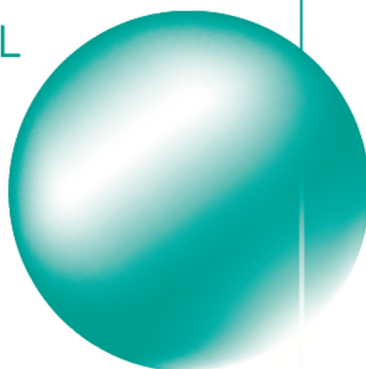


17 

+ + + +  
+ + + +

FESTIVAL  
INTERNACIONAL  
DE LA  
IMAGEN



DISEÑO Y CREACIÓN  
FORO ACADÉMICO  
INTERNACIONAL

---

MANIZALES - COLOMBIA  
[www.festivaldelaimagen.com](http://www.festivaldelaimagen.com)

EDITADO POR

Felipe C. Londoño  
G. Mauricio Mejía

x

PROCEEDINGS

NUEVAS EXPERIENCIAS



## **Diseño y Creación Foro Académico Internacional**

Memorias académicas del 17 Festival Internacional de la Imagen

Edición: Adriana Gómez Alzate, Adolfo León Grisales, G. Mauricio Mejía  
& Felipe César Londoño

Coordinación Editorial: Juliana Soto Vallejo & Luis Miguel Álvarez

Diseño de Portada: Luis Miguel Álvarez

Diseño y Diagramación: Luis Miguel Álvarez, Mariana Osorio Osorio, Daniela Bedoya Zuluaga, Daniela Mendieta Ocampo, Alejandro Restrepo Vargas, Manuela Arias Ospina & Daniel Felipe Ayala

Copyright © 2018 Todos los derechos reservados por los autores individuales, el Departamento de Diseño Visual, la Universidad de Caldas y el Festival Internacional de la Imagen.

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación, o transmitida en cualquier forma o por cualquier medio, sin previa autorización por escrito de los autores individuales y el Festival Internacional de la Imagen.

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.

Departamento de Diseño Visual, Universidad de Caldas:  
Calle 65 No. 26 – 10, Edificio Orlando Sierra, piso 4 Manizales, Colombia

Impreso en Manizales, Caldas  
ISBN: 978-958-759-161-3





## 17 Festival Internacional de la Imagen

Director

**Dr. Felipe C. Londoño**, Universidad de Caldas

Subdirector

**Dr. G. Mauricio Mejía**, Universidad de Caldas

Chairs Académicos

**Dra. Adriana Gómez**, Universidad de Caldas

**Dr. Adolfo L. Grisales**, Universidad de Caldas

**Dr. G. Mauricio Mejía**, Universidad de Caldas

Comité Artístico Muestra de Diseño y Artes Mediales

**Dr. Felipe C. Londoño**, Universidad de Caldas

**Dr. Ricardo Dal Farra**, Concordia University

**Dr. Sergio H. Sierra**, Universidad de Caldas

**Asher Remy–Toledo**, Hyphen Hub

**Olga L. Hurtado**, Universidad de Caldas

**Jorge La Ferla**, Universidad de Buenos Aires

Comité Artístico Interacciones

**Liliana M. Villescás**, Universidad de Caldas

**Mario H. Valencia**, Universidad de Caldas

**Juan D. Gallego**, Universidad de Caldas

Coordinador de Keynotes

**Carlos A. Escobar**, Universidad de Caldas

Equipo de Producción

**Paula López**

**Estefanía Sánchez**

**Jaime A. Echeverry**

**Juliana Soto Vallejo**

## Presentación

En la 17ª edición del Festival Internacional de la Imagen se realiza el Foro Académico Internacional “Diseño y Creación”, convocatoria en la cual se presentaron 140 propuestas entre ponencias (*papers*), posters y paneles, en un encuentro que tiene como propósito debatir y reflexionar sobre la actualidad en los campos relacionados con el pensamiento del diseño, la comunicación estratégica, el arte y la creación interactiva, y que a su vez posibilita el fortalecimiento y reconocimiento de la labor de las universidades y los grupos de investigación del ámbito nacional en un evento que convoca investigadores y creadores a escala internacional.

Las propuestas fueron evaluadas con el método de revisión doble ciega para ser seleccionadas y clasificadas en el tipo de presentación, lo cual arrojó un total de 58 papers, 21 posters y 8 paneles que posteriormente serán premiadas y reconocidas con distinciones en cada categoría. La adaptación del modelo doble ciego de revisión en el Foro constituye en sí mismo una contribución a la calidad académica de los trabajos presentados. Este ha sido un gran esfuerzo no solamente del equipo organizador del Foro sino también del Comité Científico, conformado por decenas de revisores académicos voluntarios que participaron ampliamente en el proceso. Estos revisores son en su mayoría doctores o candidatos a doctor, a quienes agradecemos por el trabajo y los valiosos aportes, tan esenciales para revisión y la cualificación de la publicación.

Por su amplia trayectoria y por su modelo exigente de selección, el Foro Académico Internacional “Diseño y Creación” se constituye en referente para la difusión, intercambio y publicación de carácter científico internacional, que además por la cantidad y la calidad de sus participantes, se posiciona como un encuentro de destacado interés académico e investigativo en el ámbito de la cultura digital, el pensamiento del diseño, la comunicación estratégica, el arte y la creación interactiva. Es motivo de emoción y orgullo presentar estas memorias académicas (*proceedings*) a la comunidad académica del diseño y creación asociada al Festival Internacional de la Imagen.

**Comité Científico Foro Académico Internacional “Diseño y Creación”**

**Adriana Gómez, Adolfo L. Grisales, G. Mauricio Mejía y Felipe C. Londoño**  
**Manizales, Mayo 7 de 2018**



## Contenido

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Presentación.....                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 5         |
| <b>Sostenibilidad, Arte, Sociedad y Medio Ambiente.....</b>                                                                                                                                                                                                                                            | <b>14</b> |
| Surófona: Medio y Colectivo Expedicionario Latinoamericano. Arte, Medios y Comunidad, <b>Bernardo Piñero, Daniel Cruz, Gerardo Della Vecchia</b> .....                                                                                                                                                 | 15        |
| Rescate de Personajes Míticos en Celebraciones Folclóricas Riobambeñas, <b>Ana Rivera, Héctor Aguilar, María Lorena Villacrés Pumagualle</b> .....                                                                                                                                                     | 24        |
| Convergente.Prácticas de Autorepresentación Digital en un Espacio Público Caleño, <b>Diana Orozco y Ivan Abadia</b> .....                                                                                                                                                                              | 30        |
| Historias Orales Visibles en la Pesca Artesanal, <b>Fabian Leotteau</b> .....                                                                                                                                                                                                                          | 41        |
| Experiencias de Co-Diseño con Comunidades Artesanales: En Búsqueda de una Ruta Teórico-Práctica para un Diseño Situado en Procesos Locales, <b>Miguel Arango Marín y Sandra Marcela Vélez Granda</b> .....                                                                                             | 50        |
| De la Quebrada al Edificio una Reflexión sobre los Efectos que Resultan Cuando se pasa de la Vivienda Informal, para Habitar Oficialmente en la Verticalidad, <b>Coppelia Herran Cuartas</b> .....                                                                                                     | 60        |
| Sabores de la Ciudad Imaginada: Cartografías y Lecturas Urbanas en la Ciudad de Tunja, <b>Carlos Mario Rodríguez Rodríguez</b> .....                                                                                                                                                                   | 67        |
| Semillas de Sostenibilidad en el Diseño y el Arte. Socialización de la Experiencia de Sostenibilidad Semillero de Investigación del Instituto Departamental de Bellas Artes en Cali, Colombia, <b>Juan Manuel Henao Bermúdez, Diana Lorena Puentes Chazatar, Jhoan Sebastián Martínez Barcoz</b> ..... | 73        |
| Río Pamplonita, Lugar Sonoro y Sujeto que Resuena, <b>Cielo Vargas Gómez</b> .....                                                                                                                                                                                                                     | 79        |
| Expedición Audiovisual: Re-Interpretación de la Memoria Rural de Santander 1940 - 195, <b>Laura Rodríguez Leon, Alan Santamaria Mateus</b> .....                                                                                                                                                       | 85        |
| Una Política de la Imagen y de la Mirada: Fotografías Realizadas Durante el Conflicto Armado en Colombia, <b>Manuel Silva</b> .....                                                                                                                                                                    | 90        |
| Los Artefactos de Memoria Visual Comunitaria, una Apuesta desde las Nuevas Perspectivas del Diseño, <b>Felix Augusto Cardona Olaya</b> .....                                                                                                                                                           | 101       |

|                                                                                                                                                                                                                                         |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Ciudad de Sonidos y Sabores Virtuales. Un Análisis Poli-Sistémico de las Dinámicas entre Grupos Culturales en la Red a Partir de Contenidos Sobre Música y la Gastronomía, <b>Carlos Hernán Guzman, Sergio Andrés Nieto Uribe</b> ..... | 109 |
| Laboratorio “Relatos del Patrimonio en Clave Digital, “Análisis desde la Producción Digital y la Colaboratividad” <b>Frank Rodríguez Rojas, Carlos Mosquera Vargas</b> .....                                                            | 115 |
| La Imagen de la Cotidianidad, la Cocina entre Rutina y Asombro, <b>Sandra Marcela Bustacara Panzza</b> .....                                                                                                                            | 120 |
| Alma Provinciana o el País que Despierta, <b>Nazly López Díaz</b> .....                                                                                                                                                                 | 125 |
| Procesos Colectivos en las Comunidades Indígenas que Contribuyen a la Paz de Colombia, <b>Ana Cecilia Ruíz Herrera, Luís Nuivita Mamatacán (Atzui Zarabata Nuivita), Oscar Salazar Gómez</b> .....                                      | 131 |
| Big Dada: Manifiesto de Supervivencia para Territorios Enredados en Disputa, <b>Luis Fernando Medina Cardona</b> .....                                                                                                                  | 135 |
| Dinámicas de Apropiación del Patrimonio Biocultural, Mediante Escenarios de Inmersión Transmedia, <b>Adriana Gómez Alzáte, Olga Lucía Hurtado Gómez</b> .....                                                                           | 142 |
| <b>Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología</b> .....                                                                                                                                                                           | 147 |
| Aportes a la Poética (Poietica) desde la Sociología de la Ciencia y el Constructivismo Social, <b>Jesús Alejandro Guzman Ramírez</b> .....                                                                                              | 148 |
| Arte Contemporáneo y Amor: lo Hiperestético como Práctica Colaborativa Curatorial, <b>Mauricio Rivera Henao, Luna Aymara De Los Ríos Agudelo</b> .....                                                                                  | 156 |
| Vestuario Expandido: El Cuerpo Vestido en Movimiento en el Performance Digital, <b>Valeria Rondero</b> .....                                                                                                                            | 164 |
| LaTravesía a Través de un Diseño Endógeno, <b>Valentina Mejía Amézquita, Miguel Arango Marín, Sandra Vélez Granda, María Ginette Múnera Barrios</b> .....                                                                               | 170 |
| La Expedición como Transformación del Conocimiento, <b>Iliana Hernandez Garcia, Raúl Niño Bernal</b> .....                                                                                                                              | 176 |
| Un Aparato para Investigarlos a Todos, Fotografía, Teoría, e Investigación-Creación, <b>Daniel Monje</b> .....                                                                                                                          | 181 |
| Colonialidad Incorporada Subversiones Íntimas, <b>Margarita Ariza</b> .....                                                                                                                                                             | 186 |
| Perfiles Estratigráficos: Jerarquías y Relatos en el Contexto del Arte Contemporáneo, <b>Luna Aymara De Los Ríos</b> .....                                                                                                              | 195 |

|                                                                                                                                                                                                                                                                      |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| De la Crisis de la Representación en el Arte, al Retorno de la Representacion, <b>John Mario Montoya Ramírez</b> .....                                                                                                                                               | 200 |
| Memorias Virtuales del Perdón en Colombia, <b>Cristian Felipe Lizarralde Gómez , Camila Campos Quintana</b> .....                                                                                                                                                    | 206 |
| Escenarios de Narración Transmedia en Contextos de Interacción Social: “Pintaramanga”, <b>Carlos Alberto Beltran Arismendi , Frank Alexander Rodriguez Rojas</b> .....                                                                                               | 211 |
| Imaginarios de la Interpretación Filosófica de los Objetos de Diseño, <b>Natalia López</b> .....                                                                                                                                                                     | 219 |
| Las Formas Videográficas de la Sociedad del Espectáculo, <b>Milena Szafir</b> .....                                                                                                                                                                                  | 223 |
| Mestizofuturismo: La Ficción Sónica como Especulación Post-Colonial en la Medellín del Nuevo Milenio, <b>Miguel Isaza Morales</b> .....                                                                                                                              | 233 |
| Títeres, Humanos y Máquinas: Un Circuito Interdisciplinario para el Aprendizaje y la Expresión Creativa, <b>Isabel Cristina Restrepo Acevedo, Alexandra Milena Tabares García, Pablo Andrés Pulgarín Herrera</b> .....                                               | 241 |
| Tecnologías Nómadas: El Mundo no es una Mesa, <b>Laura Rodriguez Moscatel</b> .....                                                                                                                                                                                  | 249 |
| De Diseños Otros: La Vuelta de las Canoas Polinesias, <b>Alfredo Gutiérrez</b> .....                                                                                                                                                                                 | 258 |
| <b>Gestión y Transmisión del Conocimiento</b> .....                                                                                                                                                                                                                  | 267 |
| Doro-T / A Design Thinking Canvas, <b>Luis Alveart Guerrero</b> .....                                                                                                                                                                                                | 268 |
| Branding Corporativo en Empresas de Manizales, <b>Jaime Eduardo Alzate Sanz, Jaime Alberto Orozco Toro</b> .....                                                                                                                                                     | 274 |
| Revisión Bibliográfica y Semántica Frente a los Conceptos de Diseño Gráfico, Diseño Visual y Afines, <b>Rafael Ángel</b> ....                                                                                                                                        | 280 |
| Developing Empathy in the Academic Design Studio: Conclusions From an Empirical Study in Graduate and Undergraduate Programs in Industrial Design, <b>Fabio Andrés Téllez Bohorquez</b> .....                                                                        | 287 |
| Signature Pedagogies: Explaining How Industrial Designers Acquire the Identity and Culture of their Profession, <b>Fabio Andrés Téllez Bohorquez</b> .....                                                                                                           | 297 |
| Expediciones Emancipatorias entre la Salud y el Diseño, <b>Daniel Lopera Molano, María Del Mar Núñez Gañán</b> .....                                                                                                                                                 | 301 |
| Desarrollo de Narrativas Gráficas a Partir de Procesos de Creación Comunitarios: La Aplicación de la Metodología de Diseño Centrado en Seres Humanos para el Diseño de Cómic Colectivos en el Barrio Hato de la Virgen (Ibagué, Colombia), <b>Edward Muñoz</b> ..... | 309 |

|                                                                                                                                                                                                               |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Del Cómic Impreso al Hipercómic, la Temporalidad en las Nuevas Propuestas de Cómic en la Web, <b>Andrés M. Montoya Villanueva</b> .....                                                                       | 315 |
| Co-Crear para Servir: Evolución y Transformación de los Servicios. Proyecta (N) Do por y para Diseñadores/ Ciudadanos, <b>Camilo Rivera Vásquez, Madeleyn Mendoza Márquez, Juan Diego Moreno Arango</b> ..... | 324 |
| La Incidencia de las Redes Sociales en la Evolución o Deformación del Lenguaje, <b>Héctor Aguilar, Ana Lucia Rivera, María Lorena Villacrés Pumagualle</b> .....                                              | 331 |
| Retoque Digital: Cognición y Comunicación Visual, <b>Luis Carlos Contreras Martín</b> .....                                                                                                                   | 336 |
| El Diseño Afectivo, Placentero y Emocional Redefinido para América Latina, <b>Claudia Fernández-Silva, Ángela María Echeverri-Jaramillo, Sandra Marcela Vélez-Granda</b> .....                                | 342 |
| <b>Diseño y Desarrollo de Productos Interactivos</b> .....                                                                                                                                                    | 349 |
| Las Relaciones Plástico-Mecánicas como Determinantes para la Generación de Appeal en una Producción Animada, <b>Jesús Alejandro Guzmán Ramírez</b> .....                                                      | 350 |
| La Imagen Cinematográfica como Documento del Paisaje Urbano.. Una Propuesta Metodológica: El Caso de Cali, 1971-1995, <b>Joaquín Llorca</b> .....                                                             | 360 |
| El Plano Secuencia: Una Propuesta de Inmersión Narrativa en la Historia de Colombia <b>Johnnier Aristizabal, Yamid Galindo</b> .....                                                                          | 367 |
| El Color como Elemento Narrativo dentro de la Producción Audiovisual “Red: El Lado Oscuro de los Colores”, <b>Mónica María Moreno Mora , Javier Alexander Calderón</b> .....                                  | 378 |
| Historia e Historieta: La Narrativa Gráfica en la Construcción de Memoria en Colombia, <b>Jonatan Lemos Zuluaga, Javier Peña Ortega , Paola Zambrano Velasco</b> .....                                        | 383 |
| Cali, Aguablanca y Cielo Rojo: Arte Secuencial de la Trágica Explosión de 1956, <b>Lynda Acosta, Javier Peña-Ortega, Paula Pino López</b> .....                                                               | 388 |
| Análisis de la Discapacidad a Través del Diseño de Experiencias, <b>Christian Quintero y Juan Diego Gallego</b> .....                                                                                         | 394 |
| Realidad Mixta/Híbrida Para La Enseñanza De Animación, <b>Daniel Tello</b> .....                                                                                                                              | 404 |
| Pull Push. Flujos de Trabajo Distribuidos y no Lineales en el Performance, la Producción y la Investigación de Sistemas Audiovisuales Interactivos, <b>Emilio Ocelotl</b> .....                               | 410 |
| Diseño de Productos Transmedia. Estrategia para la Expansión de Contenidos Audiovisuales, <b>Dario Rojas</b> .....                                                                                            | 417 |

|                                                                                                                                                                                                                                                  |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Experiencia de Escritura de un Proyecto de Realidad Virtual Interactivo, <b>Nazly López Díaz</b> .....                                                                                                                                           | 424 |
| <b>Posters</b> .....                                                                                                                                                                                                                             | 429 |
| Lineamientos de Análisis del Entorno para la Composición de Piezas Visuales, <b>Juan Alejandro López Carmona, Dagoberto Serna Usme y Mónica Lucía Molina Saldarriaga</b> .....                                                                   | 430 |
| El Pluralismo Cultural Expuesto en el Contexto Académico a Partir del Diseño de una Estrategia de Comunicación Transmedia, <b>Norberto Díaz</b> .....                                                                                            | 435 |
| LAAMALGAMA- Relaciones Epistemológicas entre Diseño, Dirección de Arte y Verosimilitud, <b>Diana Soler</b> .....                                                                                                                                 | 440 |
| “10.000 Años de Diseño” Sistemas de Comunicación Visual de los Pueblos Originarios de América del Sur, <b>Martin Groisman</b> .....                                                                                                              | 443 |
| Actualizaciones Visuales Dinámicas (AVD) en el Contexto de la Animación, <b>Esteban Gutiérrez</b> .....                                                                                                                                          | 448 |
| Diseño Centrado en el Usuario para Seleccionar Tecnología para Controlar las Variables de Preservación de Documentos y Obras Antiguas.(Caso de Aplicación: Sistema de Preservación de Códices Precolombinos), <b>David Ibarra Gonzalez</b> ..... | 452 |
| FERRUM: Ciencia, Tecnología y Sociedad Conectadas por Rieles, <b>Cristian Otálvaro, Laura Cortés, Camila Rodriguez</b> .....                                                                                                                     | 455 |
| Artesanía como Lenguaje Visual Transversal en la Cultura, <b>Rocio Torres Novoa</b> .....                                                                                                                                                        | 460 |
| La Memoria es como la Persistencia Retiniana, <b>Ricardo Andrés Pérez Bernal</b> .....                                                                                                                                                           | 462 |
| Espectro. Creación Audiovisual Colectiva a Través un Aplicativo de Vídeo que Altera la Velocidad de Obturación, <b>Diego Fernando Guisao Castañeda , Gloria Ocampo Ramírez</b> .....                                                             | 464 |
| Explorando una Post-Perspectiva para la Construcción del Boceto en Arquitectura y Diseño, <b>Camilo A. Angulo</b> .....                                                                                                                          | 467 |
| The Aesthetics of Informal Habitat, <b>Mario Ojeda Casanova</b> .....                                                                                                                                                                            | 470 |
| Memorability and Legibility of the Coffee Cultural Landscape of the City of Armenia, Quindío, <b>Praxedes Aristizábal Granada</b> .....                                                                                                          | 475 |
| Aprender a Comunicar lo Corpóreo, <b>Juan Carlos Forero Rodríguez , Juan Carlos Gómez Torres</b> .....                                                                                                                                           | 478 |



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| La Importancia de la Tecnología en la Realización de lo Comunal: Una Apuesta desde el Diseño del Sur para un Modelo de Rearticulaciones, <b>Fernando Alberto Alvarez Romero</b> .....                                                                                                                                                                 | 483 |
| Diseño y Normas Sociales en la Reducción de Violencia Causada por el Consumo de Alcohol, <b>Lina Trillos, Julián Parrado, Juan P. Velásquez</b> .....                                                                                                                                                                                                 | 487 |
| Acciones Estéticas entre un Artista, las Fuerzas Naturales de un Río y un Páramo: De la Bio-Inspiración a la co-creación, <b>Néstor Raúl Pérez Ramírez</b> .....                                                                                                                                                                                      | 490 |
| Invisibles- Proyecto Inclusivo de Creación de Material Visual Relacionado con Animales de Colombia en Vía de Extinción, <b>Laura Lucía Serrano</b> .....                                                                                                                                                                                              | 494 |
| Análisis de las Representaciones de Modificaciones Corporales Presentes en la Cerámica de la Cultura Prehispánica Ylama, <b>Luis Fernando Herrera Romero</b> .....                                                                                                                                                                                    | 498 |
| Constructo de Realidades a Través de lo Mágico y lo Virtual, <b>Israel Alejandro López García, Fátima Edith Ramírez Domínguez</b> .....                                                                                                                                                                                                               | 503 |
| <b>Paneles</b> .....                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 507 |
| Research-Creation @ Concordia University, <b>Ricardo Dal Farra</b> .....                                                                                                                                                                                                                                                                              | 508 |
| Expediciones en Red: La Interacción Remota entre las Linguagens Artísticas, <b>Ivani Santana, Rolando Cori, Fabian Leotteau Castro, Mario Humberto Valencia Garcia, Tania Altamirano, Enrique Franco Lizarazo, Denise Madalena Firmo Marinho</b> .....                                                                                                | 509 |
| Una Aproximación del Diseño Social desde la Innovación y el Servicio Social, <b>Christian Quintero, Carlos Zuluaga, Johann Soler, Juan Gallego</b> .....                                                                                                                                                                                              | 515 |
| Travesías del Diseño: Del Mar Caribe a la Maquina de Moler, <b>Adriana Gómez Alzate, Carlos Beltrán, Widman Valbuena, Luisa Fernanda Zapata Arango, Felix Augusto Cardona Olaya, Alejandro Mendoza Muñoz, Luis Astorquiza, Rodrigo Fernando Raymond Correa, David Leonardo Proaño Mena, Luis David Cardona Jiménez, Fabián Enrique Leotteau</b> ..... | 519 |
| Enfoques Emergentes del Diseño: Servicios, Estrategias y Sistemas, <b>Carmenza Gallego, Germán Mauricio Mejía, Juan Pablo Velásquez, Edgard David Rincón, Paula Andrea Escandón, Andrés Felipe Roldán, Antonio Stalin García, Viviana Molina, Lupe Laserna, Harley Erazo</b> .....                                                                    | 524 |
| ¿Cuál es la Relación Existente entre la Creación y la Investigación a Nivel de Contextos Académicos y Científicos? <b>Alejandro Guzmán Ramírez, Sergio Sierra, Lina Carvajal, Sergio Ceballos</b> .....                                                                                                                                               | 530 |

Trxnsdiseñosotrxs, **Mauricio Vasquez Arias, Héctor Fabio Torres Cardona, Sergio Manuel Echeverry Noguera, Pedro Antonio Rojas, Alfredo Gutiérrez Borrero, Andres Uriel Pérez Cristian Zambrano, Jaime Franco, Fernando Alberto Álvarez Romero.....** 538

Gestión y Transmisión del Conocimiento, **Óscar Eugenio Tamayo A., Camilo Andrés Angulo V., Nelson Javier Espejo M., Juanita González Tobón, Daniel Antonio León B., Enrique Medina Quintero, William Ospina Toro, Alejandro Proskahuer Muñoz.....** 545

**Comité de Programa.....** 551

# **Sostenibilidad, Arte, Sociedad y Medio Ambiente**

## Papers

# Surófona: Medio y Colectivo Expedicionario Latinoamericano. Arte, Medios y Comunidad.

**Bernardo Piñero, Daniel Cruz Valenzuela, Gerardo Della Vecchia.**

<sup>1</sup>Univ. Nac. de Tres de Febrero, Buenos Aires, Argentina, bernardopinero@gmail.com

<sup>2</sup>Universidad de Chile, Santiago de Chile, Chile, dcruz@uchile.cl

<sup>3</sup>Univ. Nac. de Tres de Febrero, Buenos Aires, Argentina, gerardodv@gmail.com

## Resumen

UPDATED—15:54. Se propone hacer una revisión introductoria sobre la comprensión de lo colectivo en la creación artística, en tanto modelo de dislocación de estrategias programáticas desde un esquema alterno. Cómo lo colectivo releva la noción de comunidad, exploración y performatividad, para permitir modelamientos constructivos que enfatizan la producción de arte efímero, cuyo objetivo es poner en escena la tradición oral, el idiolecto<sup>1</sup> sudamericano, como espacio y materia intangible, desde estrategias documentales persona a persona, mediante una radio experimental como medio principal, inserción en el espacio público, editorial, programas en modo de presencial y on-line y exhibición artística. Acciones desarrolladas desde el año 2016 por el Colectivo Surófona.<sup>2</sup>

## Palabras Clave

Surófona; Medios; Arte; Comunidad; Radio; Geolecto; Territorio; Identidades; Expedición; Latinoamérica.

## Introducción

El Arte ha incorporado, desde sus vanguardias artísticas, un camino hacia la exploración creativa desde la noción de colectivo como una emergencia y distanciamiento del paradigma de autor. Estableciendo una modalidad de proyecto grupal que empatiza con estructuras dialógicas que posibilitan la generación de un discurso representativo desde una colaboración que deviene relaciones complejas y dinámicas.

---

<sup>1</sup> Según la Real Academia Española; Del gr. ἰδιος ídios &#39;propio, particular&#39;; y dialecto. 1. m. Ling. Conjunto de rasgos propios de la forma de expresarse de un individuo.

<sup>2</sup> Surófona es un proyecto colectivo que emerge de la edición 2015 del Festival Internacional de la Imagen. Sus integrantes provienen de distintas disciplinas e indisciplinas contemporáneas vinculadas a las artes visuales, artes mediales y composición electroacústica. Sus integrantes son Bernardo Piñero (ARG), Gerardo Della Vecchia (ARG), Daniel Cruz (CL), Claudia González Godoy (CL), Hamilton Mestizo (CO), Raúl Minsburg (ARG).

Un ejemplo de esto es *Fluxus*, quienes pasados los mediados del siglo XX fueron uno de los primeros grupos en conformar un colectivo dedicado a la exploración de los límites del arte desde una Indisciplina. En efecto el colectivo se reúne bajo la editorial de una revista, la cual propone diversas áreas en torno a los límites borrosos del arte por medio de la inclusión de la poesía, conciertos, cine experimental, pintura y más.

Otro aspecto del colectivo *Fluxus* es la observación sobre la producción de obra como medio y no como fin en sí misma. Concepto que propone un distanciamiento hacia la objetualidad del arte en tanto materia exclusiva de arte. Es decir se aproxima hacia la inclusión de lo efímero, lo intangible, la visibilidad de la estrategia constructiva como un espacio de expansión creativa que redunde en un carácter performático de la producción de arte. Un ejemplo de esto es el *happening*<sup>3</sup>, el cual busca implementar la secuencia de provocación > participación > improvisación como modelo de inserción en espacios públicos y privados, instalando el desborde como sistema de intervención ampliando los límites de injerencia del arte<sup>4</sup>.

Estas estrategias amplias de proyección creativa, modelan una escena de relaciones complejas que involucran una actividad en terreno que permite traspasar el metalenguaje del arte experimental de los años 60's, para ingresar a un espacio de temporalidades sensibles que provocan los intersticios invisibles de la trama social, política y económica de todo territorio. Un arte, un proyecto de arte embebido de contingencia social desde la lingüística. ¿Cómo fijar esta existencia?

---

<sup>3</sup> Término acuñado por Alan Kaprow en el año 1959. CHILVERS, I.: *Diccionario del Arte del siglo XX*. Diccionarios Oxford-Complutense. Editorial Complutense, Madrid, 2001, P. 359.

<sup>4</sup> “Del arte objetual al arte de concepto”, Simón Marchán Fiz. Madrid, 1986. Pág. 193.

El colectivo Surófono emerge desde la fisura, en un correlato de tiempo extra del *Festival de la Imagen* del año 2015. En esa oportunidad un grupo de artistas latinoamericanos coincidimos en diferentes actividades dentro del programa no oficial del *Festival*. Espacio donde pudimos compartir momentos de esparcimiento y diálogo: paseos, charlas, cantos y baile. Estas acciones permitieron construir una convivencia de largas charlas, como también sobre los contextos educativos, culturales, sociales y políticos de nuestras respectivas comunidades. Relatamos diversas experiencias, opinamos y debatimos; con profundo interés, mucho humor, pero también vehemencia y solemnidad.



Figura 1. Intervención Plaza Botero, Medellín, 2016.

Esto que pareciera ser anecdótico, no lo es. Ya que encontramos puntos en común, matices y fuertes contrastes, aunque para nuestra sorpresa, no exactamente aquellos que podríamos haber previsto. Los intercambios estuvieron enriquecidos por hermosas dificultades a la hora comunicarnos: todos hablábamos nuestras propias versiones del castellano, por lo que nos maravillamos con regionalismos, múltiples sentidos, dobles lecturas, interpretaciones chistosas e interesantes, y fonemas muy graciosos. Jugamos a desentrañar el significado de términos o expresiones regionales que otro/a colega aportaba generosamente. Gracias a que contábamos con grabadores digitales de sonido, pudimos registrar gran parte de estos divertidos y espontáneos intercambios (poniendo en foco lo que por ejemplo más tarde se volvería un eje de trabajo: los geoelectos).

Durante esta convivencia se fue forjando un fuerte sentido de pertenencia, no sólo a este grupo que formamos, sino que, a una escala inesperada, nos

sentimos parte de algo de mucho más grande, una identidad latinoamericana. Oímos y admiramos cómo un idioma madre extendido a través de decenas de miles de kilómetros, posee variantes que muchas veces se conservan sólo en algunas ciudades o regiones, y que ciertamente vale la pena difundir y compartir.

Nuestro lenguaje oral nos acerca y nos reúne, a la vez exhibe nuestras diferencias y nos identifica. Descubrimos como en el juego de la traducción es posible encontrarnos unos con otros, conociendo a las demás culturas pero también a cada uno de nosotros mismos.

Dado que valoramos muy positivamente esta experiencia (así como la sonoridad resultante), tras la mencionada edición del *Festival de la Imagen* decidimos fundar un proyecto que se nutra de esta dinámica de intercambio, que permitiera compartir el lenguaje, analizarlo, investigarlo, jugar y experimentar con él, como herramienta de creación y desarrollo cultural. Lo anterior nos compromete con la noción de comunidad, exploración y performatividad, que conlleva a una práctica que rescata los intersticios, lo no visible de la comunicación, las fallas como también las proximidades, para permitirnos modelamientos constructivos que enfatizan la producción de arte efímero desde el sonido emplazado en el territorio.

### Algunas Premisas

Estos elementos de acción y experiencias históricas, proveen actualmente para Surófono un sistema constructivo que se basa en las siguientes premisas y cuestionamientos.



Figura 2. Armado de Carro Móvil de Transmisiones. Medellín, 2016.

Lo sonoro es parte relevante, provee información valiosa, complementaria (y en ocasiones exclusiva, es decir, como ningún otro material) sobre la riqueza cultural local y regional latinoamericana. Lo sonoro es un vehículo extraordinario de exploración y de conocimiento en nuestra actividad diaria. ¿Cómo abordar desde cada lugar y “*No lugar*”<sup>5</sup> las particularidades territoriales e identitarias que la exploración sonora provee? ¿Cómo desarrollar metodologías de exploración cultural, a partir de las complejas interacciones posibles entre las voces, los paisajes sonoros y las músicas? ¿Cómo relevar la condición sonora cuyo soporte deviene un campo blando de significaciones?

<sup>5</sup>“Los no lugares: espacios del anonimato. Antropología sobre la modernidad”. Marc Auge, 2009, Gedisa, España.



Figura 3. Estudio abierto. Festival Internacional de la Imagen. Manizales, 2016

Estas preguntas son un intersticio desde donde emerge Surófona para insertarse en el territorio como punto de convergencia y disidencia de instituciones y marginalidades de un programa urbano, rural o silvestre. No se trata de estetizar o hacer un discurso indirecto que busque la retórica. Es más bien la palabra hablada la que fija existencia, la que permite, desde sus propias inflexiones denotar cuerpo y expresividad local.

Estas premisas conllevan a una afirmación de mayor rango, que podemos pensar como una hipótesis de trabajo y al mismo tiempo como guía metodológica: “la radio experimental es el medio ideal para nuestra exploración”. De ella se desprenden a su vez las siguientes hipótesis secundarias:

- La radio experimental es un medio relevante y potente para la exploración de territorios latinoamericanos, que nos permite ingresar a diferentes capas de sus espacios (identitarias, generacionales, de vinculación, etc.), y acceder de este modo a una rica diversidad de expresiones, sonidos y paisajes, y conocer historias, realidades e identidades.
- La radio experimental es un medio relevante y potente para la práctica y la creación colectiva, así como para la comunicación y el vínculo con las comunidades artísticas y urbanas.
- La sucesión de nuestras acciones junto a comunidades locales nos mostrará coincidencias, matices y contrastes diversos entre diferentes contextos, valiosos para ser documentados y compartidos tanto local como regionalmente.
- La sucesión de acciones nos revelará nuevos elementos de interés, que cuestionen y robustezcan las bases conceptuales, estéticas, emocionales

y espirituales del proyecto, moldeará y permeabilizará nuestra sensibilidad, y diversificará las posibilidades futuras de creación y de acción.

-Las implicaciones y resultados de las exploraciones de Surófona son, además de las experiencias para sus participantes (equipo y comunidades), los hechos culturales en sí que genera (acciones y obras) y en los que participa (festivales, intervenciones, muestras, etc.). También lo son el acervo de documentación sonora, visual y las crónicas de las acciones.

### **Surófona, Colectivo y Medio**

Desde 2016 Surófona interviene e interpreta festivales y otros eventos culturales en la región que vinculen artes y nuevos medios con la comunidad.

La radio (no convencional, de exploración, de descubrimiento e invención) está pensada como un dispositivo que se emplaza en distintos contextos para rescatar, revalorizar y difundir el patrimonio sonoro experimental, alternativo e identitario latinoamericano

Las emisiones (ver Figura 3) tienen como contenido principal: charlas con artistas, arte sonoro, música electroacústica, improvisaciones, poesía sonora, reseñas de obras, conciertos telemáticos, paisajes sonoros, grabaciones de campo, cartografías sonoras y geoelectos latinoamericanos, como expresiones que despiertan interés y que propician el intercambio de ideas, saberes, historias, e identidades.



Figura 4. Instalación Sonora. Festival Cruces Sonoros. Santiago de Chile, 2016.

El colectivo desarrolla a su vez instalaciones (ver Figura 4), objetos, intervenciones urbanas (ver Figura 1), acciones performáticas y talleres (ver Figura 2), que expanden los procesos discursivos y estéticos de las emisiones, y que a

se extienden las perspectivas sobre y desde cada territorio.

Desde su inicio, los objetivos principales de Surófona son:

- Rescatar, revalorizar y difundir el patrimonio sonoro experimental e identitario latinoamericano.
- Experimentar acerca de la idea de radio como medio, sus formatos, contenidos, derivaciones y funciones; fomentar las nuevas creaciones sonoras y la experimentación con cruces de géneros y formatos.
- Fomentar el intercambio cultural, sonoro y musical entre los pueblos y comunidades latinoamericanas.
- Entrevistar transeúntes, vecinos, comerciantes, trabajadores y referentes de cada comunidad, difundiendo historias, saberes, sensibilidades e identidades.
- Promover artistas emergentes; ser un agente que promueva el espíritu fraternal latinoamericano, que exponga aquello que compartimos, así como nuestros matices.
- Documentar y difundir eventos latinoamericanos que vinculen artes, comunidad y nuevos medios; desarrollar una herramienta de difusión y documentación de las muy diversas escenas culturales de los numerosos rincones de Latinoamérica.
- Conformar una red de colaboradores y corresponsales en el continente, así como una comunidad de oyentes.

### **Emplazamientos de Contacto**

Surófona ha desarrollado diversas estrategias de inserción en el territorio que han sido denominadas como Emplazamientos de Contacto. Cada una de ellas busca proveer una plataforma dinámica, móvil y tecnológica que se conecte con las dinámicas sociales culturales y económicas del espacio de acción. Este entendido como una trama de relaciones complejas que proveen un sistema identitario propio.





Figura 5. Carro Móvil de Transmisiones. Plaza Echaurren. Festival PlaceMaking. Valparaíso, 2017.

### 1. Carro Móvil de Transmisiones

El carro móvil (ver Figuras 2 y 5) es un dispositivo portátil el cual contiene equipamiento que permite amplificar el sonido obtenido in situ por medio de baterías, microfonía, un mezclador de sonido y bocinas. Además posibilita la transmisión on-line de la radio vía streaming de audio a través del sitio web [www.surofona.org](http://www.surofona.org).

### 2. Expedición Rescate de Objetos

Este es un modelo de acercamiento al territorio visual de cada ciudad (ver Figura 6) donde se desarrollarán las acciones de intervención y las emisiones. Se buscan objetos (principalmente ya fuera de la esfera del uso), se reciclan y se incorporan al Carro Móvil de Transmisiones, para dotarlo de un correlato visual con el lugar, sus objetos y su universo simbólico particular.



Figura 6. Expedición Rescate Objetos. Entrevista a habitantes de Plaza Echaurren. Festival PlaceMaking. Valparaíso, 2017.

### 3. Expedición Rescate de Sonidos

Este es un modelo de aproximación a la sonoridad propia del territorio (ver Figuras 7, 8, 10, 12 y 13) de

emplazamiento de la radio Surófono. Busca relevar los relatos propios en voz de sus narradores locales por medio de entrevistas a vecinos, transeúntes, comerciantes, etc. Son pesquisas sonoras que contienen descripciones/narraciones atemporales y sincrónicas.

- Geolectos: En toda lengua se presentan variedades lingüísticas que se usan en una zona específica, en la cual se dan circunstancias; clima, flora, fauna, costumbres, que inciden en el lenguaje en cuanto a entonación, léxico, sintaxis y modos organizar conceptos y pensamientos.
- Entrevistas: Conversación con los habitantes de la zona en búsqueda de un reconocimiento particular desde un relato en primera persona.
- Territorio Sonoro: Registros sonoros que documentan micro y macro contingencias tanto de un paisaje como un de elementos puntuales concretos.



Figura 7. Expedición Rescate Sonidos. Entrevista a habitantes de Plaza Echaurren. Festival PlaceMaking. Valparaíso, 2017.

Durante estas expediciones por las calles y las plazas públicas no perdemos de vista *sus psicogeografías*<sup>6</sup>, es decir, nos interesamos en las relaciones posibles entre las características de estos tipos de espacios y el comportamiento y las emociones de sus habitantes. Abordamos la ciudad desde dinámicas lúdicas, irrumpiendo en sus situaciones cotidianas mediante la *deriva*<sup>7</sup> como rumbo inicial, retomando cierta actitud de *paseante* (o de “*flâneur*” según Walter Benjamin), como un modo de subvertir las lógicas de consumo que se imponen en los espacios públicos, mediante un acto que

<sup>6</sup> Merlin Coverley, “Psychogeography”, Pocket Essentials, 2006

<sup>7</sup> Guy Debord “Teoría de la deriva” (1958) Texto aparecido en el # Walter Benjamin, “Libro de los pasajes” Suhrkamp Verlag. Frankfurt am Main, 1982. Ediciones Akal S.A. 2005 para lengua española.

<sup>8</sup> Walter Benjamin, “Libro de los pasajes” Suhrkamp Verlag. Frankfurt am Main, 1982. Ediciones Akal S.A. 2005 para lengua española.



puede ser percibido como de aparente ocio o recreativo, que en términos capitalistas parece no producir nada: caminar, registrar, sentarse a observar, dialogar, preguntar, compartir.

#### 4. Emisiones

Las emisiones de Surófono poseen 3 modalidades diferentes:

- “Vivo Presencial”: Es una transmisión en vivo (ver Figuras 9 y 11) que se realiza con la presencia de público, desde un espacio público cultural o académico. En este programa se accionan los contenidos capturados durante etapas previas de Expedición Sonora, como también conversaciones e improvisaciones en vivo que las abordan. Esta modalidad se da principalmente mediante la utilización del “Carrito Móvil de Transmisiones” como soporte técnico de la mezcla y la amplificación en el espacio. Sin embargo eventualmente se puede montar un “estudio abierto”, el cual prescinde del carro y que es básicamente una mesa técnica convencional.
- “Vivo Online”: Mediante la cual el público, en cualquier parte de Latinoamérica (o el mundo), se convierta en tele-escucha en tiempo real. Generalmente se utiliza el “Carrito Móvil de Transmisiones” como antena de conexión web.
- “Podcast”: Compendio sonoro que reúne en formato de programa la experiencia global: los registros de las emisiones se ponen a disposición online en el sitio web de Surófono para su descarga de manera libre y gratuita. Cada una de estas publicaciones posee un texto de descripción y contextualización. Eventualmente pueden ser programas especialmente producidos para descarga.



Figura 9. Emisión - Intervención de la Plaza. Festival Lumen. Punta Arenas, 2016.

#### Medios Tecnológicos de Comunicación de Acción Colectiva, de Transdisciplina

Otro elemento a observar es cómo las tecnologías contemporáneas permiten que Surófono sea un proyecto nómade. Una exploración y expedición permanente de conexiones a la red a través de distintas plataformas ubicuas. Sitio web, streaming, SMS, WhatsApp, podcast y módem nos proveen una plataforma elástica de comunicación que nos permite estar conectados desde espacios distintos y remotos, con base inestable, tanto en países latinoamericanos como también del hemisferio norte (dependiendo del lugar de residencia ocasional de sus integrantes). Esto empalma con el contexto pluralista en el cual nos movemos hoy, que conlleva una posibilidad de estirar los límites de las disciplinas hacia lugares impensados como también la actividad sin fronteras a la cual accedemos a diario al ser parte de la denominada aldea global.

Las herramientas tecnológicas utilizadas en los procesos de Surófono son múltiples y diversas: combinamos el lowtech, el cacharreo y la gambiarra (para la generación de los Carritos Móviles de Transmisiones), con el audio digital (para la grabación y edición de sonidos) y las tecnologías de redes (para las emisiones online).



Figura 10. Expedición Rescate Sonidos. Entrevista en Plaza Echaurren. Festival PlaceMaking. Valparaíso, 2017.

El principal criterio de elección de herramientas consiste en seleccionar aquellas que puedan ser más fácilmente compartidas, adaptables y compatibles entre los integrantes del colectivo pero fundamentalmente con las diferentes comunidades con las que Surófono se relaciona y construye. Se utilizan principalmente

objetos de descarte o cercanos a los límites de su vida útil, materiales rústicos, dinámicas DIY<sup>9</sup> y DIWO<sup>10</sup>, y software libre o de fácil acceso.



11. Emisión – Figura Taller Radio Experimental Online. Facultad de Arq. Santiago de Chile, 2016.

Somos parte de un estado de desborde y especulación en cuanto a la definición del cómo comprendemos los diversos escenarios de la sociedad tecnócrata. La transversalidad es un ejercicio constante, que se evidencia en diferentes manifestaciones desde el ámbito del pensamiento y la praxis artística, que provoca nuevos modelos de acercamiento y comprensión de la creatividad. Muchos de ellos impensados hasta hace unos años y que, en algunas ocasiones, tienen un sentido más bien mercantil que un emplazamiento crítico.

Aquí emergen los ejercicios colaborativos y colectivos; la actividad artística desde acciones remotas, conectadas a la red para conciliar las distancias físicas del mapa; la emergente actitud de la sociedad hacia un nuevo horizonte de discusión tanto social, político como económico; el empoderamiento social, son una pequeña muestra de ello. Desde este contexto se hace necesario preguntarse sobre el quehacer artístico en función de las nuevas tecnologías; del cómo vemos el uso e implementación de aparatos tecnológicos en el día a día. Señales de contexto al cual el artista no es ajeno.

El panorama actual propone un cuestionamiento hacia la definición disciplinar en la cual hemos estado inmersos hacia una Indisciplina. El traspaso de los límites tradicionales del Arte hacia nuevos modelos y

<sup>9</sup>DIY o “Hazlo tú mismo” [https://es.wikipedia.org/wiki/H%C3%A1zlo\\_usted\\_mismo](https://es.wikipedia.org/wiki/H%C3%A1zlo_usted_mismo)

<sup>10</sup>DIWO o “Hazlo junto a otros”. Se refiere a explorar el potencial de compartir visiones, recursos y conocimientos, mediante la colaboración y la negociación, a través de redes físicas y virtuales.

sistemas provocan un estado de transición, de deriva, que debiera surgir desde un ejercicio de pertinencia. Una refocalización de los intereses y convenciones creativas, ya que las posibilidades que se despliegan a partir de las nuevas tecnologías de la información permiten la exploración transdisciplinar, el desarrollo de nuevos lenguajes, reemplazos estéticos, reconfiguración de conceptos y procedimientos. Todo esto es parte de la actividad colaborativa que se hace patente en el proyecto Surófona.

Como colectivo compartimos la idea de radio como medio de acción creativa, estética y política, que se propone alcanzar un resultado (pero que también sabe respetar los procesos), que logra episodios-hitos, y que se pretende en constante (e/in/re/con)volución, en la búsqueda de encontrar nuevas búsquedas.

### Surófonía en Diálogo con Otros Proyectos de Radio Experimental

Durante las acciones de Surófona en Colombia en 2016 (Manizales y Medellín) tuvimos contacto con otras células-grupos de proyectos radiales alternativos y experimentales, como Radio Relajo, Nois Radio, Radio Va-llena, CKWeb Radio y Radio Libre, con quienes pudimos intercambiar detalles de experiencias de trabajo, ideas y deseos. Encontramos iniciativas diversas con un denominador común: el cuestionamiento a las bases de la comunicación que el formato radial tradicional propone como la idea de emisor (“activo”?) y de receptor (“pasivo”?), la idea de programa estructurado, de mensaje-contenido y de entorno-continente, de señal y de ruido, de ruido y sonido, de silencio ( ), de arriba, de abajo, de centro, periferia, de fuera de cuadro, de in, de off.

Compartimos la idea de radio como medio de acción creativa colectiva, estética y política, que se propone alcanzar un resultado (pero que también sabe respetar los procesos), que logra episodios-hitos, y que se pretende en constante (e/in/re/con)volución, en la búsqueda de encontrar nuevas búsquedas. Nos vemos como proyectos sensibles y permeables. No perseguimos ser masivos, por el contrario, valoramos positivamente no serlo. Tratamos de no caer (aún más) en condicionamientos de mercado o institucionales, por lo que intercambiamos, co-operamos y gestionamos.

“Digital Futures for Cultural and Media Studies”, pág 144. John Hartley, (John Wiley & Sons, 2011)



Figura 12. Expedición Rescate Sonidos. Grabación de Campo. Festival Lumen. Punta Arenas, 2016.

Ansiosos por crear, escuchar, amplificar y compartir, sabemos que lo peor es ser impacientes, y que lo mejor es ser estratégicas, saber mutar, escalarlos, dividirnos, multiplicarnos, simplificarlos, combinarlos o adaptarnos a la escasez, pero también a ciertas prosperidades, a ciertos éxitos relativos. Errantes, relativizamos la equivocación.

Nuestras radios están subsidiadas por la intuición, el amor y la obstinación. Experimentan, crean, y también pretenden ser testigos. Reivindican la idea de expedición. Exploran territorios, buscando lo extra-ordinario, lo aleatorio, lo casual, des-cubriendo y también inventando. Están dispuestas a encontrar tesoros y a amplificarlos.

Estas iniciativas fomentan cruces y expansiones de disciplinas, géneros y formatos. Se interesan por las grietas y los abismos donde el aparente vacío esconde maravillas. No desprecian géiseres, subafluentes y páramos. Si encuentran un cruce espacio-temporal con el letrero de “cruce peligroso”, se lo quitan y lo plagan de micrófonos.

Procuran que su registro tenga un efecto también en el tiempo, es decir, expanden cartografías hacia el futuro. Consciente o inconscientemente son utópicas, o al menos, optimistas: ponen a disposición sus episodios-hitos como documentación para el porvenir. A su vez, conciben sus registros como el pasado del futuro, como la próxima memoria. Cada iniciativa le da su propia forma al propio medio, volviéndolo a cada uno un mensaje en sí mismo. Despiertan contenidos dormidos, revisitan, remixan, reciclan, acuñan. Se saben nodos y se intuyen vínculo. Exponen y crean inter-referencialidades, generan inter-relaciones, tienden puentes, tejen redes. Aglutinan y a la vez descentralizan.

Como una alternativa a la cultura visual, proponen otros tiempos, otros mensajes, otras ideas y otras formas.

Acercan, confían, preguntan. Insospechados vectores de polinización, a veces parecen inmóviles, pero saben tanto hibernar y despertar súbitamente, como también simplemente presenciar como germinan nuevos vectores.

## Desde Abajo

Surófono es un movimiento expedicionario, de esencia colaborativa, que aborda los territorios latinoamericanos a través de estrategias contemporáneas, con compromiso y rigurosidad, pero además de modo creativo y abierto. Se interesa en los paisajes desde una perspectiva amplia, explorando al entorno, sus habitantes y sus formas de organización social y comunitaria, con sus oportunidades y sus desafíos. Nuestros programas, así como nuestros objetos e instalaciones preguntan y se preguntan sobre nuestra la cultura. Es frecuente que en las entrevistas tomen protagonismos los temas como el empleo, la pobreza, la desigualdad, los problemas medioambientales, la educación, el consumo y la identidad.

Surófono se propone reflexionar sobre sí mismo de manera constante, y extiende esa propuesta a cada uno de los espacios en los que interviene, promoviendo la diversidad, la tolerancia, la plenitud, la paz, el buen vivir y el buen conocer. Surófono intenta mantener constantemente visiones y actitudes abiertas y creativas. Entiende que integrar diversas áreas de conocimiento y formatos artísticos otorga una libertad de acción y comunicación muy valiosa. Estos nuevos horizontes que se abren permiten a los conceptos de determinadas disciplinas, ser interpelados desde otras. Si bien Surófono ha surgido de una visión inicial macro, compartida por los integrantes del colectivo, busca recolectar experiencias puntuales en cada territorio y junto a diferentes comunidades, para poder generar “desde abajo” nuevas posibilidades de entendimiento del mapa latinoamericano, nuevas oportunidades de vinculación entre comunidades, y nuevas estrategias de trabajo. De este modo se permite la constante revisión de sus objetivos, y el reconocimiento de aquellas metas emergentes que resultan de interés.



Figura 13. Expedición Rescate Sonidos. Grabación de Campo. Festival Lumen. Punta Arenas, 2016.

## Bitácora

Entre las acciones realizadas por Surófona en el marco de festivales y otros eventos culturales en la región se destacan:

- Intervención con radio ambulante en Plaza Echaurren, Valparaíso, Chile, 2017 (“PlaceMaking Latinoamérica”, Encuentro de Innovación Urbana Ciudadana)
- Instalación sonora participativa en la Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, 2017. (“Festival Internacional de la Imagen” / ISEA – International Symposium on Electronic Arts)
- Intervención con estudio abierto de radio online, Manizales, Colombia, 2016. (“Festival Internacional de la Imagen”)
- Intervención urbana y “taller de radio experimental online”, Santiago de Chile, Chile, 2016 (“Maestría en Artes Mediales” y Muestra “Cruces Sonoros”)
- Intervención y estudio abierto de radio en la plaza principal, Punta Arenas, Chile, 2016 (“Lumen” Encuentro Internacional de Arte Contemporáneo y Nuevos Medios”)
- Intervención con radio ambulante en la “Plaza Botero”, Medellín, Colombia, 2016 (“Laboratorio de Ideas” y “Exploratorio”)
- Intervención y residencia en “Platohedro” centro cultural, Medellín, Colombia, 2016.

## Referencias

- 1.Marc Augé. 2009. *Los no lugares: espacios del anonimato. Antropología sobre la modernidad*. Gedisa. España.
- 2.Zygmunt Bauman. 2010. *Identidad*. Editorial

Losada, Buenos Aires.

3.Walter Benjamin. 2005. *Libro de los pasajes*. Ediciones AKAL SA. Madrid.

4.Daniel Canogar. 2001. *Arquitecturas Espectrales en Alzado Vectorial. Arquitectura Relacional N°-4*, Rafael Lozano Hemmer. CONACULTA. México.

5.Manuel Castells. 2014. *Espacio y Movimientos Sociales en Red*, en *Revista Ciencia*. Ciudades Sustentables, (octubre – diciembre), vol. 65, núm. 4, México: Academia Mexicana de las Ciencias.

6.Francesco Careri. 2002. *Walkscapes: El andar como práctica estética*. Editorial Gustavo Gili, S.L.

7.Merlin Coverley. 2006. *Psychogeography*. Pocket Essentials.

8.Guy Debord. 1958. *Teoría de la deriva*. Texto aparecido en el # 2 de Internationale Situationniste. Traducción extraída de Internacional situacionista, vol. I: La realización del arte, Madrid, Literatura Gris, 1999.

9.Guy Debord. 2012. *La sociedad del espectáculo*. La Marca Editora, Buenos Aires.

10.David Harvey. 2013. *Ciudades rebeldes. Del derecho a la ciudad a la revolución urbana*, trad. J. Madariaga, AKAL. Madrid.

11.Henri Lefebvre. 1968. *El derecho a la ciudad*, trad. J.González Pueyo, 4ª edición. Ediciones Península. Barcelona.

12.Simon Marchán Fiz. 1986. *Del arte objetual al arte de concepto*. Ediciones AKAL. Madrid.

13.Marshall McLuhan. 1996. *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Ediciones Paidós Ibérica S.A. Barcelona.

14.Murray Schaffer. 1977. *The Tuning of the World*. Random House Inc.

# Rescate de Personajes Míticos en Celebraciones Folclóricas Riobambeñas

<sup>1</sup>Ana Lucía Rivera Abarca, <sup>2</sup>Héctor Oswaldo Aguilar Cajas, <sup>3</sup>María Lorena Villacrés Pumagualle

<sup>1</sup>Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Riobamba, Ecuador, arivera@esepoch.edu.ec

<sup>2</sup>Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Riobamba, Ecuador, haguilar@esepoch.edu.ec

<sup>3</sup>Universidad Tecnológica Indoamérica, Ambato, Ecuador, sandra.velez@upb.edu.co

## Resumen

Riobamba encierra una fantástica gama de expresiones culturales, mediante celebraciones que se han mantenido por décadas y giran en torno a una cosmovisión socio-económica. El uso de trajes de personajes mitológicos en las comparsas, evidencia el folclore riobambeño. Pero, sabemos; de dónde provienen, su objetivo, el uso de su vestimenta; solo al conocer esta información entenderemos y valoraremos la identidad cultural.

Se busca crear muñecos tipo comic, con packaging e imagen corporativa. Los métodos utilizados fueron la observación y el análisis de las historias y el origen de los mismos, la cosmovisión andina se utilizó para poder elaborar un estudio de las formas y colores de los personajes. Para elaborar los personajes se utilizó fichas de resumen.

Se evidenció que la creación de personajes tradicionales aportó significativamente en el aprendizaje de los niños de educación básica sobre su cultura y herencia, de una forma diferente y entretenida.

## Palabras Clave

Folclore, cultura, fiestas populares, rescate, cosmovisión andina, cosmogonía, cosmología.

## 1. Introducción

Las manifestaciones culturales en el Ecuador, al igual que en otros países de Hispano América, son el resultado de la fusión de un conjunto de conocimientos, pensamientos y creencias, que permite desarrollar un juicio crítico de pertenencia de un pueblo.

Riobamba encierra una fantástica gama de expresiones en los diversos campos populares, donde su pueblo católico hace visible a la colectividad de manera colorida su religiosidad y fe hacia los favores que otorga el “Niño Jesús”, al ser una expresión cultural, la parte más importante es su gran contenido simbólico refiriéndose a las tradiciones ecuatorianas, las cuales sus celebraciones se han mantenido por muchas décadas y giran alrededor de una cosmovisión socio-económica.

Estas fiestas están caracterizadas por un gran colorido y participación de innumerables personajes que intervienen entre ellos están los: los personajes míticos en las celebraciones y los personajes que complementan las fiestas populares, como los “Sacha Runas”, “Danzantes” “Curiquingues”, Aricuchicos, todos ellos cumpliendo su papel con maestría y solemnidad.

Además, dentro de estas fiestas los Guashayos, Jochantes y Devotos, forman parte de las comparsas utilizando trajes de personajes mitológicos, evidenciando el folclore riobambeño.

Visto desde este contexto, hoy en día se evidencia la pérdida de la identidad cultural y simbólica, que surge por la desinformación de su representación y significado que tiene como tal para identificar a un pueblo.

Es por ello que se pretende combatir esta pérdida de valorización cultural, a través de la construcción de una identidad gráfica-cultural como muñecos tipo comic con packaging e imagen corporativa, logrando que el mensaje trascienda en niños de educación básica desarrollando su imaginación, de forma que nos lleve a una superación como sociedad.

## 2. Descripción de la Investigación

### 2.1. Fundamentación Teórica

El Ecuador al ser un país con una gran riqueza cultural celebra varias fiestas populares, las más importantes son: Navidad con sus famosos pases del Niño, Carnaval, Semana Santa, Corpus Cristi, Difuntos con su tan conocido animero y aunque resulta imposible estructurar de manera completa y exacta un calendario de fiestas populares del Ecuador, encontramos un inventario que ayuda a nuestra sociedad al conocimiento de tales expresiones.

Existen varios elementos presentes en celebraciones tradicionales, que hacen que estas celebraciones sean



reconocidas y recordadas como: banda de pueblo, indumentaria, pirotecnia, priostes, ritos, bebida, refranes, costumbres, homenajeado, personajes míticos, comida, coplas, tradiciones, enmascarados, danza, etc.

Todo este estudio pretende dar vitalidad a las Tradiciones de Riobamba mediante su capacidad para renovarse y adaptarse a la actualidad sin perder su esencia. Sin embargo, se creyó conveniente profundizar en el estudio del folclor ya que está estrechamente ligado con el tema de las Tradiciones por ser la sabiduría que poseen la gente de los pueblos.

Se puede evidenciar claramente que existen personajes tradicionales en celebraciones riobambeñas como: diablito, payaso, vaca loca, guionero, monos, coheteros, abanderado, perro, huarmi tucushcas y también podemos encontrar personajes míticos en celebraciones populares de Riobamba como: curiyingue, sacha runa, danzante, diablo huma, yaya carnaval y la mama shalva, cucurucho, animero.

Para poder organizar de una mejor manera la información referente al origen de 7 personajes míticos en celebraciones populares de Riobamba, fiestas o lugares en los que participa, vestimenta y algunos otros datos importantes se desarrolló fichas informativas.

| El Curiquingue Personaje Mítico                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                       |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Origen y/o Historia                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Fiesta y/o Lugares donde se los Halla                                                                                                                                                                 |
| Cuando la tierra era todavía de los naturales aquí, en este mismo cerro, en el Padre-Urcudos longuitos perdieron a sus taitas. Lloraron por muchos días, al fin, cuando todo parecía perdido, se encaminaron a la sementera de papas, tomaron en abundancia sus flores blancas y moradas, se cubrieron el cuerpo de pies a cabeza, los dos longuitos, y al atardecer extendieron sus brazos al cielo Y se convirtieron en curiyingues. | Principalmente en la región sierra centro<br>En toda la zona del Chimborazo<br>Cotopaxi, Tungurahua, Pichincha, Azuay, Cañar e Imbabura.                                                              |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Vestimenta                                                                                                                                                                                            |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | En la cabeza una figura de un ave (la curiyinga) hecha en madera<br>Cabeza tipo cono.<br>Alas de Cartón Cubiertas con papel brillante<br>Pechera y parte trasera hecha de tela.<br>Pantalones cortos. |
| Otros Datos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                       |
| Según el Inca Garcilazo de la Vega Curiquinga significa “ave sagrada del Inca” (Curi =oro; Inga =rey o dios sol. El curiyingue es un ave sagrada en la mitología de los Cañaris, de la cual decían procede su raza; en consecuencia, es bien posible que la danza sea, en el fondo, un acto de culto a la deidad progenitora del linaje de los Cañaris.                                                                                |                                                                                                                                                                                                       |

Cuadro I: Ficha del resumen del curiyingue personaje mítico  
Resumen de fichas descriptivas considerando los datos más importantes del personaje

Aún en la actualidad la riqueza de medios iconográficos, símbolos y formas determinadas se siguen observando en el arte popular, mediante el cual el hombre expresa su forma de ver el mundo y su vida la resume mediante simbolismos los cuales reflejan los valores de su pueblo, las creencias, la gratitud a la madre tierra, así como la adoración de sus dioses.

En la semiótica del diseño andino, se debe observar la fenología de las formas del arte, asociándolas con el contexto cultural que las origina. En su metodología

dirige el análisis a través de dos causas principales. El conocimiento del principio conceptual el hecho simbólico, y el manejo de los procedimientos de diseño implícitos en el diseño estético. (ZADIR, 1990: 5)

En la semiótica del diseño Andino se trata tres aspectos fundamentales: El lenguaje, la composición y el simbolismo.

El lenguaje es comprendido como vehículo de comunicación, todo lenguaje conformado por un universo de signos y símbolos, en el arte Precolombino todo mensaje visual contiene tres niveles de códigos o lenguajes: visual, plástico y simbólico.

La composición es una forma de ordenamiento del espacio, en la cual se conjugan los aspectos visuales, plásticos y simbólicos, dando como resultante una forma particular de sintaxis denominada Composición Simbólica, considerando tres estructuras: de orden, proporcional y formal.

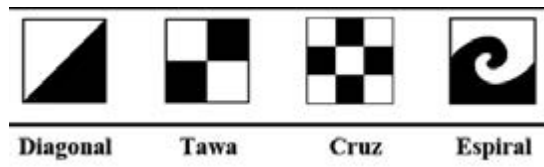


Gráfico I: Estructuras icónicas elementales

Estructuras básicas en las que se puede considerar la cruz, espiral, diagonal y tawa.

El simbolismo dentro del compendio iconográfico del arte precolombino, está comprendido básicamente por tres géneros de imágenes, aquellas que reconocemos del mundo real, otras que pertenecen al campo de la imaginación fantástica mitológica y finalmente aquellas otras procedentes del razonamiento calculador, considerando la cosmovisión, la cosmogonía y la cosmología que constituyen los planos de significación de los cuales se generan el naturalismo, el simbolismo y la abstracción geométrica como una respuesta estética de la forma al contenido. (ZADIR, 1990: 8)

La proporción andina está vinculada a la aplicación de: El trazado armónico: que busca el ordenamiento armónico del espacio, llevo a los diseñadores andinos al encuentro con formas de organización rítmica de los trazos simétricos, desarrollando procedimientos de construcción proporcional del diseño a manera de arquetipos simbólicos de modulación espacial.

## Cosmovisión Andina Presente en Fiestas Populares

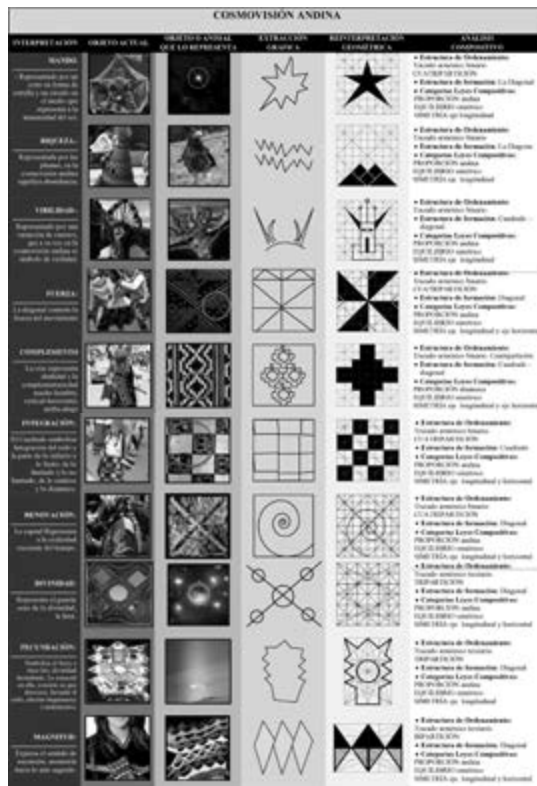


Gráfico II: Abstracción Icónica de Formas

Es un gráfico donde se visualiza las diferentes partes de las vestimentas de los personajes de la celebraciones y la extracción gráfica y estructural geométrica.

## Psicología de la Cromática Andina:

Los colores en el mundo andino también tienen su significado en los ritos, en la relación con los principios masculino y femenino, es un identificador étnico, rituales, ciclos de la tierra etc.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Rojo;</b> representa al planeta Tierra (Aka pacha), es la expresión del hombre andino, en el desarrollo intelectual, es la filosofía cósmica en el pensamiento y el conocimiento de los amautas.                                                                                                                                            |
| <b>Naranja;</b> representa la sociedad y la cultura, también expresa la preservación y procreación de la especie humana, considerada como la más preciada riqueza patrimonial de la nación, es la salud y la medicina, la formación y la educación.                                                                                            |
| <b>Amarillo;</b> representa la energía y fuerza (ch'ama-pacha), es la expresión de los principios morales del hombre andino, es la doctrina del Pacha-kama y Pacha-mama: la dualidad (chacha- warmi) son las leyes y normas, la práctica colectivista de hermandad y solidaridad humana.                                                       |
| <b>Blanco;</b> representa al tiempo y a la dialéctica (jaya-pacha), es la expresión del desarrollo y la transformación permanente del QULLANA MARKA sobre los Andes.                                                                                                                                                                           |
| <b>Verde;</b> representa la economía y la producción andina, es el símbolo de las riquezas naturales, de la superficie y el subsuelo, representa, tierra y territorio, así mismo la producción agropecuaria, la flora y fauna, los yacimientos hidrológicos y mineralógicos.                                                                   |
| <b>Azul;</b> representa al espacio cósmico, al infinito (araxa- pacha), es la expresión de los sistemas estelares del universo y los efectos naturales que se sienten sobre la Tierra, es la astronomía y la física, la organización socio económica, político y cultural, es la ley de la gravedad, de las dimensiones y fenómenos naturales. |
| <b>Violeta;</b> representa a la política y la ideología andina, es la expresión del poder comunitario y armónico de los Andes, el Instrumento del Estado, como una instancia superior, lo que es la estructura del poder; las organizaciones sociales, económicas y culturales y la administración del pueblo y del país.                      |

Cuadro II: Psicología de la cromática Andina  
Significado de los colores según la cromática andina.

2. Desarrollo o Ejecución

2.2.1. Investigación de Mercado

El objetivo de la Investigación de Mercado es determinar si los niños de Riobamba se interesan por adquirir nuestros muñecos. Considerando que:

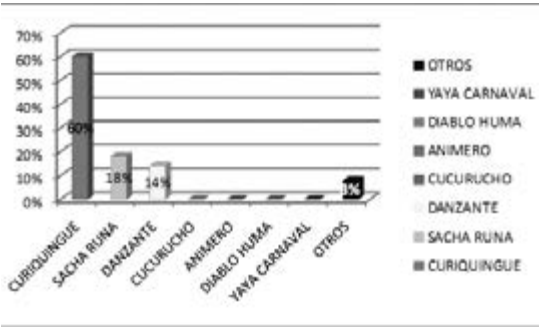
- En la ciudad de Riobamba no hay empresas que realicen muñecos estilo comics de personajes propios de nuestra cultura.
- Los niños rápidamente se identificarán con cada uno de los personajes.
- Los niños verán como héroes propios a los personajes creados.

El segmento de mercado al cual se quiere llegar, son niños y niñas de 8 a 10 años, de clase social media alta, que vivan en la región sierra, en el sector urbano.

La investigación se desarrollará con los estudiantes y docentes de la escuela Liceo Policial “Chimborazo”. Estos niños y niñas mantienen un estilo de vida estudio, familia, entretenimiento, con un gran interés por los juegos y los juguetes. Con una población de 87 estudiantes entre quinto, sexto y séptimo de educación básica.

De la investigación previa que se desarrolló a estos estudiantes, se obtuvieron los siguientes resultados:

El 25% de los niños consultados nos indican que en algún momento se les hablo en horas de clases acerca de los personajes de fiestas populares riobambeñas. Mientras que un 75% dice que nunca se ha tratado el tema. Además, se evidencio que el más identificado como personaje místico es el Curiquingue, por las fiestas en las que participa.



Cuadro IV: Identificación de personajes míticos  
Cuadro de barras donde se pondera la identificación de ocho personajes.



### 2.2.3. Desarrollo y Diseño de los Personajes.

#### Selección de Personajes que Intervienen en las Fiestas Folclóricas Riobambeñas.

A los personajes se los ha dividido en dos grupos, los personajes míticos en las celebraciones y los personajes que complementan las fiestas populares quedando de tal manera así:

**Primer Grupo:** Curiqingue, Animero, Sacha Runa, Cucurucho.

**Segundo Grupo:** Mama Shalva, Yaya Carnaval, Danzante, Diablo Huma.

De acuerdo a las encuestas realizadas, y observando minuciosamente los requerimientos que los niños presentaron, se procedió a dar forma a cada uno de los personajes, utilizando técnicas como: Técnica – Húmeda / Técnica Digital – Adobe Photoshop, el estilo de la ilustración es Comic / Súper Héroe y el color es propia del personaje original.

Cada uno de los personajes convendría representar con una misma tipología es decir rasgos similares que en este caso es la “súper fuerza” que mencionaron los niños entrevistados. Conjuntamente se conservarán símbolos y trazos andinos en el caso de la vestimenta, interpretándose por cada uno de los personajes con un diseño en particular que a la posteridad digitalmente se los podrá plasmar. Para la creación de la figura humana se utilizará la “divina proporción” o proporción áurea.

**Proceso de creación:** dentro del proceso de creación del juguete, se trabajaron en algunos pasos la Creación de bocetos e ilustración final, Creación de la marca, Escultura y modelado de un prototipo, Diseño de packaging, Valor agregado del producto, de 16 personajes: El Danzante, Diablo Huma, Cucurucho, Animero, Yaya Carnaval, Mama Shalva, Curiqingue, Sacha Runa, Guionero, Abanderado, Diablito, Mono, Cohetero, Payasito, Vaca Loca, Perro.

De tal manera que el producto final de cada uno de los personajes contendrá: El juguete del personaje, envase primario, embalaje, cartillas de información y un Álbum didáctico para las cartillas donde se encontrará más información de cada personaje.



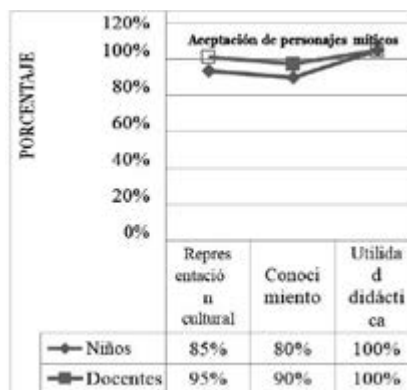
Gráfico II: Kit completo del juego

Fotografía del kit diseñado para promocionar y vender los juguetes identificados con un personaje mítico.

### 3. Resultados

Con estos datos y a través de una encuesta realizada a niños de Educación Básica y a Docentes para determinar el aporte en el aprendizaje sobre la cultura y herencia, pero de un modo divertido, se obtuvo datos en relación a la importancia que tiene el identificar, conocer y aplicar en piezas graficas los personajes míticos del folclore riobambeño.

|          | Representación Cultural | Conocimiento | Utilidad Didáctica |
|----------|-------------------------|--------------|--------------------|
| Niños    | 85%                     | 80%          | 100%               |
| Docentes | 95%                     | 90%          | 100%               |



Cuadro IV: Aceptación de personajes míticos

Ficha de estudio de la aceptación de los niños a los personajes creados.

Por tanto se pudo evidenciar que la creación de personajes tradicionales aportó significativamente en el aprendizaje de los niños de educación básica sobre su cultura y herencia de una forma diferente y entretenida, basada en la representación e identificación de la cultura a través producción gráfica de los muñecos tipo comic. Además, por parte del docente acepta como un como material didáctico que se puede aplicar para niños de escuela.

#### 4. Conclusiones

-Riobamba posee una riqueza cultural formidable y con la creación de los personajes populares de estilo comics, los niños de educación básica se sienten identificados y reconocen la cultura andina representada en ellos.

-Los personajes míticos de las fiestas populares más reconocidas por los niños y niñas son el Curiquingue, El Sacha Runa y El Danzante.

-La creación de súper héroes propios puede reemplazar a los súper héroes extranjeros, generando así en los niños un deseo de adquirir este producto.

#### 5. Referencias

1. Penaherrera, P.; Costales, A., (1968a) *El Quishihuar o el Arbol de Dios*. Talleres Gráficos Nacionales. Quito.
2. Penaherrera, P.; Costales, A., (1998b). *Leyendas Ecuatorianas*. Guayaquil, Ariel.
3. Herrera, C., (2005) *Caminante sin Camino*. Tomo 2, Riobamba, Pedagógica Freire.
4. Klingler, C., (2001) *Psicología Cognitiva*. Colombia, S.A.
5. Carvalho, N., (1996) *Antología del Folklore Ecuatoriano*. Quito, ABYA-YALA.
6. Carvalho, N., (1968) *Estudios de folklore*. Quito, Universitaria.
7. Papalia, D., (1999) *Psicología del Desarrollo*. México, Ultra.
8. Espinosa, M., (1999) *Duendes Moradas Encantadas y Otras Maravillas*, Quito. Taller de estudios Andinos.
9. Cubi, C. y Barragán, P., (2002) *Viva la Fiesta*. Quito, Dinediciones.
10. Zadir M., (1990) *Introducción a la Semiótica del Diseño Andino*. Indiana, Concytec.
11. Análisis se resultados Katari.org (2009). *Significado de los colores de la Wiphala*. Diciembre, 13, 2009- <http://katari.org/wiphala/colores.htm>.

## Con.ver.gente. Procesos de Autorepresentación Digital en un Espacio Público Caleño

**Diana Orozco**

Instituto Departamental de Bellas Artes

Cali, Colombia

dinitaorozco1@gmail.com

**MSc. (c.) Iván Abadía**

Docente – Investigador

Grupo Aisthesis – Instituto Departamental de Bellas Artes

Cali, Colombia

ivan.abadia@bellasartes.edu.co

### Resumen

El autorretrato digital (mejor conocido como *selfie*) es una práctica que ha escalado a niveles masivos gracias a la popularidad de las redes sociales y el uso de dispositivos móviles. Esta práctica define de forma constante al individuo y condiciona la forma en la que se relaciona con sus pares en redes sociales. Pero al mismo tiempo, en la cotidianidad, las personas se enfrentan a una serie de dinámicas (de su quehacer diario) que a cada minuto se ven permeadas por la tecnología y por el afán de la autorepresentación. Es por esto que esta ponencia presenta los resultados del proyecto Con.ver.gente, cuyo propósito fue el de analizar y caracterizar una serie de autorepresentaciones de usuarios en un sitio público de la ciudad de Cali (el Boulevard del Río) recolectadas en la red social Instagram, para evidenciar el uso y el significado que se le da al hecho representativo al darse en un contexto público abierto.

### Palabras Clave

*Selfie*; espacio público; autorepresentación; Boulevard del Río; Instagram.

### Introducción

De alguna forma se tiene una concepción errada sobre las prácticas digitales. Se cree que son prácticas globales que comparten rasgos productivos característicos y que no se ven afectadas por aspectos contextuales. Pero, contrario a lo que se cree, hay prácticas comunicativas que se encuentran directamente influenciadas por el contexto y por la cultura local. Es claro que la vida cotidiana se ha visto impactada por la proliferación de la tecnología, el auge de los dispositivos y la popularidad de las redes sociales. Diariamente, miles de personas se toman auto-fotografías y las comparten con sus seguidores, retratando su día a día. Aunque en estas imágenes la persona resulta ser el centro de atención, hay aspectos secundarios que suelen ser definitorios a la hora de entender el significado de cada imagen. Dichas prácticas suelen reflejar las dinámicas sociales en las que las personas participan en su vida cotidiana. Es así

como cada persona realiza una interpretación constante de su quehacer diario a la hora de tomarse fotografías. El proceso acarrea una serie de decisiones que deberían reflejar los intereses que las personas tienen por un lugar y debería, en algunos casos, reflejar las dinámicas y actividades sociales que las personas realizan en tales sitios. Las *selfies*, como son conocidas estas prácticas, se presentan como una serie de acontecimientos visuales que se encuentran mediados por la tecnología y que se definen por la interacción constante entre el espectador (que mira) y aquello que observa, y, entre el hecho productivo (de la representación técnica) y aquello que es mirado (a través de alguna tecnología visual). Esto hace que sea necesario abordar las prácticas de representación desde una postura cotidiana a partir de la cultura visual [1]. De cierta forma, “la cultura visual aleja nuestra atención de los escenarios de observación estructurados y formales, como el cine y los museos, y la centra en la experiencia visual de la vida cotidiana” [1]. Es por esto que cabe preguntarse ¿de qué forma las prácticas digitales como el autorretrato pueden ser influenciadas por las actividades sociales de la vida cotidiana? ¿Cómo un espacio público puede influenciar prácticas de autorepresentación digital? Y mejor aún ¿cómo se puede describir la utilización de un espacio público a partir de la producción y puesta en circulación de dichas imágenes?

Es así como surge el proyecto CON.VER.GENTE, como una iniciativa para entender las dinámicas del autorretrato cotidiano en espacios públicos en contextos locales, intentando evidenciar el uso y el significado que se le da al hecho representativo al estar en un contexto público abierto. El proyecto, recolectó *selfies* de la red social Instagram, fotografiadas en un lugar público caleño (el Boulevard del Río) durante los meses de Noviembre de 2017 a Marzo de 2018. A partir de dichas imágenes recolectadas y tras un análisis de sus

principales características formales y estéticas (dadas por categorías dispuestas en matrices de análisis) se realizaron definiciones específicas sobre el espacio elegido, y se especificaron diferentes relaciones que las personas poseen en su cotidianidad con un espacio público, gracias a la mediación de los dispositivos digitales. Esta ponencia presenta de forma general: las bases conceptuales de la investigación en el segundo capítulo; el proceso general del proyecto en cada una de sus tres fases, en el capítulo tres; la discusión de los resultados hallados en el análisis, en el capítulo cuatro; y las conclusiones finales de la investigación.

### Un Acercamiento Conceptual

La *selfie* o autorretrato digital es definida como “...una nueva modalidad de autorretrato que ha ido extendiéndose por las redes sociales como una forma de presentación individual con la ayuda de herramientas como el teléfono móvil” [2]. Según el Oxford Dictionary se trata de una “fotografía que uno mismo se toma, típicamente con un smartphone o webcam y que es compartida en las redes sociales” [3]. De forma general es una imagen digital tomada por un dispositivo que circula por una red social, en donde se presenta una situación particular: la presencia en primera persona (autorepresentación) del autor mirando a cámara en una posición cercana (en solitario o en compañía), que usa el dispositivo tecnológico de captura como una extensión del cuerpo. La *selfie* supone una “enunciación en primera persona, que no disimula su intencionalidad y se vale de la cámara y el espejo para materializarse” [2], en donde el sujeto debe ocupar una posición central y privilegiada en la imagen. Para Canga [2] para que una *selfie* sea considerada como tal debe haber estado producida por la propia mano del sujeto, quien a su vez es modelo y fotógrafo.

Más una *selfie* es más que una imagen; es una dinámica social que establece un diálogo constante entre el fotógrafo y el fotografiado, entre la imagen y los filtros digitales, entre quien ve y quien es visto, entre los individuos y las redes de circulación, entre los usuarios y los medios de observación, pero en especial entre las personas y los lugares de captura de la imagen [4]. No existe claridad sobre el tipo de imagen digital que se trata, más allá del hecho de ser una imagen del sujeto producido por una cámara, en la que hay una intención de fotografiarse a sí mismo [5]. Quizás el único punto en común entre todas las conceptualizaciones al respecto

resulta ser su distribución instantánea a través de las redes sociales, pues es una fotografía pensada para dicho fin. Esto significa que en parte, su funcionalidad es ser un testimonio que se comparte con una comunidad abierta que tiene acceso a la información desde cualquier sitio o lugar, a través de los dispositivos y redes en común [6]. Según Büchner [7], no existe un fin específico para las *selfies*; se puede decir que este tipo de imágenes va a suponer una relación con las prácticas cotidianas del sujeto en función de lo público.

Comúnmente la fotografía era una práctica ritual que involucraba el conocimiento de ciertos saberes técnicos que permitían el accionar de la cámara y la producción de una imagen. Pero actualmente la presencia de la cámara digital en las manos de los sujetos (dado por los dispositivos móviles), ha permitido la evolución de la práctica hacia un área más popular, haciendo que todo sea susceptible a ser fotografiado en la medida en que el sujeto así lo desee. Hoy en día, hacer una captura es un proceso fácil y rápido, ya que no se necesita tener ninguna experticia en el campo (el dispositivo suplente todas las necesidades técnicas del proceso), y el software le permite editar, visualizar y compartir la imagen en cualquier red social existente [2,8]. Es el software el que posibilita que se presenten las funciones conectivas y sociales, permitiendo un accionar directo sobre la imagen y propiciando aspectos culturales asociados tradicionalmente a la comunicación mediada a través de los *mass media* [9]. Pero según Brea, la red no solamente posee funciones sociales, sino que ha instaurado una nueva modalidad de memoria en función de la red y la conectividad, que permite a quien la usa dar cuenta de sus actividades, al permitir el almacenamiento de la información y la comunicación hipertextual con otros sujetos [10].

Hablar del dispositivo no solo se refiere al hardware utilizado dentro del proceso de captura fotográfica, sino a todo el conjunto de factores de producción, difusión y captación que atraviesan a la imagen fotográfica. Es así como la *selfie* se concibe como una imagen digital que podría estar hecha con cualquier cámara, pero que principalmente utiliza el móvil como principal dispositivo de captura. Es a través de él, que el sujeto usa la red como forma de difusión, ve a la pantalla del dispositivo como método de visualización y usa las capacidades de interacción de los dispositivos como método de edición y de acceso [2]. Pero en la *selfie*, el dispositivo y el cuerpo se vuelven uno, siendo el

dispositivo una extensión del cuerpo para la toma fotográfica (casi como una prótesis del cuerpo). Así mismo, sirve para que el sujeto se observe una vez es tomada la fotografía y pueda controlar todos los aspectos formales dentro de la composición (ángulo, luz, perspectiva) [2].

En cuestión de tipologías, las *selfies* pueden clasificarse según Canga [2] en: realizadas con rapidez de manera improvisada, preparadas para conseguir una imagen determinada de autor, y de características peculiares (como de fragmentos del cuerpo, rasgos individuales y huellas sobre la piel); y según Fernandez [6] en: variante gran angular con el brazo extendido, instantánea en el espejo, primerísimo plano de la cara, fotos grupales accionadas por alguien del grupo, foto apoyada con palo de *selfie* y video *selfie*. Adicional pueden haber tipologías temáticas en función del tipo de mensaje que las fotografías pueden comunicar (como el caso de las *selfies* de protesta vehículo de demanda de problemáticas sociales en las que generalmente van acompañadas de mensajes virales que determinan los mensajes de oposición a los que el sujeto se adscribe [7], o en los autoretratos del cuerpo utilizados como imágenes de seducción, de autoidentificación corporal y de identidad de género [8]).

Una *selfie* es en sí misma una actuación del sujeto en función de sus intenciones comunicativas, ya que le permite mostrarse a sí mismos actuando a otros [5], casi como si se involucrase a un yo performativo [11]. “Cada *selfie* es una actuación de una persona, ya que esperan ser vistos por los demás” [3]. Las *selfies* “son representaciones escenificadas” [11] que se apoyan en los hashtags usados, la naturalidad expuesta en la foto, el lugar de toma o incluso el tipo de dispositivo, la pericia de la toma o la calidad de la fotografía; todo ello influye en las autorepresentaciones.

Esto supone que en este tipo de fotografías no solamente se observa a la persona que se retrata, sino a su proceso de producción. En una *selfie* se suele observar la mano estilizada de la persona elongándose para conseguir un plano adecuado en el que el perfil se alcance a distinguir; es quizás por eso que la mayoría de *selfies* plantean una vista superior para representar el cuerpo en su máxima expresión [11]; es el cuerpo el que actúa como mediador entre la captura del dispositivo y el sujeto.

Según Hess [11] la autenticidad de las *selfies* se encuentra dada por la superposición de cuatro elementos

que denomina montaje *selfie* (*selfie assemblage*): el yo, el espacio físico, el dispositivo y la red. Todos tienen un amplio nivel de importancia dentro de la representación, pero hay que decir que más que una *selfie* permita la interacción entre el yo fotografiado y el dispositivo de captura, intentan minimizar el espacio existente entre ambos. Es por eso que tal acción requiere una habilidad corporal de composición y manejo del dispositivo tal, que permita representar el cuerpo en su práctica cotidiana tal y como el sujeto requiera [11].

Desde un área práctica, se pueden nombrar algunos proyectos que se han realizado con el fin de indagar sobre las formas de representación en redes sociales, su relación con los contextos locales en los que son producidos y su aporte a la cultura visual contemporánea:

- *Selficity* [12] presenta un proceso de recolección y análisis de *selfies* en cinco ciudades alrededor del mundo (Nueva York, Moscú, Berlín, Sao Paulo y Bangkok). El proyecto realizó un análisis multidisciplinar desde el arte, la comunicación y los estudios sobre el software, definiendo aspectos sociales y culturales de cada contexto en relación con aspectos formales de las imágenes recolectadas.

- *The Exceptional and the Everyday: 144 Hours in Kyiv*. [13] analiza imágenes compartidas en Instagram en la ciudad de Kiev durante la revolución ucraniana de 2014. Con dicho proyecto se intentó dilucidar de qué forma la población se involucró con los hechos políticos acaecidos en el país y la forma en la que se realizaron interpretaciones al respecto por medio de una red social.

- *SelfieSaoPaulo* [14] fue un proyecto que siguió las mismas directrices del anterior, con la particularidad que los productos finales se basaron en la realización de animaciones con muestras secuenciales de imágenes en tres categorías: edad, género y cantidad de sonrisa de los fotografiados.

Ahora bien, en términos generales, cuando se habla de *selfies* se puede referir un tipo de práctica cotidiana que ha escalado a niveles masivos gracias a la popularidad de las redes sociales (como Instagram) y que hoy en día hace parte del cúmulo de prácticas alrededor de lo digital. De cierta forma se trata de una práctica que define de forma constante al individuo (en relación a su presencia digital) y condiciona la forma en la que se relaciona con sus pares en contextos digitales. Pero al mismo tiempo, en la cotidianidad, las personas se enfrentan a una serie de dinámicas que a cada minuto se ven permeadas por la tecnología y por el afán de la autorepresentación. De

una forma más específica, un fenómeno digital como la *selfie*, es el resultado de las relaciones que los sujetos poseen con su contexto (potenciada por la ansiedad generalizada de la imagen contemporánea [15]), y de forma más estricta, las representaciones resultantes poseen información vital para el entendimiento de los contextos a los que las personas suelen pertenecer.

## El Proyecto Con.ver.gente

El proyecto Con.ver.gente tuvo como principal objetivo describir y caracterizar las diferentes prácticas de autorepresentación digital local, a partir del análisis de la producción y de la circulación en la red social Instagram de imágenes tomadas en un espacio público caleño de alto reconocimiento en la ciudad (el Boulevard del río). Para dicho fin, el proyecto recolectó un número determinado de imágenes producidas en Instagram que tuviesen relación con el espacio determinado (bien sea por la aparición en etiquetas o por la georreferenciación del espacio) por las que se pudiesen determinar las diferentes prácticas sociales (asociadas a la imagen) que eran propiciadas por el espacio público. Es así, como se dividió el proyecto en tres momentos metodológicos: la delimitación del espacio, la recolección de imágenes y categorización, y la aplicación de matrices de análisis.

## Delimitación del Espacio

El Boulevard del Río es un espacio público construido en el centro de la ciudad de Cali e inaugurado el 13 de noviembre de 2013. Se encuentra situado justo al lado de la ribera del río Cali, sobre la calle primera y se encuentra ubicado sobre la anterior Avenida Colombia. Bajo él, se ubica uno de los túneles urbanos más largos de Colombia (el túnel mundialista) y promueve un espacio de caminata y esparcimiento en la ciudad, al tratarse de una zona de varias calles de interés turístico y comercial, en la que locales y turistas pueden transitar y realizar diferentes actividades sociales y culturales. En el mes de Diciembre, por ejemplo, ha sido el lugar en el que se ha dispuesto por varios años consecutivos el alumbrado público, lo que lo convierte en una zona de alto interés para los caleños.

Pero adicional de la distribución del espacio (que va desde la calle 5a hasta la calle 13) (“Figura 1”), de los mobiliarios centrales construidos para el uso de los transeúntes, y de las vías determinadas para peatones y ciclistas, el Boulevard posee un amplísimo interés cultural ya que permite la conexión de diferentes

puntos turísticos de la ciudad tales como: la iglesia La Ermita, el puente Ortiz, el CAM, el edificio Coltabaco y las esculturas de las gatas del Gato de Tejada (que se encuentran dispuestas a lo largo del Boulevard).



Figura 1. Ubicación del Boulevard del Río. Tomada de Google Maps.

Es así como en la primera fase del proyecto se realizó una delimitación de los principales lugares dentro del Boulevard, en función del concepto determinado por la Ley 9 de 1989 [16] en el Capítulo II en el que se entiende por espacio público “el conjunto de inmuebles públicos y los elementos arquitectónicos y naturales de los inmuebles privados, destinados por su naturaleza, por su uso o afectación, a la satisfacción de necesidades urbanas colectivas que trascienden, por tanto, los límites de los intereses, individuales de los habitantes”. A través de dicha definición se pudieron identificar tres tipos de espacios a analizar dentro del Boulevard del Río, resumidos en la “Tabla 1”:

- A) Espacios de circulación: espacios destinados para el tránsito público (de vehículos y peatones).
- B) De asentamiento: espacios utilizados para reposar, sentarse o relacionarse con otros de forma social y que posean algún tipo de mobiliario para dicho fin.
- C) Elementos culturales, históricos y religiosos: espacios destinados a la decoración del lugar y a la puesta en valor del sitio (esculturas, murales, edificios históricos).



| Tipos de espacios                                  | Espacios dentro del Boulevard                                                                  |
|----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| De circulación                                     | Vías peatonales, ciclorutas, túnel mundialista, puente peatonal calle 6ta                      |
| De asentamiento                                    | Mobiliario central y laterales, respiraderos centrales.                                        |
| Elementos arquitectónicos, culturales e históricos | Iglesia La Ermita, Edificio Coltabaco, Mural Calle 11, Mural Calle 9, esculturas Gatas del Río |

Tabla 1. Tipos de espacios dentro del Boulevard del Río

Una vez realizada dicha clasificación se fotografiaron los espacios en una serie de salidas de campo en las que se registraron los diferentes usos dados por las personas. Es así como se realizó una caracterización fotográfica del espacio (“Figura 2”). Como principal conclusión de la primera fase del proyecto, es que el uso del espacio se realiza de forma más dinámica de lo pensado, debido a que las personas suelen utilizar (por ejemplo) lugares de la ribera del río o los marcos de edificios aledaños para asentarse o para realizar actividades de tipo social. Esta situación hace que la definición del espacio público se encuentre delimitada por los usos que los sujetos hacen de él y no por las delimitaciones urbanísticas realizadas por los entes administrativos públicos y privados; como por ejemplo, los viernes en las noches se suele tener una alta presencia de personas que se reúnen alrededor de bares locales, a escuchar salsa y a consumir bebidas alcohólicas en el espacio de circulación y sobre el mobiliario dispuesto a lo largo del Boulevard, o por ejemplo, el uso del espacio para fines deportivos, recreativos, para muestras culturales y/o artísticas.

A partir de dicho trabajo de campo se dividió el espacio en tres zonas de interés (A – Entre Calle 13 hasta Calle 12, B – Entre Calle 12 hasta Calle 8, C – Entre Calle 8 hasta Calle 6), por proximidad y por los diferentes usos cotidianos; dicha división puede encontrarse en la “Figura 3”.



Figura 2. Espacios dentro del Boulevard del Río. a) Edificios La Ermita, Coltabaco y sus alrededores; b) mobiliarios centrales y laterales para uso público y Mural calle 11; c) respiraderos centrales del túnel mundialista; d) y e) mobiliarios centrales para uso público y vías peatonales; f) mobiliarios publicitarios y ciclorutas.



Figura 3. División del espacio por zonas de interés. Tomada de Google Maps.

## Recolección de Imágenes y Categorización

Para la segunda fase del proyecto se realizaron dos búsquedas y posterior recolección de imágenes tomadas a lo largo del Boulevard del Río.

En primera instancia se realizó una búsqueda en la red social Instagram a partir de una serie de etiquetas (*hashtags*) reconocibles del sitio; las etiquetas pueden encontrarse en la “Tabla 2”. En esta primera búsqueda se primaron las intenciones de representación tanto del sitio, como de las personas (y las actividades allí realizadas), excluyendo todo tipo de imágenes que tuvieran una intención comercial (de forma directa y explícita), sin

ninguna discriminación de fecha de publicación (desde 2014 hasta 2018). Adicional se excluyeron imágenes de sitios y espacios privados y, dado que el boulevard es un sitio propicio para la realización de eventos culturales, se decidió dejar de lado todas aquellas imágenes que se tuvieran en función de la representación de dichos eventos (tales como el alumbrado decembrino, la feria del libro, o cualquier otra actividad cultural organizada de forma pública o privada en el sitio). Es así como se contó con una primera recolección de un total de 400 imágenes, de las que se recolectó: la imagen, el nombre del usuario, la fecha de publicación, la descripción de la imagen, las etiquetas usadas y el posicionamiento dado (estas tres últimas opcionales).

| Etiquetas de búsqueda | Número de publicaciones |
|-----------------------|-------------------------|
| #boulevarddelrio      | 941                     |
| #boulevardcali        | 185                     |
| #boulevarddelrí       | 45                      |
| #boulevarddelriocali  | 83                      |
| #boulevarddelríocali  | 5                       |

Tabla 2. Primera búsqueda por etiquetas.

Tras esta primera recolección se estableció una primera división de las imágenes a través del reconocimiento de la zona aproximada en donde fue tomada (A, B o C, según como aparece en la “Figura 3”); los totales de la división pueden encontrarse en la “Tabla 3”.

| Lugar aproximado | # de fotos por lugar |
|------------------|----------------------|
| A                | 156                  |
| A/B              | 1                    |
| B                | 164                  |
| C                | 30                   |
| No se identifica | 48                   |
| Otro             | 1                    |

Tabla 3. Clasificación de las imágenes recolectadas en la primera búsqueda por el lugar aproximado de la toma.

Una vez divididas, se procedió a realizar una segunda clasificación en función de la presencia del sujeto en el

espacio; a partir de dicha clasificación se determinaron cuatro categorías de imágenes, dependiendo del tipo de información que representaban:

- a)Espacio: representación del lugar de forma abierta o puntual (mobiliarios o partes del espacio), de un edificio arquitectónico, o de algún objeto cultural o decorativo (esculturas o murales) puestos en el sitio
- b)Sujeto: representación de personas, en primer plano (en solitario o en grupo) donde no exista ninguna intención de representación del espacio.
- c)Espacio/Sujeto: representación con énfasis en la interacción de las personas en el espacio, en el que se establezca su paso o su presencia de éste en el sitio.
- d)Objeto: representación de un objeto específico independiente al sujeto o al espacio.

La clasificación de estas categorías puede encontrarse en la “Tabla 4”.

| Categoría          | # de datos por categoría |
|--------------------|--------------------------|
| 1) Espacio         | 209                      |
| 2) Sujeto          | 52                       |
| 3) Espacio /sujeto | 131                      |
| 4) Objeto          | 8                        |

Tabla 4. Clasificación de las imágenes recolectadas según categorías de representación.

Tras la realización de esta división se concluyó realizar una segunda búsqueda, debido a que más del 50% de las imágenes recolectadas se encontraban en la categoría de Espacio, y a partir de ellas no se podían establecer las relaciones específicas que el proyecto buscaba. Fue así como se estableció una segunda recolección de imágenes. En esta, se descartaron por completo las imágenes que retrataran exclusivamente el espacio, y solo se recolectaron imágenes que tuvieran presencia de personas en él; para esta búsqueda se utilizó el posicionamiento dado por los usuarios a las imágenes (como metadatos), según 6 lugares. La cantidad de imágenes recolectadas en esta segunda búsqueda fue de 135, publicadas entre los meses de Enero a marzo de 2018 (o antes si la búsqueda por posicionamiento así lo requería); el total de imágenes recolectadas por posicionamiento puede verse en la “Tabla 4”. Se recolectaron los mismos datos que en la primera búsqueda y se realizó una división por zona aproximada en la que fueron tomadas (“Tabla 5”).



| Posicionamiento                     | # de publicaciones recolectadas |
|-------------------------------------|---------------------------------|
| Bulevar del Río Cali                | 50                              |
| Iglesia La Ermita-Cali              | 35                              |
| Cafe-Bar Boulevard del Río          | 24                              |
| Boulevard Del Río                   | 16                              |
| Santiago de Cali, Boulevard del Río | 5                               |
| Edificio De Coltabaco- Cali         | 5                               |

Tabla 4. Segunda búsqueda por posicionamiento de la publicación.

| Lugar aproximado | # de fotos por lugar |
|------------------|----------------------|
| A                | 64                   |
| B                | 30                   |
| C                | 8                    |

|                  |    |
|------------------|----|
| No se identifica | 33 |
|------------------|----|

Tabla 5. Clasificación de las imágenes recolectadas en la segunda búsqueda por el lugar aproximado de toma.

### Aplicación de Matrices de Análisis

Para la última fase del proyecto se realizaron descripciones de cada una de las imágenes recolectadas, en las que se pudieran registrar los aspectos importantes que dieran cuenta del uso del espacio (en función de la fotografía) y del tipo de composición fotográfica realizada en el lugar. Para ello se construyó una matriz de análisis con una serie de aspectos relevantes a evaluar dentro de cada fotografía: tipo de encuadre, tipo de plano fotográfico utilizado, cantidad de personas involucradas en la toma (en el plano general), el tipo de captura (autocaptura, selfstick, independiente o aérea), la dirección de la toma, los espacios reconocibles dentro de la imagen, la edición fotográfica (marcos, filtros o adición de marcas adicionales) y en general, las

|                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Información básica                                 | Posicionamiento, nombre de usuario, descripción de imagen, hashtags, fecha de publicación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Lugar de la toma                                   | A, B, C                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Tipo de categoría                                  | Sujeto, espacio, espacio/sujeto, objeto.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Información del sujeto (si hay)                    | Número de personas en primer plano, posición dentro de la composición, géneros de las personas en primer plano                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Tipo de captura                                    | Autocaptura, selfstick, asistida, independiente, otra.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Tipo de plano                                      | General, entero, americano, medio, primer plano, ppp, detalle                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Dirección de captura                               | Normal, picado, contrapicado, nadir, cenital.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Condiciones de luz                                 | Día, noche, atardecer                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Relevancia del espacio en la toma                  | Alta, media, baja                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Actividades detalladas de los sujetos (si hubiere) | Transeúntes, de pie sobre calle, de pie sobre mobiliario, posando sobre baranda, sentado sobre mobiliario, sentado sobre calle, actividad social, bebiendo, deportistas, mirando a cámara, posando al lado de objeto, posando al lado de edificio, posando de espalda, comiendo, posando abrazados, mirando el celular, grupo, acostado sobre mobiliario, modelo, recostado sobre mobiliario, hincado sobre calle, saltando.            |
| Espacios visibles en la fotografía (si hubiere)    | Boulevard, La Ermita, Coltabaco, escultura Gatas del Río, Mural calle 11, Mural calle 9, otros murales, café boulevard, bambúes, Puente Ortiz, hundimiento, barandas hundimiento, barandas hundimiento, mobiliario central, mobiliario publicitario, ventilación hundimiento, puente peatonal, teatro Jorge Isaacs, ruinas, edificios, cicloruta, edificio Ceibas, edificio Banco de Bogotá, saliente del río, río Cali, Torre de Cali. |
| Información adicional (si hubiere)                 | Tipo de encuadre, uso de filtros, uso de marcos, usuario comercial, usuario fotográfico, uso de logos y marcas de agua, foto borrosa, tipo de lentes, foto profesional.                                                                                                                                                                                                                                                                 |

Tabla 6. Elementos dentro de la matriz de análisis.

actividades realizadas por los sujetos que aparecían en las tomas; un resumen de dichos aspectos pueden ser encontrados en la “Tabla 6”.

## Discusión de Resultados

Uno de los principales resultados de la recolección fue la notable representación del espacio. Al menos el 50% de las imágenes recolectadas tenían alguna relación con dicho fin. Bien sea la representación de algún objeto arquitectónico (la iglesia La Ermita o el edificio Coltabaco) o del espacio cotidiano en sí (fotografía en plano abierto que representa el Boulevard en su máxima expresión). En casi el 75% de las fotografías recolectadas en la primera búsqueda, el espacio tuvo una alta o mediana trascendencia, y está presente en las composiciones; cabe aclarar que en algunas de dichas fotografías la presencia del espacio es meramente incidental y no hay razones específicas para determinar que su aparición en la fotografía sea intencional. Razón de ello es que en gran parte de las imágenes dentro de la categoría Sujeto, sea casi imposible determinar el lugar exacto de la toma (bien sea porque el espacio no es identificable o porque las personas llenan por completo el espacio fotografiado) (“Figura 4a”). Dentro de la categoría de Espacio, es muy común encontrarse con fotos que intentan presentar el espacio de forma cotidiana, sin enfocarse en ninguna acción o sujeto específico (ver figura 4b), y hay una alta proporción en las fotografías recolectadas (más del 25%) en tener la presencia de representaciones intrínsecas de las características del espacio, bien sea arquitectónico (edificios como La Ermita y Coltabaco), cultural (las esculturas de las Gatas del Río) o de mobiliario (“Figura 4c”).

Otro aspecto importante a resaltar en el análisis es la búsqueda del retrato de los edificios o de los elementos escultóricos dispuestos a lo largo de él, en solitario o en función de las personas. Es como si las fotografías permitiesen enmarcar la presencia del usuario en un espacio físico específico [11] y dar cuenta de la presencia en relación con otro tipo de espacios (e imágenes) en un espacio digital (red social). Es así como dentro de la categoría Espacio/sujeto, al menos el 44% (de la primera búsqueda) tuvo una representación con La Ermita, las esculturas de las Gatas del Río, el edificio Coltabaco, o los murales de la calle 11 y calle 9 (“Figura 4d”). Además, al menos el 12% de las fotografías recolectadas en la primera fase, daban cuenta (en primer o segundo

plano) del edificio conocido como Café Boulevard, que se encuentra en la esquina de la Calle 9na (“Figura 4e”); esto se debe a que este lugar, a pesar de no encontrarse dentro del circuito turístico e histórico del sitio, ha sido tomado como punto de encuentro para actividades sociales de ocio y divertimento en el espacio público. Cabe anotar que según Hess [11], si una *selfie* se toma en público, esta imagen se trata de un registro del paso o de la realización de una acción en un sitio, con la finalidad de ser compartida por sujetos que no están presentes dentro de la composición.

Otro aspecto relevante dentro de la primera búsqueda fue la presencia de cuentas comerciales (con propósitos turísticos) y de fotógrafos profesionales, que daban uso al sitio como forma de publicitar sus servicios (o productos) o para mostrar su experticia en el campo; casi el 23% de las imágenes recolectadas respondía a este tipo de imágenes. Esto hace que se piense el espacio del Boulevard del Río como un lugar representativo de la ciudad que permite su reconocimiento turístico a nivel local e internacional (“Figura 4f”).

Hay que destacar que la principal actividad que se puede determinar en las imágenes recolectadas es la de los transeúntes, bien sea de forma intencional (en imágenes que retraten la cotidianidad) o de forma incidental (en imágenes que capturen un sujeto o un edificio en primer plano). Adicional, se presentan diferentes poses por parte de los usuarios: de 183 imágenes (de la primera búsqueda) relacionadas con sujetos, al menos el 26% se encuentran posando de pie sobre la calle, el 21% se encuentran sentados sobre algún tipo de mobiliario y el 10% se encuentran al lado de un objeto o de alguna baranda del espacio. En la segunda búsqueda, el 40% correspondió a imágenes posando de pie sobre la calle, el 22% sentados sobre mobiliario y el 12% de pie sobre algún objeto o alguna baranda. Adicional, el 11% y el 7% de las fotografías (de la primera y segunda búsqueda respectivamente) dan cuenta de actividades sociales realizadas en el espacio, propiciadas por los bares del sector (al menos en la mitad de ellas se muestra algún tipo de bebida alcohólico). Esto da cuenta de cómo las personas hacen uso del lugar, incluso a pesar de las prohibiciones locales de realizar actividades que involucren bebidas alcohólicas en espacios públicos (“Figura 4g”).

Hay dos aspectos relevantes dentro de la composición a destacar. El primero de ellos es la baja utilización del *selfstick* como forma de captura (solamente dos

imágenes de las 535 analizadas hicieron uso de dicho método). Solamente el 40% de la primera búsqueda (excluyendo la categoría Espacio) y al menos el 47% de la segunda búsqueda fueron autocapturas (*selfies* en el sentido estricto); en el resto de casos se trató de capturas asistidas (sujeto que toma por encargo a otra persona de forma intencional) o independientes (sujeto que toma por su propia cuenta a otra persona o grupo de ellas, sin su consentimiento directo) (“Figura 4h”). En el caso de personas que deciden autoretrarse a sí mismos al lado de objetos (arquitectónicos o escultóricos) resulta ser muy importante la dirección del plano (en contrapicado) de forma diferente a en picada, como según Mirzoeff [3] suelen tomarse mejor las *selfies* (“Figura 4i”).

En este último grupo se logra observar una práctica común en función de los edificios arquitectónicos (como La Ermita o Coltabaco) y es justamente la imposibilidad de poder dar cuenta de ambos elementos dentro de la composición fotográfica (tanto sujeto como edificio), aspecto se presenta por la diferencia de proporción de los elementos frente a la figura humana. Por ello, o bien suele recurrirse a la direccionalidad de la toma (en contrapicada) o recurrir a la asistencia de la toma fotográfica por un tercero (“Figura 4j”). Se trata de una práctica extensiva de *selfie*, en donde el propio sujeto es incapaz de permitir una captura con tan solo su propio cuerpo, y debe recurrir a aspectos de toma adicionales para dicho fin (bien sea otro sujeto, o el temporizador); más en términos conceptuales, este tipo de imágenes cumplen la misma función que las *selfies* tradicionales.

## Límites del Trabajo, Conclusiones y Trabajo Futuro

En primera medida se deben marcar los límites generales tanto del trabajo de recolección de imágenes como de su análisis. En una primera instancia, las prácticas de publicación de imágenes en redes sociales como Instagram han sufrido cambios sustanciales en los últimos años, gracias a la tecnología de publicaciones efímeras (denominadas *stories*). En este tipo de prácticas las imágenes subidas por los usuarios solo pueden ser vistas por un lapso determinado de tiempo y solo por aquella comunidad que siga al usuario. Dado que esta práctica se encuentra actualmente de moda dentro de los usuarios de redes sociales como Instagram, se presupone que gran parte de las imágenes que se pueden producir alrededor de un espacio como el Boulevard del Río se encuentran producidas y compartidas por dicho método.

Pero dado que es tecnológicamente imposible hacer un rastreo de dichas representaciones, fueron ignoradas y descartadas dentro del proceso de recolección de imágenes.

También se debe hacer precisión sobre los alcances metodológicos del proceso. Aunque gran parte del trabajo se basó en realizar análisis cuantitativos que pudiesen dar cuenta de rasgos representativos de las imágenes analizadas, cabe notar que los resultados no se presentan como totalitarios o generalizados frente a las prácticas que suceden dentro del espacio analizado. Esto significa que las cifras y los valores aquí presentados solo son proporcionales a la cantidad total de imágenes recolectadas, y aunque pudiesen ser significativos en función de las prácticas de representación suscitadas en el lugar, no son concluyentes para afirmar que son las únicas ni las más recurrentes prácticas que allí ocurren. Más esto no significa que el análisis no pueda plantear una línea futura de trabajo, en función de delimitar este tipo de prácticas bajo la actuación y opinión de los sujetos, y bajo otro tipo de registros por fuera del digital (como entrevistas, encuestas u observaciones participantes).

Se debe marcar que todas las imágenes recolectadas tienen algún tipo de intencionalidad de ser relacionadas con el espacio, bien sea por medio de etiquetas (*hashtags*) que tengan algún tipo de relación con él, o bien sea por el posicionamiento de algún lugar dentro de él. Esto sugiere que el proyecto no releva ningún tipo de imagen que no posea tal intencionalidad. También hay que marcar que aunque no todas las imágenes recolectadas tienen una presencia general del sujeto dentro de la representación, sí plantean (en término prácticos) un nivel de presencia del sujeto en el espacio. Se trata del concepto de indexicalidad de la imagen [5]; cada representación sobre el sitio (incluso aquellas que no presentan al sujeto en primera persona) marca algún tipo de presencia indicial a quien observa la foto. Este componente, permite hablarle en términos discursivos a quienes no estuvieron en la captura, y decirle aquello que sucedió en un momento específico. Incluso aquellas fotos en las que existe una ausencia del sujeto, se marca una presencia tácita, bien sea por el tipo de posicionamiento dado en la red social (que también sirve para marcar el paso o la acción dentro de un espacio) o bien sea por la relación que se establece entre la imagen publicada y el espacio representado.

Hay que mencionar que dentro de esta amplia gama de

fotografías, hay un tipo de imagen que llama la atención por proponer en la composición, una forma particular de relación entre el sujeto y el espacio. Es así como se propone una categoría específica dentro del vasto mundo de autoretratos: la *selfie* de espacio (“Figura 4j”), cuya intención se encuentra dada en dar cuenta del paso del sujeto por un espacio específico y en donde las condiciones de representación, logran favorecer tanto a uno como a otro. En este tipo particular de representación, el sujeto hace uso de las características que el dispositivo dispone para tal fin, de tal forma que logre suplir las limitaciones de su propio cuerpo para retratar ambos objetivos en una misma composición. Es así como en este tipo de *selfies*, se pueden encontrar representaciones mediadas por el accionar del propio cuerpo (en donde la mano sirve de sostén para el dispositivo y en donde la dirección de captura logra favorecer la aparición de ambos objetos), o bien sea representaciones asistidas por terceros (en donde se favorezca la presencia completa o parcial de ambos, sujeto y espacio). Es este último caso el que más llama la atención dentro de esta categoría, pues rehúye la composición tradicional de la *selfie*, y permite el distanciamiento del sujeto fotografiado en pro de la representación específica del espacio (público o arquitectónico).

Para finalizar hay que anotar que tomarse selfies no es fenómeno complejo; tan solo basta tener un celular a la mano y contar con una cuenta de alguna red social. Se trata de un fenómeno de representación cotidiano, potenciado por la capacidad de poderse tomar fotos a sí mismo. Ir a un evento, pasar por un sitio, estar con un grupo de personas, o sencillamente retratarse frente al espejo, son acciones cotidianas potencialmente representables, siempre bajo la decisión estética, política, social y cultural del sujeto que las posibilita. “Así, quien está o no está en la foto es un aspecto relevante en la constitución del grupo social, del mismo modo que las narrativas que acompañan los álbumes familiares o las fotos de viaje o de cena con los amigos” [11]. Es así como el estudio de las *selfies* puede dar cuenta del tipo de narrativas que se pueden crear alrededor de un sitio (en este caso el Boulevard del Río), alrededor de una práctica específica (como practicar un deporte o visitar un monumento) o incluso alrededor de una temática (como un evento o una acción común), siempre que las personas puedan participar desde su quehacer cotidiano.



Figura 4. Ejemplos de imágenes recolectadas según análisis. a) lugar sin identificar [johnnyblake88]; b) espacio abierto cotidiano [camilocuellar92]; c) representación de espacios y lugares puntuales [hotelboutique\_casafarallones; iamcarito1]; d) sujetos al lado de edificios y objetos puntuales [andres\_guerrero\_mejia10; vane.pabon08]; e) Café Boulevard [oscarhco]; f) fotógrafos profesionales y usuarios comerciales [models.style; brandonilla.fotos]; g) actividades sociales en vía peatonal y sobre mobiliarios [caliapieoficial; hinotosam79]; h) autocapturas y capturas asistidas [imgeorgech; nisdelsibompart] i) dirección de captura en contrapicada y en picada [linamaao, estebanc17]



Figura 4j. Ejemplos de selfies tradicionales y selfies de espacio. [bs-tivensg; felipecardona11; juanelacusado; claudia\_mrcela; juan.di.735; jonnytm25].

## Reconocimientos

El presente trabajo fue financiado por el Instituto Departamental de Bellas Artes, en la convocatoria de investigaciones 2017-2018, a través de la modalidad de Investigación.

## Referencias

1. Mirzoeff, N. 2003. *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.

2. Canga, M. 2015. Introducción al fenómeno del Selfie: valoración y perspectivas de análisis. *FOTOCINEMA. Revista científica de cine y fotografía*, 10, 383-405.

3. Mirzoeff, N. 2016. *How to See the World: An Introduction to Images, from Self-Portraits to Selfies, Maps to Movies, and More*. Nueva York: Basic Books.

4. Senft, T. y Baym, N. 2015. What Does the Selfie Say? Investigating a Global Phenomenon. *International Journal of Communication*, 9, 1588–1606.

5. Frosh, P. 2015. The Gestural Image: The Selfie, Photography Theory, and Kinesthetic Sociability. *International Journal of Communication*, 9, 1607-1628.

6. Fernández, A. 2016. La mercantilización del selfie como medio de construcción las identidades sociales. *Opción*, 32(9), 706-717.

7. Büchner, C. 2016. Selfie de protesta y construcción social de sentido: Un acercamiento desde la semiótica social. *Comunicación y medios*, 33, 35-53.

8. Ardévol, E. y Gómez, E. 2012. Cuerpo privado, imagen pública: el autorretrato en la práctica de la fotografía digital. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*. 67(1), 181-208.

9. Manovich, L. 2013. *El software toma el mando*. New York, NY: Bloomsbury.

10. Scolari, C. 2008. *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.

11. Hess, A. 2015. The Selfie Assemblage. *International Journal of Communication*, 9, 1629–1646.

12. Manovich, L. et al. 2014. *Selfecity*. <http://selfecity.net/>

13. Manovich, L., Tifentale, A., Yazdani. M. y Chow, J. 2014. *The Exceptional and the Everyday: 144 Hours in Kyiv*. The 2nd Workshop on Big Humanities Data. IEEE Big Data 2014 Conference.

14. Stefaner, S., Chow, J. & Manovich, L. (2014). *SelfieSaoPaulo*. <http://lab.softwarestudies.com/2014/06/selfiesaopaulo-new-project-by-moritz.html>

15. Mitchell, W. J. T. 2009. *Teoría de la imagen, ensayos de la representación verbal y visual*. Madrid: Ediciones Akal.

16. República de Colombia. 1989. Ley 9. Capítulo II. Del espacio público. Constitución Política de Colombia.

# Historias Orales Visibles en la Pesca Artesanal

**Fabian Leotteau**

Miami, FL. USA and Colombia PhD Candidate in  
Creation and Design (Arts, Science and Technology).  
leotteau1@gmail.com

## Resumen

El siguiente paper aborda la manera en cómo los pescadores artesanales se apoyan en sus imágenes empíricas en su contexto y cómo esas imágenes son visualizadas por el artista investigador en la investigación “Mapas mentales de pescadores artesanales en el Caribbean Sea”.

En este sentido, se presentan dos visiones sobre las imágenes captadas; una de manera empírica desde la descripción de los pescadores y otra como resultado de interpretación del artista investigador. Cabe señalar que los pescadores con ese conocimiento empírico contribuyen al desarrollo del ‘patrimonio ideológico’ a fin de conocer la navegación y ubicación en el mar Caribe; es por ello que nos introduciremos en la imagen desde la visualización etnográfica, como procesos de descripción e interpretación de lo que los pescadores ven y de lo que describen. Para concluir que los pescadores contribuyen con sus historias orales, sus gestos, su universo marino e incluso identificando el pez antes de su captura; dichas imágenes fortalecen el ‘patrimonio ideológico’ del mundo de la pesca artesanal. Asimismo, el artista investigador extrae esas imágenes de la memoria de ellos, las interpreta, las verifica a través de la photo-elicitation, fundamentada en narrativas externas y creación de nuevas imágenes para visualizarlas digitalmente.

## Palabras Clave

Pesca artesanal, historias orales, patrimonio ideológico, imágenes empíricas, visualización etnográfica, marcas, photo-elicitation, dibujos digitales.

## Introducción

Este artículo hace parte del quinto capítulo “Interpretaciones” de la investigación “Mapas mentales de pescadores tradicionales en el mar Caribe”, que explora las imágenes guardadas por los pescadores tradicionales en su memoria y la forma en que interpretan el mundo marino. Las imágenes que aquí se describen son interpretadas por el artista investigador.

Para iniciar podemos decir que la fenomenología de la percepción de la imagen es fundamental para los pescadores tradicionales porque les permite desarrollar

sus habilidades de localización y, para identificar el tipo de pez. Ellos buscan la forma de construir rutas para seguir un banco de arena, saben a qué hora viajan los peces y saben cómo identificar una cantidad aproximada de peces, de acuerdo con el color del mar. Por lo tanto, confían en su intuición e interpretación de las imágenes que observan.

## Interpretación de los Signos Naturales

Los pescadores artesanales desarrollan un sentido cognitivo sobre lo que ven en el mar de acuerdo al color, las corrientes marinas, los vientos y la posición del sol. Este procedimiento les ayuda a crear sus dibujos mentales.

Apoyándonos en Andrea Calderón, cuando dice que: “Flusser sostendrá que en la concepción tradicional de imaginación [Imaginieren] ésta era comprendida como “la capacidad específica de crear y descifrar imágenes”, aunque, naturalmente, como él mismo afirma, la imaginación por sí sola no basta para la creación de imágenes. Así, cuando el hombre imagina pone entre él y el mundo un medio. La imagen interna que él se representa es un “entre medio”, porque se sitúa entre el humano y el mundo” (Flusser en (Calderon, 2012)). Sé puede decir que, el conocimiento que tienen los pescadores sobre las imágenes contribuyen a comprender las imágenes que no son artes, pero que al interpretarlas y visualizarlas con un valor desde el arte, podrán ser llevadas al arte desde la visión de un artista investigador. Entonces surge otra pregunta: ¿Cómo observan los pescadores las imágenes en el mar y como la interpretan?

Los pescadores artesanales de los pueblos de la Boquilla, Taganga y Old Providence, cada uno de ellos tiene una manera diferente de percibir las imágenes, como también escuchar tantas historias sobre la pesca y el conocimiento sobre el mar. En este sentido, los



pescadores reconocen que desde su niñez, sus tíos, abuelos y hasta el papá, le han enseñado como leer los signos de la naturaleza y el respeto por el mar.

Lo primero que ellos hacen es identificar los signos naturales y le asignan una valoración, es decir un indicio como una buena señal, lo que se podría denominar “sabiduría popular o sentido común” que, según Henri Bergson, “el sentido común”, lo define como: “la facultad para orientarse en la vida práctica” y Yash, Hipat Roses e Imeld como “el don provisto para saber distinguir todo lo que nos rodea: el bien, el mal, la razón y la ignorancia...” (Bergson en (Zambrano, 1995)), es por ello que la sabiduría popular se relaciona con los deseos y las experiencias de la vida, al buscar el mejor lugar para pescar. Asimismo, se crean ciertas dudas o incertidumbre que los llevan a ciertos imaginarios y rutas.

Ahora bien, esta manera de pensar es un conocimiento espontáneo en el que se pretende estructurar elementos visuales que puedan controlar, de ahí que el miedo y la seguridad le permiten al líder acoplarse para mantener el liderazgo, jugando con su imaginación. Algunas veces trasladan su mente a las profundidades a partir de sus propias experiencias, en este sentido al apoyarnos en Gastón Bachelard en su libro “La poética del espacio” al sostener que: “La conciencia poética está, tan totalmente absorta por la imagen que aparece sobre el lenguaje, por encima del lenguaje habitual -habla, con la imagen poética, un lenguaje tan nuevo-, que ya no se pueden considerar con provecho las relaciones entre el pasado y el presente” (Bachelard, 2000), se observa claramente que los pescadores artesanales por tener la experiencia de snorkeling mantienen la imagen del fondo del mar y hablan con su propio lenguaje explicándolas como si estuvieran allí en estos momentos, también se apoyan con sus manos para explicar sus sentimientos por querer vivir en ese mundo marino.

Es por eso que las imágenes del fondo del mar que explican los pescadores les otorgan ciertas sensaciones difíciles de explicar que en un momento dado, se dejan atrapar por su conciencia y por los colores transparentes de la luz, los arrecifes, las rocas, las llanuras o bancos de arena, los pastos y todos los animales que están cerca. Para interpretar las imágenes nos apoyamos a Gastón Bachelard al argumentar que: “La subjetividad de la imagen no puede entenderse solo a partir de referencias objetivas. El surgimiento de la imagen en la conciencia individual (Bachelard, 2000)”, al afirmar

en la conciencia subjetiva de la imagen, cada pescador que ha hecho snorkeling tiene su propia versión en las profundidades del mar, lo que implica que hay una conciencia individual sobre la imagen alimentada con su propia subjetividad. Esto nos lleva a la siguiente pregunta: ¿Cómo podemos interpretar los dibujos mentales de los pescadores a través de la mirada de un artista visual? Esta pregunta tiene un gran valor sobre las artes y su relación con la pesca artesanal, se puede decir que el dibujo también es una actividad ancestral que se utilizó como medio de comunicación en las culturas primitivas, lo vemos por ejemplo en el libro de Antonio Grass, “Investigaciones sobre Diseños Prehispánicos” (Grass, 2008), en como los indígenas precolombinos de Colombia y de algunas islas del gran Caribe se apoyaban en el dibujo como herramienta de comunicación y de conocimiento ancestrales. Cabe mencionar que se abrió una puerta a la imagen durante el trabajo etnográfico en el Caribe insular y continental, pero además en los trazados de rutas de los pescadores que se desplazan en lancha de una isla a otra. Ellos con su conocimiento pueden seguir a un cardumen que se desplaza en el fondo del mar. Esta experiencia se debe al conocimiento de los colores y sus cambios permanentes por la refracción de la luz, lo que para ellos es fácil de comprender.

Cuando íbamos en la lancha nos dimos cuenta que el piloto no usaba herramienta tecnológica para ubicarse en el mar, y le pregunté ¿dónde está la brújula? y ¿en qué dirección vamos?, él piloto muy callado prestando atención al frente del mar, al rato me respondió: “la brújula está ahí, pero no sirve y vamos aquí derecho” (Howard, 2008), pero tampoco se veía la isla a la distancia, lo que implicaba que él ya sabía la ruta a seguir y sabía cómo llegar y regresar.

En este dibujo de la imagen N° 1, se puede ver cómo el pescador planea una ruta en su mente. Esta es la primera imagen que el artista investigador entiende en la mente de los pescadores para comenzar a construir su historia. Este dibujo refleja los puntos que tienen en cuenta para su desplazamiento por el mar, podemos decir que este es un primer mapa mental.



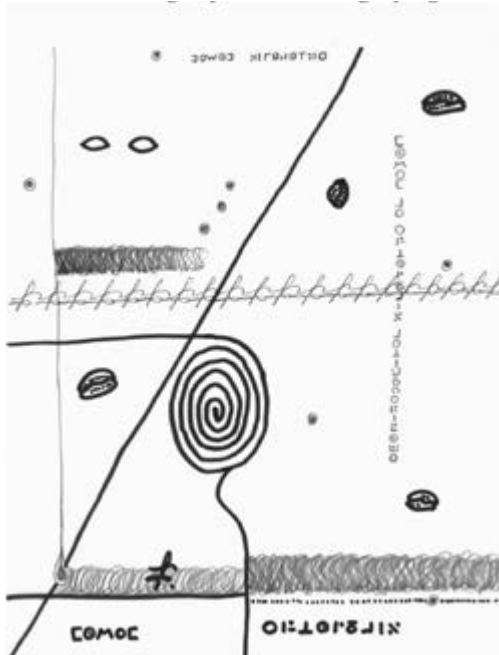


Image N° 1.

Drawing N ° 10

Author: Fabian Leotteau

Title: "Dreams' of fishing"

Technique: Graphite and ink on paper

Dimensión: 21.59 cm x 27.94 cm

En la construcción de la ruta de navegación, el pescador se apoya en el 'conocimiento empírico' sobre la creación de marcas o puntos que utiliza como referencia para navegar sin necesidad de usar GPS. Es decir que el piloto de la lancha con su sentido común y su experiencia crea una carta de navegación en su memoria para salir a pescar a mar abierto, teniendo como referencia algunos puntos importantes en la playa que muchas veces se pierden a la distancia, pero sabiendo la dirección del viento y las corrientes marinas, se ubica nuevamente en el Mar Caribe.

En comparación con los dibujos de mapas de navegación de la época de la colonia (portulanos), los cartógrafos dibujaban figuras humanas en los extremos, también dibujaban fauna mítica marina, en ese sentido surgieron varias preguntas: ¿esos animales existían en la realidad y o eran producto de la fantasía? O ¿de dónde sale esa gran imaginación que tienen esos dibujantes?

Esas preguntas se relacionaron escuchando a los pescadores hablar de sus historias y la exageración en la que se relacionaron esas imágenes en los portulanos y las imágenes de los pescadores. Estos animales son producto de la gran imaginación que poseen los pescadores, pero además la incidencia de la luz en el trópico en el Mar Caribe, en donde está ubicado el campo de estudio.



Imagen N° 2.

Classical Conversations. Multimedia. (2017) Exploring the World Through. Cartography. Detail of portulans, 1562 by Diego Gutiérrez. The Fourth Part of the World: A New and Most Exact Description of America. Printed in the United States of America (Conversations, 2017).

### Visión de los Pescadores Artesanales

Los pescadores al introducirse en el agua con sus máscaras de snorkel experimentan los cambios de refracción de la luz. La luz cambia de dirección a partir de las ondas lumínicas por lo que el agua tiene su propio índice de refracción. Por esto se origina un cambio de velocidad de la luz, lo que significa que la velocidad en el aire viaja de una manera diferente que estando dentro del agua. Además ellos utilizan máscaras de snorkeling para sumergirse en el mar con el propósito de visualizar las imágenes de la luz dentro del agua. Por esta razón los colores en las aguas cristalinas del mar Caribe se ven más brillantes. Por eso ellos pueden reconocer los arrecifes, corales y los peces, con colores hermosos que, pareciera otro mundo, esta visión es inspiradoras para los pescadores a la hora de interpretar sus imágenes.

Una de las experiencias de visión de los pescadores es cuando llegamos al ancón y tiran el ancla, luego comienzan a ubicar el chinchorro en forma de L. En ese

extremo hay una cuerda larga que llega hasta la playa donde se encuentran los pescadores. En ese extremo se ubica un pescador por una hora aproximadamente con traje de buzo porque el agua está muy fría con su máscara de snorkel. Este vigía tiene la capacidad de interpretar lo que ven en el fondo del mar, es decir que de él dependen el resto de los pescadores. Cuando le preguntaron: ¿qué vistes?, él espondió: “vi una sierra grande y varios pargos, pero no dije que jalaran porque eran pocos”. Cuando el vigía termina su turno va otro vigía a cumplir su función, mientras tanto en la playa el resto de los pescadores esperan el grito: “jalen, jalen” para encerrar a los peces que se encuentran en el chinchorro.

Este vigía ve los peces más de cerca, las piedras, la profundidad, la inmensidad donde no hay límites, ve un azul profundo a la distancia. Se convierte en los ojos del resto de los pescadores y ellos confían en la interpretación de él, es por eso que cuando extraen peces, los pescadores mayores, les enseñan a diferenciar el tipo de pez a los más jóvenes para que cuando deban asumir la responsabilidad de visualizar e interpretar lo que ven en el fondo del mar.

Este tipo de pesca es totalmente diferente al que realizan los pescadores de Old Providence y de la Boquilla, debido a que por sus características sitiogeográfica y ubicación al pie de la montaña que viene de la Sierra Nevada de Santa Marta, Taganga es una locación perfecta para este tipo de práctica identitaria que genera ciertas apreciaciones sobre el mar Caribe desde las montañas y su diversidad de colores. Cabe señalar que, cuando los turistas bajan por la montaña al pueblo de pescadores, se aprecia un hermoso paisaje. Esto hace de Taganga un lugar mágico, inspirador de muchos imaginarios.

Sin embargo, los pescadores distinguen los diferentes colores que por lo general el turista no alcanza a ver, esto se presenta por el simple hecho de haber nacido en ese pueblo de pescadores y que todos los días ven el mar de un color diferente, por lo que ellos encuentran mucha diferencia en los colores del mar.

Con referencia a lo anterior, los pescadores artesanales de Taganga tienen una manera particular de interpretar los signos de la naturaleza sobre todo del mar Caribe. En una de las entrevistas al señor Samuel Tejada Matos de la dinastía de los pescadores de Taganga, siendo vigía él dice que: “el mar cambia de color, en unas épocas del año está lechoso, en esos momentos el mar producen muchos peces, cuando el mar está azul verdoso es la

época de sacar cojinúa, cuando el mar está dorado, es la época de sacar lebranche y pargo rojo y cuando el mar está de color morado que por lo general es en semana santa, en esos momentos no se puede salir a pescar porque hay que respetar a Dios” (TejadaMatos, 2015).

Esta interpretación del mar es la manera de cómo los pescadores hacen su reconocimiento sobre su sitiogeografía y todas la bondades que posee el mar Caribe, es por ello que al apoyarnos en esas entrevistas acudimos al texto de Francisco Varela, “El Fenómeno de la vida: cuatro pautas para las ciencias cognitivas” en el que sostiene que: “la mente encarnada, la co-determinación de lo interno y lo externo, y no hay que olvidar que esto se refiere tanto al ambiente externo como al propio cuerpo” (Varela, 2000), este hace referencia a las experiencias de la vida de los pescadores en su co-determinación por la comprensión y el respeto por el mar, el que provee toda clase de bondades alimenticias, pero no solamente los alimentos, sino la comprensión que poseen del mar desde su interior, es decir desde el conocimiento que tienen los pescadores sobre el mar y las motivaciones para crear imaginarios de sus propias historias orales.

Muchas veces describen su historias por el color de las profundidades del mar, porque practican el esnórquel, sin embargo, al momento de explicar con palabras se apoyan en los bellos colores de las profundidades del mar que se ven durante el día por la refracción de la luz en las aguas cerca de los arrecifes en el mar territorial del Caribe.

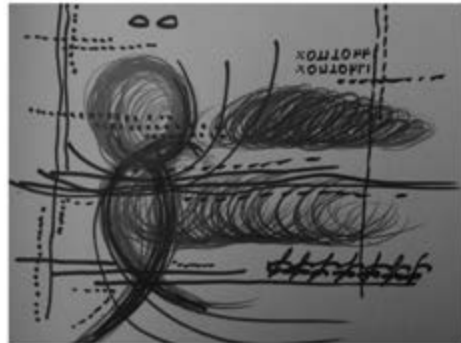


Imagen N° 3.

Drawing N ° 13

Author: Fabian Leotteau

Title: “Snorkeling vision”

Technique: Graphite and ink on paper

Dimension: 21.59 cm x 27.94 cm

Ahora bien, ¿cómo podemos interpretar los dibujos mentales de los pescadores a través de los ojos del artista investigador?

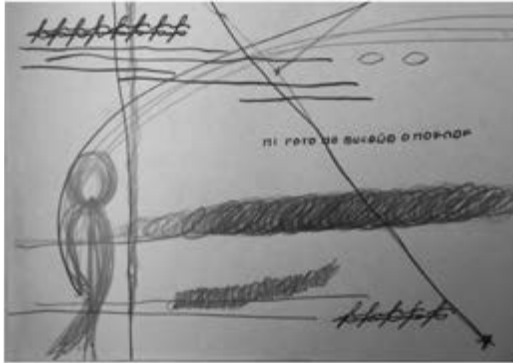


Image N° 4.

Drawing N ° 15

Author: Fabian Leotteau

Title: "Planning a fishing"

Technique: Graphite and ink on paper

Dimensión: 21.59 cm x 27.94 cm

En esta imagen observamos un movimiento de la mente del pescador, que se eleva a través del mar para tratar de ubicarse en el lugar de la pesca, pareciera que el pescador proyectara una dirección tratando de conectarse con algunos puntos fijos que se encuentran en la playa. Es decir que pareciera que su mano se extiende hasta el punto donde ellos irán a pescar.

Podemos decir que la visión de la imagen N° 3 tiene relación con las profundidades del mar, es decir que en la fragmentación de la imagen se alcanza a interpretar las corrientes marinas y el movimiento de las esporas que salen de los corales, sin embargo en esta imagen pareciera que se detuviera el tiempo en las profundidades del mar.

En la interpretación de las artes y su relación con la pesca artesanal observamos en la imagen N° 3 y N° 4 los sectores delimitando de la zona de pesca, de la misma manera como le enseñaron sus antepasados. Es decir que ellos saben cómo reconocer el espacio por alguna referencia visual que ellos recuerden; muchas peces le asigna un nombre al espacio, si logran extraer peces de allí. Entonces cuando comienzan a contar su historia de la pesca al espacio lo llaman por su nombre, recordando esa imagen con algunos elementos en tierra o en el mar del área específica donde pescaron. A partir de esas

referencias la imagen adquiere otras connotaciones que nos ubican en el mundo de la pesca.

Por otra parte, durante el trabajo de campo en la isla de Old Providencia, donde el dibujo en el aire es el medio para construir el recorrido por el mar Caribe, en especial en las islas del Caribe colombiano en San Andrés, Old Providence, Santa Catalina, Roncador, Serrana y Quitasueño, es cuando se conocen los límites del mar territorial del Caribe colombiano y la inmensidad del mar Caribe.

De este modo las islas en el Caribe insular son producto de erupciones volcánicas con sus propias características. Este ecosistema les permite a los pescadores artesanales identificarse con su propio mundo, lleno de realidades fantásticas y lleno de colores marinos, en la que se aprecian las culturas nativas de afrodescendientes y los inmigrantes que llegaron de algún lado por lo majestuoso del paisaje bucólico, lo que les ha permitido la explotación de turismo ecológico. Esta es una buena oportunidad que aprovechan los pescadores artesanales para cambiar de actividad en la que llevan a los turistas a los mejores lugares para bucear y para hacer snorkeling como actividad de ecoturismo.

De acuerdo a las reflexiones que se han venido realizando se evidencia imaginarios articulados entre narraciones orales, trazados de las rutas y nos apoyamos en Francisco Varela cuando argumenta que: "así como la percepción es imaginaria, la imaginación se basa en la percepción. Hay experimentos que demuestran que cualquier cosa que se le proporcione a un organismo (enactivamente encarnado) como excusa para una interacción sensorimotriz sirve para que el organismo inmediatamente construya un mundo que está formado, totalmente conformado. Esto representa un gigantesco paso conceptual, desde la idea que existen propiedades del mundo que hay que aprender para formarse una imagen adecuada de la realidad, hasta la noción de que prácticamente cualquier cosa nos sirve de excusa para, inventar la realidad. Nuestro mundo es imaginación y fantasía, y es por esto que es de fundamental importancia que los niños desarrollen el suyo" (Varela, 2000), lo que observamos es que los pescadores artesanales van construyendo su mundo desde niños, en donde la imaginación y la fantasía hacen parte del mundo de ellos porque en esos lugares donde nacen ellos, por la cercanía al mar Caribe, siempre desean saber que existe más allá de la línea de horizonte. En este sentido ellos crean su mundo a partir de las actividades sicomotrices

que desarrollan en su infancia, llevándolos a la creación de realidades en sus mundos conformados en las islas del Caribe colombiano.

Esto implica la relación existente entre el movimiento del mar y ‘la estética del movimiento’ que existe en el Caribe según el planteamiento de Manuel Benítez Rojo mencionado anteriormente en su libro la “Isla que se repite” (Benítez Rojo, 1998)

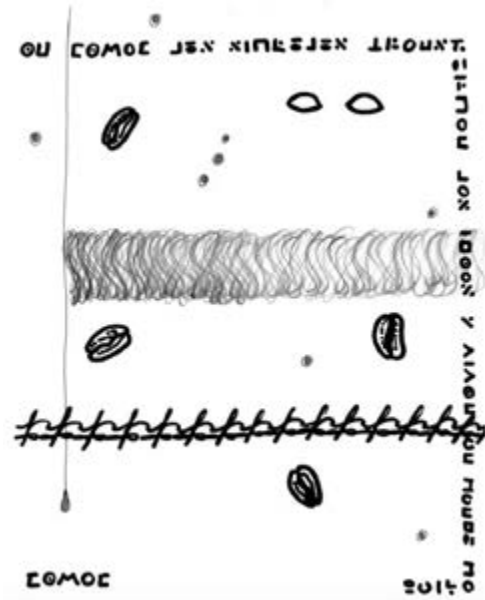


Image N° 5.

Drawing N ° 16

Author: Fabian Leotteau

Title: “Planning a fishing 3.0”

Technique: Graphite and ink on paper

Dimension: 21.59 cm x 27.94 cm

Vale la pena mencionar que las interpretaciones abrieron una puerta a la imagen durante el trabajo etnográfico en el Caribe insular y continental. Una imagen que no es arte, pero que funciona para los pescadores. En la imagen N ° 5 se puede ver la forma en cómo se crean las rutas para ir de una isla a otra. Ellos con su conocimiento pueden seguir una mancha de color que se mueve en el fondo del mar. Estas experiencias se debe al conocimiento de los colores y sus cambios permanentes por la refracción de la luz, para ellos es fácil de entender.

## Interpretación de los Dibujos Mentales a través del Artista Investigador

Por las condiciones que anteceden, el concepto de dibujo no existe para los pescadores porque ellos dicen que no sabe dibujar, sin embargo cuando uno les pregunta ¿cuál es la ruta para ir a la isla de Serrana en el archipiélago de San Andrés? ellos responden con un dibujo en el aire accionando sus manos y te lo describen claramente, pero otras veces consiguen una vara y te hacen un dibujo en la arena y te explican cómo llegar allá. Lo que significa que ellos aplican la línea recta y usan la geometría, entendida esta como: “una rama de la matemática que se ocupa del estudio de las propiedades de las figuras en el plano o el espacio, incluyendo: puntos, rectas, planos, politopos (que incluyen paralelas, perpendiculares, curvas, superficies, polígonos, poliedros, etc.). Es la base teórica de la geometría descriptiva o del dibujo técnico. También da fundamento a instrumentos como el compás, el teodolito, el pantógrafo o el sistema de posicionamiento global (en especial cuando se la considera en combinación con el análisis matemático)” (Mlodinow, 1992), es decir que ello por lo general trazan una líneas rectas y se apoyan sin saberlo en la geometría y en el dibujo como procesos de desplazamientos, pero ¿cómo llegamos decir que los pescadores artesanales, se apoyan en un dibujo mental para llegar de un lugar a otro? porque lo que ellos hacen son trazados en la superficie del mar, aplicando líneas y puntos en un plano en movimiento y en el espacio, como sistema de posicionamiento en el mar, lo que genera una articulación entre el desplazamiento de un punto a otro punto.

Ahora bien, los dibujos mentales que hacen los pescadores son mapas mentales y tienen similitud con los dibujos que desarrollaban los ingenieros militares en la época medial adaptados a un modelo de la ciencia, separado de las artes y la arquitectura. Significa entonces que la creación de las rutas de navegación que hacen los pescadores artesanales por el mar Caribe se apoyan en “Las matemáticas y la geometría se constituyeron en herramientas más útiles y poderosas que los modelos formales basados en cánones de belleza, clásicos o religiosos (Rabazas, 2004), es evidente entonces que el dibujo es una herramienta que aún se utiliza durante los desplazamientos como recurso de mapas mentales para ubicarse en el mar Caribe, pero además es la estructura básica de los GPS en la actualidad.

Cabe resaltar que la fundamentación sobre las teorías del dibujo las tomamos en referencia a Antonio Rabazas Romero en su tesis doctoral: “Caos sensible: orden y caos en la construcción de los proyectos de creación en las artes plásticas”, al sostener que “La confección y posesión de mapas fidedignos, por ejemplo, constituía una labor desarrollada con secreto militar. El soberano que dispusiera de mejores mapas llevaba ventaja en los movimientos de tropas en el campo de batalla y en la organización del abastecimiento de sus ejércitos; le proporcionaban poder estratégico (Rabazas, 2004)”, de este modo el dibujo se constituyó en una herramienta de conocimiento estratégica que permitía la organización. Esto tiene que ver en primera instancia con la organización de planos imaginarios en la mente de los pescadores en la manera en cómo se ubicaban en el mar Caribe.

De igual manera es importante mencionar que los dibujantes medievales dibujaron muchos modelos de planos apoyados en el conocimiento científico que podían describir fácilmente, este tipo de dibujo se convirtió en un dibujo técnico usado como estrategias militar para la guerra, por esta razón mencionamos el tipo de dibujo porque al acercarnos comparativamente al dibujo técnico militar, se evidencia la similitud con la trayectoria de un proyectil, tal y como lo menciona Rabazas: “Las ecuaciones que describían las trayectorias parabólicas de los proyectiles, los ángulos de tiro y otras variables físicas, se representaron en gráficas y diagramas y a partir de éstos se diseñaban fortalezas como “máquinas” teóricamente inexpugnables.

Las técnicas armamentísticas utilizaban teorías científicas para mejorar su capacidad destructiva, incorporando los nuevos avances de campos como las matemáticas (cálculo infinitesimal, tablas de precisión y estimación de la potencia de tiro), la física (dinámica y mecánica, resistencia de materiales) y la química (aleaciones de materiales y explosivos) (Rabazas, 2004)”, ahora bien, no podemos decir que los pescadores se apoyan en todo este conocimiento, pero lo que sí podemos señalar es que ellos utilizan una serie de herramientas como las marcas o puntos, como en un plano de x, y, y z para ubicarse y desplazarse por el mar Caribe, enseñanza que recibieron de sus familiares y que usan de manera empírica.

Se observa claramente como el dibujo era usado como herramienta en el campo de batalla en época medieval en Europa, cumplía además, una función organizativa

para conocer mejor el terreno donde se desarrollaría la batalla, este conocimiento les permitía establecer unas estrategias en el campo durante la batalla. De igual manera el dibujo como recurso de desplazamiento para ubicarse en el mar, desarrollado y aprendido, desde hace mucho tiempo, por sus ancestros, es el método de dibujo como herramienta de conocimiento que los pescadores usan.

Como puede observarse los cartógrafos de la época de la colonia se apoyaban en lo mismo, es decir que los cartógrafos se fundamentaban en la geometría de Euclides con sus herramientas técnicas y en el dibujo técnico para la creación de los mapas de ubicación o cartas de navegación (portulanos), para desplazarse por los mares, estas cartas de navegación servían de apoyo para la ubicación a mar abierto apoyados con brújulas, lo que demuestra que existe una relación entre ambos desde hace mucho tiempo. Este conocimiento permite observar un nuevo enfoque sobre la creación y el uso del dibujo, tanto en el campo militar como en el campo de la navegación, es por ello que surgen sistemas de estrategias que fortalecieron las nuevas naciones como Francia e Inglaterra.

Tal como se observa, los dibujos mentales de los pescadores están relacionados con sus representaciones simbólicas, geométricas, gráficas, figurativas, que soportados en un medio se constituyen en lenguajes visuales y verbales buscando describir un concepto o la creación de una ruta de desplazamiento como proyecto. Ahora bien, Juan José Gómez Molina argumenta que: “dibujar no es un problema de representar objetos o de hacer presente lo real, sino de transformar la realidad desde la modificación de lo imaginario” (Gómez Molina, 1999). Significa entonces que la acción de dibujar va más allá del simple hecho de plasmar una imagen en una superficie, es hacer otra lectura visual de una imagen (ya sea tangible o intangible) en cualquier disciplina. Esta imagen se expresa y se recibe a través de los sentidos. Como puede observarse la imagen que visualizan e interpretan los pescadores artesanales es de suma importancia por lo que se constituye en la esencia de la pesca y el resto de los pescadores dependen de esa imagen que el vigía observó, de ahí el éxito de la pesca.

Después de las consideraciones anteriores se establece la relación que existe entre el dibujo como herramienta de conocimiento de los pescadores artesanales, esta acción se puede identificar como una acción de crear imágenes, pero al momento de explicarlas se reinterpretan

mediante la acción de un dibujo que transforma sus propias realidades. Como puede observarse el dibujo se constituye como herramienta de conocimiento en la interpretación y visualización de las historias orales a partir de sus experiencias de vida de los pescadores constituyéndose estos dibujos en experiencias de acciones de dibujos mentales, orales, auditivos, visuales y gestuales.

Es interesante observar porque muchas veces utilizan las manos para expresar su ubicación haciendo un dibujo en el aire o, en algunas ocasiones en la tierra con una varita.

## Conclusión

Para concluir que los pescadores contribuyen con sus historias orales, sus gestos, su universo marino e incluso identificando el pez antes de su captura; dichas imágenes fortalecen el 'patrimonio ideológico' del mundo de la pesca artesanal. Asimismo, el artista investigador extrae esas imágenes de la memoria de ellos, las interpreta, las verifica a través de la photo-elicitation, fundamentada en narrativas externas y creación de nuevas imágenes para visualizarlas digitalmente.

Argumentado lo anterior encontramos como al interrelacionar de ciertos aspectos de las ciencias básicas tales como la geometría de Euclides y las matemáticas como línea de trazados desplazamiento, pero además las humanidades a partir del sentido común o intuición, la mezcla de colores por la refracción de la luz en el agua, el sentido y percepción de la imagen y el dibujo como acción de desplazamiento por el mar Caribe me llevan a sostener cómo el mar territorial se convierte en un plano en movimiento entre puertos, donde se unen las ciencias y las artes que, al utilizar una lancha como cuerpo de desplazamiento me lleva a sostener que estas acciones se fundamentan en la llamada "estética del movimiento", como pensamiento del contexto del gran Caribe generando nuevo conocimiento desde la visión del arte.

Los pescadores artesanales adaptados al medio ambiente y al Mar Caribe mantienen una relación con los ecosistemas, tanto de la superficie como en las profundidades, por lo que conservan la manera de cómo desplazarse en sus canoas o lanchas con motor fuera de borda para salir a pescar. En efecto es realmente fascinante escuchar esas historias en la forma como las cuentan, saber cómo ellos han adquirido la destreza de identificar mediante un mapa mental el lugar donde

obtienen una excelente pesca, pero además se debe mencionar en como la fantasía se convierte en la aliada de ellos.

Como puede observarse, el sentido del dibujo funciona como herramienta de conocimiento permitiéndoles a los pescadores describir una pesca submarina, por lo que el conocimiento que ellos tienen sobre las corrientes marinas y los vientos, le sirven de fundamento para articular en su memoria una serie de imágenes e imaginarios guardados sobre la pesca. En este sentido la experiencia del líder de la lancha es muy importante, es la persona que dirige la pesca y da las instrucciones respectivas al resto de los pescadores.

Estos dibujos mentales hacen una interrelación entre la imagen y la acción de dibujar en la mente de los pescadores que, por sus experiencias de la vida, por el simple hecho de salir a pescar desde niño con su padre o sus tíos o abuelos, aprendieron a reconocer los signos de la naturaleza, los cuales son transmitidos de generación en generación de manera oral. Es por ello que deseamos preservar este conocimiento a través de las herramientas tecnológicas.

## Agradecimientos

Ofrezco mis agradecimientos a los Pescadores artesanales que contribuyeron al desarrollo de esta investigación; a mi esposa Susan Leotteau quien me ha ayudado en la traducción de los paper, al equipo de producción audiovisual del grupo VIDENS

## Referencias

- Bachelard, G. (2000). La poética del espacio. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Benítez Rojo, M. (1998). La isla que se repite. La Habana: Hanover.-
- Calderon, A. (13 de mayo de 2012). FLUSSER STUDIES. Obtenido de <http://www.flusserstudies.net/archive/flusserstudies-13-may-2012>
- Conversations, C. (2017). Exploring the World Through Cartography. [www.ClassicalConversations.com](http://www.ClassicalConversations.com). com: Classical Conversations. Inc.
- Gómez Molina, J. (1999). Estrategias del Dibujo en el contemporáneo. Madrid: Cátedra.
- Grass, A. (2008). Investigaciones sobre diseño prehispánico. Universidad de Texas: Ministerio de Relaciones Exteriores Colombia.
- Howard, C. (23 de abril de 2008). Conversación con el piloto. (F. Leotteau, Entrevistador)



-Leotteau, F. (4 de Diciembre de 2008). El Dibujo como pensamiento en el Caribe. Cartagena , Bolívar ,Colombia: Sin publicar .

-Mlodinow, L. (1992). Euclid's Window - The Story of Geometry from Parallel Lines to Hyperspace. UK edn.: Allen Lane.

-Rabazas, A. (2004). Caos sensible: orden y caos en la construcción de los proyectos de creación en las artes plásticas. Tesis doctoral. Madrid: Publicación Madrid : Universidad.

-Tejada Matos, S. (12 de enero de 2015). Pescadores de Taganga. (F. Leotteau, Entrevistador)

-Varela, F. (2000). Four batons for the future of cognitive science, Envisioning Knowledge . Dumont Colonege : B. Wiens Ed.

-Zambrano, M. (1995). El hombre y lo divino. México: Fondo de Cultura Económica



## En la Ruta del Co-Diseño: Por un Diseño Situado en Procesos Artesanales Locales

**Miguel Arango Marín**

Universidad Pontificia Bolivariana  
Medellín, Colombia  
miguel.arango@upb.edu.co

**Sandra Marcela Vélez Granda**

Universidad Pontificia Bolivariana  
Medellín, Colombia  
sandra.velez@upb.edu.co

### Resumen

Este texto propone entender la experiencia del viaje como un método de enseñanza que contribuye a un quehacer del diseño situado en la diversidad cultural colombiana y en los múltiples saberes artesanales que se despliegan en su territorio. Para ello, se recogen aquí las salidas de campo realizadas entre el 2015-2017 a los municipios de: Sibundoy, Colón, San Francisco y Santiago del Valle de Sibundoy en el alto Putumayo, Ráquira en Boyacá y Hato Corazal en Casanare, en el marco del curso Módulo de Producto e Identidad –MPI–, del pregrado en Diseño Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana, sede Medellín.

En tal sentido, la ruta para la exposición se dará en tres momentos, a saber: 1. La preparación conceptual, metodológica y animica para el viaje, 2. El viaje y el diálogo con el otro como parte esencial de un diseño local y 3. El regreso como momento de consideración de los aciertos, desaciertos y posibles conjeturas.

### Palabras Clave

Saberes artesanales, diseño industrial, co-diseño, procesos locales, viaje y etnografía

### Introducción

Este trabajo hace parte del proyecto de investigación En búsqueda de un diseño endógeno: hacia la construcción de una propuesta conceptual y práctica del quehacer del diseño situado en los saberes artesanales y en las identidades locales a partir de las experiencias del módulo Producto e Identidad, adscrito a la Línea de Investigación Dinámicas de la Cultura Material del Grupo de Estudios en Diseño (GED) de la Facultad de Diseño Industrial y a la Línea Socio Cultural del Grupo de Investigación Diseño de Vestuario y Textiles (GIDVT) de la Universidad Pontificia Bolivariana (UPB), sede Medellín. Por tanto, el contenido que aquí se despliega se encuentra en desarrollo por lo que debe ser entendido como parte de los resultados iniciales del proyecto.

Ahora bien, atendiendo la invitación que hace el *17º Festival de la Imagen* y su tema de las Nuevas expediciones, es de resaltar que será precisamente de la experiencia del viaje, y de los fructíferos diálogos que se establecen con el otro, de lo que nos ocuparemos en este texto. Más específicamente, abordaremos los viajes por algunos municipios colombianos como método de formación para reconocer y valorar, desde el diseño, la riqueza de los saberes artesanales inmersos en su territorio. Si bien nos sabemos herederos de los expedicionarios decimonónicos y su visión etnocéntrica de los lugares que visitaban, también reconocemos que en el ejercicio renovado del viaje reposa un valor formativo y de comprensión del territorio que consideramos esencial para pensar en el quehacer del diseño en clave de los procesos locales.

En efecto, tal y como lo hace explícito el profesor Germán Ferro (2010), el viaje es un espacio para el desprendimiento de los prejuicios, para el enriquecimiento espiritual y para la transformación profunda de quien lo emprende. Viajar es el método, es la búsqueda, es la iniciación, es enfrentarse a otras localidades, es un ejercicio de comprensión, es un espacio donde el conversar con el otro se constituye como instrumento clave para la investigación. En el viaje es necesario entonces dejarse contagiar y afectar por el otro que no conozco, valorando su experiencia, sus saberes y la versión del mundo que este tiene. Si esto se logra, la propia realidad se amplía y los horizontes de pensamiento se ven claramente enriquecidos.

En este contexto, donde la experiencia del viaje se consolida como método, vemos en las experiencias que viene acumulando desde el 2008 el curso MPI, una posibilidad de abordarlas como corpus de análisis para ofrecer, desde allí, una primera aproximación de posible ruta de carácter teórico y práctica para un quehacer formativo del diseño estrechamente vinculado con

saberes artesanales locales.

### El Viaje como Experiencia de Diseño

Quien viaja lleva consigo sus formas de pensar y de organización de la realidad. Ejemplo de ello reposa en nuestra literatura con personajes como el viajero del interior del país que se adentra a la vastedad de los Llanos Orientales a impartir una justicia andina desconectada de las turbulentas realidades de la vida llanera y que Rivera retrata en las vertiginosas páginas de *La vorágine*. Del mismo modo, García Márquez describe otro funcionario del gobierno central en *Cien años de soledad*, que llegó al joven pueblo de Macondo para “ordenarlo”, pintarlo y controlarlo, sin procurar entender siquiera los deseos e intenciones de los habitantes que lo habían construido.

En esta misma línea, en el registro de nuestra historia, los viajeros se han caracterizado por arribar a los territorios imponiendo su manera de organizar el mundo, de ejercer el poder y de valorar al local según sus propios criterios morales sin intentar comprenderlo. En efecto, esa mirada etnocentrista, que conlleva al riesgo de la simplificación del otro y de su realidad, cuenta con una robusta tradición y es necesario reconocerse como heredero de la misma, si se pretende procurar una aproximación diferente.

### La Maleta de Viaje: La Preparación

Así, pues, con el doble propósito de tomar distancia de esa nociva herencia y de situarse en la dimensión formativa y transformadora de la experiencia del viaje, que se ha reivindicado de la mano del profesor Ferro, el curso MPI parte de la base de que antes de emprender el camino hacia un territorio debe haber una preparación previa desde una dimensión de lo conceptual, lo metodológico y lo personal.



Figura 1. El andar el territorio, se puede entender como una forma particular de mirarlo, poniendo atención a los múltiples cambios: en la geografía, en los pisos térmicos, en los nombres de los lugares y en las carreteras que posibilitan el acceso al lugar que se visitará. La imagen ilustra una carretera que conduce al municipio de Ráquira, Boyacá. Fotografía tomada por uno de los docentes del MPI en febrero del 2017.

### Preparación Conceptual

Esta dimensión tiene como propósitos contextualizar a los estudiantes sobre la discusión académica en torno al saber artesanal, ofrecer una caracterización de estos saberes y proponer formas actuales de vinculación con el diseño. A partir de allí, la intención manifiesta del curso MPI es sentar una postura concreta que informe y contribuya a los modos de aproximación al territorio, y, más concretamente, a las comunidades de artesanos con las que se ha llegado a tener contacto.

Al respecto, podemos decir en términos bien generales, que la artesanía ha sido abordada desde cinco perspectivas. En la primera, se ve la artesanía como un remanente de un pasado productivo premoderno que continúa presente en comunidades poco desarrolladas y que dan cuenta de un atraso en los procesos de producción de los bienes materiales de uso cotidiano (Juez, 2002).

La segunda, es aquella donde la artesanía es abordada como una mercancía cultural, a saber: como un bien de consumo que tiene la particularidad de contar con un alto valor agregado (Solórzano, 2011) y una alta carga

identitaria que es susceptible de ser comercializada y rentabilizada (Borroso, 1999; Molina, 2009).

La tercera, hace referencia a la artesanía como la materialización de un Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) que es valioso en sí mismo y que hace parte de la riqueza cultural y social de las naciones donde se manifiesta (Amaya, 2009; Amaya, sf; Vega, 2012).

Vinculada con las dos anteriores, puede encontrarse la cuarta perspectiva en la propuesta de Gloria Stella Barrera (2015) quien, luego de un estudio realizado con la comunidad indígena y artesanal de los Kamënsá en el Valle del Sibundoy, Putumayo, logra identificar el quehacer artesanal como una puesta en práctica de la persistencia y la resistencia social y cultural.

Existe además una quinta forma de aproximarse a la artesanía que se mueve en el plano general de la filosofía existencial propuesta por el profesor Adolfo León Grisales (2017). Grisales pone en cuestión las formas de aproximación al ámbito artesanal que desde el arte y el diseño se ha dado en el plano filosófico y conceptual, pues siempre se la ha definido como deficitaria. La propuesta es simple y, a la vez, potente, pues plantea que la artesanía debe definirse por lo que es y no por lo que le hace falta, a saber: por estar vinculada con lo cotidiano, por responder a formas de ser y de estar en el mundo que se resuelven en la vida de lo común y en las labores dadas por la experiencia y la experticia artesanal.



Figuras 2 y 3. Los saberes artesanales que enriquecen el territorio colombiano se mantienen aún hoy a pesar de los procesos de modernización y las presiones homogenizantes de la globalización. Así, el trabajo manual, con sus propios tiempos y lógicas, en donde se conjugan el uso herramental, la experiencia y la dedicación para la transformación de la materia prima, son condiciones que aún son vigentes y tienen elementos que aportar para la construcción de un sentido de lo colectivo y de la preservación de la memoria cultural de ciertas comunidades. Arriba, herramientas para la talla en madera. Abajo, máscaras talladas en madera en proceso de fabricación. Fotografías tomadas por el equipo de docentes del MPI en taller del Maestro Artesano Ángel Marino Jacanamijoy en febrero del 2016.

Con lo dicho, la toma de posición que se ha ido consolidando en el curso MPI recoge aspectos de cada una de estas cinco perspectivas, de ahí que concibamos los saberes artesanales como formas de manifestación culturales que son vigentes, que han resistido y resisten procesos modernizantes, del mercado y de la globalización. Entendemos que esas resistencias se han dado desde las comunidades, de allí que reconozcamos que la artesanía se ha bastado y se basta a sí misma. Por ello tomamos clara distancia de toda perspectiva del diseño que se presenta como rescatista, paternalista e instrumentalista de los saberes artesanales y las personas que las hacen posible.

Reconocemos además el gran valor que reposa en estos saberes, en sus procesos de manufactura manuales decantados en la experiencia del saber hacer, sus ritmos cotidianos de producción, su estrecha vinculación con tradiciones y conocimientos pasados y su inherente articulación con la geografía y las materias primas locales. De allí que sí veamos en los posibles puentes y diálogos entre el diseño y la artesanía, puntos de

encuentro para ambos planos del saber. Puntos de encuentro que responden más a inquietudes de procesos de fortalecimiento educativo, cultural y social, que a fines comerciales y de simplificación de la artesanía como bien de consumo.

### ***Preparación Metodológica***

Esta dimensión metodológica incluye una indagación documental previa sobre el lugar de destino, las comunidades que lo habitan y las características de los oficios artesanales de ese territorio. Asimismo, es donde se hacen una serie de préstamos teóricos, prácticos y procedimentales de la etnografía.

Así, reconocemos que cuando se toma la decisión de emprender un viaje, es importante saber cuál será el destino, cómo se llegará, quiénes habitan ese lugar y qué es necesario tener en cuenta para que el viaje llene las expectativas que tiene el viajero-investigador. De esta manera, el viajero-estudiante, sus compañeros y sus docentes se constituyen como un equipo de trabajo que se prepara conjuntamente para el camino que se pretende recorrer. Esta preparación se da a partir de un diálogo colectivo en donde se busca una aproximación al territorio de forma multidimensional a partir de categorías de análisis de lo socio-cultural, lo económico-ambiental, lo histórico- político y religioso-normativo.

Una vez distribuidas estas categorías, el equipo de trabajo inicia una búsqueda documental en fuentes diversas tales como: artículos, informes y documentos de grupos de investigación de universidades, institutos e instituciones públicas y privadas de los lugares que serán visitados. A partir de allí, se van estructurando unas preguntas problematizadoras en relación con esas categorías con la doble intención de acotar la indagación en el campo y de afinar la mirada en fenómenos socio culturales verificables que en cada territorio tienen unas maneras particulares de vinculación entre ellos, y será el viajero-investigador quien deberá tener la perspicacia para ponerlas a dialogar y, que efectivamente le sean útiles para la comprensión de la realidad social con la que se enfrentará durante el trabajo en campo.

En simultáneo, el equipo de trabajo se encuentra discutiendo, planeando y definiendo cómo serán las formas de aproximación y de trabajo concretos con las comunidades, asociaciones y corporaciones étnicas y artesanales con las que se establecerán contactos en el viaje.

Al respecto, desde del MPI se ha ido decantando una manera de relacionamiento con el otro en el que el respeto, la valoración de su saber, el esfuerzo por la comprensión de su realidad en sus propios términos y el trabajo horizontal, cooperativo y participativo son una condición de nuestro quehacer formativo. De allí que la planificación de los encuentros y las actividades con las personas con las se trabajará, se caracterizan por una mezcla de la escucha atenta, del diálogo con el otro y la conjugación de saberes en la constitución de propuestas de diseño.

Aunado a lo anterior, y como forma concreta de llevar a la práctica estas intenciones, se han ido haciendo préstamos del método etnográfico tanto para la preparación como para la ejecución del viaje. Así es, la reflexividad de la que Rosana Guber (2001) habla se establece como una condición transversal que guía los preparativos del viajero. Asimismo, herramientas como el diario de campo, las entrevistas no estructuradas, las historias de vida y las cartografías sociales se establecen como insumos cruciales para que el trasegar investigativo en el campo no se diluya en impresiones simplistas ni en opiniones personales.

Sobre dichos préstamos, no nos engañamos, nos sabemos diseñadores, no antropólogos. No pretendemos ser algo que no somos, pero sí buscamos equiparnos de herramientas de las disciplinas que nos alimentan para hacer de nuestro quehacer un ejercicio de mayor resonancia y rigor investigativo.

### ***Preparación Personal***

Aunque somos conscientes que esta tercera dimensión se escenifica en el ámbito de la preparación conceptual y metodológica, estimamos que merece su propio despliegue por su relevancia en términos del reconocimiento individual y colectivo. Así es, este es un espacio en donde se busca nombrar y hacer conscientes los prejuicios explícitos e implícitos de los que somos partícipes como sujetos situados de una sociedad y de un momento histórico particular. En pocas palabras, es donde buscamos enfrentarnos y cuestionarnos sobre aquello que hacemos, pensamos y decimos. Esto se hace con la intención manifiesta de que cada participante del equipo del MPI se constituya como un viajero-investigador que se aleje de una mirada habitual, que sea atento, abierto y permeable.

Es así como se busca que en el viaje la sensibilidad se active y se ponga en práctica un esfuerzo permanente

de reconocimiento de que lo visto cobre sentido en la medida que el viajero se implique directamente con la experiencia. Así, el cambio geográfico, la diversidad alimenticia, las sutilezas del cambio del lenguaje, los nuevos ritmos cotidianos, la emergencia de otros valores culturales, sociales y religiosos, son condiciones de posibilidad para que estudiantes y docentes se apresten a ser, ya no turistas convencionales, sino visitantes informados que se dejan afectar por la versión del mundo del otro.



Figura 4. Aquello que los habitantes tienen para contar de su propia experiencia, de sus actitudes y prácticas cotidianas, de sus mitos y creencias, de aquello que los hace sentir de un lugar y no de otro, es toda ella información que emerge en el territorio y en la escucha atenta de lo que las personas tienen para contar. La imagen muestra al Llanerazo, personaje emblemático de Yopal, contando historias sobre los Llanos Orientales a los estudiantes y docentes del MPI. Fotografía tomada por el equipo de docentes en agosto del 2017.

### **El Viaje: Territorios Conocidos y Diálogos Establecidos**

Con la maleta preparada, se emprende el viaje hacia un territorio cuya aproximación documental se verá contrastada con lo vivencial y con el contacto y diálogo de las personas locales. Así, desde hace una década el MPI ha realizado viajes a municipios diversos caracterizados por contar con saberes artesanales reconocidos, tales como: la talla en piedra en Barichara en el Santander, el trabajo en cuero en Jericó en Antioquia, el trabajo cerámico en el Carmen de Viboral en el mismo departamento, el trabajo en mopa mopa de Pasto en Nariño, entre otros.

De todos ellos, es en las experiencias del Valle de Sibundoy en Putumayo 2015-02 y 2016-01, del municipio alfarero de Ráquira en Boyacá 2017-01 y del municipio de Hato Corozal en Casanare 2017-02, que encontramos luces que iluminan nuestra apuesta por aproximarnos a una ruta teórica práctica de un quehacer del diseño formativo sustentado en lo local.

Salimos, pues, de viaje hacia territorios que se alejan de nuestra geografía conocida. El transporte para llevar a ellos es diverso, hay casos que se va en avión, luego se toma un bus y finalmente se contrata algún vehículo local para arribar al destino.

De entrada el paisaje y el clima cambian, se hacen distintos: bien puede ser un frío de páramo de un valle al sur del país, un sensación templada en una sabana desértica boyacense o un calor abrumador en un pie de monte con una mar verde en el horizonte. En todos los casos, la experiencia de extrañeza se pone de manifiesto, los colores, los olores y la geografía no es la conocida.

Así ocurre con los rasgos de las personas que habitan estos territorios, los hay indígenas andinos que han resistido y resisten aún hoy siglos de expropiación cultural y territorial, los hay campesinos, que mantienen viva una tradición prehispánica del modelado del barro abundante en su geografía y también las hay llaneras mestizas que han encontrado en la asociatividad artesanal una forma de empoderamiento y de sustento. Esa experiencia de extrañeza ocurre también con el lenguaje al acercarnos a otras lenguas que desconocemos, el vestuario, la arquitectura, la música, con los objetos cotidianos y sus usos.

Y, como es de esperarse, los saberes artesanales, los oficios en los que se manifiestan, las materias primas utilizadas y las artesanías responderán a las particularidades de cada lugar visitado, por tanto, también se nos presentan distintas. Con lo cual, aunque obvio, hay que decirlo, cada experiencia de viaje, de investigación, de diálogo y de co- diseño ha sido distinta.



Figura 5. Los saberes artesanales se vinculan estrechamente con las particularidades geográficas, climáticas y de materias primas presentes en los territorios. De este modo, los oficios distintos oficios se van constituyendo según las características de transformación de los materiales con los que se materializan los saberes artesanales. En la imagen un molino mezclador tradicional de arcilla en un pequeño taller en la zona rural de Ráquira en Boyacá. Fotografía tomada por el equipo de docentes del MPI en febrero del 2017.

Ahora bien, ¿qué relevancia hay en este asunto de explicitar las diferencias a las que se enfrenta el viajero-investigador en sus salidas de campo en el marco del MPI? Pues, en principio, hay tres asuntos importantes. El primero tiene que ver con la evidente diversidad cultural presente en un país en que se supone nos acogemos en su totalidad como colombianos y que si se lo empieza a visitar atentamente se encontrará una politonalidad de voces, de discursos y de experiencias que ponen en cuestión cualquier noción generalizante de identidad nacional.

El segundo, hace referencia a que para el estudiante de diseño que se ha dado la oportunidad de volverse un viajero atento, estará en la capacidad de ver que en lo distinto se desenvuelven otros valores y otras concepciones que son tan legítimas como las propias. Con lo cual, abrirá las puertas a una de los mecanismos más potentes del diseño, a saber: su capacidad dialogante y de vinculación entre lo diverso. De allí la fuerza formativa que reposa en el trabajo del co-diseño, del viaje y de los puentes posibles entre los saberes artesanales y el diseño.

El tercer asunto, y que es responsabilidad de aquellos viajeros que revisan notas sobre territorios ya conocidos y diálogos ya establecidos, tiene que ver con la puesta en práctica del accionar crítico de la vivido.

Así, vemos que en los dos viajes hechos al Valle de Sibundoy en el alto Putumayo, emergen asuntos particulares en términos de las luchas y las resistencias de las comunidades Inga y Kamëntsá, expresados en la revitalización de sus chagras (una suerte de huerta familiar para el pan coger), en la reivindicación centenaria por sus territorios, en la recuperación de sus nombres ancestrales y en la reivindicación siempre presente de su lengua propio.

Todo lo cual fue emergiendo gracias al trabajo atento y sistemático emprendido por los estudiantes en la puesta en práctica de las herramientas etnográficas. Así por ejemplo, gracias al levantamiento de las cartografías sociales con personas de la comunidad fue posible poner en evidencia que para ellas el territorio es a la vez portador de características físicas y sagradas.

Del mismo modo, a partir de las entrevistas se puso de manifiesto la relevancia que los saberes artesanales tienen para el auto-reconocimiento de los artesanos de ambas comunidades, cuando uno de ellos contestó, a la pregunta por la importancia de continuar son su labor como artesano, que lo sigue haciendo: “(...) para demostrar que existimos”. En este mismo sentido, las entrevistas a profundidad y las historias de vida hechas por los estudiantes fueron esenciales para poner de relieve asuntos clave como que hasta hace no más de dos generaciones existía una imposición del sistema de creencias católico manifestado en el castigo de niñas y niños que hablaran sus lenguas originarias o realizaran sus propios ritos de respeto a la tierra.





Figura 6. Al salirse de los ritmos impuestos por su cotidianidad, quien viaja se vincula necesariamente con unas prácticas, unas costumbres y unos saberes distintos a los propios, que se encuentran generalmente cargados de sentidos culturales. En la imagen, un grupo de estudiantes participando de la preparación de un almuerzo comunitario en la tupa<sup>1</sup> en un centro de reunión de la comunidad Kamënsá del Valle de Sibundoy, Putumayo, Colombia. Fotografía tomada por el equipo de docentes del MPI en agosto de 2016.

Por su parte, en los ejercicios realizados en Ráquira y en Hato Corozal, es de resaltar que en ambos casos nos pusimos en la tarea de trabajar de la mano de dos asociaciones artesanales llevando a cabo un ejercicio de co- diseño. Fue así que en el municipio ceramista de Ráquira nos vinculamos con la asociación de artesanos *Ráquira Tours*, en que se encontraban vinculados una diversidad de artesanos del sector y con quienes se trabajó intensamente durante una semana.

De este trabajo lo que interesa es la articulación que los estudiantes consiguieron establecer con las artesanas y los artesanos con quienes trabajaron. De hecho, el diálogo fue tan fructífero que en varios momentos los artesanos hicieron las veces de maestros de su saber y los estudiantes consiguieron recoger de estos aprendizajes para consolidar con sus interlocutores nuevas propuestas de diseño que posibilitaran el fortalecimiento comercial de la asociación.

En cuanto a la afectación territorial propiciada por el conocimiento de este municipio, fue sugerente darse cuenta que la abrumadora presencia de cientos de talleres de producción cerámica en la zona rural de Ráquira, dan cuenta de la especialización artesanal del sector sustentada en una tradición prehispánica que paradójicamente está siendo reemplazada por

procesos de fabricación semi- industriales. De allí que este registro explicitado en las conversaciones y en la observación consciente, fuera atendido como prioritario en el proceso de co-diseño.



Figuras 7 y 8. En el trabajo de co-diseño, posibilitado por el haber emprendido un viaje hasta el territorio del otro, se abren las puertas para establecer un diálogo entre el viajero que llega y el habitante del lugar. Esta conversación que se sabe tensionante, pues allí se ponen en juego formas de ser, historias y experiencias personales, es generalmente fructífera: el saber artesanal y el quehacer del diseño encuentran puntos de encuentro y de aprendizajes mutuos donde no se desprecia ni se instrumentaliza al otro, sencillamente se lo busca comprender en sus inquietudes, deseos y alcances. Arriba, grupo de estudiantes del MPI en el taller de Don Héctor y Doña Esperanza aprendiendo la técnica del torno de levante.

Abajo, grupo de estudiantes con uno de los artesanos miembros de la Asociación Ráquira Tours posando con el resultado del proceso de co-diseño. Fotografías tomadas por estudiantes y el grupo de docentes del MPI en Ráquira, Boyacá en febrero del 2017

<sup>1</sup> La tupa puede ser entendida como una hoguera central de donde emerge humo y alrededor de la cual se reúnen los comensales a charlar y expresar sus ideas.



En el caso del trabajo con la *Asociación de Artesanos de Hato Corozal*, en Casanare, el proceso de co-diseño fue distinto que el realizado en Boyacá. Distinto, no solo por el hecho evidente de la distancia geográfica entre ambos municipios, sino por las particularidades de las asociaciones. En efecto, mientras que *Ráquira Tours* contaba con un saber artesanal tradicional con un registro ancestral, las artesanas asociadas de Hato Corozal, apenas hace unos pocos años habían encontrado en la artesanía y el trabajo manual una posibilidad laboral concreta. Con ello, nos encontramos con una comunidad de mujeres, cuya mayoría se encontraba en proceso de aprendizaje de una técnica manual como la tejeduría, la pintura, la marroquinería o la talla en madera.



Figura 9. En el ejercicio de co-diseño el proceso de comprensión de las potencialidades y alcances de las personas con las que se trabaja es determinante. De tal manera que el diagnóstico detallado de cada agrupación artesanal, de cada unidad productiva, de su historia de creación, de la experiencia acumulada, del trabajo con las materias primas y los tipos de artesanías elaboradas, son insumos clave para un ejercicio coherente de diseño asentado en los saberes locales.

En efecto, en esta apuesta por trabajar con y desde el otro, de nada sirve llegar con pretensiones impositivas que, aparte de ser abruptas, resultan irrealizables e insostenibles en la realidad. En la imagen está Armira, una artesana experta en la talla en madera ejemplificando su trabajo a un grupo de estudiantes. Fotografías tomadas por el equipo docente del MPI en Hato Corozal, Casanare en agosto del 2017.

Decimos distinto, pero no por ello menos apasionante ni retador. Por el contrario, el ejercicio realizado fue complejo y con grandes satisfacciones. Hacemos el énfasis en la distinción de estos dos trabajos de co-diseño ya que nos permite poner de relieve un asunto clave del viajero diseñador en un proceso de creación con el otro, esto es: tener la capacidad de adecuarse a

las potencialidades del contexto y no caer en el error de considerar las características del territorio como deficitarias.

Al respecto de esta vivencia queremos hacer mención fundamentalmente de tres asuntos que hicieron de esta una experiencia llena de aprendizajes. El primero fue el recibimiento un tanto escéptico que algunas artesanas de la asociación tuvieron del equipo del MPI y su propuesta de co-diseño. Dicho rechazo inicial, nos lo hicieron saber, se debía a que varias de ellas no comprendían claramente la finalidad de ese trabajo conjunto, pues lo que querían, alegaban, era que un diseñador hiciera lo que se supone que debe hacer: diseñar.

El segundo, fue la acertada capacidad interpretativa de los estudiantes al darse cuenta que en este caso en particular el accionar del diseño no debería resolverse en un objeto concreto, ya que la mayoría de artesanas no estaban aún en capacidad de realizar esta compleja labor de materialización. Por tanto, aquello que entregaron los estudiantes fue unas cartillas que compilaban el proceso realizado en los días de trabajo para potenciar los procesos de ideación y de materialización de futuras propuestas.

El tercer asunto para resaltar fue la emotiva entrega de las cartillas a las artesanas en un coliseo del municipio en donde, luego de una noche de trabajo en vela, los estudiantes entregaron los resultados del proceso y las artesanas desplegaron sus palabras de grata sorpresa por lo alcanzado, incluso aquellas que en un principio tenían sus reservas.

Ahora bien, resta por decir que de las tres experiencias de viaje llama con fuerza la atención tres condiciones en relación con los saberes artesanales que se nos presentan reiterados, a su manera, en los tres territorios visitados y que nos dan pie para continuar con nuestro viaje investigativo:

La primera es el papel preponderante de la mujer como garante de los saberes artesanales. Así es, las mujeres son estadísticamente más activas en el ámbito artesanal que los hombres. Lo cual abre las puertas a la perspectiva de género en relación con las inquietudes que motivan este trabajo.

La segunda, se refiere a la paradójica realidad que viven los saberes artesanales locales, pues por un lado está en boga la necesidad de las grandes marcas industrializadas de reivindicar todo proceso hecho a mano por su carga humana, y por el otro, las precarias

condiciones de las comunidades artesanales ponen en duda su permanencia en el tiempo.

La tercera condición, vinculada con la segunda, es precisamente el potente registro de permanencia y resistencia que pervive en el fondo de los saberes artesanales. En efecto, a pesar de los procesos modernizantes, de la homogenización, del consumo post-industrializado y demás presiones contemporáneas, la artesanía sigue allí, teniendo algo que decir y aportar sobre lo que somos.

### **A Modo de Cierre: De Regreso**

Al regreso, los viajeros tienden a sumergirse nuevamente en sus lógicas, en sus hábitos y sus costumbres. Quienes hacemos parte del MPI no somos la excepción. Sin embargo, el hecho de proponernos la tarea investigativa de estudiar lo que hacemos, entendiéndolo como un archivo en crecimiento, nos ha puesto en la tarea de revisarnos, escribiendo sobre nuestras experiencias, sobre nuestros aciertos, nuestros errores y reiterando sobre algunas conjeturas parciales que, intuimos, pueden contribuir a la discusión que hemos tratado de presentar aquí.

En este orden de ideas, consideramos acertada la forma de aproximarnos a los territorios que visitamos, con la preparación previa multidimensional y con el entendimiento del viaje como un método formativo. Vinculado con este ejercicio, estimamos que el esfuerzo de trabajar en procesos de co-diseño en pro del fortalecimiento comunitario y asociativo es valioso para los artesanos y diseñadores que se vinculan en estos proyectos por dos razones:

1. Es un espacio que se ha probado como propicio para que algunas artesanas y artesanos encuentren, así sea por un momento, su propia voz.
2. En el marco de estos proyectos se amplía el espectro del potencial artesanal más allá de lo puramente comercial, buscando explicitar su potencial educativo, formativo e histórico.

Por su parte, reconocemos que nos hemos equivocado en nuestro ejercicio como diseñadores, como docentes y como viajeros. En efecto, hemos tenido varios desaciertos en esta década de trabajo, listaremos aquí los principales:

-No realizar procesos de validación y seguimiento sistemáticos con las comunidades con las que realizamos los procesos de co-diseño. Aunque ha habido excepciones como el caso del Valle de Sibundoy, sabemos que es un punto por mejorar de nuestra propuesta.

-Perder el norte en la formalización de las propuestas llegando a cambiar materialmente objetos con cargas simbólicas y culturales esenciales para las comunidades. Caso concreto, cambiar la forma el modo de uso del reboso (objeto que hace parte del vestuario femenino cuya función es abrigar, propio de las comunidades Inga y Kamëntsa) tradicional del Valle de Sibundoy, Putumayo.

-No lograr la conexión generalizada del grupo de estudiantes y docentes con la relevancia del camino que se emprende y del proceso con las comunidades con la que se ha trabajado. Con lo cual, se fracasa en el viaje como método de aprendizaje y se superponen las lógicas ciudadanas, los prejuicios y la propia biografía sobre el territorio visitado y las personas que lo habitan.

Con todo lo expuesto y ya para cerrar, nos permitiremos dejar esbozada una intuición en relación a las inquietudes que nos han conducido en la búsqueda de un diseño endógeno situado en los procesos artesanales locales. Dicha intuición es la siguiente: en la medida en que el diseño busque vincularse con los saberes artesanales locales, prestando atención a los intereses y pretensiones propias de las artesanas y artesanos, no solo conocerá valores históricos y culturales valiosos, sino que además, y sobre todo, se hará consciente que su labor como proyectista adquirirá sentido en tanto lo ponga al servicio de los procesos sociales en donde se materializan los objetos artesanales.

En otras palabras, consideramos que nuestra ruta, o viaje, teórico práctico puede contribuir al quehacer del diseño en la medida que posibilita la activación de los mecanismos vinculantes de la disciplina del diseño, esto es: en la medida en que, sin dejar de ser diseñador, aporte desde su quehacer a las resistencias y las reivindicaciones de las artesanas y artesanos con las que emprende su ruta de co-diseño.

## Referencias

Amaya, H. (2009). Cultura, artesanía y desarrollo. *mas D*(5), 25-36.

Amaya, H. (s.f.). *Artesanías: algo más que un objeto*. Recuperado el 18 de 01 de 2014, de Revista Zero: [http://portal.uexternado.edu.co/pdf/5\\_revistaZero/ZERO%2023/HermanAmaya.pdf](http://portal.uexternado.edu.co/pdf/5_revistaZero/ZERO%2023/HermanAmaya.pdf)

Barrera, G. (2015). *Atonomía artesanal. Creaciones y resistencias del pueblo kamsá*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Boroso, E. (1999). *Diseño y artesanía. Límites de intervención*. Recuperado el 15 de 08 de 2013, de [www.mexicandesign.com](http://www.mexicandesign.com): <http://www.mexicandesign.com/revista/disart.htm>

Ferro, G. (2010). Guía de observación etnográfica y de valoración cultural: santuarios y oficios. *Apuntes*, 23(1), 56-69.

Gisales, A. (2017). *El olvido de la cotidianidad. Artesanía, arte y territorio*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.

Guber, R. (2001). *La etnografía, método, campo y reflexividad*. Bogotá: Norma.

Juez, F. M. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa.

Molina, L. (2009). Diseño y tendencias en el sector artesanal. *mas D*(5), 37-46.

Solórzano, A. (2011). *Estudio socio-histórico sobre la iconografía de la cerámica utilitaria del Carmen del Viboral en Antioquia*. Medellín.

Vega, D. (2012). El aprendizaje de la artesanía y su responsabilidad social en Colombia. *Educación y territorio*, 2(1), 89-112. Recuperado el 20 de 07 de

2013, de <http://www.revistasjdc.com/>: <http://www.revistasjdc.com/main/index.php/reYTE/article/view/195>

# De la Quebrada al Edificio. Una Reflexión sobre los Efectos que Resultan cuando se pasa de la Vivienda Informal, para Habitar Oficialmente en la Verticalidad

**Coppelia Herran Cuartas**

Universidad Pontificia Bolivariana

Medellín, Colombia

Coppelia.herran@upb.edu.co

## Resumen

Como un modelo exitoso de gestión urbana en el que se ha convertido Medellín, por utilizar la Arquitectura como herramienta de inclusión social que busca recuperar los sectores mas deprimidos de la ciudad, se dirige la mirada al proyecto de vivienda de interés social *Consolidación Habitacional de la Quebrada Juan Bobo*, por reubicar en el mismo sitio, evitar desalojos y expropiaciones de las familias que habitaban al borde la quebrada y en zonas de alto riesgo.

Con el objetivo de identificar que situaciones emergían de un espacio que fue pesando para grupos familiares que tanto la Municipalidad como sus diseñadores consideraron homogéneos y con similares necesidades, se pudo identificar que temas como el arraigo y la apropiación de la nueva vivienda, la hibridación entre el espacio privado y público además de los constantes problemas de convivencia entran en tensión con un modelo de habitar, que fue pensado para mejorar la calidad de vida de esta comunidad.

## Palabras Clave

Discriminación, Pluralismo cultural, experiencia de usuario, narrativas transmedia

## Introducción

Considerando que la ciudad de Medellín en los últimos años ha obtenido una serie de reconocimientos que ahora permiten hablar de un modelo de gestión urbana basado en el discurso de ciudad educada, incluyente e innovadora que pasó de ser una de las más peligrosas y violentas del mundo debido al fenómeno del narcoterrorismo durante las décadas de los años ochenta y noventa, ha permitido ver cómo la misma viene transformándose a partir de la innovación, la resiliencia y el urbanismo, mientras se convierte en un laboratorio especializado en temas de ciudad (ISVIMED et al 2014). Utilizando la arquitectura como una herramienta de inclusión social que busca recuperar los sectores más deprimidos de la ciudad se diseñan y construyen parques bibliotecas, parques lineales y

colegios, generando espacio público y vivienda en las zonas con menores índices de calidad de vida. En la espera de promover la equidad territorial mientras se privilegiaba la acción del Estado en las zonas periféricas de la ciudad con los índices más altos de violencia, este modelo de intervención en el territorio llega a otorgarle a Medellín, premios y reconocimientos como la ciudad más innovadora en el 2013<sup>1</sup>, además de convertirse en la sede anfitriona del VII Foro Urbano Mundial celebrado en el 2014 promovido por ONU Hábitat, para discutir temas sobre el desarrollo urbano sostenible y vivienda adecuada a nivel global (Navarrete, 2014).

En la espera de comprender las diversas significaciones asociadas al cambio que viene experimentando Medellín, esta investigación se concentró en la *Consolidación Habitacional de la Quebrada Juan Bobo*, considerada como uno de los proyectos más emblemáticos a nivel arquitectónico de la ciudad y merecedor de diferentes premios y reconocimientos<sup>2</sup>. Caracterizado por generar vivienda nueva en cuenca de quebrada y beneficiar a 1.240 personas que fueron reubicadas dentro del mismo barrio, incluso a algunas sobre el mismo espacio donde estaban antes construidos sus *ranchos*<sup>3</sup>, se analizaron de cerca las percepciones y vínculos que establecen las

<sup>1</sup>Para ampliar información remitirse a la página <http://www.umadecristal.gov.co/gestion-gobierno/por-qu-medell-n-es-ciudad-m-s-innovadora-mundo>

<sup>2</sup>Algunos de los premios y reconocimientos que hacen alusión a este proyecto son la exposición del modelo PUI en el Pabellón del Arsenal de París en 2011, así como su utilización como ejemplo para América en XVI Biental Panamericana en Quito Ecuador, sumado al premio Verde Verónica Rudge que obtuvo en diseño urbano en el año 2013. Nombre que se utiliza para denominar la vivienda informal y autoconstruida en Colombia.

<sup>3</sup>Nombre que se utiliza para denominar la vivienda informal y autoconstruida en Colombia.

personas que pasaron de la vivienda informal y autoconstruida en formato horizontal, a la Vivienda de Interés Social -VIS- en edificios oficialmente erigidos.

Para poder llevar esto a cabo, se realizó un análisis socioespacial basado en teorías como la dialéctica del espacio propuesta por Henri Lefebvre (2013), los imaginarios de Armando Silva (2006) y las reflexiones sobre la acumulación desigual de la ciudad capitalista de David Harvey (2001), para comprender la dimensión social y material resultante del espacio construido.

Sobre este último Carlos Mario Yory (2007) argumenta que el habitante sabe que con la instalación de un techo y unos muros sólidos el trabajo aún no está terminado ya que, para sus habitantes la casa está viva y la propia vida se resuelve en un permanente diálogo con aquella, en la medida que ésta puede albergarlo y dar espacio, para que se haga evidente su morada.

Teniendo en cuenta los diferentes fenómenos que resultan del espacio pensado para grupos familiares que tanto la Municipalidad como sus diseñadores pueden llegar a considerar homogéneos y con similares necesidades, se indagó por los encuentros y desencuentros que surgieron en este espacio, que fue concebido por la Institucionalidad para mejorar la calidad de vida de sus habitantes. En este sentido Juan Diego Sanín (2009) dice que la disposición del hogar se convierte en un proceso continuo en el que se implementan ciertas acciones con la intención de domesticar un entorno, y son precisamente esas acciones las que se transforman en los significados que guían las conductas y el comportamiento de los grupos sociales que habitan, y terminan por relacionarse a través del tiempo y el espacio.

### Metodología

Frente a la necesidad de conocer el impacto que resulta en la vida cotidiana de quienes pasaron de vivir en la informalidad de casas “autoconstruidas”, a la formalidad de 45 metros cuadrados en edificios -VIS-, se definió una investigación de carácter cualitativo, aplicando el método etnográfico en diferentes sectores de los barrios Villa Niza, Villa del Socorro y Andalucía donde se encuentran ubicados los 12 bloques, que conforman la consolidación habitacional.

El hecho de seleccionar esta metodología corresponde a la necesidad de centrarse en la comprensión de una realidad que permite identificar los aspectos más particulares que resultan de un proceso histórico de

construcción, a partir de la lógica y el sentir de sus protagonistas (Pérez, 2001 en Quintana, 2006).

Para la recolección de la información se emplearon aparte del trabajo de campo, herramientas como la observación simple en 7 de los 12 edificios de -VIS- en Juan Bobo I y II y la observación activa o participante en la Ludoteca Nuevo Sol de Oriente, ubicada en los bajos del bloque 8 para conocer de manera más cercana, las experiencias del ámbito doméstico, el entorno vecinal y el barrio en general. De igual forma se llevaron a cabo entrevistas semi-estructuradas abiertas a profundidad, conversaciones informales y micro-relatos dirigidos a habitantes y vecinos de la consolidación habitacional, así como entrevistas formales a agentes institucionales, que participaron en la concreción de este proyecto habitacional. También se revisaron archivos y documentos institucionales como los Planes de Ordenamiento Territorial -POT- y los Planes de Desarrollo establecidos por la Alcaldía de Medellín desde el 2003 hasta el 2015, junto con los radicados del Proyecto Urbano Integral Nororiental -PUI- recolección de fotografías y audio, además de la elaboración de fichas de registro y análisis que permitieran llevar un inventario detallado de las imágenes recolectadas durante el trabajo de campo.

### Discusión y Resultados

En cuanto a los resultados de esta investigación se pudo identificar que, a pesar de que muchas de las intervenciones han contribuido de manera asombrosa en la transformación de la ciudad proporcionando un mejor hábitat para las personas más desfavorecidas del sector, todavía se siguen encontrando grandes problemáticas en los actuales formatos de vivienda.

Más allá de responder a unas necesidades habitacionales que deben cumplir con aspectos funcionales como brindar refugio, protección, reducción de esfuerzos y molestias físicas que promueven la generación de un espacio con volúmenes, instalaciones, barreras y soportes materiales, esta investigación se concentró en identificar a partir de la experiencia de sus propios habitantes, como ha cambiado su vida a partir de la entrega de vivienda nueva.

Para mostrar las diferentes situaciones que enfrentan actualmente los residentes que recibieron casa nueva dentro del Plan de Mejoramiento Integral -PUI- en la zona Nororiental de Medellín, Víctor Pelli (2006) dice que “la vivienda entregada” a veces se asocia con las

metas políticas que muchas veces propone la gestión pública para cumplir una serie de metas cuantitativas, limitando lo cualitativo en términos constructivos y espaciales del objeto-vivienda. En este sentido el autor argumenta que, a pesar de que la vivienda entregada queda para la Institucionalidad como labor cumplida justo después de que las familias las reciben, es posible que estas mismas no estén en condiciones de hacerse cargo de los compromisos, problemas sociales, culturales y económicos que representa su posesión y uso, lo que puede hacerlas más propensas a deshacerse a corto plazo de ellas, para volver a su antigua situación.

Después de recibir una vivienda nueva con la que la Institucionalidad esperaba mejorar la calidad de vida de la comunidad receptora, se presentan a continuación algunas de las situaciones más relevantes que resultaron en este nuevo espacio que las personas vienen adaptando, usando y transformando a través de sus necesidades, por medio de lo transfuncional, lo lúdico y lo simbólico

### **Sin Aire para Conversar**

en la informalidad con viviendas autoconstruidas en la zona de influencia del Metrocable, para muchas de ellas la posibilidad de construir sobre su propia casa es quizá, la única fuente de ingresos con la que consideran que pueden contar.

De acuerdo a Clemencia Escallon (2010) la oportunidad de hacer un uso del suelo de forma más intensiva sin la mediación del Estado, puede ser vista como una libertad para aquel que tiene la posesión de una propiedad informal, bien sea de un lote o una edificación. Esta externalidad según la autora, es una libertad urbanística y constructiva con tendencia a la verticalidad informal, además de ser una ventaja para los asentamientos informales con relación al mercado formal del suelo.

El “aire” o “plancha” como lo denominan la mayoría los habitantes, es para ellos quizá la única forma de prosperar o asegurar el futuro de su familia, debido a que pueden obtener dinero por su venta o alquiler. En el caso de los habitantes de este proyecto, su antigua vivienda les permitía la posibilidad de modificar, crecer, construir, dividir o alquilar una parte y de esta manera, obtener ganancias adicionales además de crecer su patrimonio y asegurar un refugio para su familia, ya que el sustento de éstos, de acuerdo a la Alcaldía de Medellín, provenía de actividades económicas informales.

Aunque estos habitantes cuentan con una casa propia, es importante recordar las responsabilidades económicas que ahora deben asumir en su nueva condición de propietarios y la dificultad de progresar, con la entrega de estos apartamentos.

A pesar de que la institucionalidad fue enfática al explicar durante la socialización con la comunidad que, con la entrega de estos apartamentos debían tomar conciencia de las responsabilidades económicas que iban a adquirir, es un hecho que muchos de los habitantes entrevistados todavía hoy, no tienen los recursos suficientes para enfrentar gastos tales como el pago de servicios públicos (agua, luz, alcantarillado, gas), administración, impuesto predial o mejoras a sus viviendas.

Sin la posibilidad de obtener dinero a través del aire, muchas de las familias siguen en la actualidad con trabajos informales, y con poca o ninguna estabilidad laboral. Para hacer frente a las nuevas responsabilidades, algunos aprovechan el espacio de la vivienda para instalar un puesto de trabajo ofreciendo diferentes productos y servicios como la preparación y venta de alimentos como paletas, arepas, morcilla, empanadas, tamales y chorizos dentro de los apartamentos, zonas comunes y espacio público.

A esta oferta se suma las ventas por catálogo de ropa, cosméticos y alimentos no perecederos como galletería y dulces que se venden dentro de los apartamentos a los mismos vecinos, mientras que en la oferta de servicios se encuentran dos sastrerías, un taller de motos, una zapatería y un taller de confección y el reciclaje.

Si bien el espacio concebido buscaba elevar la calidad de vida de las personas que habitaban en una zona de alto riesgo con casas autoconstruidas y en estado de hacinamiento, es un hecho que ahora en la vivienda formal muchos de los habitantes siguen recurriendo al estado de hacinamiento en su vivienda, para obtener ingresos a partir del subarriendo de su casa, y de este modo responder a las nuevas responsabilidades económicas que exige este tipo de vivienda.

Sobre esta situación Víctor Pelli (2006) dice que “entre la obligación de habitar de una determinada manera y la imposibilidad de acceder a los recursos para hacerlo” (p.26), me llevan a cuestionar si a partir de la entrega de una vivienda, se soluciona el problema del déficit habitacional, pero no de los métodos de subsistencia que aún siguen enfrentando muchas de las personas.



## Control del Espacio a través de Prácticas Domésticas

Según la mayoría de habitantes entrevistados, cuando estaban en su antigua vivienda, cada familia vivía de manera independiente, sin reglas ni normas que les dijera como debían comportarse o las maneras que debían llevar a cabo actividades domésticas considerando los espacios que trae implementado cada apartamento, es un hecho que la vida en edificios exige que todo lo que se lleve a cabo en los apartamentos, no debe traspasar el umbral de la puerta de entrada, y mucho menos extenderse hacia las zonas comunes.

De acuerdo a lo visto en el trabajo de campo, muchas de las prácticas domésticas que llevan a cabo los habitantes como limpiar el piso, las paredes o lavar la ropa, es llevado a cabo a través de la apropiación de otros espacios que ya no hacen parte de sus apartamentos, pero que igual lo consideran como la extensión de sus viviendas. Colgando la ropa en balcones, pasillos, barandas de corredores y cuerdas instaladas por los mismos habitantes en las zonas comunes, Pablo Fernández dice que tanto “el espacio interior como frente a la zona común de la casa, que es el exterior [...] estará revestida de significados relativos al interior cuando se pone en relación con la calle, que, a su vez, estará significada como interior” (Fernández, 2004, p.109).

De acuerdo a esto, es posible entender que este espacio intermedio que se genera entre lo privado y lo público, adquiere sentido por las personas que lo delimitan cuando llevan a cabo actividades domésticas como la limpieza, al tiempo que controlan el espacio interior de su vivienda y el exterior de la misma.

Al exponer estas prácticas, las personas no solo extienden su vivienda hasta el espacio público, sino que jerarquizan estos sitios estableciendo comportamientos de control, delimitación o resistencia, a través actividades cotidianas como el lavado y el secado de ropa. A pesar de que existe una norma que restringe el secado de ropa en exteriores y fachadas, es claro que este tipo de prácticas domésticas, se siguen replicando de forma similar en este formato habitacional.

Aunque este tema fue uno de los que más socializó con la comunidad receptora antes de ser entregados los apartamentos, es un hecho que la mayoría de las familias no acata esta norma. Esto se confirma cuando la mayoría de habitantes entrevistados reconocen que cuando estaban en su antigua vivienda, vivían de manera

independiente sin reglas ni normas que les dijera como debían comportarse o las maneras que debían llevar a cabo la limpieza del hogar, mientras que en estos edificios los límites deberían llegar hasta la puerta de la entrada de su casa y no extenderse a las zonas comunes, lo que me lleva a concluir que no necesariamente el cambio de un formato habitacional puede modificar las prácticas, hábitos y costumbres que tienen las personas arraigadas, a de su historia.

## Jugar entre lo Público y lo Privado

En cuanto al tema del ocio y el esparcimiento presente en esta consolidación habitacional, se pudo ver que es algo que trasciende de la esfera privada para insertarse en el espacio público. Aunque la Institucionalidad dispuso una serie de espacios para niños y adultos como plazoletas, parques infantiles y hasta un pequeño muro de escalar detrás de los bloques 4 y 5 para desplazarse, jugar o permanecer en diferentes sitios, se pudo evidenciar el poco uso que se hace de estos sitios, debido a que la mayor parte del tiempo permanecen deshabitados.

Si bien el espacio concebido no planeo que los corredores de los edificios estuvieran destinados para el ocio y el esparcimiento, es un hecho que son precisamente éstos, los más utilizados por los niños para elevar cometas, jugar fútbol, canicas o correr. Al revisar las formas en que los niños experimentan el juego y el esparcimiento dentro de este formato habitacional, se pudo conocer que estos tienen más interés de jugar dentro de espacios confinados como corredores y zonas comunes o calles y aceras, en vez de utilizar las áreas que fueron intervenidas para tal fin.

A pesar de que algunos bloques cuentan en sus bajos con pequeñas intervenciones a modo de parques infantiles y plazoletas como en el caso del bloque 8, 3, 9, 10 y 13 muchos de los niños que habitan estos edificios, prefieren permanecer en los espacios más próximos a su vivienda en vez de los sitios que se destinaron para estas actividades. Algo similar ocurre con las mujeres y adultos mayores que a diferentes horas del día se ubican en los corredores, escaleras y entradas de los bloques como si fueran los únicos ámbitos de socialización disponibles por fuera de la vivienda.

Si bien es cierto que desde el espacio concebido existía la intención de generar zonas para promover actividades lúdicas como el juego, es un hecho que muchos niños y adultos no han apropiado estos lugares



y por el contrario, han decidido continuar replicando sus antiguas prácticas de socialización ocio y esparcimiento en las zonas intermedias que se encuentran ubicadas entre la vivienda y el espacio público, en vez de hacerlo en los parques y plazoletas.

Considerando los espacios donde la comunidad pone en práctica el tema del juego y el ocio, vale la pena revisar la recomendación de German Darío Escalante (2007), para quien es necesario tomar en consideración la práctica del juego como parte del ejercicio del habitar, teniendo en cuenta las tradiciones y las costumbres que vienen insertas en esta práctica social.

Al ver los usos y apropiaciones que la comunidad le otorga a los espacios que fueron condicionados para el ocio y el esparcimiento dentro de esta intervención, entra en tensión con el espacio concebido debido al poco uso, deterioro o vandalismo en que éste se encuentra.

Si bien es cierto que la comunidad tenía una carencia absoluta de espacios públicos antes de recibir esta intervención, también es un hecho que la entrega de un un espacio más grande, no necesariamente hace que las personas modifiquen sus antiguas costumbres y por el contrario, sigan haciendo uso de los espacios intermedios que están entre la vivienda y el espacio público, tal y como lo hacían cuando vivían en la quebrada de manera informal.

### **Juntos, pero No Revueltos**

Aunque la transformación física y social es un hecho innegable en el sector, también identifiqué una problemática grande asociada a la convivencia que exige la vida en comunidad, y que se manifiesta en los conflictos vecinales en la copropiedad. De acuerdo a Luis Fernando Guayacundo (2015), este tipo de conflictos no son otra cosa que las confrontaciones por intereses contrapuestos entre personas cuyas unidades habitacionales pertenecientes al régimen de propiedad horizontal, guardan cercanía entre los actores que presentan un rol protagónico en la agrupación de vivienda que pertenece al régimen de propiedad horizontal, dentro de la agrupación de vivienda.

Según las personas entrevistadas, el hecho de vivir en forma autónoma en zonas de alto riesgo y casas autoconstruidas para pasar a vivir con vecinos arriba, abajo y a los lados les ha traído una serie de problemáticas que resultan justamente del hecho de tener que vivir con más personas, y cumplir con una serie de normas que antes no tenían. Si bien el tema de la

necesidad habitacional parece solucionado en términos cuantitativos, gran parte de la comunidad expresa que los problemas de convivencia no les permiten disfrutar su nueva casa ni establecer un sentido de pertenencia sobre la misma, debido a problemáticas que Guayacundo define como “Conductas contrarias a la solidaridad, tranquilidad y buena vecindad” (2015, p.20). De acuerdo al autor, estas conductas se asocian con aspectos tales como el manejo y tenencia inadecuada de animales, excrementos sin recoger o depositados en lugares inapropiados, amenazas, insultos y agresiones físicas, ruido excesivo, problemas con basuras, malos olores, mal uso de zonas comunes y consumo de sustancias alucinógenas. Estas situaciones de las que habla el autor parecen una radiografía social de lo que sucede en muchos de los bloques que conforman Juan Bobo y que terminan generando en los habitantes, sentimientos de inconformidad y rechazo a su nueva vivienda por los problemas de convivencia.

A pesar de que para este proyecto habitacional muchas personas podían escoger en que piso deseaban vivir, no tenían la opción de escoger quienes iban a ser sus vecinos, tal y como paso en el bloque 13, donde la mayoría de habitantes rehubicados pertenecía a una misma familia, excepto 3 apartamentos.

Aunque todos los habitantes tenían una condición similar de vivir en una zona de alto riesgo dentro de la quebrada en casas autoconstruidas y con pocos recursos económicos, los que hacían parte de la misma familia, comenzaron a establecer un control del edificio y a reprobos los que no se comportaban de manera similar.

Una situación similar a esta, la presenta Norbert Elías (2014) en su ensayo Establecidos y Marginados, en el que se muestra una aguda visión sobre un grupo establecido desde mucho tiempo atrás en un sector y la forma en que éste trata al grupo más reciente de residentes.

De acuerdo al autor, el grupo de los establecidos cerraba filas y estigmatizaba a los forasteros como individuos de menor valor humano, convencidos de que éstos carecían de la virtud humana y del carisma distintivo, que el grupo dominante se atribuía a sí mismo. En términos de poder, tanto el grupo de establecidos de Norbert Elías como la familia que habita en la mayoría de apartamentos en este edificio, se adjudica el control y el rechazo de cualquier otra conducta diferente a la de ellos, así éstas atentan contra la convivencia y la calidad de vida del resto de los residentes.

Sobre las múltiples problemas que se presentan en esta consolidación habitacional Luis Fernando Guayacundo (2015) argumenta que, aunque no se pueda concluir que las conductas contrarias a la solidaridad, la tranquilidad y la buena vecindad se presenten específicamente en conjuntos de vivienda social, sí se puede afirmar que son este tipo de conflictos, los que hacen que temas como los de la convivencia que definen en gran parte la calidad de vida en cualquier lugar, se conviertan en un objetivo difícil de alcanzar y motive a la mayoría de habitantes para “irse de la vivienda” y empezar de nuevo, mientras que los proyectos de vivienda de interés social continúan fracasando.

Si bien la Institucionalidad tenía claro desde el diagnóstico, la falta de cohesión social y el deterioro de lazos vecinales antes de la intervención, también es un hecho que la convivencia no mejoró en la mayoría de edificios, debido al tipo de familias que la Institucionalidad escogió para vivir en cada edificio.

## Conclusiones

Por último y a modo de cierre se establece que, para que este tipo de ejercicios investigativos trasciendan del análisis objetual que muchas veces plantea el Diseño, se propone una mirada holística que abarque distintas configuraciones socioespaciales que permitan profundizar en el conocimiento de valores, hábitos, costumbres, imaginarios, deseos, rituales y rutinas de las personas y grupos a los que se dirigen los nuevos espacios.

Entendiendo las diferentes circunstancias que cada grupo social necesita, es necesario pensar en las maneras en que puede habitar un espacio, y no simplemente ocuparlo. Tal y como se expresa en la Carta Medellín que fue presentada en el Séptimo Foro Urbano Mundial ONU-Hábitat: “para comprender mejor la realidad y actuar sobre ella de forma pertinente, es necesario considerar también elementos de interacción social, la cultura y los valores. Y estos solo pueden aportarlo los propios ciudadanos” (SOLINGROF, 2014, p.12).

Aunque Carlos Mario Yori (2007) dice que no se puede culpar exclusivamente a los diseñadores y proyectistas de los desajustes en las soluciones habitacionales, es un hecho que el tema de la necesidad humana del habitar, parece continuar siendo abordado únicamente por la funcionalidad. Según el autor, el problema más acudiente de la forma de vida urbana, es que la habitabilidad pareciera depender más de la

productividad y la gobernabilidad, que de la calidad de vida que se quiere mejorar a través de la transformación de un espacio.

En este mismo sentido Víctor Pelli (2006) dice que el habitar es un planteamiento integral que inicia con lo concreto de lo cotidiano y que debe estar ligado a la socialidad y la vivencia de las personas en la que se establecen redes muy complejas de lo afectivo y lo expresivo, y no se pueden reducir a las mediaciones cuantitativas con las que se sigue respondiendo al déficit habitacional.

## Referencias

1. ESCALANTE, G. (2007). *Lecturas y escrituras del habitat construido. Propuesta para la comprensión de los modos de habitar a través de la imagen visual*. Editorial Universidad Nacional de Colombia. Bogotá Colombia.
2. ELIAS, N. (2003). *Ensayo acerca de las relaciones entre establecidos y forasteros*. En Reis: Revista Española de Investigaciones Sociológicas, (104), 219-251.
3. ESCALLÓN, C. (2011) *La vivienda de interés social en Colombia, principios y retos. Intervención para la apertura en el Foro Internacional: La vivienda en América Latina*. Revisando estrategias. # 35 Revista de Ingeniería. Universidad de los Andes. Bogotá D.C., Colombia.
4. FERNANDEZ, P. (2004). *El espíritu de la calle. Psicología política de la cultura cotidiana*. Editorial Anthropos. México: Universidad de Queretario-Facultas de Psicología.
5. GAUYACUNDO, L. (2015). *Vivienda social y conflicto vecinal: lo físico espacial como componente de mitigación de conflictos en copropiedad*. Facultad de Artes, Maestría en Arquitectura de la Vivienda. Universidad Nacional. Bogotá Colombia.
6. HARVEY, D. (2001). *Espacios del capital. Hacia una geografía crítica*. Ediciones Akal. Madrid España 2007.
7. ISVIMED, COMPLEXUS, (ed.) *Medellín todos por la vida, Alcaldía de Medellín. (2014). Carta Medellín. Sobre el porvenir urbano de las urbes del mundo*. Séptimo foro Urbano Mundial ONU-Hábitat. Medellín Colombia.
8. LEFEBVRE, H. (2013) *La producción del espacio*. Colección Entre líneas. Primera edición en Capitán Swing.
9. NAVARRETE, J. (2014). *Por qué el renacimiento de*

De la Quebrada al Edificio. Una Reflexión sobre los Efectos que Resultan cuando se Pasa de la Vivienda Informal, para Habitar Oficialmente en la Verticalidad: **Papers** *Medellín es un modelo de Exportación*. <http://blogs.iadb.org/urbeyorbe/2014/04/05/por-que-el-renacimiento-de-medellin-es-un-modelo-de-exportacion/>. Recuperado el 15 de febrero 2015.

10.SANÍN, J. (2009) *Hogar en tránsito. Entre las tácticas de la malicia indígena y las estrategias de la inclusión social*. Editorial Universidad Pontificia Bolivariana Medellín.

11.SILVA, A. (2006) *Imaginarios urbanos*. Bogotá: Armando editores. 2006. P. 67. ISBN 958-27-0060-2

12.SOLINGRAF. (ed.) (2014). *Carta Medellín. Sobre el provenir de las urbes del mundo*. Séptimo Foro Urbano Mundial ONU-Hábitat: Medellín.

13.PELLI, V. (2007) *Habitar, Participar, Pertenecer. Acceder a la vivienda- incluirse en la sociedad*. Editorial Nobuko. Buenos Aires Argentina.

14.QUINTANA, A y Montgomery, W. (2006). *Metodología de investigación científica cualitativa*. En Psicología: Tópicos de actualidad. Lima-Perú. <http://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/267/3634305-Metodologia-de-Investigacion-Cualitativa-A-Quintana.pdf>

15.YORY, C. (2007). *Topofilia o la dimensión poética del habitar*. Editorial Pontificia Javeriana Universidad Bogotá.

# Sabores de la Ciudad Imaginada: Cartografías Participativas y Lecturas Urbanas

**Carlos Mario Rodríguez Rodríguez**

Universidad de Boyacá

Grupo de investigación Xisqua

Tunja – Colombia

carrodriguez@uniboyaca.edu.co

## Resumen

El proyecto Sabores de la ciudad imaginada se propuso el desarrollo de una caracterización sensorial del territorio en la ciudad de Tunja (Colombia), a partir del estudio de los imaginarios urbanos y las posibilidades del Diseño Gráfico como herramienta de interpretación del entorno.

La indagación con el ciudadano se realizó a partir de instrumentos de investigación, como talleres de mapeo, encuestas e intervenciones visuales que condujeron al desarrollo de una cartografía que develó una nueva lectura de la ciudad que reconoce la cultura local y propone un aporte a la formación de la imagen sociocultural del territorio.

Finalmente, el proceso se socializó en una exposición de creación colectiva que hizo posible el acercamiento a la comunidad para la discusión de los resultados. De la misma manera, se desarrolló un producto de diseño editorial que compiló todo el proceso y constituyó una herramienta para la difusión de la investigación.

## Palabras Clave

Imaginarios urbanos; mapeo sensorial; percepción; cartografías participativas

## Introducción

La investigación, se propuso indagar por las percepciones urbanas relacionadas con el sabor de la ciudad. Si bien los imaginarios urbanos surgen de la percepción que en un principio responde a la exposición de estímulos visuales a los que está sometido el habitante, se reconoce en este caso, el potencial de análisis en percepciones de otro tipo, abordadas desde sentidos diferentes al visual, como lo es el sentido del gusto y su posible traducción desde la cartografía y el diseño gráfico.

De esta manera, se desarrolló una lectura de la ciudad relacionada con la cotidianidad del ciudadano, con sus prácticas sociales y formas de reconocer y apropiarse de los espacios, todo ello producto de la ritualidad que implican los hábitos y prácticas alimenticias. Esta

información proporcionó una riqueza discursiva y visual bajo la cual se estructuró una representación de la ciudad construida desde la óptica, o en este caso el sentido del gusto de los habitantes.

## 1. Metodología:

El cimiento teórico del proyecto, se propuso a partir de una revisión de referentes relacionados con metodologías de interpretación sensorial de la ciudad, con un especial enfoque en aquellas que surgen de disciplinas como el diseño, la comunicación y el arte.

Entre los referentes más destacados, se encuentra la publicación Bogotá imaginada (Silva, 2003), que constituyó el fundamento metodológico de la investigación y el enfoque desde el cual fue abordado el ciudadano; de la misma manera, Bogotá cinco sentidos (Salas Silva, Ávila & Quiroz, 2003) publicación que presenta una lectura de Bogotá desde la percepción de los sentidos y describe a la ciudad bajo múltiples perspectivas y mediante expresiones tan diversas como la escritura, la fotografía y la obra artística. De la misma manera, el trabajo desarrollado por Sonema en la publicación Bogotá Fonográfica (2013), es un proyecto que bajo la modalidad de convocatoria reunió a artistas residentes en la capital para que expresaran de forma gráfica los sonidos de la ciudad, este referente presenta una mirada a la ciudad desde el sonido y plantea un viaje por la misma a través de la percepción auditiva que se traduce a la expresión plástica. En el ámbito internacional, fue revisado el trabajo de mapeo sensorial de Kate McLean (2014), en el Mapa de Aromas de París y el proyecto Sabores y Leguas (2011) del artista Antoni Miralda, que desde la perspectiva de la percepción gustativa ha desarrollado diferentes miradas a ciudades alrededor del mundo; la metodología aplicada por Miralda, consiste en un exhaustivo proceso de observación y recolección de elementos físicos que representan las relaciones entre

el sabor y determinado espacio, asimismo, trabaja bajo la modalidad de convocatoria, en la que desarrolla una obra colectiva conformada por la intervención artística de diferentes artistas que expresan sus percepciones gustativas de la ciudad.

En ese sentido, se estructuró un proyecto de corte cualitativo y desde un enfoque hermenéutico que implicó el diseño y aplicación de tres técnicas de relevamiento de la información: en primer lugar, se desarrolló una dinámica de participación masiva en la ciudad; en segundo lugar se aplicaron talleres de mapeo colectivo, primero en grupos seleccionados, para establecer relaciones y ubicar espacialmente en el mapa recorridos e itinerarios y posteriormente a partir de la metodología de “caminatas sensoriales” que reveló la percepción de nuevos elementos en la configuración urbana.

Por último se realizó una convocatoria que con el objetivo de captar percepciones particulares, invitó a desarrollar una intervención artística o gráfica sobre un plato de cerámica, en el que los participantes expresaron sus impresiones respecto a los sabores de la ciudad.

## 2. Resultados:

De acuerdo a las técnicas e instrumentos aplicados, los resultados de la investigación fueron analizados en tres grandes bloques, que posteriormente permitieron el establecimiento de un análisis comparativo que dio origen a un producto editorial, que surgió con el propósito de sintetizar de manera visual y escrita los hallazgos del proyecto y socializar los mismos con la población analizada:

### 2.1 Resultados generales: Los sabores de Tunja

El primer nivel de abordaje al ciudadano fue planteado como una encuesta masiva que invitó a los ciudadanos a responder a la pregunta ¿Cuál es el sabor de Tunja?. Los resultados mostraron cómo dentro de la gran variedad de respuestas son notables diferentes tipos de asociaciones; relacionadas a sabores, a comidas, a olores, a sensaciones y en general a recuerdos que muestran que las percepciones relacionadas con el sentido del gusto son también potenciadoras de imaginarios urbanos; es notable la frecuencia de tres asociaciones que obtuvieron la mayor recurrencia en el conteo de los resultados.



Figura 1. Resultados generales . Fuente: Autor

De esta manera, la respuesta *tinto*, que es una bebida asociada a un sabor, fue la más citada por los encuestados, que en general consideraron que la ciudad de Tunja sabe a esta popular bebida. Por otra parte, las respuestas *dulce* y *Runta* fueron también asociadas al sabor de la ciudad de Tunja aunque en menor medida, generalmente este tipo de respuestas se relacionaron a los buenos recuerdos y a asociaciones positivas de la ciudad.

Dicho esto, bajo el lente de las percepciones del sabor, Tunja es una ciudad que en su mayoría sabe a Tinto, referencia que se concentra en el centro de la ciudad y se expande en todas las direcciones; como se mencionó, esta asociación, está directamente relacionada con el imaginario de la ciudad fría, en la que el tinto es una bebida que actúa como catalizador de la sensación térmica del ambiente de la ciudad, es decir que:

*En Tunja, entre más tinto, menos frío:*

*Tunja = > Tinto < Frío*

Sin embargo, no todas las perspectivas ciudadanas respecto al sabor de la ciudad, son dadas a partir de las coincidencias colectivas, existen aspectos como la edad o el tiempo de residencia en los que es posible detectar percepciones comunes y diversas.

<sup>1</sup>Los gráficos presentados en el presente informe son representaciones infográficas que pretenden ilustrar los resultados estadísticos obtenidos en la investigación. Por el carácter diverso de las respuestas de los ciudadanos, se representan solamente

los valores con mayor frecuencia, el resto del porcentaje corresponde a “otros” o a múltiples respuestas con porcentajes que no llegan al 1 %.



Figura 2. Factores asociados a los resultados más comunes. Fuente: Autor.

Como se ha comprobado en estudios realizados acerca de los imaginarios urbanos, uno de los factores que más incide en las percepciones que tiene el ciudadano por la ciudad que habita, es el tiempo de residencia, que se traduce en el nivel de conocimiento que posee el habitante respecto a su entorno, en el cual los resultados permitieron ver cómo el arraigo que se gana con el transcurrir de los años y el nivel de conocimiento de la ciudad, equivalen a la asociación con sabores propios de la región y de la identidad tunjana.

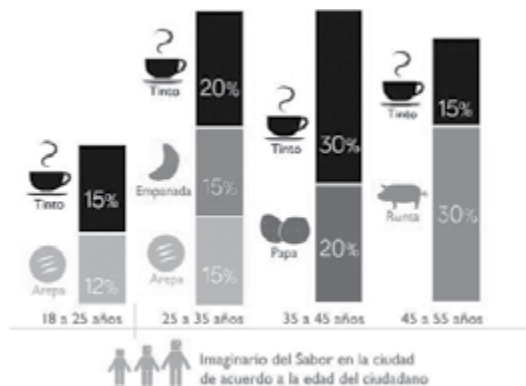


Figura 3. Imaginario del sabor de la ciudad de Tunja de acuerdo a los rangos de edad de los encuestados. Fuente: Autor.

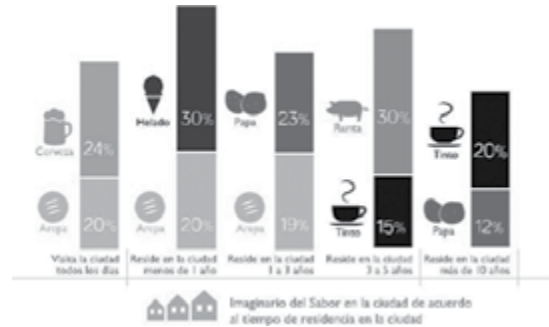


Figura 4. Imaginario del sabor de la ciudad de Tunja de acuerdo al tiempo de residencia del encuestado en la ciudad. Fuente: Autor.

## 2.2 Resultados específicos: cartografía del sabor

La construcción de nuevas lecturas de ciudad, supone un acercamiento a la noción de territorio desde la perspectiva del habitante, de esta manera, se planteó un ejercicio con los ciudadanos, consistente en talleres de mapeo en los que se identificaron narraciones y representaciones de territorios subjetivos relacionados con la percepción del sabor.

Abordar el territorio de manera gráfica en el mapa, es una forma de ligar el conocimiento y apropiación del ciudadano con la experiencia de habitar el territorio, de esta manera, el planteamiento gráfico, se concibió como un espacio de expresión libre que además permitió identificar lugares, zonas o espacios, que se conectan bajo el hilo conductor de la percepción del sabor.

El primer ejercicio consistió en el dibujo de Mapas Cognoscitivos, durante talleres dirigidos a la ciudadanía, estos fueron desarrollados de carácter individual y conllevó a la identificación de espacios físicos y al desarrollo de una red de lugares con asociaciones particulares que reflejaron las rutinas y diario ocurrir del habitante; los mapas reflejan las dinámicas frecuentes del ciudadano, un habitante que ha vivido por un largo periodo de tiempo en la ciudad, puede simplificar el mapa a la relación de dos o tres puntos que frecuenta en sus actividades, mientras que un ciudadano que ha vivido solamente un año en Tunja pero que por sus actividades diarias realiza diferentes recorridos o actividades menos rutinarias como el caso de los estudiantes, es capaz de reconocer muchos más lugares e incluso plantear varios recorridos.





Figura 6. Ejemplo de mapas elaborados por los ciudadanos. Fuente: Autor.

Por otra parte se llevó a cabo un ejercicio colectivo que consistió en el desarrollo de caminatas sensoriales con grupos de habitantes y concluyó en la construcción de un mapa mural que mostró una clara sectorización dada a partir de la división de la ciudad en tres zonas: sur, centro y norte, en estrecha relación con la estructura vial y con los polos de desarrollo de la ciudad. En ese sentido, el sur, el centro y el norte son asociados a sabores particulares.

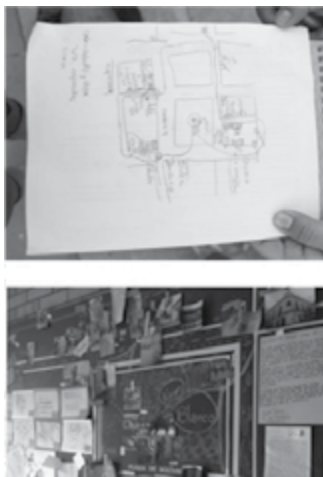


Figura 7. Ejemplo de caminata sensorial y mapa mural. Fuente: Autor.

La asociación de sabores con lugares permitió identificar sectores asociados al imaginario del sabor y a los recorridos y rutinas que siguen los ciudadanos en Tunja. Los lugares contemplados corresponden a sitios significativos para la población, reflejan la naturaleza de dichos sitios y a su relación con el imaginario del ciudadano.



Figura 8. Asociación de sabores y lugares. Fuente: Autor

## 2.3 Resultados particulares: Interpretación visual del sabor

Finalmente, bajo el título de *Sabores Urbanos* (2016) se planteó una convocatoria que reunió a participantes de diversas profesiones como artistas, diseñadores y arquitectos, quienes fueron invitados a responder a la pregunta *¿A qué sabe Tunja?* a partir de la intervención artística o gráfica sobre un plato de barro. De esta manera, se solicitó al participante recurrir a los recuerdos, experiencias y sensaciones que evocasen en ellos el sentido del gusto en la ciudad de Tunja, para de esta forma hacer tangible y visual la idea abstracta del sabor. Predominaron las asociaciones respecto a sabores ancestrales - con referencias a alimentos como la papa o el maíz -, al tinto con relación al clima frío de la ciudad y situaciones de la cotidianidad, así como a dichos del lenguaje popular relacionados con la gastronomía y los imaginarios del sabor.

En las piezas, se destacaron tres tipos de abordaje empleados por los participantes: a partir de la ilustración, a partir del collage y desde la escritura, esta última, con una frecuencia relevante, mostró la necesidad de describir por medio de las palabras las sensaciones que evocan los sabores y de explicar más allá de la imagen la percepción generada sobre el sabor de Tunja.





Figura 9. Ejemplo de platos intervenidos por participantes en la convocatoria. Fuente: Autor. Galería completa disponible en: [www.cartografiasimaginadas.wordpress.com](http://www.cartografiasimaginadas.wordpress.com)

Materializar y expresar de forma visual una percepción abstracta como lo es el sabor, llevó a los participantes a la necesidad de ser en general bastante específicos y figurativos en sus propuestas, en muy pocos casos las intervenciones fueron abstractas, por el contrario fue notable la necesidad de expresar de forma clara las ideas, la mayoría recurrieron al uso de la escritura como parte de sus composiciones y se presentaron frases, dichos y palabras que mostraron que en cierta medida asociar a la ciudad con un sabor no se da de forma automática, se requiere un breve pensamiento, recurrir a un recuerdo o establecer una asociación.

La exposición constituyó también un espacio de diálogo y encuentro titulado “Café Científico”, el cual hizo posible un conversatorio entre artistas participantes, investigadores y la población de esta manera, un proyecto que comenzó con el abordaje al ciudadano, cerró el ciclo de una manera similar, regresando a la gente, para discutir, socializar y compartir los resultados de la investigación. Como resultado de esta experiencia fue editado el catálogo *Expresión – exposiciones: Sabores Urbanos 2* (Rodríguez, 2017) que recopiló la experiencia y obras expuestas en la muestra.

Por último, esta investigación que plantea el abordaje de los imaginarios urbanos desde un aspecto específico como lo es el sabor, resume una mirada a la ciudad

intangible que se construye a partir de las percepciones sensoriales que evoca el entorno en los habitantes. El camino trazado por el abordaje a cada sentido, ha permitido durante el desarrollo de esta investigación, reconocer en la ciudad de Tunja diversas interpretaciones, puntos de vista y formas de relacionarse con el espacio, todo ello ha estado encaminado al reconocimiento de la identidad local así como a la valoración del gran potencial que ofrecen contextos locales para el desarrollo de este tipo de estudios. Igualmente, se afirma el papel del diseñador investigador, como agente traductor de procesos semióticos que ya sea desde la escritura y descripción de la ciudad imaginada o a partir de propuestas gráficas o visuales materializa conceptos abstractos como lo son las percepciones y los imaginarios.

### 3. Conclusiones:

- Observar, analizar e interpretar a la ciudad con la perspectiva del sabor permitió visualizar a Tunja desde las actividades de sus habitantes, de este modo se identificaron imaginarios relacionados con las rutinas, los itinerarios y el diario ocurrir del ciudadano. Abordar la ciudad desde las percepciones del gusto, conlleva al reconocimiento de ritos y prácticas sociales que tienen que ver con el acto de comer.
- Los imaginarios urbanos, son expresados también por medio de la percepción del sabor, el análisis de los mismos permite reconocer relaciones establecidas entre sabores y lugares que tienen que ver con los usos que se le da a los espacios, las rutinas, formas de actuar e ideas comúnmente aceptadas respecto de las características de la ciudad. La gran variedad de sabores asociados a la ciudad, es un reflejo de la multiplicidad de opiniones y el carácter diverso de la población de una urbe que también se expresa en este tipo de percepciones.
- Como método de socialización del proyecto, se editó y publicó el libro “*Sabores de la Ciudad imaginada*” que sintetiza de manera escrita y visual los principales resultados del proyecto, lo cual ha permitido cerrar un proceso que comenzó con el abordaje a los ciudadanos y que idealmente debe terminar con los mismos. El libro ha hecho posible que la investigación viaje a nuevas latitudes y llegue a nuevos públicos y más allá del lenguaje académico, presenta una descripción de la ciudad, que combina mapas, infografías, fotografías, poemas y relatos.



Figura 10. Ejemplos del diseño del libro Sabores de la Ciudad Imaginada. Fuente: Autor.

-Esta interpretación de Tunja, afirma el papel del diseñador investigador, como agente traductor de procesos semióticos, que ya sea desde la escritura y descripción de la ciudad imaginada o a partir de propuestas gráficas o visuales hace posible la materialización de conceptos abstractos como lo son las percepciones sensoriales y los imaginarios.

-Reconocer la ciudad más allá de los atributos físicos que la componen, implica valorar el patrimonio intangible y la riqueza cultural que se da a partir de la red de relaciones que establecen los habitantes con el entorno, esto constituye un oportunidad para realizar un aporte significativo a la formación de la imagen sociocultural del territorio, en la que el diseño gráfico actúa como herramienta de interpretación del contexto.

## Referencias

- [1]Mc Lean, K. (2014). Smell Map Narratives of Place - Paris. En *NANO New American Notes*. Online (6).
- [2]Miralda, Antoni & Guillén Montse. (2011). *Food Cultura*. Recuperado del 9 de julio de 2013, de <http://www.foodcultura.org>
- [3]Rodríguez, Carlos Mario (2016). *Sabores de la ciudad imaginada*. Tunja: Ediciones Universidad de Boyacá.
- [4]Rodríguez, Carlos Mario (2017). *Expresión - Exposiciones: Sabores Urbanos 2* (Vol. 12). Tunja: Ediciones Universidad de Boyacá.
- [5]Salas Silva, Carlos. Ávila , Jaime. & Quiroz, Fernando.
- [6]Silva,Armando.(2003). *Bogotá imaginada*. Bogotá: Taurus..
- [7]Sonema. (2013). *Bogotá Fonográfica*. Bogotá: Laguna Libros.

## **Semillas del Cambio- Socialización de la Experiencia de “SostenibiliDA” Semillero de Investigación del Instituto Departamental de Bellas Artes en Cali, Colombia**

**Juan M. Henao Bermúdez, Diana L. Puentes Chazatar, Jhoan S. Martínez Barco**

<sup>1</sup>Docente Instituto Departamental de Bellas Artes, Cali, Colombia, [juan.sostenible@gmail.com](mailto:juan.sostenible@gmail.com)

<sup>2</sup>Docente Instituto Departamental de Bellas Artes, Cali, Colombia, [diana.puentes1219@gmail.com](mailto:diana.puentes1219@gmail.com)

<sup>3</sup>Estudiante Universidad Nacional de Colombia, Palmira, Colombia, [jsmartinezb@unal.edu.co](mailto:jsmartinezb@unal.edu.co)

### **Resumen**

El modelo de desarrollo centrado en aspectos económicos ha llevado al mundo a una crisis ambiental. Sobre la cual se identifica que el diseño y el arte comparten una corresponsabilidad, pues han sido usados por casi un siglo como instrumentos para afianzar el consumo que es la principal estrategia de este modelo. Sin embargo en medio de esta crisis ambiental se configuró la idea de desarrollo sostenible y junto a ella, algunos profesionales de las disciplinas creativas han avanzado para apoyar la búsqueda de un bienestar duradero para la humanidad. Como expresión en la ciudad de Cali del diseño para la sostenibilidad nace un semillero de investigación en el Instituto Departamental de Bellas Artes alrededor de la pregunta ¿Cuáles son las posibilidades y responsabilidades de los diseñadores y artistas que les permiten orientar su práctica hacia la sostenibilidad? y para mostrar los avances en la gestión de respuestas a este interrogante se presenta la siguiente ponencia.

### **Palabras Clave**

Diseño para la Sostenibilidad; Sostenibilidad; Semillero de Investigación.

### **Introducción**

Los recursos naturales del planeta están llegando a su límite, porque durante los últimos siglos la especie humana se ha dedicado a aprovecharlos de manera intensiva con muy pocos controles. La ONG “Global Footprint Network,” que ha monitoreado la situación desde 1961, afirma que para mantener la huella ecológica actual de la humanidad a mediados del presente siglo se podría llegar a necesitar tres veces la capacidad del planeta tierra, lo cual resultaría físicamente imposible. El consumo ha sido la principal estrategia para que la humanidad explote al planeta de esta manera, consolidando una idea de bienestar orientada hacia fines económicos. Para Manzini (2006) la fuerza de este imaginario actual de la humanidad está en la promesa de democratización del acceso a los productos, que reducen la fatiga y dejan más tiempo libre a las personas.

El diseño y el arte, han sido usados eventualmente como herramienta para promover el consumo, compartiendo una porción de la responsabilidad sobre la crisis ambiental actual del planeta. En la Declaración de Ahmedabad del año (1979) citada en Pelta (2014) Víctor Margolin advierte “se reconoció acertadamente que el diseño podía contribuir notablemente a la economía de una nación y la metodología de diseño se conoce de forma inadecuada y no se utiliza lo suficiente como recurso económico” (p.67). Sin embargo, donde se señala el problema, puede estar también la solución. Por eso desde el año 2016, un grupo de estudiantes y docentes del Instituto departamental de Bellas Artes en Cali, han formado “SostenibiliDA” un semillero de investigación alrededor de la búsqueda de un bienestar duradero para la región.

El semillero nació para canalizar la inquietud que se reiteraba entre los integrantes de la comunidad académica sobre la sostenibilidad y sus posibilidades desde el diseño y el arte, y como un espacio para que se estudiase este enfoque que se abre en las disciplinas creativas, desde los programas del Instituto Departamental de Bellas Artes en Cali. Además a través suyo se posibilita que la comunidad académica y otras instituciones se congreguen y emprendan colectivamente acciones que impacten positivamente la región. Sirviendo por un lado de medio para que sus integrantes encuentren el camino disciplinar hacia la sostenibilidad y por otro lado, se configura como una plataforma para actuar e intervenir la región positivamente a través del diseño y el arte.

Para esto el semillero se mueve en dos ejes, epistemológico, en el que se estudia la teoría del diseño, del arte y de la sostenibilidad, para entender los fundamentos de este enfoque, así como sus niveles de innovación, herramientas y metodologías; para poder entenderlo como una posibilidad real a escala global y local. Y pragmático, en el cual se estudian casos en los

que desde el diseño y el arte se actúa con una orientación hacia la sostenibilidad, para entender en relación a estos casos sus motivaciones, orientaciones, metodologías de trabajo, enfoques, técnicas y resultados. En el eje pragmático, el semillero emerge como un caso en la región, que se articula al movimiento global de la sostenibilidad, es decir que desde el semillero se generan acciones que pretenden impactar el entorno de la ciudad y la región.

### **La Sostenibilidad en las Disciplinas Creativas**

económicos dio paso a una conciencia sobre lo vulnerable que es la naturaleza, y la necesidad de regular y poner límites a las acciones de los seres humanos, lo cual desembocó en la formulación por parte de las Naciones Unidas de la idea de “Desarrollo Sostenible”:

Está en manos de la humanidad hacer que el desarrollo sea sostenible, duradero, asegurar que satisfaga las necesidades del presente sin la capacidad de las futuras generaciones para satisfacer las propias. El concepto de desarrollo sostenible implica límites - no límites absolutos, sino limitaciones que se imponen a los recursos del medio ambiente, el estado actual de la tecnología y de la organización social y la capacidad de la biósfera de absorber los efectos de las actividades humanas (Brundtland & Khalid, 1987, p.23).

Por su parte, el diseño empezó a pensar de manera eventual acerca de la sostenibilidad desde la década de 1970, a través de teóricos como Papanek (1972) quien introdujo las bases del pensamiento ecológico en las disciplinas creativas con su libro “Diseñar para el mundo real, ecología humana y cambio social” (1977). Aunque el texto es anterior a la idea de “Desarrollo Sostenible” y puede mejor ser entendido como parte del movimiento a nivel mundial que le dio origen.

Por su parte Manzini ha abordado la sostenibilidad en las disciplinas creativas, mostrándola como una opción ética que toman algunos profesionales. Es entonces cuando formula el enfoque denominado Diseño para la Sostenibilidad “Todas las cosas diseñadas pueden facilitar el proceso de aprendizaje social hacia una sociedad sostenible. Es decir, sostener las innovaciones sociales y tecnológicas promotoras y reorientar los controladores existentes del cambio hacia la sostenibilidad” (Manzini, 2008, p.10). A través del cual se hace un llamado a los creadores para que asuman su responsabilidad en la búsqueda de un desarrollo auténtico y duradero.

### **El Semillero para Entender las Posibilidades del Diseño y el Arte en la Búsqueda de la Sostenibilidad**

“SostenibiliDA” propicia que los estudiantes y docentes vinculados al Instituto Departamental de Bellas Artes en Cali, se encuentren y avancen a través del diálogo en el estudio del fenómeno de la sostenibilidad, y a partir de ello se conecten con otros investigadores y organizaciones para emprender acciones en pro del bienestar de la región. Para esto sus miembros se cuestionan ¿Cuáles son las posibilidades y responsabilidades de los diseñadores y artistas que les permiten orientar su práctica hacia la sostenibilidad?, es decir cómo pueden los miembros del semillero integrarse al movimiento de la sostenibilidad en la academia y luego en su práctica disciplinar.

En consecuencia, el semillero se convierte en una vía para buscar posibles respuestas a esta pregunta, configurándose como espacio para que sus miembros se reconozcan como agentes del cambio a partir del estudio de la teoría del diseño sostenible y de los casos en los contextos global y local. Y se proyecta como una plataforma para la acción colaborativa entre sus miembros, investigadores externos y organizaciones, con lo cual el conocimiento de los estudiantes se nutre de estas otras visiones.

Consecuentemente con lo anterior, a continuación se presentan dos de las experiencias desarrolladas por el semillero. La primera de ellas la realización de un evento que sirve como herramienta para el estudio de casos sobre el diseño sostenible. Y la segunda la creación de un espacio virtual de comunicación orientada a la sostenibilidad, diseñado de manera colaborativa con dos organizaciones con acción en la región del Valle del Cauca.

### **Co-Encuentros un Evento para Pensar la Sostenibilidad**

Co-Encuentros es un espacio para que la comunidad académica de la ciudad de Cali tenga un acercamiento con agentes o personas creativas que enfocan su práctica profesional e investigativa hacia la búsqueda de una existencia consecuente con el medio ambiente y el bienestar social. Es un evento en el que se reflexiona sobre las dinámicas de producción, el impacto de las mismas, y el colapso del sistema. Para generar un análisis de las características de los productos, servicios y sistemas que están haciendo la diferencia en el mundo

por su orientación hacia la sostenibilidad.

A través del evento el semillero le apuesta a problematizar el actual sistema de consumo y a analizar las propuestas en donde se busca un bienestar duradero desde el diseño y el arte, ya que se considera como urgente abordar el tema de la mano de actores locales, nacionales e internacionales, que asumen un compromiso con el medio ambiente y la sostenibilidad a través de su disciplina creativa. Este es un espacio necesario para cultivar intereses en la comunidad académica, ya que a través de Co-Encuentros los asistentes descubren un campo disciplinar ético que puedan ser perpetuadas, pues en la medida en que se tengan en cuenta las acciones sostenibles también la noción de sustentabilidad ira mucho más allá de lo económico y lo cultural para incorporar lo epistémico y lo ontológico (Escobar, 2014).

La pregunta ¿Cuáles son las posibilidades y responsabilidades de los diseñadores y artistas que les permiten orientar su práctica hacia la sostenibilidad? Ha llevado al semillero a indagar sobre las alternativas de diseño, producción e innovación, por las que versa el diseño contemporáneo. Al respecto Co-Encuentros se identifica como una de las maneras que tiene “SostenibiliDA” para avanzar en una respuesta junto a los ponentes y la comunidad académica en un dialogo amplio y horizontal.

Y aunque, la investigación desde los procesos creativos tiene sus distancias respecto a las metodologías de investigación científica. Son importantes los momentos de reflexión y argumentación que ambas metodologías pueden compartir pues es ahí donde se busca retroalimentar, desde el dialogo, la reflexión y el conocimiento. Para

Co-Encuentros es importante tener presentes otros eventos que se vienen gestionando y que consideran la sostenibilidad como algo que merece una discusión desde lo creativo, es el caso del sexto simposio internacional de diseño sostenible que se realizó los días 10 y 11 de octubre de 2017 en las instalaciones de la institución universitaria Pascual Bravo en Medellín y la segunda versión del Congreso de Diseño Gráfico: diseño y sociedad sostenible que se realizara en Bilbao durante los días 27, 28 y 29 de junio del 2018. Los cuales dan a Co-Encuentros un marco contextual, es decir permiten entender que otros investigadores avanzan en búsquedas similares a las del semillero.

## **Construcción del Evento**

Junto al ejercicio epistemológico acompañado de autores que han dedicado su vida a la investigación del diseño y su relación con la sostenibilidad, se da la discusión de problemas actuales para estudiar la manera cómo los diseñadores y artistas aportan para generar posibles soluciones en un mundo donde crisis ambiental. Estas dinámicas afloran en el equipo la necesidad de encontrarse con otros que vayan en la misma sintonía, los mismos que son tenidos en cuenta como posibles invitados. Paralelo a esto, se define un tema o una pregunta problema que articule sus trabajos o procesos de investigación con el concepto de sostenibilidad.

Es importante aclarar que así como se despejan dudas puntuales a lo largo del evento, también van surgiendo inquietudes que se convierten en motivo de continuidad para reforzar lazos comunicativos e investigativos en torno a la responsabilidad que la imagen es capaz de asumir y que el creador es capaz de atribuirle. Pues se debe considerar a las acciones humanas como una contribución a la sostenibilidad de los sistemas en los cuales se trabaja (Manzini, 2008).

Finalmente, se realizan una serie de talleres con la intención de propiciar el acercamiento entre la comunidad académica y los invitados. Esto último es particularmente valioso porque es en esta cercanía se revela la forma en como una investigación creativa entorno a la sostenibilidad puede influir también en la construcción de un estilo de vida sostenible permitiendo conocer voluntades educadas para luchar por una coherencia de vida que entone con la profesión, los procesos y los resultados.

## **Resultados y Trabajos Futuros**

El evento mismo es un producto de “SostenibiliDA”, puede contarse que en la primera versión realizada en junio de 2017, se realizó un conversatorio con 6 invitados regionales, contando con la participación de 100 personas de la comunidad académica de Bellas Artes y de otras instituciones como la Universidad del Valle y la Universidad Nacional de Colombia, Sede Palmira, entre otras. Además durante la primera versión se realizaron tres talleres: impresión 3D, Ilustración Científica y Cuento Ilustrado, este último realizado en colaboración con la Corporación Autónoma Regional del Valle del Cauca.

Conociendo que es necesario producir conocimiento que pueda compartirse a lo largo de las diferentes redes



de comunicación que se han tejido en torno a este tema. En este momento se está adelantando un proceso de publicación con el Instituto Departamental de Bellas Artes a través de la revista *Imago* de la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas, con la intención de socializar el desarrollo del evento y su aporte a la gestión de la pregunta alrededor de la cual gira el semillero.

Durante el segundo semestre de 2018 los integrantes del semillero trabajaron para realizar la segunda versión de este evento, el cual contara con ocho invitados en un simposio, dos mesas temáticas y dos talleres, en los que se buscará nuevamente “Pensar la Sostenibilidad”.

Co-Encuentros II, tendrá un formato diseñado para facilitar la creación de productos derivados del encuentro a partir de la participación de los invitados del contexto regional, nacional e internacional, y los participantes. Estableciendo un diálogo a partir del que se espera pueda ponerse en perspectiva la sostenibilidad entre contextos local y global.

## **Diseño de una Agenda Ambiental Regional**

Co Encuentros representa la oportunidad de conectar al semillero “SostenibiliDA” con otras organizaciones e investigadores que comparten el interés por la búsqueda de caminos hacia la sostenibilidad. Uno de esos caminos es la gestión de las conexiones entre miembros involucrados de la comunidad, utilizando una plataforma, que facilitara el intercambio de saberes y conocimientos (Holmlid, 2009) y que servirá para configurar un servicio colaborativo, orientado hacia las prácticas y reflexiones sobre sostenibilidad, que involucren a las personas que habitan el perímetro urbano y rural de Cali.

## **Configuración de Sistemas Sostenibles**

Un sistema ergonómico tradicional, está compuesto por tres componentes: las personas, el contexto y la plataforma (García- Acosta, G. 2002), que soportan una serie de actividades o las operaciones de un servicio. Haciendo un paralelo, la Agenda Ambiental Región es un sistema creado en un espacio virtual (página web), que se está diseñando, para que tome la forma de una comunidad creativa, apuntando a la sostenibilidad. Pues según lo expresado por Manzini (2007), esta surge de la combinación de tres elementos básicos: el saber o capital cultural de las personas, acceso a la plataforma que soporte el servicio colaborativo y actividades en torno a oportunidades de intervención, manifestadas

como conflictos y problemáticas locales.

Para poner en marcha este tipo de sistemas, es crucial la participación de personas con liderazgo, que motiven y regulen las actividades soportadas en la plataforma (Manzini, 2007). Es así como el pilotaje del diseño avanza a través de la alianza entre los integrantes del semillero, un joven investigador de la Universidad Nacional de Colombia, la organización Reciclando un Mundo Mejor<sup>1</sup> y el Festival de Cine Ambiental de Cali <sup>2</sup>; para formar un equipo transdisciplinar que incluyó antropólogos, artistas visuales, diseñadores gráficos y diseñadores industriales. El equipo se orientó con un tinte académico, pues la combinación de la educación y el estilo práctico de los diferentes profesionales, conforman un espacio con propósito, más sensible a las manifestaciones de la cultura y del entorno (Elizabeth, 2017).

El objetivo del ejercicio de diseño de la agenda es entregar a la región un espacio virtual, en torno al cual se pueda generar una comunidad, teniendo en cuenta que este debía adaptarse a la realidad de las personas, representándolas y de esta manera fomentar la apropiación y la afiliación de la comunidad a largo plazo (Manzini, 2009).

## **Aproximación a las Prácticas Sostenibles**

Uno de los desafíos que enfrentó la ejecución del ejercicio, fue el de superar herramientas cognitivas y preceptos caducos de la práctica de diseño. Haciéndose primordial el carácter interdisciplinar del equipo, pues el nuevo conocimiento de diseño, necesario para el abordaje de cualquier ejercicio, se nutre de metodologías compuestas de instrumentos cognitivos de diferentes orígenes disciplinares (Manzini, 2008), que sientan las bases para la investigación en diseño, apuntando a resultados objetivos (Elizabeth, 2017).

Las profesionales de las disciplinas de la creación, orientan sus prácticas hacia la exploración y la resolución de situaciones mediante una aproximación sensible al entorno. Son poseedores de una manera de pensar fuera de lo convencional, con la capacidad de enfrentar problemas desafiando a la lógica del sistema,

<sup>1</sup>Reciclando un Mundo Mejor es una ONG que diseñan proyectos para satisfacer necesidades del país en torno a la sostenibilidad.

<sup>2</sup>El Festival de Cine Ambiental de Cali es un espacios de divulgación, información y discusión de los fenómenos medioambientales más latentes en el territorio nacional y mundial a través del lenguaje audiovisual

la capacidad de innovar y generar resultados sostenibles (Meroni, 2007). Es decir, que los profesionales implicados en la creación y pilotaje de la Agenda Ambiental Región, debieron tomar una posición clara frente a la situación abordada, apropiarse de su rol y orientar el proyecto hacia un modelo de sostenibilidad basado en las personas y en armonía con el contexto (Manzini, 2008).

Teniendo en cuenta lo anterior, los diseñadores y artistas poseen un amplio abanico de herramientas y capacidades para orientar sus prácticas hacia la sostenibilidad. Tienen la posibilidad de desarrollar sistemas, como Agenda Ambiental Región, donde sus principales entradas están basadas en el conocimiento sociocultural, trayendo consigo lógicas simples basadas en el acercamiento y colaboración entre personas que comparten un espacio y por ende un vínculo, lo que conlleva a la regeneración del sistema (Manzini, 2007).

Las operaciones del semillero “sostenibiliDA” también han llevado a las prácticas de diseño y el arte de sus integrantes a contribuir al desarrollo sostenible a nivel local, dado que al intervenir una comunidad, persona a persona, se crea conciencia sobre sus hábitos de vida y el impacto ambiental y social de sus patrones de consumo (Meroni, 2007).

## Recuento de Avance

Actualmente La Agenda Ambiental Región, alcanzó un estado de estructuración, previo al prototipado, donde se están teniendo en cuenta las diferentes capacidades y perfiles de los usuarios.



Figure 1. Proceso de diseño de la Agenda Ambiental Región. Fuente: elaboración propia.

El proceso pasó por una etapa de levantamiento de información y diagnóstico, donde se incluyó la participación de personas con un perfil objetivo para ser usuarios del espacio, creación de imagen, correspondiendo a la proyección del concepto de comunidad y las posibles lecturas que podría tener la población en contexto; y finalmente estructuración de los contenidos, donde se está jerarquizando y proyectando una mejor lectura, dando prioridad a los contenidos más comunes, para usuarios amateur, hasta los más especializados, consultados por usuarios especializados, quienes están próximos a validar el prototipo de la plataforma.

Posterior a esto se realizará el prototipo de la agenda, la cual según se observa en la figura deberá ser verificada y mejorada, antes de ser publicada.

## Conclusiones

El semillero se ha convertido en un medio para que sus integrantes identifiquen las orientaciones del diseño y el arte sostenible, como una opción ética, para ser ejercida en la academia y más adelante en la práctica disciplinar.

A través del semillero se han proyectado acciones como Co-Encuentros y como el diseño de la Agenda Ambiental Región que permiten identificar cuáles son las posibilidades y responsabilidades de los diseñadores y artistas que les permiten orientar su práctica hacia la sostenibilidad. Avanzando con ello en la respuesta a la pregunta en torno a la cual se creó el semillero.

“SostenibiliDA” a través de estas acciones se proyecta como un nodo académico de la sostenibilidad en la región del Valle del Cauca.

## Agradecimientos

Agradecemos a la Coordinación de Investigaciones de Bellas Artes, a la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas y a los semilleros. Así mismo a Sebastián Martínez de la Universidad Nacional de Colombia Sede Palmira, al Festival de Cine Ambiental de Cali y a la ONG Reciclando un Mundo Mejor.

## Referencias

- 1.Brundtland, G. H., & Khalid, M. (1987). *Our Common Future*, Brundtland Commission (WCED) report.
- 2.Elizabeth, N. (2017). *Design Research at the Crossroads of Education and Practice. She Ji: The Journal*



3.Escobar, A. (2014). *Sentipensar con la tierra. Nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia*. Medellín: Ediciones UNAULA.

4.Holmlid, S. (2009), *Participative, co-operative, emancipatory: From participatory design to service design*. First Nordic Conference on Service Design and Service Innovation.

5.García-Acosta, G. (2002) *La ergonomía desde la visión sistémica*. Unibiblo. Unibiblos. Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá.

6.Global Footprint Network. (2014). *Earth Overshoot Day. Día del sobregiro de la tierra*. [Página web]. Recuperado de: <http://www.footprintnetwork.org/content/images/uploads/EOD14spanish.pdf>.

7.Manzini, E. (2006). *Diseño, ética y sostenibilidad. Directrices para una Fase de Transición*. Universidad de Arte y Diseño Helsinki (junio), 9-15.

8.Manzini, E. (2007) *Design, social innovation and sustainable ways of living*. DIS-Indaco. Politecnico di Milano

9.Manzini, E. (2008). *New design knowledge*. Design Studies, 30(1).

10.Meroni, A. (2007), *Creative Communities: People inventing sustainable ways of living*. Edizioni Poli Design.

11.Papanek, V. (1977). *Diseñar para el mundo real. Ecología Humana y Cambio Social*. Barcelona, España: Pollen Editions.

12.Pelta, R. (2014). *Victor Papanek textos en torno a un diseñador crítico. In Victor Papanek. Textos en Torno a un Diseñador Crítico*. Barcelona, España: Pollen Editions.

# Río Pamplonita, Lugar Sonoro y Sujeto que Resuena

**Cielo Vargas Gómez**

Docente investigadora Universidad de Pamplona  
Pamplona NS, Colombia  
cielovargasmendez@gmail.com

## Resumen

*Río Pamplonita, Lugar sonoro y sujeto que resuena*, constituye la presentación de resultados del proyecto de investigación creación titulado: *El paisaje sonoro como medio de resignificación del territorio: recorrido del Río Pamplonita-Norte de Santander*, en donde se perseguía el reconocimiento de los sonidos del territorio surcado por el Río (cartografía sonora), como tema principal de la investigación, y la ruta trazada desde su nacimiento en la cuesta de Altogrande (Paramo de Fontibón en los alrededores de Pamplona), hasta su desembocadura en el río Zulia, frontera colombo-venezolana. Durante este viaje, el río cruza diversos ambientes en las ciudades de Cúcuta, Pamplona, Los Patios, Chinácota, Bochalema y Pamplonita, y municipios como El Diamante, La Don Juana, La Garita, San Faustino y Agua Clara. A partir de estos contactos el sonido del río se mezcla con otros sonidos: humanos, industriales y animales que a su vez resuenan y afectan la noción de naturaleza a través del concepto del paisaje cultural y sonoro.

A partir del trabajo en su fase de trabajo de campo se pudieron constatar varias hipótesis trazadas al inicio del proyecto, encontrando que el paisaje sonoro, no ya del Río en exclusiva nos advierte que los entornos son lugares y sujetos, en su diálogo y tensión con los demás personajes con los que convive y resuena.

La propuesta de investigación creación se estructuró en un proceso metodológico por fases: abordaje teórico del problema desde lo artístico, lo sonoro, lo estético y lo sociológico; Segunda fase de reconocimiento de sonido y cartografía sonora; Tercera fase de captura y re-significación del sonido y finalmente una fase de creación, ensamblaje y socialización del trabajo.

## Palabras Clave

Paisaje sonoro; Paisaje cultural; Resignificación del territorio; Lugar sonoro; Impacto sonoro; Cartografía sonora; Convivencia.

## Introducción

El paisaje sonoro se ha transformado en el mundo del arte sonoro como un instrumento; casi diríamos una metodología, de acercamiento hacia el espacio y el territorio.

La ruta que dibuja cartográficamente el río, en el caso del proyecto del río Pamplonita, no puede ser ajena a la reflexión que el paisaje ha dado desde el Romanticismo. El paisaje como concepto humano ha marcado muy bien la mirada que en lo natural transpone al ser humano en su conquista del territorio, en la alteración y modificación constante de la tierra.

A este respecto, el movimiento artístico del Land Art de los años setenta en EE.UU ya había planteado profundos interrogantes sobre este recorrido del hombre sobre el territorio, ilustrando y experimentando desde la intervención y la apropiación en el paisaje los comportamientos estéticos e incluso destructivos que hemos generado irreversiblemente sobre el mismo.



Figura 1. Río Pamplonita, La Don Juana NS, 2018 ©

Hablando de nuestro objeto de estudio: el Río Pamplonita (Figuras 1 y 2), encontramos que desde su entorno rural y urbano se derivan una serie de cuestiones ambientales, que de alguna manera impactan su sonido. Este contraste entre las transformaciones naturales y artificiales se hacen evidentes en el paisaje y el proyecto pretende capturar, a través de la descontextualización en el espacio expositivo de la obra de creación, la inquietud y reflexión de los oyentes sobre la el impacto humano en la naturaleza y en el entendimiento del sonido del río.



Figura 2. Río Pamplonita, Cúcuta NS, 2018 ©

## Problemas Derivados

Dentro del proceso de investigación, desde la aproximación conceptual se encontraron algunos elementos que complejizaban el problema, como son:

### Descontextualización

Desde que Marcel Duchamp introdujera el readymade, como proceso donde objetos reales son transformados en esculturas a través de la descontextualización, nuestros objetos cotidianos y nuestros actos cotidianos están bajo la sospecha de configurarse arte.

Esta dinámica le permitió a Robert Smithson jugar con las posibilidades de crear lugares y no lugares (SITE/NON SITES) a través del proceso Duchampiano de remover arena, piedras, tierra de un paisaje y exponerlo en una galería. La arena, piedras o tierra no son el lugar original del cual fueron desterradas, pero a su vez niegan la experiencia completa del espacio en el cual se encuentran inmersas.

La idea de la descontextualización: traer un objeto, un sonido, un espacio, un entorno, una práctica a un lugar extraño y diferente del original, genera nuevas lecturas sobre lo desplazado.

Trae al espacio artificial (arquitectura) y cerrado los sonidos del Río para exponerlos ante el espectador en un contexto diferente del usual.

### Percepción

Percepción se define como: Sensación interior que resulta de una impresión material hecha en nuestros sentidos. (RAE: 2012)

Nuestra percepción no se alimenta sólo de estímulos a partir de una realidad física, sino que involucra aspectos subjetivos y conceptos personales derivados de recuerdos y vivencias que habitan en cada individuo.

Hoy día se sabe que nuestro cerebro crea una representación espacial o “mapa cognitivo” del entorno en la cual la percepción auditiva se mezcla con la visual en un proceso cognitivo, plástico y flexible, que en todo momento se adaptará al medio físico y social en el que nos encontremos inmersos. (Iturbide: web Arte Sonoro)

Perceptivamente sonido y espacio se relacionan de manera sincrónica: el sonido nos permite experimentar el espacio pero a su vez el tipo de espacio modifica nuestra experiencia con los sonidos.

Los trabajos del arte sonoro se repliegan sobre las hendiduras de nuestra-casi siempre- experiencia inconsciente de un mundo dominado por lo visual. El arte sonoro direcciona nuestros oídos, nuestro cuerpo, nuestra mirada y nuestra experiencia de maneras sorprendentes: no es estrictamente música, ruido o palabra, tampoco es un proceso de escultura, arquitectura o dibujo, sino, por el contrario, la reunión de todos ellos. La plástica sonora esculpe el espacio y el tiempo; reacciona a medio ambientes y los reforma. (Jaidy Díaz en Zalamea: 2006)

### Archivo

Es interesante la posibilidad que se abre a partir del registro sonoro, de crear un archivo de memorias sonoras del paisaje cambiante del Río, a este respecto las plataformas digitales suponen un medio idóneo para difundir tales experiencias y compartir la geolocalización sonora del paisaje y la cartografía del territorio que recorre el Río.

## Categorías Conceptuales

### Mapeo Sonoro

Conceptualmente el proyecto se enmarca en la corriente del paisaje sonoro y dentro de ésta el mapeo sonoro.

La práctica del mapeo busca recabar información sobre un territorio, en el caso del Río Pamplonita, el mapeo busca principalmente capturar el sonido del Río, sus entornos y lo que acontece a su paso.

La práctica del mapeo, denominado también cartografía, se rastrea desde las dinámicas del movimiento Situacionista francés y hace eco de la experiencia lúdica y desprevenida que sus actores plantearon frente al espacio urbano, así como encontrar en el recorrido de los lugares una resignificación estética de los mismos.

## Arte Sonoro

Los futuristas, son el primer movimiento artístico de vanguardia en considerar el sonido y el ruido como parte integradora y determinante de la obra artística. Este proceso se llevó a cabo en primer lugar con la introducción del ruido en el lenguaje, como la onomatopeya en la poesía, para después considerar un arte propio de los ruidos (Luigi Russolo en Gámez Luis: 2012).

Hubo otros artistas que también se interesaron por la idea de organizar el ruido dentro de sus composiciones, como Piet Mondrian en dos ensayos de 1921 y 1922: *La Manifestación Del Neo-Plasticismo en Música y Los Ruidistas Futuristas Italianos y Neo-Plasticismo: Su Práctica en Música y Teatro Futuro*.

Pero fue John Cage, como precursor de la música experimental, el que consideró el sonido como categoría específica, definiendo la música como:

Organización del sonido (...) dondequiera que estemos, lo que oímos es ruido. Cuando lo ignoramos, nos incomoda. Cuando lo escuchamos, descubrimos que es fascinante (...) Los sonidos que no están anotados en la partitura son mal-interpretados como silencios, estos silencios abren la puerta a la música de los sonidos que se encuentran en el ambiente. (Cage: 2002)

Con esta idea que oscilaba entre el sonido como un fenómeno del mundo y la música como un trabajo cultural, Cage desarrolló trabajos como *4'33''* o la performance *Black Mountain* en los cuales fija el contexto para establecer la consideración de escuchar el espacio del sonido.

El concepto de paisaje sonoro, como la incorporación de sonidos del ambiente a la música encuentra sus precedentes en los siglos XVII y XVIII con Vivaldi, Haendel y Haydn, cuyas composiciones recogen sonidos miméticos de la naturaleza. Este fenómeno está relacionado con el desarrollo del paisaje en la pintura romántica.

La incorporación del contexto, por evocación y literalidad en los sonidos, es un aspecto de estudio para Cage y otros músicos, buscando sonidos que no aislen al espectador, sino que lo sitúen adentro del entorno sonoro.

Nam June Paik describe su obra como una correspondencia entre arte, música y ciencia, influenciado por Cage, el trabajo del Happening, el Fluxus, la escultura minimalista y la música y arte conceptual de los años sesentas, tiene un desarrollo artístico interdisciplinar que introduce temas sociales

y políticos, profundizando en la máxima dadaísta de un arte inseparable de la vida.

El minimalismo también reflexionó sobre la vida y su espejo en el arte, la decisión de develar al espectador la manufactura de las obras la encontramos, por ejemplo, en la obra del artista Robert Morris: *The box with the sound of its own making* (1961). La obra se presenta como cuatro láminas de madera que ensambladas entre sí forman un cubo. Los sonidos y ruidos del bricolaje, realizados durante el proceso de construcción fueron registrados para ser reproducidos a través de un altavoz oculto en el interior de la caja.

Otro ejemplo fue la instalación que el artista Michael Asher presentó en la exposición SPACES de 1969 que tenía como finalidad proporcionar la experiencia del espectador con el espacio en vez de con objetos dispersos en él. El artista trabajó con la experiencia auditiva del espectador, para lo cual transformó un espacio existente añadiendo dos muros, dejando dos huecos de entrada y salida. Asher trabajó sobre el espacio en el sentido de amortiguar el sonido reflejado en sus paredes y evitar la transmisión de ruido desde el exterior. El silencio conseguido fue utilizado para controlar y articular el espacio sensorial.

A partir de las experiencias del arte vanguardista y conceptual como fluxus y el minimalismo el sonido ha encontrado su lugar en el arte. También se ha servido de los desarrollos tecnológicos para profundizar sobre su propia naturaleza, la relación con la fisicalidad del espacio, la percepción del público y los contenidos que articula.

## Fonografía

Dentro de los aspectos técnicos de la captura sonora en el espacio público, cabe mencionar que a comienzos de los años ochentas, el mercado comenzó a ofrecer equipos de grabación sonora con características de gran rendimiento técnico, precios accesibles al público, fácil manipulación y transporte como la mini grabadora de bolsillo. De esta manera se acuñó el término “fonografía” para referirse a la toma de fragmentos sonoros del entorno y revelar el percipido de este proceso con el de la fotografía.

La fonografía se refiere a la toma de un fragmento sonoro del entorno, un espacio cerrado de elementos ordenados en la banda de grabación, que al grabarlo y reproducirlo expresa una ideoescena sonora que atraviesa un conjunto de espacios definibles, como “espectáculos”, en los cuales, quien realiza la grabación en un punto geográfico cualquiera, se encuentra en

el centro de la ideoescena específica que pretende “aprehender” ordenándola, jerarquizándola para “captar al mundo exterior” (Moles: 1991)

## Categorías Formales

### Instalación

A partir de las ideas de Rosalind Krauss el arte contemporáneo se inserta dentro de lo que denomina arte en el campo expandido. Prácticas que se desplazan desde el contexto artístico y las condiciones culturales, provocando que la definición de escultura se abra a posibilidades más efímeras como las construcciones específicas para lugares (site specific); la marcación de lugares (earthworks); y las acciones (performance).

La relación entre arte sonoro, instalación sonora y el arte expandido se da por la ocupación de otros sentidos y estímulos dentro de la obra, que apelan no solo a la visión del espectador sino a su cuerpo: oído, tacto, olfato son activados a partir de sonidos, ambientes, objetos, pretextos de una obra total.

Las prácticas identificadas con la especificidad para el sitio querían intervenir directamente en esas condiciones culturales (Krauss: 1996), de esta manera la instalación sonora procura entender los espacios, sean arquitectura, paisaje, no arquitectura o no paisaje.

Otro aspecto relevante en la instalación, atañe a su construcción o montaje. Ocultar o dejar visible el andamiaje técnico de la instalación sonora es un elemento que refuerza el concepto del trabajo.

El sonido es parte sensible de la instalación al mismo tiempo que los dispositivos electrónicos que lo generan como amplificadores, generadores, magnetofones, reproductores de casetes, cables, auriculares, micrófonos y altavoces se convierten en materiales escultóricos. Todos estos elementos se convierten en parte integral y formal del objeto escultórico, motivo de la instalación. No existe una excesiva preocupación por ocultar a la vista estos elementos ya que refuerzan el concepto de un arte sonoro plástico. (Ariza: 2008)

### Espacio

Resulta complejo definir este concepto, sin embargo en la actualidad se recogen las ideas de Foucault que situaba al espacio como la obsesión del siglo XX, destronando al tiempo como obsesión del siglo XIX- y comentaba que a diferencia del tiempo, en la actualidad nos hacía falta desacralizar al espacio, ya que en

la práctica, seguimos dando por sentado categorías inquebrantables como: la constitución de un espacio público y otro privado; espacios de trabajo y de ocio, etc. (Foucault: 1967).

Cuando se piensa el espacio en el arte, se visualizaba la extensión del mismo hacia un campo de relaciones; encontramos la obra de Robert Smithson, Gordon Matta-Clark, Barbara Kruger, Bill Viola, Vanessa Beecroft, por mencionar solo algunos artistas, en sintonía con la búsqueda del minimalismo por percibir el espacio moderno. Podríamos decir que el objeto minimalista abrió el espacio en el arte hacia la experiencia fenomenológica, pero las experiencias de esta estética relacional dio a luz la existencia de un espacio, para el arte, más allá de la galería, más allá del recinto concertado, un espacio que conecta su propio espacio corporal y mental.

Así la esfera del espacio público se implicó de manera diferente dentro de la práctica artística, que ha impactado sobre el mismo desde que el hombre habita en esta tierra. El elemento de lo efímero, marca la diferencia, ya que renuncia al hecho de permanecer en el tiempo, a la idea de ser parte del espacio institucional, a ser lugar de forma permanente.

Dentro de este acercamiento al espacio y a los medios artísticos varios artistas han procurado en su obra instalarse, situarse e involucrarse tangencialmente con el espacio, habitarlo de manera itinerante o momentánea.

El arte de la tierra (Land Art) propuso a través de su experimentación directa sobre el paisaje dos discusiones capitales para problematizar sobre el concepto de espacio:

1. Espacio natural vr. Espacio intervenido por el hombre
2. Reivindicar el caminar como práctica estética en sí misma

Sobre estos supuestos la noción de espacio como bien lo bordea Heidegger sólo se entiende a partir del habitar, entendido este habitar como transformar, personalizar, apropiar el mismo. De esta manera se puede asumir que el espacio natural obedece a la acción humana, efímera o permanente, como resultado de la interacción y el trasegar del mismo sobre el territorio.

### Instalación Sonora

En lo relativo a la instalación sonora como categoría artística, se debe hablar en primera instancia del arte sonoro y las diferentes aproximaciones hacia el sonido:

como objeto de la obra o acompañante de la obra y las relaciones del sonido con el espacio desde la física y la fenomenología.

Es relevante como los artistas visuales se han ido acercando al sonido, desde sus manifestaciones más abstractas y espaciales como los futuristas, el movimiento fluxus, el arte conceptual y la inserción de la instalación sonora en el campo del arte digital y las nuevas tecnologías.

Dentro del panorama nacional es relevante la aproximación teórica de Mauricio Bejarano, docente de la Universidad Nacional de Colombia, así como las experiencias del Festival de la imagen en Manizales, Universidad de Caldas, la gestión de la Maestría en Arte Sonoro de la Universidad Antonio Nariño en Bogotá y el programa radial Oir es Ver, el Festival en Tiempo Real, así como la paulatina presencia del arte sonoro y la experimentación multimedia (no cerrada a la disciplina musical) en las convocatorias del Ministerio de Cultura Colombiano, Plataforma en Bogotá y proyectos concertados por el Ministerio de Cultura sobre resignificar el territorio fronterizo en diferentes latitudes de Colombia, entre ellas el Departamento de Norte de Santander (proyecto Las fronteras hablan).

## **Mapeo Sonoro**

La dinámica del mapeo se deriva de las prácticas del Situacionismo. Es una tendencia que busca recabar información de las cartografías urbanas a través de recorrer los espacios y registrar lo que allí acontece.

En el caso del mapeo sonoro, se recolectan sonidos de los lugares. Concretamente para este proyecto los sonidos serán los del entorno del Río Pamplonita, el sonido del Río mismo y lo que acontezca a su paso por los diferentes asentamientos humanos.

Dentro de estas prácticas se encuentran varios colectivos así como instituciones culturales y educativas interesados por constituir mapas sonoros de las ciudades; sonoridades de los espacios; archivos de sonidos para entender a futuro los lugares desaparecidos-transformados-olvidados-etc.

## **Aspectos Metodológicos**

Al ser un proyecto de investigación de creación, cualitativo en el que principalmente el desarrollo se articula a partir del trabajo de campo (reconocimiento de la escucha y los procesos de mapeo y captura del sonido del río) el diseño se estructuró principalmente en cinco (5) fases:

### **I. Fase teórica: marco teórico**

-Revisión bibliográfica

-Conceptualización:

- Un espacio natural
- El espacio intervino
- Paisaje
- Paisaje de sonido
- Territorio
- Cartografía sonora
- Paisaje cultural
- Paisaje natural

### **II. Trabajo de campo**

- Reconocimiento de la pista de sonido
- Representación cartográfica sonora
- Diarios de campo
- Caminar y registrar

### **III. Creación del enfoque I**

- Escuchar a los capturados
- Grabar y volver a grabar
- Resignarse escuchando y recordando lo que se camina

### **IV. Enfoque de Creación II**

- Creación de pistas sonoras: paisaje sonoro del río
- Montaje de piezas sonoras
- Opciones de instalación

### **V. Presentación**

- Logística de la puesta en escena del trabajo
- Gestión del lugar físico o virtual
- Elaboración de un catálogo o entrega de la obra
- Exposición de socialización

## **Conclusiones**

Como experiencia de investigación desde el ámbito de la academia, el proyecto se extendió hacia la creación de un semillero de investigación formativa en el cual pudieron confluír las inquietudes personales hacia el arte sonoro y los procesos de resignificación del territorio natural de Pamplona así como una reflexión crítica sobre las transformaciones que se han ejercido desde la ocupación humana y su impacto ambiental y cultural.

Al contrastar el sonido transitado por el Río Pamplonita se pudo encontrar una narrativa que cuenta la historia del Río, como un sujeto vivo y en constante cambio. Definitivamente el ejercicio de capturar (fonografía) el paisaje sonoro del Río permitió resignificar su dinámica



sobre el territorio en tiempo real de la captura sonora así como en la experiencia diferida de su reproducción.

El proyecto dentro de sus objetivos tenía la necesidad de crear un archivo sonoro, como patrimonio material de lo inmaterial, de la ribera del Río Pamplonita, es importante como parte del proyecto dejar abierto al público los archivos sonoros del Río y la experiencia documentada de esta experiencia recogida en una instalación sonora que se va a presentar en el mes de mayo en el Museo de Arte Moderno Eduardo Ramírez Villamizar de la ciudad de Pamplona.

### **Agradecimientos**

A las personas que de una u otra manera han contribuido a esta investigación, en sus diferentes etapas; gracias a Pamplona porque despertó en mí el deseo por explorar el sonido de sus montañas y sus aguas, las que corren y las que se condensan.

### **Referencias**

1. RAE (2014) *Diccionario Real Academia Española*. Madrid: RAE
2. ROCHA, M. (2005) *Qué es el arte sonoro*. En: <http://www.artesonoro.net/>
3. DÍAZ, J. en ZALAMEA, G. (2006) *Arte y localidad: modelos para desarmar*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia
4. RUSSOLO, L. en GÁMEZ, L. (2012) *El arte del ruido*. Barcelona: Ediciones Alpha Decay
5. CAGE, J. (2002) *Silencio*. Madrid: Ediciones Andorra
6. MOLES, A. (1991) *La Imagen comunicación funcional*. México: Trillas en: CARTAGENA Martínez, John Jader (2012) *El sonido en el arte. Una aproximación al arte sonoro*. Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín. <http://www.bdigital.unal.edu.co/8380/#sthash.wwuDB4Db.dpuf>
7. KRAUSS, R. (1996) *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid: Alianza
8. ARIZA, J. (2008) *Las imágenes del sonido*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla la Mancha
9. FOUCAULT, M. (1967) *Espacios diferentes* en: LEBRERO, J. (comisario), *Toponimias (8) ocho ideas del espacio*, Fundación “La Caixa”, Madrid, 1 febrero-10 abril 1994

## Expedición Audiovisual: Reinterpretación de la Memoria Rural de Santander 1940 - 1955

**Laura Rodriguez Leon**

Docente investigadora  
Bucaramanga, Colombia  
lau.rodriguez@mail.udes.edu.co

**Alan Santamaria Mateus**

Docente investigador  
Bogotá, Colombia  
alan.santamaria.mateus@gmail.com

### Resumen

Este proyecto de investigación – creación busca resignificar archivos históricos que dan cuenta de la vida rural en Santander en la década de 1940–1955, registros que han sido restaurados por la Fundación Cineteca pública de Santander. Como proyecto de re-valorización del patrimonio audiovisual de Santander, entendemos que un proceso de divulgación que propicie la reflexión y generación de procesos de identificación, reconocimiento y valoración de la memoria audiovisual regional rural, debe comportar ciertos elementos de intervención del registro original que puedan dar cuenta de una intención artística que transforme el archivo, esto es, una reinterpretación del material audiovisual como signo de una memoria rural pasada que pueda conectar con las nuevas audiencias digitales y que sirva como punto de reflexión para animar una discusión actual sobre las tensiones que persisten en las dinámicas sociales del espacio rural y que influyen en nuestro devenir como sociedad.

### Palabras Clave

Humanidades digitales; patrimonio audiovisual; investigación-creación; cine expandido; cine de ensayo.

### Introducción

*“El conocimiento histórico no acontece sino a partir de un “ahora”, es decir, de un estado de nuestra experiencia presente, del que emerge de entre el inmenso archivo de textos, imágenes y testimonios del pasado, un momento de memoria y legibilidad...” [1]*

El presente proyecto empezó a desarrollarse en octubre de 2017 como una reflexión de carácter individual sobre la forma en que se crean y difunden los contenidos en las nuevas sociedades hipermediatizadas. Paradójicamente, mientras las nuevas tecnologías posibilitan la creación, replicación y difusión de cientos de archivos, imágenes y diverso contenido; la posibilidad de otorgar significación y valoración de dicho sustrato se hace cada vez más endeble: un proceso de transparencia de los contenidos en el sentido de disolución de formas, texturas, denotaciones y connotaciones del mismo, hasta hacer inasible lo que antes estaba ahí.

De manera que, en este nuevo escenario de hiperrealidad, hipermediatización e hiperexplotación del contenido [2], donde el sentido del mismo se va disolviendo por sobreexposición o exceso de saturación –disolución en el sentido en que, el exceso de saturación no sobrecarga de significado a la contenido o archivo original haciéndolo más denso e intrincado a la luz de procesos de interpretación y dotación de significado, al contrario, la intención o valor del archivo de sublima en la minúscula fracción de tiempo en que aparece en la pantalla su reemplazo. De manera que la saturación no deviene en exceso de materialidad o de ocupación de espacio, sino en la velocidad de la transición entre el momento en que un contenido ocupa determinado espacio y el instante en que llega un nuevo elemento perceptivo a reemplazarlo.

En este contexto, se hace necesario un nuevo método de aproximación al contenido que circula en plataformas digitales en general y en particular al archivo histórico o de carácter patrimonial que desea insertarse en ese torrente de información con el objetivo de hacerse accesible a las nuevas generaciones: un método que abogue por una nueva sensibilidad que permita volver a delinear las formas, significados y significantes del archivo histórico, en un proceso de revitalización y apropiación del mismo que le permita salvarse del inclemente proceso de desmaterialización y transparentado. [3]

Así, *“Expedición audiovisual: reinterpretación de la memoria rural de Santander 1940- 1955”* como proyecto de investigación-creación, busca ubicar la materialidad y singularidad del archivo en el presente de las nuevas generaciones desde dos perspectivas: como signo histórico y como texto que propicia nuevas lecturas del registro filmico y a su vez detona otros procesos de re-valoración del patrimonio audiovisual. Esto es, la creación de una nueva obra-relato fruto de esta investigación que, en palabras de Andrea Elías, tal como aparece en la presentación del catálogo de la

obra Aurora del artista argentino Andrés Denegri [4], “se instala en clave presente, conjurando el pasado hacia el futuro, un futuro que lleva en sí mismo la reivindicación de la memoria colectiva”.

A propósito, la obra del artista argentino Andrés Denegri deviene un importante punto de reflexión en la forma en que se configura el presente proyecto de investigación-creación como expedición audiovisual: una indagación por diferentes tiempos en el espacio geográfico rural del territorio de Santander, representados en el material filmico restaurado y disponible en la Fundación Cineteca Pública de Santander.

Archivo que será el enclave capaz de traer al presente bajo nuevas circunstancias del lenguaje, es decir, como texto re-significado a la luz de diversos procesos artísticos relacionados con formas contemporáneas de apropiación de archivo [5], nuevas formas de expresión, narración y organización del patrimonio; formas que puedan asumir la capacidad de los nuevos medios digitales de proveer otros espacios y contrastes interpretativos.

### **Justificación**

El proyecto de investigación - creación “Expedición audiovisual: reinterpretación de la memoria rural de Santander 1940- 1955” tiene como objetivo identificar, reconocer y valorar parte del patrimonio audiovisual rural de la región de Santander que corresponde a la primera década del siglo XX. En este sentido, entendemos que revalorizar el patrimonio audiovisual de las regiones, es un ejercicio necesario en procesos de articulación de memoria colectiva que conlleve a la construcción de una nueva sociedad [6].

En esta etapa que atraviesa el país, donde se abre un nuevo camino hacia la reconciliación, a nivel nacional persiste una deuda histórica que pasa por entender ciertas dinámicas sociales del campo que no han sido suficientemente visibilizadas. En el actual contexto histórico, re-interpretar lo regional y en específico lo rural a partir del registro audiovisual de la vida cotidiana que se desarrolló en ciertos pueblos de la región de Santander entre 1940 - 1955, es un ejercicio valioso para rastrear la identidad de esta región, identificar las particularidades de su territorio, derrumbar imaginarios y hacer memoria colectiva que permita nuevas formas de afirmación cultural y a la postre, generar otros procesos de reflexión social que involucre a las nuevas generaciones.

Como equipo interdisciplinar que trabaja la investigación desde la reflexión del archivo histórico para

generar nuevas obras de carácter artístico y patrimonial, entendemos que se hace necesario fortalecer capacidades técnicas y artísticas en los procesos de conservación y re-interpretación de archivos en las regiones, de cara a recientes procesos de identificación, reconocimiento y valoración de patrimonio audiovisual que se lleva a cabo desde diferentes estamentos y entidades. Si bien es cierto que el Ministerio de Cultura, la Fundación Patrimonio filmico y otras entidades públicas de orden nacional y regional están llevando a cabo procesos juiciosos para darle valor al patrimonio audiovisual en diferentes geografías del país, desde nuestra perspectiva, creemos que todavía se hace necesario incorporar procesos de apropiación creativa, con un alto componente de participación social, de estos registros y contenidos en favor de nuevas estructuras y redes de trabajo colaborativo y abierto, que permitan aprovechar mejor el acceso a la producción de contenido en diversos formatos de narración digitales, que son más propicios a la forma en que consumen y generan contenido las nuevas generaciones de audiencias, todo ello en un nuevo contexto orientado a la revaloración y significación del patrimonio.

### **Metodología, Investigación- Creación.**

El objetivo del presente proyecto de investigación-creación es generar un proceso de re-interpretación de archivo audiovisual que dé cuenta de la memoria audiovisual de la región, como un ejercicio que va a permitir generar nuevas obras y contenidos de carácter patrimonial que conlleve a nuevas generaciones de audiencias a reconectarse con sus raíces y con el sentido de identidad local regional.

- Establecer un proceso de revisión histórico documental respecto al archivo que será intervenido, con el objeto de contextualizar históricamente material audiovisual que ya ha sido restaurado por la Fundación Cineteca Pública de Santander.
- Crear una serie de contenidos digitales (Texto, fotografía y audio) que den cuenta de la investigación y revisión documental del archivo audiovisual que será reapropiado.
- Divulgar el material producto de la revisión documental y contextualización histórica del archivo audiovisual en una plataforma digital de catalogación y de libre acceso.
- Crear una obra instalación filmica que permita detonar procesos de reflexión desde la memoria

y el territorio alrededor del archivo re-significado como recurso patrimonial.

- Participar en salones de artistas y exposiciones a nivel nacional e internacional de convocatorias cuyo interés artístico y curatorial gire en torno a procesos de revalorización del patrimonio y el rescate de la memoria e identidad regional.
- Generar procesos de apropiación social del conocimiento respecto al uso de técnicas de apropiación de archivo, mediante la creación de talleres destinados a la comunidad, donde se puedan replicar procesos de apropiación de archivo en un entorno de re-significación de la memoria individual.

### **Desarrollo Metodológico**

En primera instancia se hará uso de archivo restaurado y digitalizado en formato 16mm. Fragmentos de varios minutos de duración que dan cuenta de diversos eventos sociales, festividades y actividades cotidianas en diferentes pueblos y municipios de Santander: Barrancabermeja Güepsa, Suratá, Barbosa y Bucaramanga, los cuales se encuentran actualmente salvaguardados en la Fundación Cineteca pública de Santander. En una primera etapa, el proyecto aborda la población de Barrancabermeja usando archivo histórico de un video institucional de la empresa colombiana de petróleos – Ecopetrol, digitalizado y salvaguardado por la Fundación Cineteca Pública de Santander [7].

#### **1. Primera Fase: Contextualización de Archivo - Revisión Documental**

En esta fase de contextualización del archivo original, se hace necesaria la investigación del entorno social de los archivos restaurados [8], es decir, se trata de un primer acercamiento que lleva a la identificación de territorio, tiempo y costumbres que servirán para ubicar en un contexto histórico los fragmentos filmicos con los cuales se va a trabajar posteriormente. Aquí el contenido digital que dará cuenta de una aproximación histórica al archivo audiovisual, será en formato texto, fotografía y audio.



Figura 1. Fotograma de la muestra 100 años 100 minutos de la Fundación Cineteca Pública de Santander. 2005

#### **2. Segunda fase: Reinterpretación del Archivo – Intervención y Creación**

En la segunda fase se trabaja con diferentes técnicas de apropiación de archivo, procesos artísticos a través de los cuales se busca dar un nuevo significado al material original. Aquí se habla de intervenir el registro con una intención que sólo el artista, en relación con el material original y a partir de los hallazgos que surgen en la fase de contextualización histórica del archivo -en relación con el uso de diferentes procesos creativos- podrá ejecutar [9].

Esta fase tendrá como resultado la creación de una nueva obra de valor no solo histórico sino artístico, que permita detonar procesos de reflexión desde la memoria y el territorio alrededor del archivo re-significado como recurso patrimonial [10].



Figura 2. Fotograma intervenido digitalmente. Alan Santamaria. 2018



Figura 3. Fotograma intervenido digitalmente. Alan Santamaria. 2018.



Figura 4. Fotograma intervenido digitalmente. Alan Santamaria. 2018

### **3.Tercera Fase: Circulación y Divulgación del Patrimonio Audiovisual Rural de Santander – Hibridación Contenidos Online y Offline**

En la tercera fase, se establece una estrategia híbrida de divulgación del contenido documental y artístico en plataforma de libre acceso y en espacios de encuentro colectivo donde se trabajen temas de patrimonio y se hacen ejercicios de memoria, esto es, bibliotecas, museos, fundaciones y casas culturales.

## **Resultados Esperados**

### **1. Divulgación de Contenidos Documentales Online**

En el componente digital, se busca que el material ficcional recreado a partir de la re-interpretación de material audiovisual restaurado, sirva como insumo para generar nuevos procesos de acercamiento a la cinematografía y material audiovisual de la fundación Cineteca pública de Santander, es decir, este material entrará a formar parte del catálogo de esta institución para sus procesos regionales de formación de públicos, y estará disponible en línea en una plataforma de acceso gratuito (OMEKA) para consulta libre de estudiantes, investigadores, consultores de patrimonio, universidades y la comunidad en general.

### **2. Divulgación de Contenidos Artísticos Offline**

En cuanto a la estrategia de circulación y divulgación offline, se espera que la obra producto del presente proyecto de investigación – creación, participe en salones de artistas y exposiciones de arte a nivel nacional e internacional que tengan interés en procesos de re-significación y apropiación de material audiovisual orientados a procesos de re-valoración del patrimonio.

### **3. Apropiación Social del Conocimiento**

Todo proceso de investigación-creación que aborde material de archivo para efectos de apropiación o revaloración del patrimonio, comporta un alto componente de trabajo colaborativo con las comunidades que hacen parte del espacio geográfico que representa el archivo, y no sólo desde el punto de vista del territorio, sino que abarca también el tejido simbólico y social que atañe a las comunidades representadas. De manera que se planea abordar una estrategia de apropiación social del conocimiento en las regiones que son representadas en el archivo filmico, con talleres de sensibilización respecto al archivo como signo de un pasado personal que también se sitúa en lo colectivo; la reflexión del territorio como espacio donde transita el presente y la aproximación a un ejercicio de memoria a partir de las acciones significativas que lleva a cabo la comunidad en sus territorios en función de procesos de valoración del patrimonio.

## **Conclusiones**

Intervenir el archivo no sólo es un acto estético, también es un acto de carácter político. El archivo -que se ha asumido como no manipulable y es referente de

autenticidad histórica-, en la era digital adquiere nuevas dimensiones: surgen nuevas posibilidades de alterar y modificar material existente con el objeto de encontrar nuevos sentidos y construir otros relatos.

Así, en la era digital el archivo histórico puede asumirse como objeto expandible, gracias a las posibilidades mismas del medio en que ahora se encuentra. De manera que, el valor del archivo ya no radica en ser registro inequívoco de un hecho pasado, sino que yace en su inminente carácter de texto reproducible que puede ser relacionado con otros textos de diferente naturaleza -bien sea ésta histórica o personal-, con la intención de construir nuevas estructuras de sentido capaces de desvirtuar los relatos hegemónicos que han sido sostenidos a partir del uso de archivo como documento inalterable y único testigo válido de un hecho histórico.

### Agradecimientos

Agradecemos el acompañamiento de la Fundación Cineteca Pública de Santander, entidad que ha proporcionado el archivo histórico audiovisual que ha servido como punto de reflexión sobre la memoria y los procesos de preservación de identidad regional, fundamentos que sustenta el presente proyecto de investigación – creación.

### Referencias

- 1.Didi - Huberman, G. 2006 citado por Víctor Arancibia, 2015. Aurora instalaciones filmicas from [https://issuu.com/basalta/docs/aurora\\_catalogo](https://issuu.com/basalta/docs/aurora_catalogo)
- 2.Calabrese, O. 1999. *La era neobarroca*. P. 212. Ediciones Cátedra S.A.
- 3.Steyerl, H. 2012. *Los condenados de la pantalla*. Ediciones caja negra.
- 4.Elías, Andrea. 2015. *Aurora instalaciones filmicas* from [https://issuu.com/basalta/docs/aurora\\_catalogo](https://issuu.com/basalta/docs/aurora_catalogo)
- 5.Bonitzer, Pascal. 1978. *Desencuadres*. From [http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb\\_dl=54](http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=54)
- 6.Comolli, J. 1975. *Técnica e ideología*. Revista Cinema 1.
- 7.Fundación Cineteca Pública de Santander. 2015 from <http://fundacioncinetecapublica.blogspot.com.co/#>
- 8.Schefer, R. *El autorretrato en el documental. Figuras, máquinas, imágenes*. 2008. Catálogos S.R.L. Buenos aires.
- 9.Youngblood, G. 1970. *Expanded cinema*. Dutton. New York.

- 10.Bonet, E. 1993. *Desmontaje: Film, video, apropiación, reciclaje*. From <http://www.macba.cat/eugenibonet/data/PDFs/14.pdf>



# Una Política de la Imagen y de la Mirada: Fotografías Realizadas Durante el Conflicto Armado en Colombia

**Manuel Silva Rodríguez**

Universidad del Valle

Cali, Colombia

manuel.silva@correounivalle.edu.co

## Resumen

La ponencia expone hallazgos del proyecto de investigación caleidoscopio, cuyo objetivo principal es analizar e interpretar fotografías producidas durante el conflicto armado en Colombia. En el texto se examina un archivo fotográfico conformado con material proveniente de tres fuentes: Google imágenes, reproducciones de la prensa de varios momentos de las décadas de 1940 a 1980 y material cedido por víctimas del conflicto armado y por el Centro Nacional de Memoria Histórica. Entre otras, se aborda la pregunta acerca de ¿qué caracteriza los campos visuales de la guerra configurados por distintos tipos de productores de imágenes? El análisis se dirige a pensar que la producción de fotografías durante el conflicto armado se puede ver como un reparto de lo sensible. Una partición en la cual una estética se traduce en una política de la imagen que ha determinado cuáles fotografías (y cuáles no) han merecido integrar un régimen visual hegemónico, cuáles productores de imágenes (y cuáles no) han formado parte de ese régimen.

## Palabras Clave

Archivo; conflicto armado Colombia; estética y política; fotografía; topoperiodismo; Google imágenes; memoria; víctimas.

## Introducción

Este texto pone en relación fotografías producidas durante el conflicto armado en Colombia provenientes de tres fuentes. Su desarrollo hace eco de una proposición del historiador de la fotografía John Tagg: “La fotografía como tal carece de identidad. Su posición como tecnología varía con las relaciones de poder que la impregnan. Su naturaleza como práctica depende de las instituciones y de los agentes que la definen y la ponen en funcionamiento. Su función como modo de producción cultural está vinculada a unas condiciones de existencia definidas, y sus productos son significativos y legibles solamente dentro de usos específicos que se le dan. Su historia no tiene unidad. Es un revoloteo por un campo de espacios institucionales. Lo que debemos estudiar es ese campo, no la fotografía como tal” [1].

En este sentido, parte de mi interés radica en pensar la fotografía como producto cultural inserto en el espacio social, como una producción regulada por distintas fuerzas y, por lo tanto, en el sentido en que Rancière<sup>i</sup> concibe lo político en la

El autor es el poseedor de los derechos de autor de este texto. Autoriza su publicación en las memorias del Seminario Académico Internacional del 17 Festival Internacional de la Imagen.

Estética, como una forma de partición de lo sensible, de construcción de la visibilidad.

Por lo tanto, si en principio la aparente unidad temática que denota la expresión “conflicto armado” podría inducir a pensar en la posible unidad semántica de un archivo, el examen de la procedencia social de las fotografías y, más precisamente, de lo que podríamos asociar con una fenomenología<sup>ii</sup> de las imágenes nos puede conducir a reconocer las diferencias, las distancias e incluso las tensiones que aparecen en ese archivo. Y, por extensión, en las miradas sobre el conflicto armado.

## La Construcción Del Archivo

El archivo del que me ocupo fue constituido en el desarrollo del proyecto de investigación *caleidoscopio*<sup>iii</sup>. Está integrado por fotografías descargadas de Google imágenes, reproducciones tomadas de varios periódicos y revistas colombianos y fotos cedidas por el Centro Nacional de Memoria Histórica (CNMH) y por una organización de víctimas del conflicto armado.

La búsqueda y descarga de fotografías de Google se ejecutó entre mayo y septiembre de 2016 (fecha asociada a la firma del acuerdo de paz en Cartagena). Se hicieron algunas búsquedas complementarias en mayo de 2017. Esta labor se ejecutó en cinco ordenadores personales conectados a direcciones IP de la ciudad de Cali. Como criterios de búsqueda se utilizaron expresiones guardadas en la memoria de dos investigadores y que

a su juicio sostienen relación con el conflicto. Las expresiones fueron de dos tipos. Primero, palabras asociadas directamente al conflicto: 79 términos que van desde nombres propios de personas, lugares y eventos, hasta nombres de armas y de prácticas de la guerra<sup>iv</sup>. En segundo lugar, expresiones vinculadas indirectamente: se tomaron 12 palabras cuyo origen y utilización, en principio, no suelen estar circunscritos al lenguaje de la guerra en Colombia<sup>v</sup>. Esta estrategia se concibió a partir de una diferenciación establecida en la imagen fotográfica: la distinción entre el dentro y el fuera de campo visual la trasladamos a lo que, a nuestro juicio, ha sido nombrado dentro y fuera de la guerra<sup>vi</sup>. Durante las búsquedas se recurrió a filtros que seleccionaron imágenes de tamaño mediano y tipo fotografía. En cifras generales, se hizo descarga y visionado de cerca de 10100 fotografías.

Las fotografías cedidas por el CNMH se ajustaron a dos condiciones básicas: que se tratara de material recogido por esa institución dentro de los procesos de documentación del conflicto armado y que su acceso fuera libre de derechos de autor. Por parte de los investigadores se excluyó material en el cual se registran cuerpos de personas asesinadas. El acervo fue copiado en septiembre de 2016 y lo constituyen fotografías de dos fondos documentales: José Rivera, 317 fotos, y Edelmira Pérez, 692. Ambos fondos recogen fundamentalmente fotografías realizadas en la década de 1970 alrededor de la organización, la movilización y la ejecución de actividades de capacitación y en el campo de la ANUC (Asociación Nacional de Usuarios Campesinos) en distintos departamentos del país.

Otra parte de las fotografías fue cedida por la Asociación de Víctimas del Municipio de Granada<sup>vii</sup> (Asovida), Antioquia. En esa localidad, ubicada en el oriente de ese departamento, se encuentra el Salón del Nunca Más, donde se conserva y se exhibe parte de la memoria visual construida por las víctimas de uno de los municipios más afectados por la guerra. El criterio de recolección del material fue acceder a fotografías que hubieran sido tomadas por víctimas del conflicto. Durante una visita cumplida en octubre de 2016 se copiaron 209 fotografías y se reprodujeron, de las expuestas en el Salón del Nunca más, alrededor de 20.

En la reproducción de las fotografías de la prensa se siguió una cronología del conflicto armado en Colombia, en la cual se identifican una serie de acontecimientos que van desde finales de la década

de 1940 a la de 1980. Como fecha de búsqueda no se utilizó solo la correspondiente a la de la ocurrencia de cada hecho identificado, sino que se rastreó durante las semanas previas y posteriores al evento a fin de indagar si sobre la situación había algún tipo de indicio informativo-visual o de posterior explicación. Entre los acontecimientos se tomaron algunos, vinculados directamente con la violencia bipartidista (“La Violencia”), como antecedentes del conflicto armado: El Bogotazo, Dictadura de Rojas Pinilla, Frente Nacional, la muerte de varios bandoleros. Posteriormente la cronología identificó otros sucesos como la denuncia de las llamadas “Repúblicas independientes” por parte de Álvaro Gómez Hurtado, el bombardeo a Marquetalia, la aparición en escena de las guerrillas de las Farc, el ELN, el EPL, el M-19, la muerte de Camilo Torres, la Operación Anorí, la elección presidencial de Misael Pastrana Borrero, el robo de la espada de Bolívar por parte del M-19, el paro cívico nacional de 1977, el robo de armas en Cantón Norte, la represión en respuesta del Gobierno Turbay Ayala, la toma de la embajada de República Dominicana, el proceso de paz del Gobierno de Belisario Betancur, la Toma del Palacio de Justicia, el asesinato de Bernardo Jaramillo Ossa, episodios de la guerra del cartel de Medellín contra el Estado y la sociedad.

Se consultaron los periódicos *El Independiente* (ocupó el lugar de *El Espectador* durante su clausura en la dictadura de Rojas Pinilla), *El Espectador*, las revistas *Alternativa*, *Cromos* y *Semana*, y en menor medida el *T* de Cali (año 1964). En la actual fase de desarrollo de la investigación no se cuenta con una cifra cerrada de las imágenes clasificadas (por cuanto varias fotos se reprodujeron varias veces, se fotografiaron titulares, pies de fotos y fragmentos de textos), pero un conteo preliminar arroja cerca de 950 fotos reproducidas.

## ¿Qué se Encuentra en el Archivo?

### A. Google Imágenes

Por lo limitado del espacio no entraré en detalles sobre la manera como Google indexa las imágenes y las ofrece como resultados de búsquedas. Una presentación sumaria de lo encontrado nos lleva a una aproximación figurativa. No interesa en este punto identificar eventos o personajes históricos fotografiados. Esa no es una pregunta aquí, pues algunos fueron usados como criterio de búsqueda. Lo

que interesa está más cerca del inventario, de reconocer qué guarda el depósito de imágenes.

Se sigue en este momento del análisis un proceso de descripción y abstracción para identificar las figuraciones contenidas en el plano de la representación. Se identifican contenidos iconográficos y temas recurrentes: el verde oliva y los trajes camuflados como los tonos que predominan en el campo visual. Miembros de ejércitos, en especial de las fuerzas estatales y de las Farc. La tecnología de la guerra: armas, vehículos, municiones, equipos de comunicación, prótesis. La bandera de Colombia. Ejércitos legales e ilegales formados en filas y columnas. Catálogos de armas. Cadáveres, personas (que damos por) muertas en el transcurso de la guerra, cuerpos inertes que socialmente reciben distintos tratamientos, del honor a la ignominia. Muchos rostros: de víctimas, de desaparecidos, encubiertos tras capuchas. Cuerpos mutilados, prótesis que sustituyen sus partes. Cuerpos identificados con el factor RH de su sangre, reducidos a un dato de identidad biológica. Indígenas. Muchas marcas de agua que informan sobre los propietarios de las imágenes. Muchas marchas. Menores de edad. Muchas mujeres. Ruinas, destrozos y residuos de explosiones. Ríos limpios, vistos desde el aire. Símbolos religiosos. Muchos gestos de exhibición: son exhibidos los detenidos y los cadáveres de guerrilleros, en menor grado de paramilitares; los cadáveres de víctimas son expuestos; el llanto de las víctimas es expuesto; los dirigentes políticos, guerrilleros, paramilitares, se muestran, las cámaras los buscan. Campesinos que labran la tierra. Vías: recorridas por combatientes, cerradas, con personas que llevan enseres a cuestas. Manos enlazadas, encadenadas, que sostienen y apuntan armas, que portan consignas, que secan lágrimas, que subrayan palabras, que sostienen fotografías, que disparan cámaras.

Es evidente que la descripción iconográfica guarda estrecha relación con la dimensión temática, quizás la más evidente de una imagen figurativa. Esta iconografía nos desvela lo que este segmento del archivo, con sus limitaciones y con las de quienes lo interpretan, alberga sobre aquello que ha sido mirado de la guerra y que circula en internet, sobre lo que es la guerra en fotografías en un momento específico de búsqueda de material visual. Las figuras indican que esta versión visual de la guerra muestra situaciones y facetas predominantes que nos permiten deducir una narrativa: bandos enfrentados; dirigentes civiles y militares; civiles

afectados; combatientes muertos; civiles desaparecidos, muertos, desplazados del campo; una bandera común, asociada a múltiples usos simbólicos y políticos; animales implicados en la guerra; lugares arrasados; cuerpos sangrantes, desmembrados, reconfigurados con prótesis; la vida en la selva redescubierta con perspectiva exotista.

Didi-Huberman escribe acerca de interrogar las imágenes: “Ardua tarea. Es necesario, por ejemplo, tener acceso al reverso de las imágenes —algo que, muy a menudo, las recientes campañas de informatización olvidan hacer— para buscar el mínimo indicio, la mínima inscripción susceptible de situar mejor la imagen y de identificar mejor, tanto como sea posible, al autor de la fotografía” [2]. La fenomenología que él practica nos sugiere caminos para perseguir “el reverso de las imágenes”. En efecto, quizás la versión más interesante de la descripción hecha es su faceta negativa:

¿Qué es lo que se oculta mostrando?

Esta inquietud nos obliga a dar clic sobre cada imagen, a indagar en su conexión y su lugar de procedencia en la web. Así descubrimos, en buena medida, la mayoría de los productores de las fotografías, de las instituciones que las ponen a circular socialmente y, en no pocos casos, de sus autores, de los fotógrafos que firman las imágenes. Este paso nos permite reconocer, en gran proporción, quienes son los productores del campo visual de la guerra que este segmento del archivo recoge. La mayor parte de las fotografías indexadas por Google proviene de dominios institucionales, sobre todo de medios de comunicación masivos cuyas marcas son reconocidas en el ecosistema mediático del país. Encabezan la lista las ediciones digitales de la Revista Semana, de los diarios El Espectador, El Tiempo, El País, El Colombiano, La Vanguardia, El Herald, El Universal, de Noticias RCN, de Caracol Radio. En menor medida aparecen las versiones digitales de medios como La Opinión, El Meridiano de Córdoba, Crónica del Quindío, El Mundo, Radio Santafé, Blu Radio.

Un caso como referencia, sobre el cual aporte cifras: de las fotografías correspondientes a la palabra “Farc”, de 393 tenidas en cuenta 115 corresponden, principalmente, a Semana, El Espectador, El Colombiano y El Tiempo. Es decir, cerca de la tercera parte de las imágenes clasificadas por el buscador como correspondientes a la palabra “Farc” son producidas o están inscritas en el mundo digital por medios impresos tradicionales ahora presentes en el entorno web. Otras 90, cerca del

25%, están inscritas en otros medios, como RTVC, Univisión, Aljazeera, Yahoo noticias, HSB Noticias, New York Times, entre otros. Entonces, más de la mitad de la muestra recogida en internet tiene el sello mediático. Y si seguimos contando enlaces de origen, siguen apareciendo medios surgidos en el mundo digital como Las2Orillas y La Silla Vacía, entre las cuales suman 22 imágenes. De modo que cabe preguntar, ¿a parte de los medios, a quienes aparecen vinculadas las imágenes asociadas a esta palabra? Una inquietud obvia es, ¿si las Farc son el objeto de la imagen, cuántas veces aparecen en este material como productoras de su propia imagen o como dominio institucional en internet al que se asocian fotografías? Son nueve fotografías, poco más del 2% del total.

### **B. Fotografías Reproducidas de la Prensa**

¿Qué encontramos en las imágenes reproducidas? Resulta elocuente comenzar por referir algunas fotografías emblemáticas de El Bogotazo, las cuales se comportan como una sinécdoque de las representaciones visuales predominantes del conflicto armado. Me refiero a algunas fotografías de Sady González y Manuel H. Rodríguez que forman parte de la historia y la memoria visual de Colombia. En ellas hemos aprendido a ver lo que fue El Bogotazo: una turba arrastrando el cuerpo de Juan Roa Sierra por la carrera séptima de Bogotá, el cadáver de Roa Sierra en las escalinatas del Congreso, el cadáver de Roa Sierra en el Cementerio Central, el cadáver de Jorge Eliécer Gaitán, el centro de Bogotá ardiendo y convertido en escombros, un tranvía incendiado, francotiradores. Lo significativo en este punto es anticipar en la particularidad de cada fotografía la futura generalización de situaciones visuales.

El inventario de lo visible conduce también aquí a una iconografía reiterada. Armas. Retratos de individuos buscados, identificados como delincuentes, muertos. Personas heridas y cadáveres trasladados por civiles o militares. Militares ejecutando distintas acciones, entre ellas posando para ser fotografiados. Retratos de militares muertos. Militares condecorados, posando y sonriendo después de una operación. Helicópteros. Escombros, detalles del destrozo físico de lugares. Gobernantes y dirigentes en actos públicos, entregando declaraciones, posando para la foto. Sacerdotes bendiciendo armas. Guerrilleros: armados, en zonas rurales o selváticas, detenidos y exhibidos ante fotógrafos. Militares y policías requisando civiles.

Marchas, mítines. Formaciones militares. Funerales. Encapuchados. Fotógrafos disparando cámaras. Camarógrafos. Sepelios. Animales. Fotografías de archivos institucionales o privados. Mujeres enseñando fotografías de víctimas. Retratos de desaparecidos. Ríos. Reuniones entre dirigentes políticos y militares. Menores de edad. Votaciones. Indígenas posando para ser fotografiados. Camilo Torres. Desmovilizaciones de guerrilleros. Cadáveres.

Esta aproximación revela lo que se ha hecho visible a través de la fotografía y unas narrativas del conflicto armado predominantes. La visibilidad pasa por la identificación y reiteración de agentes, las circunstancias en las cuales son fotografiados, las situaciones que son objeto frecuente de las fotografías, cierto orden o gramática de las imágenes que conforman secuencias de sentido. Así es como podemos reconocer en el archivo que el conflicto ha sido fuertemente codificado en su visualidad. Se pueden diferenciar “situaciones tipo” bajo las cuales muy diversos eventos han sido encuadrados y también tipos de imágenes que se repiten a lo largo del tiempo. Dentro de las situaciones y las “imágenes tipo” podemos reconocer auténticos clisés: el rostro del subversivo muerto, la condecoración y la exaltación del militar, las calles recorridas por marchas, los dirigentes políticos y militares frente a micrófonos y cámaras, las armas incautadas, la tecnología de la guerra, la devastación material, mujeres llorando a sus muertos, entre otras. Ante este panorama, resulta pertinente interrogar — aunque aquí no adelante aún una respuesta — esa visibilidad qué ha mantenido invisible.

Cabría replicar a este planteamiento que él queda preso en una especie de tautología: al seguir en la búsqueda hemerográfica una cronología del conflicto ¿qué otras imágenes se podrían encontrar? La aparente tautología desvela realmente el horizonte de expectativas en el cual se formularía la réplica. Ese horizonte descubre aquellas imágenes, o más propiamente tipologías de imágenes, que nuestra mirada ha incorporado y convertido en imaginario del conflicto. La búsqueda atendió una cronología dispersa a la expectativa de las imágenes que podrían hallarse, sin determinar a priori cuáles imágenes sí y cuáles no son propias del conflicto armado.

Es preciso advertir que la homogeneidad visual encuentra algunos puntos de desborde o ruptura cuando se aprecia el archivo en su amplitud. Estos excesos, realmente mínimos en la masa de fotografías, antes que desestabilizar el campo visual configurado por

el conjunto entran a formar parte de él. En efecto, las imágenes que se pueden considerar una anomalía por no incurrir en la reiteración iconográfica y en los tipos de imagen probados instituyen en sí mismas la categoría que introduce heterogeneidad en lo homogéneo. Su retórica visual y su punto de vista son reconocibles: se dirigen hacia el detalle, a identificar a sujetos a través de sus objetos. Dentro del material recolectado un ejemplo evidente de este tipo de fotografías es “Sombreros de Benidorm”, una foto de Daniel Rodríguez (*El Independiente*, 1/4/1958) tomada en plena negociación del Frente Nacional, cuyo contenido muestra dos sombreros tipo borsalino y cuyo pie explica que pertenecen a Alberto Lleras y Alfonso López.

Las mayores variaciones en la visualidad que repiten los medios impresos se detectan en el universo de las revistas, aunque hay diferencias entre ellas. Las variaciones tienen que ver menos con su iconografía y más con su función gráfica. En efecto, salvo excepciones, en los periódicos las fotografías cumplen una función ilustrativa, al punto que si se prescinde de los titulares o los pies de fotos muchas de ellas carecen de valor o fuerza en tanto imágenes. Son clisés visuales subordinados a los textos. En las fotografías de las revistas también se encuentra esta función de ilustración, pero a su lado el valor gráfico posee importancia. Así ocurre en *Semana* y especialmente en *Cromos* en las décadas de 1950 y 1960. También se pueden advertir valores narrativos, ya que se encuentran ediciones en las cuales el diseño y la cantidad de fotografías construyen secuencias alrededor de hechos, lugares o personajes.

Un comentario aparte merece la revista *Alternativa*, que consecuente con su línea editorial publicó fotografías que sí introducen otra iconografía en el campo visual. A diferencia de los otros medios, en esta revista se hallan fotografías de militares realizando algún tipo de asedio o acoso a civiles. Y se incluyen algunas imágenes con un sentido metafórico, como cuando una mano puesta sobre una boca refiere la censura contra la prensa en 1975. No obstante, a pesar de incorporar muestras de otra iconografía también es cierto que en *Alternativa* la palabra sigue siendo decisiva en el sentido de las fotografías.

Otro aspecto significativo es que se puede constatar cómo los fotógrafos y la fotografía como práctica social se hicieron relevantes en el contexto informativo, incluso a veces más que las mismas fotografías. Si desde temprano la noción del fotógrafo como autor no

parece instituida, sí se infiere en cambio desde finales de la década de 1950 una conciencia del trabajo de los fotógrafos. Esto no significa que para la época se publicaran muchas fotografías, sino que en algunas publicaciones se subrayaba el esfuerzo que los fotógrafos hacían y el “riesgo” que en ocasiones corrían durante el desempeño de su oficio. Un caso emblemático es una fotografía de *El Independiente*. A mitad de semana (1/4/1957) se publicó una foto de los líderes políticos del momento y el fin de semana (6/4/1957) se presentó la fotografía completa, sin edición. En la segunda versión aparecen dos fotógrafos ubicados en lugares elevados y riesgosos para obtener el ángulo buscado (no sobra decir que el fotógrafo de la imagen sin editar estaba más atrás de sus colegas, con lo cual la foto es un comentario sobre su propio trabajo).

Se puede afirmar que la importancia de la foto en la prensa y de los fotógrafos fue cobrando relevancia con el tiempo. Quizás el hecho que destaca con mayor contundencia esta característica de las fotografías es lo que ocurrió en 1981 durante la toma de la Embajada de República Dominicana por parte de un comando del M-19. Durante ese evento la posibilidad de hacer fotografías y algunas fotografías fueron noticia. O sea, lo que importaba en algunos momentos no era el contenido de las fotos, sino la exclusividad de hacer y publicar algunas de ellas. Durante este hecho se registró una polémica y una denuncia mediática porque un fotógrafo oficial tuvo acceso exclusivo a las negociaciones y monopolizó la producción de imágenes de varios episodios. Asimismo, la revista *Cromos* se convirtió ella misma en noticia al publicar, en su portada y en páginas interiores, las primeras fotos del interior de la Embajada, gracias al material que compró a un fotógrafo que se encontraba retenido.

Pero el protagonismo del fotógrafo de prensa no solo ha pasado por convertirse en una firma o por dar testimonio de los riesgos de su oficio. También ha pasado por su cercanía a las instituciones con algún tipo de poder. Quiero decir con esto que en el archivo se encuentran fotografías cuya posibilidad de realización parece explicarse porque el fotógrafo estuvo junto a las fuerzas militares y fue desde la posición de estas, desde su ubicación, medios de transporte o puntos de vista físicos que le resultó posible hacer las fotos. Un caso representativo de esta situación son las fotografías de Alfredo Pontón, de *El Espectador*, tomadas en el transcurso del bombardeo del ejército en 1964 al

campamento de las autodefensas comandadas por Manuel Marulanda Vélez en Marquetalia.

Esta cercanía de un medio con el poder, que facilita la producción y la circulación de las imágenes, tiene otra faceta. Se trata de cuando las fotografías publicadas no son obra de un fotógrafo acreditado por un medio sino que provienen directamente de un organismo de seguridad del Estado. En este caso, el productor de la imagen, y tras él la intención y el uso social de la fotografía que le imprime su autor, ingresan agazapados al circuito promovido por el medio: a la vez que informa e ilustra los hechos, el medio sirve de vehículo a la finalidad inscrita en la imagen por la institución que la produjo. Aparece aquí, entonces, una figura de la utilización política de la imagen que da cuenta de unas funciones asignadas a ella como dispositivo de control, de vigilancia y de propaganda que quedan simuladas en la publicación mediática. Un ejemplo es una fotografía del cadáver de “Desquite” proporcionada a *El Espectador* (19/3/1964) por el Batallón Colombia tras dar muerte a ese bandolero.

### C. Fotografías del CNMH y de Víctimas

Las fotografías cedidas por el CNMH están catalogadas en esa institución como material que documenta parte del conflicto armado. Son fotos análogas digitalizadas. El Fondo Edelmira Pérez comprende 22 carpetas con fotografías, la mayoría en blanco y negro, realizadas por la socióloga y parte de su equipo durante sus investigaciones y trabajo de campo sobre el agro y el campo en el país. Las fotografías documentan las actividades de los campesinos en sus labores, así como su organización y movilización política en distintas regiones. Asimismo, comprenden registros de actividades de capacitación, de asistencias técnicas y de otorgamiento por parte del Incora de títulos de propiedad a campesinos. Por último, incluye fotografías de pobladores de las regiones y de los lugares. El Fondo José Rivera consta de 24 carpetas, en las cuales también se documentan la organización y la movilización de campesinos, sus reuniones, toma de tierras y sus territorios. Se incluyen algunas fotografías sobre una visita de delegados de la ANUC a Cuba y de un programa especial de refugiados políticos en Suecia.

Por otra parte están las fotografías recibidas de la Asociación de Víctimas del Municipio de Granada. La mayor parte de este material fue hecha con cámara digital por Jaime Montoya, una de las personas que ha

liderado los procesos de recuperación de memoria en esa localidad. Un volumen importante de las fotografías comprende registros sobre el proceso de reconstrucción del casco urbano del municipio tras la explosión de un carro bomba detonado por las Farc el 6 de diciembre de 2000. Pero también se encuentran reproducciones de fotografías expuestas en el Salón del Nunca Más, así como de marchas locales, reuniones, actividades culturales y lugares donde se registraron hechos violentos.

Las fotografías muestran principalmente a personas de zonas periféricas organizadas y en su vida cotidiana. La iconografía reconocible en las imágenes pone en primer lugar, en el material proveniente del CNMH, varias figuras: los campesinos, el territorio, las marchas y la movilización, las faenas del campo. En menor medida se encuentra la figura de funcionarios estatales. Las fotografías de la Asociación de Víctimas de Granada tiene una iconografía propia: obras de edificación, reuniones y encuentros de personas, y rostros, muchos rostros. En general, este segmento del archivo muestra procesos, tanto materiales, como políticos y simbólicos: reconstrucción de espacios, adecuación y cultivo de tierras, congresos y movilizaciones políticas, reuniones sociales y actividades comunales, el recuerdo de las víctimas.

El acercamiento a estas fotografías permite reconocer varios rasgos. Por un lado, qué ha sido del interés para la producción de la imagen, lo que finalmente compone un dentro de campo específico de este segmento del archivo. En parte, este dentro de campo se reconoce en la abstracción de su iconografía. Lo que resta agregar es que dentro de las fotografías provenientes del CNMH se advierte un espíritu de observación, en muchas de ellas cierto carácter etnográfico. Este rasgo podría explicarse por el acompañamiento realizado a lo largo de años y en el registro fotográfico hecho de las actividades de los campesinos por parte de los fotógrafos: Edelmira Pérez, investigadora social al frente de un equipo de profesionales, y José Rivera, un reconocido líder social y gestor de la memoria compartida en la región de los Montes de María.

Los procesos referidos, aunque limitados a unas esferas específicas de la vida social y pública, permiten identificar unos focos de atención y unas miradas. Miradas que, en el caso del Fondo Edelmira Pérez, atestiguan por parte de quienes vienen de afuera sobre aspectos y situaciones de la vida de los campesinos. Es



cierto que en este fondo la mirada no surge desde adentro y que algunos de los procesos, como el acompañamiento técnico o la entrega de títulos de propiedad, se desarrollaron con la intervención de agentes externos a los campesinos. Sin embargo, no se puede ignorar que estos procesos se articulan con las otras imágenes en las que vemos la organización y la movilización política de ellos, con lo cual en su conjunto las fotografías configuran una secuencia en la que se pueden reconocer resistencias, luchas y conquistas.

En el caso del Fondo José Rivera, en cambio, la mirada parece provenir del interior del grupo social fotografiado. Sus fotografías tienen un mayor acento político en dos sentidos. Uno, por registrar un mayor número de actividades de movilización. Y dos, el más valioso en términos sociales y simbólicos, en el hecho de haber previsto el valor documental y de memoria de las organizaciones campesinas. Esta mirada interior palpita en algunas situaciones particulares fotografiadas. En ellas no vemos eventos comunales o masivos, sino pequeños grupos de personas. Gracias a la catalogación del archivo, podemos saber que se trata de exiliados en Suecia, de líderes sociales que asisten a un evento en otro país o de un campesino que observa junto a otros las huellas de la tortura en su cuerpo.

En las fotografías del municipio de Granada es ostensible el interés en registrar el proceso de reconstrucción física del pueblo y en disponer, en el Salón de la Memoria, un mosaico de rostros que identifican a las víctimas que produjeron en esa localidad todas las fuerzas enfrentadas. En estas fotografías están latentes varias pulsiones o motores de producción de la imagen, así como unas temporalidades y unas formas de la experiencia que devienen posteriores a la ocurrencia de los actos de guerra. En efecto, el alto volumen de fotografías sobre el proceso de reconstrucción nos pone frente a una paradoja: la pérdida y la recuperación, un pasado y un futuro. Se podría pensar que las fotografías solo apuntan a un futuro, a lo nuevo que se edifica. Sin embargo, la suma de las imágenes y los planos ampliados son elocuentes al figurar una cicatriz en el espacio, una floración que irrumpe y desconcierta por su inserción disonante en el contexto.

Por otra parte, es necesario pensar las imágenes de la reconstrucción en su relación dialéctica con las fotografías de los rostros de las víctimas. En esta conexión el pasado y el futuro se anudan de manera conflictiva, esto es, los documentos de cultura que

apreciamos también son documentos de barbarie. La temporalidad de las fotografías de los rostros desvelan la identidad de aquellos a quienes la barbarie les quitó su tiempo, una identidad interrumpida definitivamente. Pero a la vez nos ponen frente a unas fotografías cuya función social actual desarraiga a la imagen de su tiempo original. Las fotografías corresponden al registro de momentos impensados como efigie de la violencia padecida, son fotos arrancadas de atestiguar la alegría, la ocasión o el rito social para ser transformadas en imágenes últimas, en representación de la ausencia definitiva. Son imágenes que nos interpelan porque transmutan la excepcionalidad del momento de la foto, de la persona fotografiada y del fotógrafo, en testimonio de lo que nunca más será posible gracias a la razón de la guerra.

### **El Campo Fotográfico**

Siguiendo la perspectiva de John Tagg, en este texto se toma toda la producción fotográfica analizada como parte de un campo. Ahora bien, este campo se asume en dos sentidos. Uno, en una dimensión sociológica, esto es, como una práctica social. Aquí se hace eco también de la manera como Pierre Bourdieu se aproximó a esta práctica: “si, de manera abstracta, la naturaleza y los progresos de la técnica fotográfica hacen que todas las cosas sean objetivamente “fotografiables”, de hecho, de la infinidad teórica de las fotografías técnicamente posibles, cada grupo selecciona una gama finita y definida de objetos, géneros y composiciones” [3]. Y, con mayor precisión, subrayando el término *ethos*, donde más adelante Bourdieu incorporará su noción de *habitus*: “por la mediación del *ethos* —interiorización de regularidades objetivas y comunes—, el grupo subordina esta práctica a la regla colectiva, de modo que la fotografía más insignificante expresa, además de las intenciones explícitas de quien la ha hecho, el sistema de los esquemas de percepción, de pensamiento y de apreciación común a todo un grupo” [4].

En segundo lugar, la noción de campo se hace extensiva a campo visual para denotar la construcción del espacio de lo visible. Esto último, en tanto consideradas en su amplitud las fotografías constituyen un espectro y unas formas de visibilidad del conflicto. Con lo cual se implica que en su producción han efectuado operaciones de la mirada que incluyen/excluyen seres, objetos o situaciones de la esfera de lo visible, al mismo tiempo que han contribuido a configurar una representación

histórica del conflicto.

Ahora bien, aquí interesa especialmente pensar la producción de fotografías durante el conflicto armado como un campo fragmentado. Un campo en cuya fragmentación se ha puesto en juego la hegemonía de la representación de la guerra y la estabilización de una mirada que nos enseñe a verla y a hacerla legible. A este respecto, es oportuno regresar a la pista que traza Didi-Huberman cuando nos recuerda que “es necesario tener acceso al reverso de las imágenes”. Preguntarnos por este reverso debe conducirnos a conocer la estructura del archivo, de ese conjunto transitado aquí simultáneamente como campo de producción y como campo visual.

Tornemos a un segmento de nuestro archivo, el de las fotos descargadas de internet, para recordar que las imágenes en el entorno digital no se reducen a aquellas producidas con medios digitales. Este entorno también contiene imágenes análogas digitalizadas, hayan sido producidas antes o durante la era digital. Más allá del detalle técnico sobre el cambio en el proceso de producción y el soporte material, este recurso afecta al archivo de varias maneras: aumenta su volumen de materiales y su extensión temporal incluyendo imágenes que no tienen origen en la era digital; permite distinguir entre eventos del pasado digitalizados y eventos invisibilizados en el archivo digital; permite realizar un análisis más amplio en el tiempo de las formas de representación fotográfica, de sus temas, su iconografía, sus soluciones retóricas. Y permite identificar en el archivo la presencia de las instituciones periodísticas tradicionales con parte de su producción de imágenes anterior a la era digital.

En el material descargado hallamos que las fotografías realizadas por una clase de productores de imágenes tiene un dominio casi total. Esto es, una práctica social de producción de fotografías que, sin ser la única existente, domina el espectro de lo visible en el buscador de internet más utilizado. Esa práctica es la del reporterismo gráfico o fotoperiodismo. Según Eduardo Serrano, durante el conflicto bélico entre Colombia y Perú sostenido en 1932 no hubo reporteros gráficos que se desplazaran a cubrirlo, “por lo cual se limitó la información visual a unas pocas imágenes captadas por uno u otro aficionado del entrenamiento de las tropas” [5]. En cambio, en El Bogotazo sí hubo fotógrafos de oficio que se ocuparon de registrar ese acontecimiento. Según este autor, “Otro hecho que colaboró notablemente en la consolidación

de la reportería gráfica en Colombia fue la creación del Círculo de Reporteros Gráficos en 1950” [6].

En aquel momento, a la par que un reconocimiento a la profesionalización de un oficio la práctica social de la fotografía experimentaba la separación: entre un tipo de oficientes legitimados para producir imágenes y otros reconocidos acaso como aficionados o inexpertos. Se daba una separación tanto en la práctica de la producción de fotografías como en la de los tipos de imágenes autorizadas para ser expuestas públicamente en ámbitos institucionales. Se establecían, por lo tanto, una forma de partición de lo sensible y los límites de un régimen de construcción de visibilidad. Cuenta Serrano: “en 1958 se presentó una exposición de reportería gráfica organizada por el círculo en el Museo Nacional”, cuyo catálogo defendía el estatuto artístico de este tipo de imágenes argumentando que la “fotografía, al igual que la pintura, se valoraba ante todo por el sentido estético y por la marca personal del fotógrafo, es decir, por su atractivo y su estilo” [7]. En otras palabras, una estética dictaminaba unas normas. Una estética se traducía en una política de la imagen que determinaba cuáles fotografías (y cuáles no) merecían integrar ese régimen visual, cuáles productores de imágenes (y cuáles no) podían formar parte de ese régimen de la imagen.

Tenemos, entonces, que en gran medida esa estética-política de la imagen es la determinante de la representación visual del conflicto armado que se encontró en Google imágenes: salvo contadas excepciones, el material descargado de internet corresponde a fotografías de reporteros gráficos o que adhieren a la estética del fotoperiodismo. Esa misma estética-política, con algunas variaciones temáticas y de enfoques localizables en medios específicos, es también la que se puede identificar en el grueso del material fotográfico reproducido de publicaciones impresas.

Ahora bien, una vez más es necesario reconocer tanto algunas constantes como algunas variaciones en el material. En primer lugar, es preciso anotar que los nombres de fotógrafos adscritos exclusiva o principalmente a la producción de imágenes del conflicto armado en Colombia es relativamente reciente. Existen casos excepcionales, correspondientes a algunos de los llamados pioneros del oficio, que en la búsqueda de antecedentes del conflicto armado aparecen como los fotógrafos de El Bogotazo. Sin embargo, de la década de 1960 en adelante los fotógrafos no estaban destinados a cubrir situaciones que estuvieran

asociadas a lo que desde el presente leemos como parte del conflicto armado. Y, más aún, gran parte de las fotografías eran publicadas sin más crédito que el nombre del medio. Con algunas excepciones, como en el caso de las fotografías publicadas por *El Espectador* con ocasión del bombardeo a Marquetalia, este rasgo de la producción fotográfica se evidencia en parte de las fotografías reproducidas de la prensa consultada. El mismo Eduardo Serrano advierte sobre este hecho.

Como una hipótesis sobre la cual aún falta avanzar en mi investigación, cabría decir que la profesión o por lo menos el oficio de fotógrafo de guerra en nuestro país es una forma de especialización reciente. Eduardo Serrano parece sugerir que esta especialización emerge en la década de 1990. Este autor destaca más de 30 nombres “entre la legión de fotógrafos de prensa que ilustraron durante la década el desarrollo del conflicto armado y los dramas resultantes, como el desplazamiento, y que lo hicieron de manera, por demás, aguda, informativa y conducente a reflexiones” [8]. Según Serrano, “sus imágenes, la mayoría comedidas pero descriptivas, han dado forma y color en la mente de los colombianos a una guerra que, sin su aporte, parecería más ajena y lejana para el hombre urbano” [9]. Esas imágenes, pues, son políticas en tanto de manera individual y en su conjunto deciden un campo de lo visible/invisible de la guerra. Y lo deciden a partir de una estética. Dice Serrano: “La mayoría de los registros de los reporteros colombianos que se han aproximado al conflicto armado, comenzando por los de Abad Colorado, cuentan en su haber con una composición armónica, una nitidez admirable, imaginativos encuadres y sujetos instigadores” [10]. Es en ese sentido que una estética también constituye una política de la imagen.

Lo visible deviene, más allá del contenido referencial de cada foto individual, en unas iconografías predominantes que atraviesan el tiempo y no pocos de nuestros imaginarios. Unas iconografías que se pueden leer como especies de matrices visuales, de patrones de representación (fotográfica e imaginaria). Lo visible en esta esfera es la huella del hecho violento, el cadáver, la expresión del dolor, la victoria militar, la tecnología de la guerra. Desde luego, dentro de esto que es visible también se aprecian diferencias: soluciones retóricas de los fotógrafos, miradas que remozan las iconografías, así como evidentes cambios históricos verificables en los objetos y sujetos fotografiados.

Sin embargo, pensar las fotografías es situarlas en

aquello que Josep María Catalá denomina una ecología de las imágenes: “rastrear los hilos que ligan la imagen con otras imágenes y con otros ámbitos” [11]. Es preguntarse por las conexiones entre las imágenes, por las matrices visuales que ellas instituyen y prolongan, por su ocupación hegemónica de las posibilidades del ver. Por eso uno de los problemas que plantea la reiteración de situaciones, contenidos y recursos retóricos es que puede dar lugar a una percepción estática del conflicto. Es como si el pasado, diverso y disperso, visualmente fuera domesticado, unificado

Pensar el campo fotográfico como espacio de tensión es oponer al universo de la imagen profesional el universo de las fotografías provenientes del CNMH y de la Asociación de Víctimas de Granada. Si la profesionalización del fotoperiodismo también supuso, en términos de Rancière, una participación de lo sensible, a la estética-política de los productores de imágenes profesionales podemos enfrentar, en relación dialéctica, las fotografías producidas lejos de la estética sancionada por los medios, es decir, otra política de la estética. Con esto no pretendo afirmar que las fotografías de los productores de imágenes no profesionales son un mero complemento a las imágenes circuladas socialmente por los medios y por Google. Tampoco son, simplemente, lo no visible en aquellas. Evidentemente, tomadas en su conjunto, como un archivo sin problematizar, podemos proponer que un segmento de fotografías es para el otro su fuera de campo. Su suma nos presentaría un campo visual más amplio del conflicto. No obstante, encuentro más interesante pensar las imágenes como un ecosistema, encarar su relación en términos de una especie de regulación y del enfrentamiento de regímenes de visualidad. Para decirlo con Susan Sontag cuando se detiene en las fotografías hechas durante la guerra: “Se debería sentir la obligación de pensar en lo que implica mirarlas, en la capacidad real de asimilar lo que muestran” [12]. ¿Las fotografías de guerra son hechas para ser miradas por cuáles ojos? ¿Para quiénes tornan real algo?

Llegamos aquí a un punto que nos devuelve al inicio: he buscado acercarme a fotografías producidas durante la guerra. Con durante quiero poner el acento en el tiempo. La guerra en Colombia ha sido larga, el tiempo de la guerra se ha extendido. Por esa razón las fotografías producidas durante la guerra no se limitan a aquellas hechas con ocasión de la ocurrencia de hechos violentos. Las fotografías producidas durante la guerra

también son aquellas hechas antes y después de tales hechos. La fotografía bélica no es la imagen exclusiva del conflicto. Es en ese antes y ese después que se inscriben las fotografías provenientes del CNMH y de las víctimas de Granada. Por eso son fotos que guardan otro tiempo, fotos que presentan procesos. Aunque se encuentren coincidencias temáticas e iconográficas en las tres fuentes — como las fotos de los rostros de víctimas, marchas y algunos trabajadores del campo—, en todos los casos los orígenes de los materiales, su estética y su lugar en la esfera pública diferencian las imágenes. Son fotografías hechas antes de que llegaran los reporteros gráficos y después de que ellos se van. Por eso, aunque necesiten de un texto en el catálogo para identificar sus referentes singulares, miran hacia otro lado, miran de otra manera. En ellas importa poco la técnica, la calidad de la factura. Corresponden a otra estética. A una estética apartada de la que se acepta y se demanda en los medios, en los circuitos del arte. Apartada de la estética de las fotos informativas, estilizadas, armónicas y sugerentes. De la estética que demanda fotos “bien hechas”, que nos ha enseñado a ver y a esperar lo que se debe ver. En ese apartamiento estas fotos instauran otra política de la imagen y de la mirada.

Porque tomar la guerra como un campo visual trae aparejado el ítem de la codificación de las miradas. Y con la determinación de las miradas se liga la revisión del archivo. Ya no en su llana definición arquetípica como repositorio, sino en su valoración como dispositivo regulador de lo decible y lo visible. Foucault hizo notar cómo para que una secuencia significativa se constituya en enunciado debe seguir reglas contenidas en un campo enunciativo. Es ese campo el que da valor de enunciado a una secuencia de signos. Aunque algo circular, el razonamiento describe una operación: ingresan en el archivo las fotografías que cumplen las reglas del archivo. Foucault propone esta definición: “El archivo es en primer lugar la ley de lo que puede ser dicho, el sistema que rige la aparición de los enunciados como acontecimientos singulares” [13]. Y tomando distancia de una concepción ideal del archivo, fundada en su carácter material, lo concibe en su dimensión cognitiva, como lugar de un conocimiento operativo: “*Es el sistema general de la formación y de la transformación de los enunciados*” (sic) [14]. Esta concepción del archivo resulta próxima a la noción de ethos propuesta por Bourdieu y que fue citada más atrás: “interiorización de regularidades objetivas y comunes”. Pues bien, en

este sentido, a juzgar por lo examinado, la producción del archivo se nos presenta como una dualidad, aunque una de las partes de él mantiene la hegemonía. La ley de lo que puede ser dicho, encarnada en una estética que transmuta en política, ha copado la mayor parte de la visibilidad, en tanto los medios impresos y luego internet supondrían que unas fotografías tengan una mayor circulación social, al menos en las capas urbanas de la población. Aquí vuelve a resonar la pregunta formulada al tenor de Sontag: ¿para quién son hechas las imágenes de la guerra? ¿Qué esperamos ver de la guerra? A la ley que ha regulado el archivo podemos oponer lo que ella oculta: otras gramáticas de la imagen, la posible formación de otros enunciados, otra forma de ver y de hacer visible.

### Rererencias

- [1] Tagg, John. 2005. *El peso de la representación*. Editorial Gustavo Gili.
- [2] Didi-Huberman, Georges. 2004. *Imágenes pese a todo. Memoria visual del Holocausto*. Paidós.
- [3, 4] Bourdieu, Pierre. 2003. Un arte medio. Gustavo Gili.
- [5, 6, 7, 8, 9, 10, 11] Serrano, Eduardo. 2010. Consolidación de la reportería gráfica. En *Historia de la Fotografía en Colombia*. Museo de Arte Moderno de Bogotá.
- [11] Catalá, Josep María. 2008. *Introducción a los estudios visuales*. UOC.
- [12] Sontag, Susan. 2003. *Ante el dolor de los demás*. Punto de Lectura.
- [13, 14] Foucault, Michael. 1979. *La arqueología del saber*. Siglo XXI.

i En la obra de Jacques Rancière se encuentra una manera de entender el concepto de política desde la noción de reparto o distribución: “La política ocurre cuando aquellos “que no tienen” el tiempo se toman este tiempo necesario para plantearse como habitantes de un espacio común y para demostrar que su boca emite también una palabra que denuncia lo común y no solamente una voz que denota dolor. Esta distribución y redistribución de los lugares y las identidades, de lo visible y lo invisible, del ruido y de la palabra constituyen lo que yo denominé el reparto de lo sensible. La política consiste en reconfigurar el reparto de lo sensible que define lo común de la comunidad, en introducir sujetos y objetos nuevos, en volver visible aquello que no lo era y hacer que sean entendidos como hablantes aquellos que no eran percibidos más que como animales ruidosos”. Rancière, J. 2012. El malestar en la estética. Clave Intelectual.

ii A este respecto se siguen algunas ideas de Josep María

Catalá sobre el examen y la interrogación de las imágenes: “Preguntarse a dónde va la imagen, supone ampliar por consiguiente el alcance de su interpretación: no le pedimos a la imagen que nos transmita su información estricta, aquella para cuya comunicación parece haber sido diseñada, sino que le demandamos que nos cuente sus secretos, aquellos que nadie ha buscado manifestar cuando la confeccionaba ni nadie espera realmente recibir, pero que están en ella.” Catalá, J. 2008. Introducción a los estudios visuales. UOC.

iii Caleidoscopio es un proyecto de investigación-creación adscrito al Grupo de Investigación Caligari de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad del Valle, que se ha desarrollado con la financiación de la Vicerrectoría de Investigación de la misma universidad.

iv AK 47, Arte y conflicto armado, AUC, Avión fantasma, Avión Hércules, Bandoleros, Bojayá, Bombardeos, Botas militares, Bicicleta bomba, Burro bomba, Camarada, Capuchas, Carro bomba, Casa verde, Conflicto armado, Corte de franela, Cura Pérez, Chusma, Chusmeros, Culata arma, Desaparecidos, Desmovilizaciones, Desplazamiento forzoso, Diálogos de paz, ELN, EPL, Estado de sitio, Exhumación, Falsos positivos, Farc, Frente Nacional, Fosa común, Galil, Guerra, Guerra fría, Guerrillas, Guerrilleros, Héroes, Indumil, Insurgencia, Jaime Bateman Cayón, Laureano Gómez, Leishmaniasis, M-19, Mampuján, Masacre, Militares, Minas antipersonales, Mono Jojoy, Municiones, Operación Cóndor, Operación Marquetalia, Petardo, Palacio de Justicia, Pájaros conservadores, Paramilitares, Paros cívicos, Paz, Pescas milagrosas, Perro bomba, Raúl Reyes, Rebeldía Colombia, Reclutamiento de menores, Reforma agraria, Retenciones forzosas, Roa Sierra, Sangre Negra, Secuestro, Secuestro político, Subversión, Terrorismo, Tierras, Tirofijo, Toque de queda, Víctimas. La mayoría de estas expresiones fue acompañada al final de la palabra «Colombia».

v Agricultura, Ataúdes, Biocombustibles, Bandera, Camarógrafos, Campo, Campo santo, Campesinos, Fotógrafos, Minería, Ríos, Selvas. La mayoría de estas expresiones también estuvo acompañada al final de la palabra «Colombia».

vi Es necesario precisar que deliberadamente se dejó por

fuera la palabra “narcotráfico”. Desde luego, no ignoramos la complejidad de la relación conflicto armado-narcotráfico. Lo que se decidió al respecto fue invertir el orden: sin nombrarlo, intentar descubrir cómo aparece el narcotráfico en un campo visual de la guerra.

vii Durante el trabajo de campo de la investigación también

se adelantaron contactos y se realizaron visitas a otras organizaciones de víctimas de otros municipios, pero por diversas razones no fue posible acceder a la copia de materiales.

# Los Artefactos de Memoria Visual Comunitaria, Una Apuesta desde las Nuevas Perspectivas del Diseño

**Félix Augusto Cardona Olaya**

Universidad Antonio José Camacho

Santiago de Cali, Colombia

facardona@admon.uniajc.edu.co

## Resumen

Se exponen avances metodológicos del proyecto de investigación: Mediación de la memoria en las nuevas perspectivas del diseño, el cual, desde un enfoque cualitativo busca configurar con una comunidad posibilidades de diseño para transmitir relatos a partir de artefactos de memoria visual de manera intergeneracional. Con el propósito final de dar sostenibilidad a su territorio a partir de algunas de las manifestaciones del patrimonio cultural. En este sentido, las relaciones memoria/territorio/artefacto y anciano/joven/tecnologías se configuran como determinantes del diseño autónomo y el diseño para la innovación social, nuevas perspectivas del diseño donde la sinergia entre los recursos culturales con los recursos tecnológicos es esencial, para lograr procesos de cambio real dentro de aspectos sociales, económicos y culturales actuales y futuros.

## Palabras Clave

Diseño, memoria, territorio, comunidad, sostenibilidad.

## Introducción

A continuación una reseña de algunas de las reflexiones teóricas y algunos de los resultados de la metodología implementada en el proyecto de investigación de la línea de investigación sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente del grupo DICOVI en el ámbito del doctorado en diseño y creación de la universidad de Caldas denominado Mediación de la memoria en las nuevas perspectivas del diseño. En una primera parte se hará una aproximación teórica de los elementos que dan sustento a la justificación de realización del proyecto. Una segunda parte una muestra de la metodología hasta ahora implementada para lograr los objetivos de la propuesta. Para finalmente, exponer algunas de las conclusiones preliminares creadas a partir de los desarrollos teóricos y metodológicos mencionados.

## Discusión

Hoy en día la degradación ambiental, la homogenización cultural y el desarraigo territorial

constituyen los mayores problemas de orden mundial, que además inciden en diferentes escalas en cada uno de nuestros contextos de vida. Muy especial y específicamente en el contexto latinoamericano, donde el proyecto inconcluso de la modernidad demanda de comunidades en su territorio nuevas formas de lograr su solución frente a un proceso de globalización inevitable del cual ha sido más víctima, que protagonista.

Un ejemplo de esto, se encuentra en lo que se entiende y comprende como desarrollo, o mejor dicho, la representación que nos han impuesto desde diversas dinámicas de un supuesto desarrollo y que hemos hecho algo intrínseco en nuestro actuar cotidiano.

Un concepto que además de ser único, desconoce de tajo que la realidad está compuesta por múltiples dimensiones en cuyas interacciones se configuran los modos de cultura que dan identidad a una comunidad y por tanto homogeniza sus manifestaciones y degrada los recursos de manera insostenible. La complejidad de expresiones y de compromisos del hombre como individuo, como miembro de una familia, de una colectividad, como ciudadano y productor, inventor de técnicas y creador de sueños se ve relegada a un hombre consumidor sin sentido de su cultura, su contexto, su recursos y sus diseños.

Ante este panorama, el diseño propone perspectivas interesantes, que de plano entran en conflicto con la idea de un único desarrollo, contemplado solo desde una mirada económica, que además no puede ser la misma para todos y debe entender la posibilidad de la coexistencia de múltiples desarrollos (Fry, 2008). Puesto que este concepto de desarrollo esta mediado por el mundo que cada comunidad conserva, construye y proyecta (Escobar, 2016). Así, desde nuevas posturas epistemológicas y operacionales del diseño como disciplina, el éxito de un proyecto no está en cumplir indicadores económicos, sino en lograr indicadores



de bienestar, de relación con el otro, de equilibrio natural, de valorar lo comunitario, del logro de felicidad como postura que va mucho más allá del consumo y la propiedad, se acerca más a los conceptos de sostenibilidad e interculturalidad. Lo cual, amplía de manera aun no prevista las posibilidades de acción del diseño en los contextos reales y futuros.

Dentro de estas nuevas perspectivas del diseño, se proponen dos muy interesantes que además se ajustan a las realidades de Latinoamérica como contexto inmediato de nuestra labor como diseñadores. La primera “diseño para la innovación social” (Manzini, 2015) y luego una donde muchos Latinoamericanos están construyendo un discurso propio denominada “Diseño Autónomo” (Escobar, 2016). Ambas han venido conformando caminos desde diversas áreas que reorientan epistemológica y operativamente los productos que el diseño puede configurar. Sobre todo, en los temas asociados con las producciones simbólicas de la cultura de las que participa y que favorecen su plena inserción en el tejido social.

Algo en común de estas perspectivas del diseño, es que requieren de aplicación de la conectividad alcanzada gracias a la tecnología y del uso de recursos ambientales y culturales de las sociedades en su contexto desde la sostenibilidad. De allí, que el rol de los diseñadores cambia radicalmente de ser productores a ser facilitadores comunitarios (Manzini, 2015) para lograr resiliencia social, cultural y ecológica frente a los grandes problemas de nuestra época.

El diseño como acción (González, 2012) desde lo comunitario busca configuración de proyectos que implementen como bien señala Manzini (2015) procesos colaborativos, abiertos, locales, contextualizados y en red con el fin de brindar soluciones dentro, desde y para las comunidades. Ante esto, tanto el diseño para la innovación social y el diseño autónomo, tocan de manera tangente un nodo relevante en este cambio de rol del diseñador y del diseño como acción: La memoria. Un concepto que moviliza identidades a partir de dispositivos culturales singulares que se encuentran en un territorio de vida. Debido a que permite crear y fortalecer lazos comunitarios que brindan producción de sentido, cohesión social y construcción territorial (Vásquez, 2001). Aspectos que permiten reflexión sobre las maneras en que las sociedades han decidido sentar su tecnología en un tiempo vivencial dentro de un contexto real, puesto que es a través de la memoria que

se reconocen en el pasado, las formas adecuadas para transformar el futuro (Macías, 2011).

La memoria se convierte en una herramienta para la implementación del diseño (Dorfles, 1976) ya que reconstruye tejidos fragmentados al visibilizar y dar valor de manifestaciones culturales cotidianas propias de la comunidad. Manifestaciones que han permitido configurar su contexto y ofrece al diseño puntos de vista multidiversos y emancipatorios (Escobar, 2016) que no solo evocan la construcción histórica, si no la construcción imaginada que se fundamenta en relatos comunitarios, locales y a la vez abiertos.

Así, diseñar basados en las narraciones comunitarias de la memoria, implica capacidades de la gente para que conozcan y reconozcan las dimensiones que enmarcan sus procesos de autoconocimiento e información sobre los valores, ritos y costumbres cotidianas (Jolier, 2012). La memoria visual, como un tipo de memoria en nuestra sociedad marcada y especializada en la imagen (Brea, 2010), se ha instalado como forma de poder, vinculada a la imposición de modos de representación que promueve una cultura mediática que ha transformado la reproducción del mundo real en una imagen de sí mismo. Por eso entender, como la comunidad se ve a sí misma y como se proyecta hacia su territorio de vida es vital para lograr que el diseño desde estas perspectivas logre construir con la comunidad soluciones a problemas de su contexto pero que respondan a dinámica globales.

Una de las manifestaciones culturales que mejor permite dar esta respuesta, es la fotografía, puesto que es el artefacto que representa la postura de alguien desde sus múltiples dimensiones humanas frente a un momento efímero, que queda plasmado para la posteridad (Sontag, 2008) y por tanto se convierte en el artefacto que mejor relata desde lo visual, la memoria que poseemos como individuos, y en la generalización de esto relatos, construye una memoria comunitaria, a veces histórica y otra tanto hegemónicas.

Estos relatos encuentran en un artefacto que los sistematiza una representación idónea de la manera de relación que cada comunidad establece con su contexto y con otras comunidades. Este artefacto es el álbum fotográfico familiar, un diseño mediado mayoritariamente por una visión femenina, maternal y de comprensión de elementos sensibles frente a ciclos de vida, de construcción de puentes entre lo imaginado y los imaginarios por parte de una comunidad y su territorio de vida (Silva, 1999).

En este caso particular, la comunidad del municipio de Trujillo, Valle del Cauca, territorio que hace parte del Paisaje Cultural Cafetero (PCC) colombiano considerado Patrimonio Cultural de la Humanidad, circunstancia que expone las consecuencias de los problemas de orden mundial en un contexto particular, donde la visibilización de dispositivos de la memoria comunitaria como los álbumes de familia, se convierte en factor relevante sobre el diseño de posibilidades de solución desde estas nuevas perspectivas.

### **Metodología**

Como se mencionó anteriormente, el proyecto se fundamenta en el enfoque cualitativo de investigación donde el conocimiento es un producto social atravesado por los valores, percepciones y significados de los mismos sujetos que lo construyen, así, la intersubjetividad es el vehículo por medio del cual se crea conocimiento, lo que hace que exista una actitud abierta y flexible con el fin de descubrir el significado profundo de la experiencia vivida por los individuos en términos de sus relaciones con tiempo, espacio e historia personal (Galeano, 2012).

Propone una dinámica de trabajo tanto metódica como recursiva “porque el investigador ha de categorizar sistemáticamente los datos y limitar la teorización, hasta que los patrones en ellos emerjan de la operación de la categorización” (Galeano, 2012. P. 164). Se acerca a los contextos, sin teorías pre-elaboradas a través de varios métodos. Para este proyecto particularmente se adoptan dos de ellos, debido a que se parte de un artefacto diseñado desde la valorización de manifestaciones culturales que representan memoria comunitaria de un contexto y comprender los fenómenos sociales que devienen con cada momento histórico de este fenómeno permite acceder a la implementación de estrategias que solucionen problemáticas encontradas en el mismo proceso de investigación.

El primer método aplicado, se denomina de comparación constante: Se basa en la saturación de la información, donde simultáneamente se “codifica y analiza datos, a través de la comparación continua de sus incidentes específicos para desarrollar conceptos; esos conceptos los refina, identifica sus propiedades, explora sus interrelaciones y los integra en una teoría coherente” (Galeano, 2012. P. 168) mediante categorías. Es un proceso cíclico y continuo, en el cual, algunas categorías van mostrando conceptos más prominentes que otros y sus conexiones crean patrones con ciertas propiedades

básicas, que lleva a un proceso de reducción.

El segundo método es el muestreo teórico. Este método consiste en realizar simultáneamente el análisis y la recolección de información, lo que indica que la muestra no está predeterminada, sino que el muestreo se hace de acuerdo con la necesidad que evidencie la teoría emergente. De manera que el proceso de recolección de datos “permite la generación de teoría a través de estadios sucesivos, determinados por cambios en los criterios para seleccionar los informantes de acuerdo con los aprendizajes que se hubiesen podido derivar de las fuentes de datos previas” (Galeano, 2012. P.177).

Estos métodos, se aplicaron con comunidades del Municipio de Trujillo, Valle del Cauca que tiene una condición muy peculiar: posee en su zona urbana el único parque monumento a las víctimas del conflicto armado en el país. Lo que constituye en un fenómeno de gran trascendencia para entender muchas de las recientes y actuales dinámicas socio políticas de nuestra nación. Lo cual refiere al PCC como posibilitador de espacios donde la memoria del conflicto armado colombiano pueda ser vivida de manera reconciliadora.

En su cabecera, se visitaron lugares institucionales y se buscaron personas encargadas de la divulgación del patrimonio cultural. Donde se confirmó la apuesta teórica hecha: la importancia de la memoria visual, representada en el artefacto que sistematiza las fotografías frente a circunstancias afectivas de la comunidad del PCC en la medida en que los álbumes son narrados como valor patrimonial para que la comunidad y un público pueda observar, interpretar, valorar e interactuar el territorio. Al respecto, se identificaron dos grandes problemas relacionados con su sostenibilidad:

El cambio intergeneracional y las dificultades de comunicación y transmisión que representa la relación entre los ancianos y los jóvenes en el territorio. El otro, se detectó un gran desconocimiento de los habitantes de Trujillo de lo que significa la declaratoria de su territorio de vida como patrimonio cultural de la humanidad. Al parecer esta declaratoria no ha permeado a la base comunal y se quedó en un discurso institucional y académico, que requiere de mejoras formas de transmitir y valorar. En este sentido, los métodos permitieron a partir de la aplicación de cuatro estrategias y sus instrumentos de investigación, visibilizar conexiones con las problemáticas planteadas, específicamente con grupos de la tercera edad y un grupo pequeño de jóvenes del municipio.

La primera estrategia denominada: EL OBJETO SIGNIFICATIVO Y VALOR INMATERIAL, propuso a partir de las fotografías de álbumes de familia, que las personas relaten e identifiquen desde sus “experiencias de vida lo que confiere valor e importancia a un elemento que consideran con su bien” (Frieri, 2014:40). En este sentido de diseño y ejecutó un taller sobre la memoria denominado: “Reminiscencias Visuales del paisaje cafetero del PCC” para describir el paisaje cafetero vallecaucano y realizar una reflexión sobre la importancia de las narraciones de los álbumes de familia de algunas de las personas de la tercera edad. Lo que permitió categorizar valores autóctonos y diferenciadores del PCC con respecto a su declaratoria como patrimonio de la humanidad frente a otros territorios circundantes.

La segunda estrategia, fue la denominada HISTORIA DE VIDA, la cual permitió encontrar información sobre la comunidad Trujillense y entender ciertas dinámicas de la vida en comunidad. Es una herramienta que va a las fuentes primarias a partir de una entrevista para conocer y comprender la realidad de las personas en sus contextos de vida. Sirve para crear conciencia del efecto que tienen ciertas decisiones propias o colectivas para generar autoconocimiento e identidad (Frieri, 2014)

La tercera estrategia, fueron recorridos por el Parque monumento y la zona rural de Trujillo (Etnografía visual), con grupos de estudiantes universitarios de la ciudad de Santiago de Cali. Que permitió iniciar una sensibilización de las nuevas generaciones sobre la importancia del PCC Vallecaucano como elemento integrador y promotor de la identidad con un patrimonio cultural invisibilizado y detectar las dificultades de valoración de las manifestaciones culturales contextuales desde la visión generacional y el uso de TIC.

Una cuarta estrategia, que surgió como síntesis de las otras tres, a partir del muestreo teórico realizado, fue una capacitación en TIC para enseñar uso de plataformas que interactúan con las fotografías recolectadas de los modos de álbum de familia categorizados. Se convocó a los mismos beneficiados de la estrategias 1 y 2 mencionadas, para establecer puntos de inicio para el diseño de redes de reconfiguración y visibilización de los relatos que los álbumes de familia suscitan-

Con estas estrategias, complementarias y paralelas, los grupos poblacionales beneficiados se sensibilizaron con las problemáticas del PCC y se identificó, como algo preocupante, la poca relación que tienen los pobladores de Cali con este territorio. Lo que sugiere

una gran desventaja frente a la declaratoria otorgada por la UNESCO del Valle del Cauca respecto a otras regiones nacionales. Circunstancia que constituye otro elemento adicional a trabajar: aumentar el número de jóvenes universitarios sensibilizados con el fenómeno del PCC para que proyecten desde su formación, más y mejores maneras de darle sostenibilidad.

Igualmente, se ratificó un gran desconocimiento de la población habitante sobre las implicaciones que tiene la declaratoria de este territorio como Patrimonio Cultural de la Humanidad. Ya que se debe tener muy en claro que esta declaratoria obedece a una alerta para prevenir su destrucción, y que su conservación depende de hacer sostenible los modos de vida de las personas que lo habitan, porque es un paisaje cultural vivo. Y en este momento, lo que más pelagra es la sostenibilidad de los modos de vida cafeteros, por modos de vida mediados por fachadas comerciales en el ámbito del turismo masivo, invasivo y homogenizante.

## **Reseña de Productos de las Estrategias Implementadas**

La Estrategia el objeto significativo y valor inmaterial, exigió el diseño de un taller denominado Reminiscencias Visuales del paisaje cafetero del PCC, el cual se desarrolló en la Biblioteca pública Leocadio Salazar de Trujillo y en las instalaciones del Parque Monumento de la memoria de víctimas de Trujillo, manejado por miembros de la Asociación de Familiares Víctimas de Trujillo (AFAVIT), a ambos asistieron mayoritariamente personas de la tercera edad, que nos permitieron digitalizar parte de las fotografías de sus álbumes de familia. Donde se evidencio de manera importante que ninguna de los asistentes sabía que el Paisaje Cultural Cafetero como patrimonio mundial cultural era una declaratoria por parte de organismos diferentes al gobierno mismo nacional, lo que da cuenta de la necesidad de establecer sistemas de pedagogía al respecto para la gente que habita cotidianamente el territorio.

Mediante el taller, se evidenció que los relatos familiares son un fuerte lazo que permite conocer de primera mano los alcances y significados de la caficultura en todos los ámbitos de la vida de aquellos que han vivido en territorios como Trujillo. Adicionalmente, se establecieron ciertas categorías comunes de relato fotográfico como: los animales, las festividades alrededor de los niños, los vehículos de transporte y ciertos parajes y arquitecturas representativas del territorio de Trujillo, en donde aún el café es vital para

la económica, aunque se ha perdido mucho de su cultura vivencial en la actualidad.

Los participantes, hicieron mucho hincapié en la necesidad de relacionar que el café como causa principal de la masacre acaecida en este territorio, pues el nivel de bienestar que brinda la caficultura al campesino es muy por encima del promedio nacional y este fue un factor que atrajo a tantos actores del conflicto armado colombiano. Asimismo, hoy en día la caficultura como base de todos los programas de restitución de tierras y reparación de víctimas ha sido vital y se reconoce en el PCC una posibilidad que desafortunadamente no está apropiada socialmente por los campesinos, que más allá de quedarse en la nostalgia del recuerdo, moviliza todo tipo de recursos para lograr desarrollo local.

Igualmente, estos abuelos de Trujillo, quienes tienen una actitud muy participativa para la búsqueda de soluciones a las múltiples problemáticas que se tienen, reconocen que su falta de alfabetización digital no ha permitido transmitir a las jóvenes generaciones, mucho de los sentires sobre la caficultura en su territorio, lo que ha hecho que el PCC del Valle del Cauca no sea el motor de desarrollo que todos esperarían o han proyectado.

Las Historias de vida responden al método de muestreo teórico, mediante preguntas motivadoras. Al momento de este documento se han realizado tres (3) Historias de vida de las cuales rescatamos estos apartes, que muestran de manera clara la necesidad de emprender estrategias de diseño para solucionar problemas detectados en la implementación de la metodología propuesta

*“el problema es que el gobierno no se ha preocupado por enseñarle a la gente porque es importante la declaratoria, quedo en un discurso muy de los profes, de las universidades y la gente no le ve importancia, además como ya no se cultiva café como antes, entonces se quiere hacer turismo al estilo de ciudad con piscina y casas con lujo.... La cultura cafetera no se proyecta..... yo creo que las fotos podrían servir para hacer conocer lo que realmente puede hacer el café por la gente”*

Entrevista hecha a Nelson Zambrano (Cardona, 2017)

*“Las nuevas generaciones viven en un limbo, porque están conectados con el mundo exterior, pero no conocen la historia de su pueblo... pero a veces ni siquiera es porque no quieren, es que no hay preocupación por mostrarles esta historia... nadie me ha apoyado a divulgar lo poco que he construido y como no manejo los medios, pues no llego a ellos”* Entrevista hecha a Guillermo Betancourt (Cardona, 2017)

*“la memoria de Trujillo ya debe empezar a cambiar... ya no más dolor; debemos mostrar que hemos superado la violencia y que somos personas que pueden dar mucho para la comunidad.... Yo nunca imagine hablar en público, de ser expositora, guía... después de todo lo que paso... por eso agradezco a personas como ustedes que vienen y nos visitan para poder mostrar que somos un pueblo hermoso que aún vive del café”* Entrevista hecha a María Ludibia Vanegas (Cardona, 2017)

Mediante la etnografía visual, se configuro el diseño de varios productos dentro de los cuales se destacan páginas WEB desarrolladas para la divulgación de la memoria de los habitantes de Trujillo, alrededor de la caficultura contemporánea dentro de este territorio. En la plataforma WIX: <http://danipco.wixsite.co/latragediaviviente>.

La cuarta estrategia, una capacitación en TIC realizada a grupo de personas de la tercera edad buscó que las personas quienes habían donado sus fotografías para relatar el Paisaje Cafetero de Trujillo interactuaran con las plataformas creadas. Como su contacto con la tecnología es muy incipiente, el taller se basó fundamentalmente en lograr que entendieran como ingresar a cada una de las plataformas y como se interactúa con las fotografías en cada una de ellas. Hasta el momento de este informe en cada una de las plataformas se tiene estos resultados:

*Instagram:* 35 publicaciones; 72 seguidores; *Facebook:* 128 Amigos; 47 Interacciones en muro; 43 Fotografías; *Phottic:* 9 publicaciones; 174 visualizaciones

## Conclusiones

Se pueden establecer tres conclusiones preliminares concretas, que más que una respuesta única, son una serie de resultados de implementación de estas nuevas perspectivas del diseño que desde los artefactos de memoria visual comunitaria permitirían en un mediano plazo demostrar que a través de los álbumes de familia como patrimonio cultural del PCC valorado y rescatado por la comunidad habitante, se puede configurar una macro estrategia que logre apropiación social mediada por las TIC de la declaratoria como patrimonio cultural de la humanidad del paisaje cultural cafetero del Valle del Cauca.

La comunidad de Trujillo ha creado diversos modos para divulgar la memoria contenida en las fotografías de sus álbumes, de acuerdo a intereses varios y a los parámetros mismos con los que han creado los artefactos

que exponen su memoria visual. Estos modos responden a los criterios que establece el método de comparación constante descrito en líneas anteriores y deben ser interactuados desde principios de diseño para la interacción desde su operatividad y desde el diseño para la innovación social en su marco de fundamentación.

Los modos de álbum de familiar encontrados en el municipio de Trujillo fueron intervenidos para ser usados mediante TIC, dado que permiten acercar a un tipo conocimiento verdadero por ser socialmente relevante ya que permite interactuar con la memoria como detonante para lograr la apropiación social de la declaratoria del PCC como patrimonio de la humanidad. Por ello se aprovechan las formas diversas de TIC para que la comunidad proyecte un modelo de desarrollo de su contexto dentro de un todo articulado, cuyos elementos funcionales posean un sentido global y abierto que permita diversos grados de participación, que posibilitan la transformación de contenidos y construcción de nuevos, a través de tres niveles de interacción definidos por el Arquitecto y especialista en arte mediales Felipe Londoño (2012).

El primero, un nivel selectivo donde la interactividad se reduce a seleccionar entre las opciones que se ofrecen. Aquí se elige el orden y la duración de la intervención, no se realiza ningún tipo de transformación o de construcción respecto a lo creado. El segundo nivel es el transformativo, en donde se seleccionan los contenidos propuestos y se pueden transformar, lo que enriquece la narración sobre los escenarios, los personajes y los tiempos, pero no sobre las acciones. Por último, está el nivel constructivo donde se permite seleccionar, transformar e incluso construir nuevas propuestas que no se había previsto en una lógica de diseño. En este nivel las narrativas no lineales adquieren su máxima fuerza y se adquiere el sentido pleno de meta autoría pues se puede elegir, transformar y crear ficciones que exploran conjuntamente la creación de microrrelatos, ya que la duración y el nivel de complejidad, se logran mediante una experiencia que parte de tecnologías contextuales que implementan experiencias sociales a través de medios estáticos con atributos dinámicos. Estos tres niveles, son progresivos y complementarios y hasta ahora se el proyecto inicia la implementación del nivel transformativo.

De acuerdo a todo lo anterior, se puede concluir que para lograr interacción de los álbumes de familia fotográficos con la declaratoria de su territorio como

patrimonio cultural de la humanidad, se deben conformar nuevas dinámicas de construcción del capital social con respecto al paisaje cafetero y sus nuevas formas de producción de contenidos y servicios. Por ello, se han usado herramientas existentes en internet que se ubican en los dos primeros niveles de interacción descritos anteriormente, para que las personas tanto habitantes del PCC de Trujillo como interesadas en conocerlo, tengan acceso a una memoria visual visibilizada, con la cual se inicia un proceso de sensibilización en poblaciones más jóvenes como punto de inicio para el desarrollo del PCC en el Valle del Cauca en el marco de las políticas institucionales que vislumbran al sector del turismo en su dominio cultural, como el mejor camino para lograr una apropiación social del patrimonio cultural.

La primera herramienta usada es tecnología online simple y accesible para todos que permite crear una página WEB basada en SDK libre con posibilidades de diseño, denominada WIX. Ofrece un ecosistema único, donde se pueden publicar aplicaciones y servicios a millones de potenciales clientes y usuarios, no necesita códigos ni programación, posee completa libertad de expresión y es fiel muestra de los niveles selectivos y transformativo.

El acceso a esta herramienta es: <https://memoriapcc.wixsite.com/mpcc>, en un principio de las fotografías digitalizadas, se seleccionaron 40 las cuales fueron tratadas técnicamente para su publicación idónea, de tal manera que los usuarios conozcan la Memoria visual de manifestaciones del patrimonio cultural de las comunidades de Trujillo. La estrategia es divulgar esta WEB conectada a otros sitios WEB institucionales del municipio bajo los parámetros de las políticas del plan denominado Gobierno en Línea. Asimismo, con otras WEB de carácter comercial o cultural alrededor del PCC de manera que circule y tenga interacción.

La segunda herramienta es la APP y sitio WEB denominado PHOTTIC propiedad de Photo Memory S.L. empresa española que ofrecer servicios de acceso libre y gratuito. En PHOTTIC, se publican las fotografías con información cronológica, georreferenciación y comentarios de los usuarios, de tal manera pueden interactuar con la memoria visual para conocer aspectos de la caficultura desde la visión de las personas que la han hecho posible y a veces no son conscientes de ello. Tiene herramientas interesantes porque puede ser georreferenciada comparativamente frente a lo existente en la actualidad y al mismo tiempo, según los datos dados

por los usuarios crear líneas de tiempo y conexiones con otras páginas para ofrecer servicios alrededor del turismo cultural del PCC. Phottic: <http://www.phottic.com/es/user/felix-augusto-cardona-olaya/photos>

Una tercera herramienta TIC es INSTAGRAM, sube fotos a internet y permite elegir entre tener tu cuenta pública, tenerla privada o sólo para tus seguidores, se pueden enviar las fotos por mensaje directo a una o varias personas en concreto; además, ofrece un apartado llamado Instagram Stories cuya duración está limitada a un día, a los cuales se pueden aplicar filtros, textos y emoticones. Instagram: [www.instagram.com/visualmemoria/?hl=es](http://www.instagram.com/visualmemoria/?hl=es)

Por último, se decidió crear un sitio especializado en banco de imágenes en FLICKR que permite almacenar, ordenar, buscar, vender y compartir en línea. Cuenta con una comunidad de usuarios que comparten fotografías y videos creados por ellos mismos y con ello se logra cumplir con niveles de interacción a través del link: <https://www.flickr.com/photos/152791550@N04/>

Estas herramientas son adecuadas para el grado de desarrollo de la investigación hasta ahora logrado, la intención es construir una estrategia que realmente permita con los pobladores del PCC diseñar maneras de interactuar con su patrimonio cultural, de tal manera que se apropien de la declaratoria dada por la UNESCO y con ello definan ellos mismos su modo de aprovechar esta circunstancia con los recursos tecnológicos pertinentes y la acción de los habitantes mediada por la visión del diseño, mediante la memoria fotográfica de álbumes de familia que configurado como un sistema interactivo, permita visualizar un modelo sostenible dentro del clúster turístico cultural en una relación mutua entre productos físicos con contenidos informacionales y visuales implementados mediante TIC. En este caso, de un territorio específico como es el municipio de Trujillo, Valle del Cauca.

### Agradecimientos

Este proceso no hubiera sido posible sin el apoyo del Grupo de la tercera edad del municipio de Trujillo, Valle del Cauca. Responde a las políticas públicas nacionales de envejecimiento y vejez 2007 – 2019. A la Asociación de familiares víctimas de Trujillo (AFAVIT) quienes actualmente gestionan el Parque monumento de Trujillo, diseñado por el arquitecto Santiago Camargo. Al Grupo de investigación ANUDAMIENTOS de la facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad

Antonio José Camacho (UNIAJC) congrega diversas disciplinas de las ciencias sociales y humanas y al grupo de investigación DICOVI de la facultad de Artes y Humanidad de la Universidad de Caldas. Congrega alrededor del diseño diversos conocimientos transdisciplinar.

### Referencias

1. Brea, J. (2010) *Las 3 eras de la imagen*. ed. AKAL, Madrid.
2. Cardona, F (2017) *Informe avance proyecto investigación Convocatoria Estímulos*. Fondo mixto de Gobernación del Valle. Sin publicar
3. Dorflès, G. (1973). *Del significado a las opciones*. Barcelona: Lumen
4. Escobar, A. (2016) *Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal*. Popayán: Ed. Universidad del Cauca
5. Fry, T (2008) *Design Futuring: Sustainability, Ethics and New Practice*. Ed. Oxford UK
6. Frieri, S (Comp,) (2014) *Manual de herramientas participativas para la identificación, documentación y gestión de las manifestaciones del Patrimonio Cultural Inmaterial*. Convenio Patrimonio Cultural Inmaterial desde la perspectiva local. Bogotá: Ministerio de Cultura & Tropenbos Internacional Colombia
7. Galeano, E. (2012). *Estrategias de investigación social cualitativa*. Colección Ariadna. Ed. La Carreta. Medellín, Colombia.
8. García C, 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.
9. Gómez, A. (2010) “El paisaje como patrimonio cultural, ambiental y productivo. Análisis e intervención para su sostenibilidad”. En revista KEPES del programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas. Ene – Dic 2010. Pp. 91-105 Universidad de Caldas. Manizales. Colombia.
10. González, O. (2015). *El diseño como acción. Hacia una ética de la actividad proyectual*. Ed. Universidad de Caldas. Manizales. Colombia
11. Jolier, G. (2012) *La cultura del diseño*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona. España
12. Londoño, F. (2012) *Diseño de navegaciones hipermediales*, Disponible en <http://artesmediales.com.ar>. Curso online en Artes mediales, Argentina. Publicado



feb – may. 2012. Consultado agosto 2013

13. Macías Reyes, R. *Factores culturales y desarrollo cultural comunitario. Reflexiones desde la práctica*. Disponible en <http://www.eumed.net/libros-gratis/2011c/985/indice.htm>. Publicado en 2011. Consultado julio 2014.

14. Manzini, E (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid: Ed. Experimenta

15. Silva, A. (1998) *Álbum de familia, la imagen de nosotros mismos*. Ed. Norma: Bogotá. Colombia

16. Sontag, S. (2008). *Sobre la fotografía*. Ed. Alfaguara: Madrid. España.

17. Vázquez, F (2001) *La memoria como acción social*. Ed. Paidós. Barcelona

# Ciudad de Sonidos y Sabores Virtuales un Análisis Poli-Sistémico de las Dinámicas entre Grupos Culturales en la Red a Partir de Contenidos Sobre Música y la Gastronomía

**Sergio Andrés Nieto Uribe**

Docente investigador

Bogotá, Colombia

sanieto@unipanamericana.edu.co

**Carlos H. Guzmán**

Docente investigador

Bogotá, Colombia

chguzmanu@unipanamericana.edu.co

## Resumen

Esta ponencia describe el proyecto de investigación en curso en el que se hace uso de las herramientas de monitoreo de contenidos en redes sociales para obtener datos que permitan observar la evolución de dinámicas culturales en las ciudades a partir de las huellas que los usuarios dejan en forma de contenidos multimedia geolocalizados, los cuales consideramos reflejan las dinámicas que se dan en el entorno físico. Nuestra labor de recopilación de datos se centra en dos formas de expresión cultural representativas de casi toda comunidad étnica: la comida y la música. Estas expresiones, por un lado, contribuyen a mantener fuertes lazos con el entorno social original y, por otro, generan un gran impacto en el espacio urbano al que llegan, logrando transformar ese nuevo lugar en diferentes niveles: visual, sonoro, olfativo, entre otros. Dicha transformación, según la hipótesis que planteamos, también afecta actualmente el entorno digital que se superpone a este espacio físico.

## Palabras Clave

Geolocalización; identidad; dinámicas culturales; analítica cultural; cocina; gastronomía, música, contenido digital, espacio virtual.

## Introducción

Esta ponencia surge como continuación al proyecto de investigación “Estudio comparativo de representaciones virtuales de comportamientos culturales urbanos”. La hipótesis que plantea este proyecto es que mediante los contenidos generados digitalmente y que se suben a plataformas de información y redes sociales, es posible observar cómo la cultura original de una ciudad, así como las diásporas culturales que se van asentando en el territorio, van definiendo presencia y evidenciando estos procesos de flujo cultural al interior de las ciudades.

El proyecto comprendido tres procesos. Uno inicial de búsqueda, recopilación y selección, durante un periodo de tres meses, en mínimo tres ciudades seleccionadas de acuerdo a una serie de parámetros visuales y comunicativos del material referente a música y gastronomía que se encuentra en redes sociales (Imagen – Video – Audio). Un segundo proceso de análisis de

este material desde lo cronológico y lo geográfico, que permite identificar movimientos y tendencias en diferentes espacios de las ciudades y establecer relaciones entre culturas que en unos espacios serán propias o centrales y en otros foráneas o perimetrales.

El proceso final tiene que ver con la presentación de este material y las relaciones encontradas por medio de un producto interactivo que permita a los usuarios hacer recorridos virtuales o por medio de realidad aumentada, de diferentes zonas de la ciudad y establecer contrastes culturales para observar y entender cómo se van desarrollando estas dinámicas culturales y sociales en las ciudades.

## Cocina y Música

La cocina y la música son dos de las expresiones culturales en las cuales el flujo de la periferia al centro y del centro a la periferia, que describe Yuri Lotman (1984), tienden a manifestarse de manera más explícita y además generan espacios que manifiestan la identidad de la cultura a la que pertenecen. En Colombia el fenómeno migratorio, tanto interno como hacia otros países, ha sido particularmente marcado como consecuencia del conflicto interno y donde aún se mantiene un modelo centralista de estado; el flujo desde la periferia, entendida como las regiones, ha desarrollado culturas particularmente marcadas por procesos históricos como la llegada de esclavos durante la colonia; y el flujo hacia el centro, entendido como los centros urbanos (Bogotá, Cali, Medellín, Barranquilla), en los que se concentra la actividad económica y política, ha generado diferentes dinámicas sociales y culturales entre los habitantes históricamente establecidos en estas ciudades y los migrantes. Buena parte de estas dinámicas gira en torno a la cocina y la música, por ejemplo: en las celebraciones familiares es usual que se preparen platos tradicionales y que se escuche y baile música de la región de donde provienen. Como lo señala Parasecoli en su estudio sobre

comida e identidad en comunidades de inmigrantes “Cuando los migrantes se encuentran en ambientes sensorial y culturalmente no familiares, comer es un componente inevitable de la vida diaria que los impulsa a interactuar física, emocional y cognitivamente con la otredad circundante” (2014). Del mismo modo la música hace parte de un proceso de reproducción de prácticas culturales que permiten generar “una representación del espacio mental o imaginado, expresado a través del lenguaje musical, que constituye un puente entre el territorio de origen que se recuerda y el territorio receptor que es la ciudad en la que se recrea la identidad de un individuo o comunidad (Franco, 1997). Los sabores y los sonidos constituyen por lo tanto un poderoso enlace anidado en procesos cognitivos entre un individuo, su comunidad y su lugar de origen.

Estos procesos de reconstrucción del territorio de origen no están limitados al entorno familiar privado o al de la comunidad migrante. Actividades comerciales como la de establecer restaurantes de comida típica de una región, discotecas o la creación de grupos musicales que interpretan ritmos populares, los cuales pueden estar pensados inicialmente para atraer a otros migrantes, suelen llamar la atención de los locales, así como de personas de otras regiones, con lo que los valores culturales que allí se recrean encuentran una forma de filtrarse y difundirse en la cultura local.

La transformación constante de espacios sociales como resultado de procesos de globalización, urbanización, modernización e inmigración ha sido el objeto de estudio de muchos análisis culturales que parten de elementos como la semiótica visual que se expresa en forma de signos de identidad colectiva: diseño arquitectónico, avisos comerciales, graffiti, etc. Un ejemplo de esto es la documentación y análisis de signos de identidad colectiva que realizan Shortell y Krase (2010) basados en un “sondeo fotográfico” que comprende más de 7.000 imágenes de más de 30 ciudades globales. Éste estudio evidencia cómo “a través de sus comportamientos diarios, la gente representa su identidad de étnica y de clase para otros - aquellos con los que comparten espacios sociales, como residentes o visitantes.” (2010:25)

Siguiendo el modelo de trabajo propuesto por Shortell y Krase en el cual las imágenes son datos que registran información de la estructuración de la vida social (2010:9). A partir de un sondeo de imágenes y video relacionadas con comida y música popular de regiones de Colombia obtenidas de redes sociales como Facebook,

Instagram o Youtube, y geolocalizadas en centros urbanos, se plantea realizar un análisis de la forma como estos contenidos constituyen signos expresivos y fácticos que, como los describe Jacobson (1972), no solo reflejan estados emotivos relacionados con la experiencia de una persona que se encuentra en un entorno cultural extraño, sino que también sirven de invitación a otras personas a entrar en contacto y generar interacción social al compartir actividades como comer o bailar. Estos signos se convierten entonces en una forma de generar representación en el entorno virtual de los territorios de origen con lo que es posible, como lo propone esta investigación, observar cómo evoluciona el flujo cultural entre las culturas de la periferia y del centro sobre el espacio representacional de la ciudad en los medios digitales.

### **Manifestaciones Culturales Mediatizadas**

Para analizar dichas manifestaciones mediáticas, y su configuración en relación a las ciudades que permean, con el fin de desarrollar una experiencia interactiva que visibilice dichos contrastes culturales y sociales mencionados anteriormente, se presentan ahora referentes teóricos significativos propios del contexto.

Cinco autores diferentes comparten nociones sobre las que se puede analizar la creación de nuevos espacios en Internet y las dinámicas sociales que existen detrás de éstas; igualmente, permiten realizar el examen de las nuevas tecnologías de comunicación y las nuevas tendencias de comportamientos sociales que se están creando y modificando a través de Internet, en relación con el concepto de ciudad, hogar, lugar de trabajo / estudio y transporte.

En primer lugar, las ciudades constituyen espacios en los que se manifiesta una permanente tensión entre los habitantes que se consideran por tradición y permanencia como propios del lugar y los nuevos habitantes que llegan de afuera con una variada carga cultural intentando asentarse sin perder sus costumbres. Esto lleva al establecimiento de ciertos lugares representativos de la cultura local que conforman un centro canónico (Lotman, 2001) con una imagen establecida de cómo debe ser la ciudad y sus ciudadanos, y de lugares que conforman una periferia, no necesariamente física, en la que culturas exógenas empiezan a establecer cierta influencia creando nodos culturales que poco a poco se van arraigando y extendiendo, e integrándose y transformando la cultura local, mientras ellas mismas se van transformado con este contacto.

Las nuevas tecnologías de la información están construyendo sobre los espacios físicos que componen la ciudad una capa de información que se vuelve visible a partir de los múltiples dispositivos disponibles para acceder a la información a la red. La geolocalización permite que diferentes espacios tengan presencia en el entorno virtual y la generación de contenido geolocalizado en esos espacios comienza a marcar una identidad en el entorno virtual.

El trabajo liderado por Kazys Varnelis y Anne Friedberd con su publicación “Networked Publics” (2012) afirman que la web no es espacial, señalando que es un paso atrás en el uso del escritorio y las carpetas de archivos para representar las relaciones entre los datos, es decir, cómo las redes contemporáneas crean espacios y comportamientos nuevos alrededor de la información aplicada y las tecnologías en diversos contextos que son cada vez más omnipresentes, pero al mismo tiempo cada vez menos personales e íntimos. Es decir, que la mirada está sobre la información y no sobre los individuos o las comunidades en sí mismos.

El segundo es Michael Benedikt con su obra “Introducción al ciberespacio: primeros pasos”. Benedikt define los orígenes y conceptos del ciberespacio de una manera que inspira la noción de que Internet es el lugar perfecto, el escaparate del mundo, donde todo está guardado, visto, y encontrado. “Ciberespacio, (...) un desarrollo nuevo e irresistible en la elaboración de la cultura humana y los negocios bajo el signo de la tecnología” (1993). Su análisis contextualiza y contrasta la teoría presentada por Varnelis y Friedberd, sosteniendo el problema de la forma en que se accede a los contenidos representativos de un contexto social y su relación con los individuos que lo conforman.

Luego, William J. Mitchell, con su libro “City of Bits: Space, Place, and the Infobahn” analiza cómo Internet no es solo un lugar donde se agrega información, sino cómo se construye un nuevo comportamiento en nuestra cultura y cómo nuestra realidad ahora está constantemente mediada por la red. El carácter político del manejo de la información es un rasgo fundacional de la civilización humana, en el sentido ontológico de cómo ha configurado geográficamente el planeta, de cómo se registra dicha información y de quien la administra; sin embargo, hoy existen claros ejemplos de que el manejo de la información incluye al individuo de una manera interactiva que antes era inexistente, permitiéndole al individuo decidir la forma de verse representado

en la red. A su vez, ésto le ha dado licencia a quienes desarrollan estas nuevas herramientas a obtener nuevos tipos de datos sobre los individuos que antes no existían. Las formas en que nos relacionamos y llevamos nuestras vidas hoy está fuertemente mediatizada y la reflexión que plantea Mitchell se enfoca en la manera en que dichas interacciones están diseñadas. “La cuestión crucial que tenemos ante nosotros no es la de instalar la fontanería digital de los enlaces de telecomunicaciones y los dispositivos electrónicos asociados, ni siquiera de producir contenido para la distribución electrónica, sino de crear ambientes mediados electrónicamente para los tipos de vidas que queremos dirigir.”

Finalmente Manuel Castells, en “Una Introducción a la Era de la Información” se refiere con un alcance político, que el poder y el control llevan las costumbres de las empresas y los negocios. “Los Networkers están interrelacionados en la lógica de la empresa de red, de modo que sus trabajos y sus ingresos dependen de su posición y no de su trabajo”. De nuevo entonces se enfatiza en el carácter mediático de la información, poniendo en cuestión la dimensión social de las actividades y el rol de los individuos que hacen uso de los datos que brinda la red.

## **Analítica Cultural y Visualización de Datos**

Lev Manovich define la Analítica Cultural como “El análisis de enormes conjuntos y flujos de datos usando técnicas computacionales y de visualización” (2016). Para Manovich esto implica la capacidad de detectar y analizar patrones generales a partir de la observación de artefactos individuales y sus detalles. Este proyecto busca integrar el “sondeo fotográfico” que aplican Shortell y Krase con la Analítica cultural que describe Manovich, para identificar patrones culturales en la red a partir de objetos como imágenes y videos de comida y baile que los usuarios de las redes sociales han compartido. En este sentido la investigación se ubica en la intersección entre los campos de las humanidades digitales y la computación social.

El punto de partida para este proceso de investigación es llevar a cabo una selección de grupos étnicos que tengan presencia en grandes ciudades colombianas, por ejemplo las comunidades afrodescendientes de las regiones de la costa del pacífico y del caribe. De estas comunidades, 4 inicialmente, se seleccionan elementos particularmente representativos a nivel de comida y música y, a partir de esto, los descriptores

que consideremos son los usados para subir contenido a redes sociales.



Figura 1. Ejemplos de fotos obtenidas de Facebook e Instagram usando las palabras Aborrajado y Mote de Queso limitando el espacio geográfico a Bogotá.

En este caso usamos palabras como “Aborrajado” y “Salsa choque” para referir a elementos característicos de la cultura afrodescendiente de la costa del pacífico y “Mote de queso” y “Champeta” para la cultura de la región Caribe, particularmente de los habitantes de los departamentos de Bolívar y Sucre. Los resultados obtenidos al usar estas palabras con algoritmos de búsqueda de contenido en Facebook e Instagram y limitando los resultados a la ciudad de Bogotá, permiten obtener material como el que se observa en las Figuras 1 y 2.



Figura 2. Ejemplos de fotos obtenidas de Facebook e Instagram usando las palabras Champeta y Salsa choque limitando el espacio geográfico a Bogotá.

Como parte de este proceso de recopilación y selección del material encontrado, resulta importante separar el contenido que responde a estrategias de mercadeo digital, por ejemplo fotos de eventos y productos, de los que son contenidos generados espontáneamente por usuarios comunes. Esto debido a que es importante identificar procesos que surgen de manera orgánica entre los miembros de una comunidad que buscan integrarse a un entorno extraño y los que son producto en cierta medida de estrategias comerciales que tienen otros fines. Sin embargo, el contenido generado con fines comerciales y de mercadeo resulta pertinente para la investigación en cuanto a que pone de relieve este tipo de actividad como una estrategia de construcción de un paisaje migratorio. Un ejemplo de esto es la forma como los restaurantes y festivales de comida peruana en territorio chileno han permitido a los migrantes del Perú integrarse a una sociedad en la que tradicionalmente han sido discriminados, caso que es analizado y descrito por Walter Imilan (2015). Teniendo en cuenta esto, la herramienta que se propone desarrollar en este proyecto debe ofrecer la posibilidad de filtrar estos dos tipos de contenido, para llevar a cabo comparaciones y contrastar a nivel geográfico y de lenguaje visual el material obtenido.

El propósito del proyecto es poder convertir estas

metodologías de recopilación, análisis y visualización interactiva de datos en una herramienta que se pueda aplicar en cualquier lugar del planeta e incluso a nivel global, para monitorear y convertir en experiencias interactivas esta información.

### Conclusiones

El flujo de valores culturales y sociales en las diversas semiosferas que propone Lotman, es algo que por las mismas mecánicas de invisibilización empleadas por las culturas hegemónicas ha sido por lo general difícil de observar, y ha requerido de una labor paciente y minuciosa por parte de investigadores sociales y culturales para poder encontrar evidencia de estos procesos y recopilar datos suficientes para poder realizar análisis válidos y pertinentes.

Las tecnologías de la información actuales permiten tener acceso a una gran cantidad de información generada directamente por las personas y organizada geográfica y cronológicamente. Esta información que es usada por grandes compañías para elaborar estrategias de mercadeo y comercialización de todo tipo de productos y servicios, también puede ser usada, como lo demuestran diferentes ejemplos mencionados, para realizar labores de investigación cultural dando origen a nuevos campos y metodologías como las Humanidades Digitales y la Computación Social.

Este proyecto pretende ser una primera aproximación al uso de estas nuevas metodologías basadas en la información digital para el análisis de fenómenos sociales y culturales en un país como Colombia. Sin embargo, es claro que hay marcadas diferencias en el uso que dan las personas a herramientas como redes sociales en el entorno local con respecto al uso que se da en otras sociedades donde el acceso a la tecnología y el nivel de alfabetismo tecnológico es mayor. Esto nos lleva a plantearnos interrogantes, como por ejemplo, si efectivamente existe suficiente contenido debidamente geolocalizado como para realizar muestreos significativos de las actividades que esperamos observar; o si el material que se encuentre efectivamente responde a un proceso de creación de identidad cultural, o si es producto de otro tipo de lógicas culturales y sociales. Esperamos que éstas inquietudes sean resueltas al final de este proceso de investigación.

### Referencias

1. Alonso Benito, Luis Enrique, and Carlos Jesús Fernández Rodríguez. 2006. "Roland Barthes: Por una psico-sociología de la alimentación contemporánea". *Empiria. Revista De Metodología De Ciencias Sociales*. 0 (11): 205.
2. Benedikt, Michael, y William Gibson. 1993. *Ciberspacio: los primeros pasos*. México: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, Equipo Sirius Mexicana.
3. Castells, Manuel. 1996 *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Vol.1 México siglo XXI
4. Even-Zohar, Itamar. 1990. *Polysystem studies*. Tel Aviv: Porter Institute for Poetics and Semiotics.
5. Franco, Francisco. 1997. *Cultura y espacio: los casos del barrio Lisboa en Santa Fé de Bogotá y de las localidades indígenas cordilleranas de Ortega*. Trabajo de grado. Universidad Nacional de Colombia.
6. Imilan, Walter. 2015. *Performing national identity through Peruvian food migration* in Santiago de Chile. *Fennia* 193: 2, 227–241. ISSN 1798-5617.
7. Jakobson, Roman. 1972. *Verbal Communication, in Scientific American (ed) Communication*, pp. 39-44. San Francisco: Freeman.
8. Lotman, Yuri, Umberto Eco, Ann Shukman. 2001. *Universe of the mind: a semiotic theory of culture*. London: Tauris.
9. Manovich, Lev. *The Science of Culture? Social Computing, Digital Humanities, and Cultural Analytics*. (2015) Recuperado Marzo 20, 2018 de <https://manovich.net/index.php/projects/cultural-analytics-social-computing>
10. Mitchell, William J. 1995. *City of bits: space, place, and the infobahn*. Cambridge, Mass: MIT Press.
11. Parasecoli, Fabio. 2014. Food, identity, and cultural reproduction in immigrant communities. *Social Research: An International Quarterly*, 81, 2: 415-419.
12. Soja, Eduard. 1996. *The Trialectics of Spatiality. Journeys to Los Angeles and other real and imagined places*. Cambridge: Blackwell Publishers.
13. Shortell, Timothy and Krase, Jerome. 2010. Place, Space, Identity: A Spatial Semiotics of the Urban Vernacular in Global Cities. *ESA Research Network Sociology of Culture Midterm Conference: Culture and the Making of Worlds*, October 2010. Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=1693110>
14. Varnelis, Kazys. 2012. *Networked publics*. Cambridge, Mass: MIT Press.



15.Villamil, Jéssica Rosalba. 2009. La reconstrucción del territorio en la ciudad: un estudio de la música de gaita de la Costa Caribe colombiana en Bogotá. En *Cuadernos de Geografía*. Revista colombiana de geografía No. 18: 129-142.

## **Laboratorio “Relatos del Patrimonio en Clave Digital”, Análisis desde la Producción Digital y la Colaboratividad**

**Frank Rodríguez Rojas**

Universidad Autónoma de Bucaramanga

Programa de Artes Visuales

Bucaramanga, Colombia

frodriquez757@unab.edu.co

**Carlos Mosquera**

Ministerio de Cultura de Colombia

Dirección de Comunicaciones

Bogotá, Colombia

cmosquera@mincultura.gov.co

### **Resumen**

El proyecto de investigación – creación “Escenarios de Narración Transmedia para la Documentación y Visibilidad del Patrimonio Cultural de la Ciudad de Bucaramanga” por medio del laboratorio “Relatos del Patrimonio en Clave Digital” busca presentar y trabajar recursos digitales para narrar las manifestaciones que encierra el patrimonio cultural, tales como la memoria, la identidad, el patrimonio, el territorio, la espiritualidad, los imaginarios, e incluso la etnicidad. En este laboratorio se busca ampliar la mirada a todas estas formas de entender el patrimonio y establecer nuevas rutas para la producción de contenidos, usando los recursos propios de la convergencia de medios, un modelo de producción digital con énfasis en las narrativas para la producción de contenidos transmedia y la colaboratividad. La circulación de los contenidos permite a los usuarios nuevas miradas sobre el patrimonio local y a los cocreadores tener las herramientas para la creación, circulación y consumo de contenidos culturales.

### **Palabras Clave**

Patrimonio cultural; coreación; colaboratividad; contenidos digitales; transmedia.

### **Introducción**

En el marco del proyecto de investigación-creación “Escenarios de Narración Transmedia para la Documentación y Visibilidad del Patrimonio Cultural de la Ciudad de Bucaramanga”, realizado por la Universidad Autónoma de Bucaramanga y la Universidad de Santander, surge la pregunta: ¿Cuáles son las características necesarias en el desarrollo de escenarios de narración transmedia para la documentación y visibilidad del patrimonio cultural de la ciudad de Bucaramanga? Al entender que esas características tienen que ver con el análisis del patrimonio, la producción digital y el trabajo colaborativo; se plantea con el apoyo de la Dirección de Comunicaciones del Ministerio de Cultura, el desarrollo del laboratorio de creación y circulación de contenidos

digitales “Relatos del Patrimonio en Clave Digital” que reunió a 30 creadores de contenidos en torno al trabajo colaborativo y a la producción digital, en un laboratorio que abre un escenario importante para la difusión del patrimonio cultural local desde un lenguaje universal y se enmarca como uno de los talleres del VIII Encuentro Nacional de Patrimonio.

El laboratorio busca suplir la ausencia de estrategias para la divulgación del patrimonio, con el objetivo de acercar a los diferentes grupos poblacionales a contenidos culturales específicos que tengan en cuenta para su implementación las dinámicas propias de los rangos demográficos, la caracterización socio cultural, el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación, así como los intereses sociales, entre otros. No existe un mecanismo que permita conocer el inventario patrimonial de la ciudad; tampoco existen estrategias que inviten a los diferentes actores a ser parte activa del proceso de documentación y promoción de dicho patrimonio. En este sentido el laboratorio busca incentivar un proceso de apropiación social y divulgación del patrimonio material e inmaterial a nivel local, definir mecanismos de gestión y difusión de la información con el uso de las narrativas transmedia como parte fundamental de una dinámica que permita asociar como referentes culturales la hibridación entre la memoria individual y la colectiva.

### **Marco Teórico**

Tres ejes transversales desarrollan esta propuesta: el análisis del patrimonio, la producción digital y la colaboratividad. Las manifestaciones que encierran el patrimonio cultural se relacionan con la memoria, la identidad, el patrimonio, el territorio, la espiritualidad, los imaginarios y la etnicidad. Si ampliamos la mirada a todas estas formas de entender el patrimonio estableceremos nuevas rutas para la producción de

contenidos (Martínez, 2017). De esta forma, se presentan nuevos recursos a los creadores de contenidos para que construyan análisis diferentes a su cotidianidad cultural.

### **Patrimonio Cultural**

Institucionalmente el Artículo 1 de la Ley 1185 de 2008 que modifica la Ley General de Cultura en Colombia decreta que:

El patrimonio cultural de la Nación está constituido por todos los bienes materiales, las manifestaciones inmateriales, los productos y las representaciones de la cultura que son expresión de la nacionalidad colombiana, tales como la lengua castellana, las lenguas y dialectos de las comunidades indígenas, negras y creoles, la tradición el conocimiento ancestral, el paisaje cultural, las costumbres y los hábitos, así como los bienes materiales de naturaleza mueble e inmueble a los que se les atribuye, entre otros, especial interés histórico, artístico, científico, estético o simbólico en ámbitos como el plástico, arquitectónico, urbano, arqueológico, lingüístico, sonoro, musical, audiovisual, filmico, testimonial, documental, literario, bibliográfico, museológico o antropológico.

Además de estos elementos que integran el patrimonio cultural de la Nación, para este laboratorio se plantean ideas más cotidianas, alejadas de los listados oficiales de patrimonio. Así, se refuerza el interés en las formas de hacer, en los lugares y la relación de los ciudadanos con estos; por esto, todo aquello que alcance a ocurrirsenos como parte de eso que entendemos como “nuestra identidad” genera en los creadores de contenidos un espacio complejo y lo aleja de la necesidad meramente informativa.

### **Producción Digital y Trabajo Colaborativo**

Esta propuesta pretende innovar alrededor de la construcción de los contenidos digitales y se enmarca en un escenario donde los contenidos multiplataforma y la integración multimedia, permiten a estos procesos tener un mayor impacto y ser escuchados en todo el planeta gracias a la revolución interactiva como motor de transformación del mapa de la comunicación; se hacen globales los contenidos locales y la autocomunicación de masas (Castells, 2009) plantea nuevos horizontes de poder para el ciudadano.

La comunicación digital ha marcado paradigmas en la historia de la comunicación desde varias perspectivas:

la convergencia, nuevas formas de construcción de contenidos, audiencias globales, selectivas y participativas, circulación instantánea, cambios en el rol del comunicador, entre otras. Lo cierto es que con el Internet estamos inmersos en un medio lleno de posibilidades compuesto por plataformas que permiten no solo acceder a la información, sino también que posibilitan la creación, circulación y difusión de contenidos por parte de los usuarios. Todo un acto de interacción permanente entre individuos, a través de datos que facilitan y agilizan el intercambio de conocimiento y la circulación de información.

Los nuevos usos de los medios tradicionales y las otras formas que proporciona el entorno digital, como es el caso de las narrativas transmedia, permiten que la producción de contenidos llegue a unos interesantes contextos de democratización en su producción y emisión. Scolari (2013) propone una fórmula para resumir las narrativas transmedia, el autor habla de una industria de medios que propone formas y mecanismos de hacer, sumada a una cultura participativa de sujetos que le da nuevos usos a estas formas y mecanismos, la suma de estos dos factores daría como resultado lo que conocemos como narrativas transmedia (Scolari, 2013, p. 72). Internet permite un acercamiento entre culturas generando el reconocimiento de las diferencias y apropiaciones con respecto al otro. Un ejercicio que da cuenta de lo dinámicos que son los conceptos que rodean al término cultura. Lo local hoy tiene la posibilidad de ser narrado en lo global y para ello es necesario saber de dónde venimos, cómo nos ven y cómo queremos que nos vean.

Para Scolari (2013) “la atomización de las audiencias y de las experiencias de consumo mediático no es simplemente un fenómeno cultural: implica un ataque al corazón del modelo de negocios de la industria cultural” (p, 73). Lo anterior plantea una insatisfacción con la industria mediática, que está marcada por su interés en una cuota de mercado y su rentabilidad en detrimento de su interés por lo público (Downing, 2010, p.11). El tema genera más posibilidades de contenidos, migra de pantallas y posibilita acciones in situ como propone Scolari (2013), “una experiencia común que abarca diferentes medios y dispositivos, todos ellos unidos por un hilo narrativo” (p. 73).

En esta “atomización de las audiencias” hay un lugar propicio para hablar de la unión de la audiencia - usuario y las tecnologías, en donde los jóvenes

participan como “principales usuarios de las mismas y como los protagonistas de los contenidos que se producen y se emiten a través de la Red, con la intención de ser compartidos”. (Ruiz, F. y Belmonte, A. 2014. p. 10). Tanto el análisis de lo cultural desde diversas perspectivas, como la construcción de piezas digitales se deben sustentar desde el trabajo colaborativo. En lo conceptual será necesario reconstruir la memoria colectiva, explorar los imaginarios, establecer cómo se fundamentan las identidades, y todo esto se construye a través de la colectividad, de lo colaborativo, desde el saber local. Por otro lado, las nuevas dinámicas que propone la producción de contenidos convergentes exigen que la producción digital se construya a partir de la diversidad de relatos y formatos. Hoy el comunicador digital debe integrar diferentes conocimientos en la producción: sonora, textual, gráfica, fotográfica, audiovisual, etc. Por ello el trabajo colaborativo, incluso a la distancia, se impone como un recurso necesario para establecer contenidos digitales.

La necesidad encontrada por parte de los cocreadores para la realización de contenidos *responsive*, o adaptables a diferentes dispositivos tecnológicos, apoya la tesis de Ruiz y Belmonte (2014) en la que plantean que los teléfonos móviles de última generación permiten gestionar información más allá de la comunicación personal, y se convierten en una herramienta con un número importante de aplicaciones que cambian la forma de consumo, “se convierte en consumidor activo, entre otros, de contenidos publicitarios, integrados en redes sociales, a la vez que en prosumidor o generador de contenidos o valores” (p.74). “Relatos del Patrimonio en Clave Digital”, genera un espacio donde comunicadores profesionales, en formación o empíricos con experticias de diferente índole se unen para construir y circular de manera colectiva relatos culturales que den cuenta de la riqueza cultural de los territorios.

Con el desarrollo de los llamados Proyectos de Contenido Cultural Digital (PCCD) y la aplicación de la metodología desarrollada, los participantes lograron apropiarse el concepto de patrimonio cultural y plasmarlo en mas de 50 micro piezas de video, audio, fotografía, mapas, texto, libros digitales, álbumes musicales, entre otros, que dan cuenta de la riqueza patrimonial de la ciudad que habitan.

## Metodología

Para desarrollar este laboratorio de formación para la creación y circulación de contenidos digitales sobre el patrimonio cultural de Bucaramanga se hace necesario, como primer paso, hacer alianzas institucionales que permitan tener el impacto esperado en la creación y difusión. El proyecto recibe el apoyo de la Dirección de Comunicaciones del Ministerio de Cultura, un aliado que respalda la convocatoria que se realiza en cuatro universidades de la ciudad y directamente con gestores culturales e investigadores interesados en la creación de este tipo de contenidos. Este apoyo también permite definir la metodología de trabajo para el taller, en el encuentro de las experiencias de los investigadores y los asesores del Ministerio.

La convocatoria definió cinco equipos de trabajo conformados por cinco perfiles definidos: Un productor de audio, un productor audiovisual, un productor fotográfico, un productor de texto/diseño y un productor digital/diseño; los participantes cuentan con experiencia o están en proceso de formación. Desde este momento el desarrollo del laboratorio estuvo sustentado en el trabajo colaborativo, la participación activa y horizontal de los asistentes, donde la pedagogía de aprender haciendo guía la realización de los ejercicios de sensibilización y producción. Adicional a lo anterior, el laboratorio se encuentra mediado por una estrategia creativa basada en la metodología *Design Thinking*, ajustada a cinco días de trabajo, la cual centra los procesos de creación en los prosumidores que acompañan el proyecto.

En la primera fase del laboratorio se sensibiliza a los participantes sobre el concepto ‘patrimonio cultural’ con el acercamiento dinámico al concepto apartir de lecturas previas. El taller inicia con el conversatorio de tres expertos, un urbanista, un historiador y un gestor cultural. Los aportes de los tres expertos permiten construir un mapeo del patrimonio mueble del territorio, también se hace énfasis en el patrimonio inmaterial que existe en la ciudad. El conversatorio dirige la mirada de los participantes a aspectos como el lenguaje, la gastronomía, las manifestaciones, entre otras.

Conceptos de memoria, identidad, imaginarios, tradición, costumbre, territorio, manifestaciones, etc. Estos conceptos son organizados en posibles ideas de producción de contenidos. Apartir de este momento, los participantes utilizan el modelo de Proyecto de Contenido Cultural Digital (PCCD) con el que se busca que cada propuesta plasme el tema central de su PCCD,

los microcontenidos convergentes y la aplicación digital en donde va a converger este contenido. Cada microcontenido se aborda desde uno de los siguientes enfoques culturales: memoria, tradición, imaginarios o identidad. Y desde un formato distinto: fotografía, texto, audiovisual, sonido, o la unión de varios formatos. Para fortalecer los PCCD se realiza un recorrido in situ por edificios y lugares emblemáticos del patrimonio del centro histórico de la ciudad, acompañados de un vigía del patrimonio.

Luego de definir el proyecto de contenido, se realizan microlaboratorios de medios donde todos los líderes de producción de radio, video, fotografía, texto/diseño y digitales crearon los criterios de producción de sus piezas, para dar paso a idear desde herramientas de software libre que permiten la presentación de contenidos radiales, audiovisuales, fotográficos, entre otros. Desde el momento en que se hace viable el PCCD, cada grupo autónomamente produce sus contenidos, apoyados en las coordinaciones por área y en herramientas de comunicación digital.

En este proceso de rodaje y producción, los perfiles digitales de cada grupo definen en plenaria el diseño de la plataforma principal y el modelo de navegación desde la convergencia de los seis proyectos vinculados. Producen ilustraciones, definen navegabilidad, contenidos primarios y secundarios, diseño de los proyectos de contenido digital y los contenidos para la circulación.

En la circulación se trabaja en espacios físicos y virtuales, desde lo físico los contenidos se presentaron en un edificio patrimonial emblemático, La Plaza San Mateo, cerrada durante 15 años y abierta el marco del VIII Encuentro Nacional de Patrimonio realizado en la ciudad de Bucaramanga. Desde lo virtual, el laboratorio se apoya en un *social media manager* quien trabaja respaldado por las redes sociales de las universidades participantes, el Ministerio de Cultura, un periódico local y los creadores del laboratorio. Durante la presentación de contenidos cada grupo de trabajo realiza la evaluación de la jornada y los contenidos siguen circulando libremente por los espacios virtuales.

## Resultados

En el marco del laboratorio “Relatos del Patrimonio en Clave Digital” se formaron 30 personas en la creación de contenidos culturales digitales, se construyeron seis proyectos en la plataforma de desarrollo web

Wix, respaldados de otras herramientas de uso libre. Por ejemplo, el proyecto “¡No calle la jeta mano!”, se pregunta ¿Cómo hablan los santandereanos? Y con videos, galería fotográfica, libro digital, audios, canción, animación e historia en texto, apoyados de cinco aplicaciones gratuitas, explora en lo que hay detrás de las frases y palabras más comunes de la jerga santandereana que representan el patrimonio vivo. Y junto a este los otros cinco proyectos son: “Lero, Lero, Carranguero”, “Triangulados”, “Ruta 45, sendero al más allá”, “San Mateo, rescatado entre cenizas” y “NaranjaVerde”. Dentro de estos circulan mas de 50 micro piezas que dan cuenta de la riqueza patrimonial de la ciudad de Bucaramanga:

- 16 videos.
- 18 audios.
- 9 galerías fotográficas.
- 2 libros digitales.
- 4 historias de texto.
- 2 mapas digitales.
- 2 álbum musicales.
- 1 animación.

El proyecto logró mitigar la ausencia de información sobre Patrimonio Cultural en la ciudad de Bucaramanga generando dos portadas en periódicos locales y una publicación en revista académica. Además de esto, la apropiación del patrimonio cultural por parte de los creadores se hace eviente en su discurso y en su producción, lo que permite plantear horizontes en otras formas de narrar. Los contenidos producidos en aplicaciones en línea de libre uso se pueden encontrar en:

<https://direcomunicaciones.wixsite.com/patrimonioidigital>

## Conclusiones

Los medios digitales de libre producción y circulación funcionan como respuesta a la falta de espacios para la divulgación del patrimonio cultural en los medios tradicionales, para que su impacto sea mayor es fundamental unir esfuerzos con instituciones de intereses similares que manejen redes de contacto para asegurar su circulación. El espacio permitió que los participantes interpretaran su entorno cultural y saberes locales y construyeran diferentes relatos sobre la sostenibilidad, protección y recuperación de la riqueza patrimonial del territorio que habitan alejando estos relatos de las formas sugeridas por los medios tradicionales.

En la construcción metodológica, la creación de los

contenidos y la circulación se debe problematizar sobre cómo migrar los contenidos de lo digital al territorio y cómo volver contenido la reacción del territorio a estas piezas narrativas. El laboratorio pasa a ser un referente en la producción de contenidos culturales digitales en el oriente colombiano y busca multiplicarse en el encuentro con experiencias similares en el mundo.

## Referencias

Castells, M. (2009). *Comunicación y Poder*. Madrid: Alianza Editorial.

Downing, J. (2010). Nanomedios de comunicación: ¿Medios de comunicación comunitarios? ¿O de red? ¿O de movimientos sociales? ¿Qué importancia tienen? ¿Y su denominación? Recuperado de: [http://www.portalcomunicacion.com/catunesco/download/2010\\_DOWNING\\_NANOMEDIOS%20DE%20COMUNICACION%20C3%93N.pdf](http://www.portalcomunicacion.com/catunesco/download/2010_DOWNING_NANOMEDIOS%20DE%20COMUNICACION%20C3%93N.pdf)

Congreso de Colombia. (12 de Marzo de 2008) Por la cual se modifica y adiciona la Ley 397 de 1997 – Ley General de Cultura– y se dictan otras disposiciones (Ley No. 1185 del 2008). DO: 46.929.

Martínez, O. (2017) Acercamiento al concepto de Patrimonio Cultural. Documento extraído de los insumos conceptuales del Diplomado Convergencia, Paz y Frontera de la Dirección de Comunicaciones del Ministerio de Cultura. Colombia. Aportes: Carlos Andrés Mosquera.

Relatos patrimoniales en clave digital. (2017). Recuperado de

<https://direcomunicaciones.wixsite.com/patrimonioidigital>

Ruiz, F.J. & Belmonte, A.M. (2014). Young People as Users of Branded Applications on Mobile Devices. [Los jóvenes como usuarios de aplicaciones de marca en dispositivos móviles]. *Comunicar*, 43, 73-81. <https://doi.org/10.3916/C43-2014-07>

Scolari, C.; (2013). *Narrativas Transmedia*. Cuando Todos los Medios Cuentan. Centro de libros. Barcelona.



## La Imagen de la Cotidianidad la Cocina entre Rutina y Asombro

**Sandra Marcela Bustacara Panzza**

Universidad Jorge Tadeo Lozano, Escuela de Diseño de Producto

Bogotá, Colombia

sandram.bustacarap@utadeo.edu.co

### Resumen

Este documento busca resaltar *la imagen de la cotidianidad*, en una combinación de fragmentos de cocinas, de quehaceres y de enseres, de vivencias y rutina, es una muestra de lo que la vida cotidiana presenta y representa. Una imagen sobre el escaso asombro que tiene para la mayoría lo cotidiano. En consecuencia, un equivocado descuido que ha silenciado lo considerable y profundo que deja su vivencia. Para esto, fue necesario entrar en las cocinas representadas del cine, del audiovisual o la creación digital; extraerlas en imagen fija y sin aislar su escenario narrativo, se descubrieron para comprender el asombro escondido entre la rutina doméstica. Por tanto, esta observación de lo observado permitió deducir que, en las huellas plasmadas de un ser activo, presente y vivo surge un discurso de la imagen, necesario para esclarecer lo que se hace, lo que se es; acontecimiento de lo fundamental, original e inmanente del ser humano.

### Palabras Clave

Cocina, imagen, vida diaria, arte digital

### Introducción

Referirse a la vida cotidiana es aludir a la engañosa apariencia de continuidad sin cambio y sin significación que para la gran mayoría tiene lo cotidiano. Sugiere Paul Leuilliot “Lo cotidiano es lo que se nos da cada día (o nos toca en suerte), lo que nos preocupa cada día, y hasta nos oprime, pues hay una opresión del presente” [5]. Y qué más opresión del presente que la cotidianidad de cocinar, un estado que precisa al cuerpo humano imparable para hacer y rehacer. Sin embargo, agrega Leuilliot que, “Lo cotidiano nos relaciona íntimamente con el interior. Es una historia a medio camino de nosotros mismos...” [5]. Esto es, cómo lo habitual no solo es procedimental, también habla de lo que el ser humano es y hace, de labores elocuentes del presente, del aquí y del ahora, de la cocina y del cocinar, de los momentos del desayuno, donde no solo se destapan ollas, sino donde las calientes tapas descubren la humareda de lo sobresaliente de la vida sencilla, esa bonita invisibilidad oculta entre lo obvio, ordinario y vacío que al parecer es cocinar.

En este sentido dicha insignificancia en que se mueve lo cotidiano da paso para aclarar que lo cotidiano se escapa de la cotidianidad, de las manos de quien cocina y entre la monotonía en que se envuelve la cocina. De ahí que en tan obscuro telón, no es claro saber cuándo “la comida en compañía se torna de energía en banquete o de satisfacción de una necesidad en un lazo social” [9]. Esto es como lo obvio se ha vuelto costumbre, y para quien prepara a diario el desayuno, lo que pasa frente a los ojos, que es fácil de ver, lo ya reconocido, ya no genera *asombro* porque de alguna forma se asimila repetido y su significación ya no significa.

No obstante, hay quienes mueven los rieles del obscuro telón porque saben ver el mundo ordinario, lo palpan, lo sienten y lo comprenden, entrando en su profundidad, en la detención de los instantes que le dan un giro a la cotidianidad, buscan extraer lo que callan las cocinas y lo vuelven elocuente al manifestarlo en el *asombro* de los acontecimientos que tiene su *rutina*. Son aquellos relatores que entre manifestaciones artísticas, culturales o incluso filosóficas contraponen la cotidianidad y revelan a las cocinas con relatos de cocinas, representaciones que sin dejarse tocar dejan vivir lo sensitivo, lo evidente y la significación de su labor cotidiana.

Como de alguna forma lo ha mostrado Marina Abramović [1] una representación de cuerpo y espacio que surge del recuerdo de su mundo de infancia, de su abuela en la cocina, o Martha Rosler [12] donde se esfuerza por mostrarnos como la cotidianidad también es disposición para cocinar, pues la cocina no es solo felicidad como lo hacía parecer Julia Child. O Francesca Rigotti [11] que a través de la escritura nos cuenta de preparación del pan, ese *asombro* que se produce al destapar de entre paños la masa del pan impulsada por la levadura, esa que han dejado de ser aislados ingredientes, “el simple milagro cotidiano de la harina”, metáforas

que utiliza Francesa Rigotti como instrumento para acercarse a las cosas importantes explicadas a través del quehacer en la cocina, esos saberes y huellas que, “forma parte del mundo que hemos perdido...el ritual de la preparación del pan”. [11]

Por tanto, una lectura de la imagen donde es la protagonista la cocina no como receta, espacio o artefacto sino como que hacer, como actuación del ser humano. Una imagen lejana de una simple recreación, pues las imágenes nos revierten a la cocina como lugar de oración, de magia, de palabra o de conformidad. En efecto, aquellos que han logrado separar el *asombro* escondido entre la *rutina*, son personas que se han detenido en la cotidianidad, en lo que siempre ha estado allí, eso inmanente que tiene el ser humano con la cocina. De modo que, las inquietudes emergen en la búsqueda de aquellas imágenes que hacen palpar la realidad, que dejan en suspensión reconocer de nosotros mismos. Entonces, qué es lo pasamos por alto de la cotidianidad, o qué vicisitudes de la cocina intentan poner al frente estas imágenes. O qué es aquello que en la imagen se presenta y representa de la vida cotidiana. En suma, cómo el discurso de la imagen de la cotidianidad esclarece el acontecimiento de lo fundamental, original o inmanente del ser humano.

En este sentido la selección entre el audiovisual, la animación, el cine, la literatura, el preforman, la fotografía e incluso la ilustración digital, condujo a la extracción de los detalles de vivencia que destacan a tan noble lugar. Unos instantes de imagen fija, para descubrir a través de la observación del cuerpo, artefacto y lugar, lo que el ser humano hace. Una lectura de la cotidianidad capturada por aquellos que saben de la vinculación de imágenes, de la relación, del acercamiento a los detalles, y de saltar en asuntos indispensables para capturar su propósito. Y que para esta investigación la Re observación y la toma de momentos, también es una captura para ahondar desde la narrativa escrita lo que la misma cotidianidad nos hace abandonar.

En definitiva, una ida y vuelta entre la imagen y las palabras para descubrir y construir un discurso sobre las vicisitudes de nuestra realidad. Una recuperación de selectiva de voces, visiones y objetos sobre el espacio doméstico, convocando, con su argumento y sus contadas imágenes, a compartir múltiples representaciones mentales de los modos de vida y de las espacialidades contenidas en un lugar tan paradójico como lo es la cocina. Ello invita a unas detenciones digitales

para resaltar en un observatorio de la cotidianidad, el asombro de un quehacer inmanente del cuerpo humano y de la necesidad de retomar aquello que viviéndolo se nos escapa de las manos, pero finalmente, no de una narrativa visual.

## Metodología

Fue preciso destacar momentos domésticos de aquellas representaciones sobre las cocinas. Un conjunto de estados y disposiciones para saber de lo que tiene para enseñarnos la imagen de la cotidianidad, pues como explica Pallasma “No proyectamos inicialmente la historia, sino que es la imagen la que nos revela su narrativa. La imagen no necesita ser explicada: nos abre o no sus secretos” [10]. Esto es una manera de separar el *asombro* escondido entre la rutina de las labores para cocinar. Por lo cual las imágenes abrieron sus secretos a través de la detención en observación, descripción y lectura de fragmentos de la narrativa visual, selecciones que se separaron y que se reacomodaron, en una organización más corta de su secuencia a partir unas previas categorizaciones sobre lo que al fin de cuentas es una cocina. Esto fue tomar en cuenta aquello que sobre la cocina definió esta investigación:

“la cocina es una estancia accidental, aunque contenga los principales elementos para la vida: el fuego, el agua y los alimentos. Es oportuna para saciar el apetito de forma diversa, sin embargo, se manifiesta como monótona. Es molesta y desagradable cuando de las labores que requiere, causa el normal desorden y suciedad, pero se pretende limpia y en quietud. En definitiva, invisible pues a pesar de tener muchos artefactos que la definen, la obvedad evapora la expresión de la cotidianidad, la importancia del actuar del ser humano y en especial el de la mujer”. [3]

Por tanto, accidental y esencial, oportuna y monótona, molesta y desagradable, limpia y en quietud e invisible, son los conceptos que se relacionaron y que permitieron el análisis y la construcción de un discurso entre objetos y ser humano, entre comida y quehacer y entre lo infalible y misterioso. Esto fue ver lo que siempre ha estado allí, eso que hace que resida el agrado por la reunión, el hablar, el compartir, el aprender, el recordar, incluso el preparar, surgidos solo por la disculpa de comer, de alimentarse. Sin más fue comprender la cocina y su quehacer de otra forma, una mirada que se detiene en lo que subyace, imágenes de momentos cotidianos que hablan si de cocinas, pero también del ser humano.

## Resultados

### Entre Obviedades Sugerentes

Este barrido de imágenes detenidas en momentos domésticos son las que permitieron descubrir las palabras que en suspensión explican de un quehacer, una intención en esta investigación para sacar los mensajes que resaltan las vicisitudes cotidianas creadoras de la imagen. Un cúmulo de contrastes que se reunieron para confluír y expresar la alteración de un quehacer, sin duda, una realidad de la cocina síntoma de importancia. Por tanto, una atención a las obviedades sugerentes del escaso asombro que para la mayoría tiene lo cotidiano, pues nos hemos olvidado de la magia y la sensibilidad en la cocina, del absurdo moderno en cocinas facilistas y deseadas o no nos damos cuenta de la voz en comunes y corrientes cocinas, como en las que muchos preparamos nuestros alimentos.

### Sensibilidad y Magia en la Cocina

Cocinar invita a mezclar una cantidad de ingredientes previstos, también involucra improvisar y darle potencia a la sazón, es decir juntar otros ingredientes si no se está

Convencido del sabor o apariencia. Sin embargo, no son solamente alimentos, el fuego, o el agua, también, lo es la disposición que se tenga para llevar una preparación. En este sentido la mezcla de ingredientes también contiene una mezcla de emociones, de sensaciones que hacen de un plato muy sencillo, una vianda inesperada para un día corriente. O por el contrario un desastre, aunque se lleve muy rigurosa la receta. En otras palabras, como expresa Nacha la cocinera del rancho en “Como agua para chocolate”, “solo las ollas saben de los hervores de su caldo” [2], tratando de decir que los secretos que se tienen solo son del que los sufre, del que los lleva, y lo hace aludiendo a la tristeza que padece Tita, por no ser ella la que se casa con Pedro. Juntas preparan la torta del matrimonio y la cocina es el lugar donde se desahoga sentimientos y pensamientos, y entre huevo y huevo, lagrima y lagrima, Tita, con la cuchara de palo revuelve suavemente la masa y con ella la tristeza que también ha recibido la amplia vasija de barro. Sabor y tristeza mezclados en la esponjosa y decorada torta que hizo llorar a todos los invitados e incluso hasta intoxicarlos. Una fiesta amarga, como amargo el bocado de pastel, que recordó amores olvidados, como amarga también la tristeza de Tita. Sin embargo, cuando se mezcla el sabor y provocación, la atmósfera de la cocina es otra, y Tita

con molcajete en mano, tritura lo más esencial del sabor, lo más delicado, lo más dulce, lo más amoroso, entre piedras se condimenta los deseos, se agrega picardía, se suma el toque secreto, y se preparan las codornices en pétalos de rosas, una retribución por las flores obsequiadas, un plato para Pedro impregnado de todos sus deseos. Una sensual provocación con la comida, que puso muy feliz hasta a Gertrudis la soltera de la mesa. Esta es la cocina de la que habla Laura Esquivel [6], un lugar donde junto al fuego se aprende de la vida, se escuchan historias, se reciben visitas, se oyen voces y las piedras hablan, es un lugar de magia, donde lo ordinario, vasijas, cuchara, molcajete confirman de la emoción, de los sentimientos, del empeño, la dedicación, el aprecio o el desgano de cocinar, donde artefactos hierven las tristezas, las alegrías, las angustias y las celebraciones, donde lo cotidiano significa y quien está al pendiente “...convierte cada acto cotidiano en una ceremonia de unión con el universo”. [6]

Por tanto, sensibilidad y magia en la cocina son también *la imagen de la cotidianidad* en nuestras casas, para ninguno es un secreto que la cocina tiene su frustración, y quien hace sus quehaceres tiene tiempo para pensar y sentir, y con esto también dejar que el quehacer se pueda llevar aquellas molestias, y pueda traer mejores comienzos. Una cocina entonces de lo que somos y de lo que se hace, de entusiasmo y decepción, de mezclas que son mágicas para agradar o simplemente para incomodar porque no hay certeza que al cocinar se llegue siempre al mismo resultado (ver Fig. 1)



Figura 1. La cocina instantes sensibles y magia en la comida

## La Cocina, Absurda Modernidad



Figura 2. La cocina, absurdo olvido de la sencillez y la reciprocidad cotidiana

Pensar en la cocina como algo facilista y deseado, permite entender de lo absurdo que la modernidad ha dispuesto para este lugar, nada más deseado que armarios, electrodomésticos y un quehacer disminuido y nada más absurdo que se vuelva realidad. De hecho el escaso asombro que para la mayoría tiene lo cotidiano o según Grisales “el olvido de la cotidianidad” [8], lo hace el cineasta Jaques Tatí con *Mi tío* [13], donde en una cocina moderna, se burla de la formalidad de sus procesos para resaltar el abandono que se tiene por la vida sencilla, mostrando como los artefactos que la configuran la convierten en un lugar irónico, lejana de la intimidad, de la verdadera participación del ser humano; una estrategia de Tatí para dejar percibir lo absurdo en que se puede convertir la cocina y también la penosa posibilidad de que sea así. Porque el ideal de mejores tiempos está en la constante novedad, una trampa que llegó al ama de casa, y como la Sra. Arpel, -quien vive muy feliz entre objetos modernos, presumiendo de su vivienda, y asumiendo su labor doméstica con una entrega casi irreal-, vive engañada por los artefactos que llenan su vida del hogar perfecto, exageradamente limpio, ordenado y controlado, tanto por las luces, perillas y botones, como por los obligados gestos que activan la rutina. A tal punto que el titileo de una luz

fuera de la cocina, indica que ya debe darle vuelta al bistec, y la estufa preparada para hacer cambios, espera el apretón de un botón a distancia, así, la señora Arpel, apunta y presiona, y el bistec sorprendentemente salta, solo se da vuelta, y, por si fuera poco, se saboriza con un mini soplete, no de fuego sino de salsa. Una ilógica forma de cocinar que hasta los huevos se tibian sin agua y se pasan a la mesa con una pinza evitando ser tocados por la cocinera. Esta es la cocina de la familia Arpel, donde sabor y complicación se juntan para la inapetencia y artificialidad, donde la comida no se toca, las jarras como un balón rebotan, las alacenas se abren y cierran agitando las manos, y para colmo ruidosa porque sus controles suenan como los de una fábrica. En fin, una cocina que deja ver lo engraido que el ser humano se ha vuelto con los objetos modernos y sin importarle que su ruido niegue toda posibilidad de comunicación familiar, es la que recuerda que se está olvidando para que está el cocinar (ver Fig. 2).

## Sin Pretensiones, la Voz en la Cocina



Figura 3. En la cocina la sinceridad revelada al comer

Según Luce Giard [7], “La mesa es un lugar de placer, antiguo descubrimiento, pero que conserva su verdad y su secreto, pues comer es siempre más que comer”, en este sentido, cocinar también es una disculpa para poder hablar, un lugar para sincerarse, es la reunión en la cocina o luego en la mesa donde se abren las palabras de quien necesita explicar, reclamar, escuchar, tomar decisiones, arreglar dificultades, preguntar, pedir perdón y hasta impresionar. Un pretexto para solicitar aclaraciones y respuestas de asuntos que reclaman del aliño de la vida. Y es que, “alrededor de una mesa se

abre el apetito, pero también el alma...” [4]. Son las palabras que introduce a “18 comidas” [4] y de la que cuenta como la comida y su preparación se toca con la sinceridad que se necesita para sí mismo y para con los otros, es la disposición para decir algo que se mezcla con los ingredientes y formas de preparación, son sabor y sinceridad una mezcla intencional de preparar cierta comida para cierta conversación, que como la comida misma puede amargar o endulzar, así como también es la vida. Entonces pasta, carne, cangrejos, café, son necesario pasarlos por el fuego para que ablanden las palabras que trancadas en la garganta puedan ser servidas, como servida queda la mesa, que muestra de que esta hecho el menú, y es tan explícito, que algunas veces cuando los años pasan y pasan y servido el menú, la sinceridad no se escucha, su voz está entre los gestos del disfrute de las papas hervidas, los sorbos que poco a poco vacían vasos, pocillos y platos, está entre la compañía y la costumbre que destaca a la vejez, cuando dos viejos en la mesa comiendo ya no se dicen nada, se miran y comen, todo está dicho, todo pasa (ver Fig. 3).

## Conclusiones

En definitiva, despejar lo que entre la *rutina* genera *asombro*, eso insignificante que termina dándole sentido a las vivencias, es palpar en lo cotidiano que la cocina y el cocinar es menos trivial, corriente e irrisoria de lo que parece. *Una imagen de la cotidianidad* en alterados momentos domésticos que solo se reduce a confrontar que, por un lado, la cocina tiene elementos comunes de aquí y de allá, parece ser la misma. Y por el otro lado también están colmadas de diferencias, con artefactos y maneras de hacer que las llenan de singularidades. Una cotidianidad que se refleja en propuestas visuales porque entre la vivencia propia se escapa de las manos la posibilidad de su sentido, es una singular muestra de un quehacer que, aunque vivido se ha vuelto desconocido. Sin más, unas cocinas y un cocinar de paralelismos y distinciones, *una imagen de la cotidianidad*, banal y necesaria, que habla de lo que se hace, de lo que importa, que se sostiene al paso del tiempo, unas imágenes que nos hacen mudos, y también alientan para nuevas expediciones post digitales, entre la más cotidiana condición, la de una cocina encendida y viva, que posibilite despertar de la *rutina* las dormidas, pero *asombrosas* maneras de hacer del ser humano.

## Referencias

1. Marina Abramović. 2009. La fábrica. The kitchen: homage to Saint Therese [Video File], España. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=37GtB4hMINY>
2. Alfonso Aráu. 1992. Dirección, Como agua para chocolate. [Película]. Miramax, México
3. Sandra M. Bustacara P. 2018. *La cocina. Diseño y vida cotidiana. Una revelación del envés de sus objetos*. Tesis de maestría. Universidad de Caldas, Manizales, Colombia
4. Jorge Coira .2010. Dirección, 18 Comidas. [Película]. Lagarto Cine, ZircoZine, Tic Tac Producciones, Televisión de Galicia (TVG) S.A., Argentina España
5. Michel De Certeau.1999. Anales de lo cotidiano, de La invención de lo cotidiano, Universidad Iberoamericana. Departamento de Historia. Instituto Tecnológico y de Estudios superiores de Occidente México, 1-2.
6. Laura Esquivel. 2015. *Intimas succulencias: tratado filosófico de cocina*, Penguin Random House Grupo editorial, México
7. Luce Giard. 1999. Hacer de comer. *La invención de lo cotidiano: Habitar, cocinar*, Universidad Iberoamericana. Departamento de Historia. Instituto Tecnológico y de Estudios superiores de Occidente Mexico, Universidad Iberoamericana. 151-231.
8. Adolfo L. Grisales V. 2015. *Artesanía, arte y diseño: Una indagación filosófica acerca de la vida cotidiana y el saber práctico*, Universidad de Caldas, Manizales
9. Caroline Korsmeyer. 2002. *Comida, Estética y Filosofía*, Paidós Iberica S.A., Barcelona
10. Juhani Pallasma. 2014. *La imagen corpórea: imaginación e imaginario de la arquitectura*, Gustavo Gili, Barcelona
11. Francesca Rigotti. 2001. *Filosofía en la cocina: pequeña crítica de la razón culinaria*, Herder, Barcelona
12. Martha Rosler. 1975. The semiotics of the Kitchen [ Video y Performance], New York. Obtenido de <https://www.moma.org/collection/works/88937>
13. Jacques Tati. 1958. Dirección, Mon Ocle. [Película]. Francia Gaumont Film Company, Francia

# Alma Provinciana o el País que Despierta

**Nazly López Díaz**

Universidad Manuela Beltrán

Bogotá, Colombia

nazlymaryiths@gmail.com

## Resumen

Al cine como documento se remite este trabajo para hallar tras la película silente “Alma Provinciana” 1926, el síntoma de una época de gran contraste entre una Colombia modernizada, mas no moderna, que pugna por una ruptura con el pasado conservador y religioso fruto de la regeneración política.

La película fue analizada a la luz de los debates que sobre la situación del país, hizo en aquellos años la emergente capa intelectual de estudiantes, prestos a romper con el pasado literario y político de Colombia, entrado el nuevo siglo.

La cinta pone en escena los valores de una época, al tiempo que en su encuentro con las ideas de los intelectuales de aquel momento, se convierte en reflejo del pensamiento de los años veinte.

## Palabras Clave

Colombia, Cine, identidad, historia, cambio, imaginarios, modernidad.

## Introducción

Los treinta primeros años del siglo XX en Colombia, marcan el derrotero histórico de los siguientes 100 años. El país da la bienvenida al prometedor siglo de los inventos con la guerra de los Mil días, cuya consecuencia fuera la independencia de Panamá. La indemnización que pagaran los Estados Unidos por la intervención sobre el Istmo y el boom cafetalero, favorecen un crecimiento económico que se refleja en el repoblamiento del país y la acelerada modernización del espacio urbano. Mientras tanto el espacio íntimo, reflejado en las creencias y costumbres de la gente, permanece sumergido en el siglo pasado.

Es por entonces que llega el cine al país, imprimiendo un aire distinto al ritmo de aquella sociedad monacal. Durante las primeras dos décadas el celuloide registra los acontecimientos políticos y sociales, pero es el salto a la ficción ocurrido hacia 1917, el que marca el comienzo de los intentos por crear una industria cinematográfica estable.

Desde sus inicios el cine se convierte en un instrumento del poder y en él son retratados los prohombres de la política, los eventos de carácter religioso y la alta sociedad. El cine también es útil a la disputa de las regiones por mostrar sus progresos al centro, en un país en que el poder y sus instituciones se encontraban altamente centralizados.

A partir de la década del diez, emerge una capa intelectual conformada por estudiantes de clase media alta, muchos de ellos procedentes de provincia, que en oposición a las ideas de la “Generación del Centenario”, intentan implantar una ruptura con el pasado inmediato, anclado en el conservadurismo regeneracionista.

Independientemente de la filiación política de estos jóvenes, se observa en su pensamiento la preocupación por adentrarse en las corrientes modernistas, reflexionando en torno a temas relacionados con el emergente panorama de conflictos sociales. No se puede olvidar que la Revolución Rusa y la Mexicana como parte de los acontecimientos más destacados de la década, fueron inspiración para el surgimiento de partidos de Izquierda, que en un contexto de profundización de las diferencias económicas y sociales, hicieron propicio el reclamo por mejores condiciones de vida.

En éste entorno el joven Félix Joaquín Rodríguez, emprende el viaje iniciático a los Estados Unidos y regresa con el cinematógrafo. Años más tarde y como estudiante de derecho en la Universidad Libre, rodará “Alma Provinciana” 1926.

Es su tiempo escenario de tremenda ebullición social que refleja con agudo sentido en la película. “Alma Provinciana” cuenta la historia de un estudiante de provincia aventurero y bohemio, que conoce en Bogotá al amor de su vida: la obrera hija de un zapatero. En su caso como en el de su hermana, quien se enamora del mayordomo de la finca, el padre se opone a la unión basado en prejuicios sociales, pues los hijos del gamonal



pertenecen a una clase pudiente. Al final el buen destino ajusta las cuentas, el mayordomo se hace rico y la hija del zapatero, el gran amor del estudiante, resulta ser una pariente perdida y por lo tanto, merecedora de los mismos privilegios que su prometido.

La mayoría de películas del periodo reflejan el temperamento melodramático de la sociedad. Desde la iniciática la “María” 1922, las historias de amores imposibles y los dramas se hicieron presentes en las pantallas, representando a la sociedad colombiana desde la mirada del señor burgués (Concha, 2014, p. 458). En estas cintas la otredad se muestra de manera estereotipada y se evidencia la gran dificultad de los cineastas de la época para reconocer los problemas de la cambiante sociedad

“Alma provinciana” se separa de sus contemporáneas no solo por su ejecución técnica, sino por la manera como los valores de una época cambiante aparecen reflejados: El país de provincia y la capital son uno. En éste los conflictos sociales producto de las diferencias de clase imposibilitan la felicidad de los personajes. El poder retardatario está en cabeza de una generación con ideas caducas y la juventud está llamada a propiciar el cambio.

Poco después de la aparición del sonido y debido a la dificultad de su incorporación a las películas nacionales, desaparecerán la mayoría de empresas cinematográficas de los pioneros. Corren días álgidos, las luchas obreras inundan el panorama, los movimientos estudiantiles hacen reclamos a una oligarquía anclada en el poder. La hegemonía conservadora llega a su fin cediendo espacio a la república liberal, las pugnas partidistas encienden la mecha de lo que sería la violencia de mitad de siglo... la suerte está echada.

### Marco Conceptual

El cine como producción cultural nos ayuda a comprender la importancia de las expresiones de la vida cotidiana en el contexto de la *micro historia*, que entendida como una rectificación a las “generalizaciones abusivas de las viejas interpretaciones globales de la historia social” (Fontana, 2001, p. 150), aborda los acontecimientos y los individuos desde fuentes poco usuales, para entender el contexto que los produjo y todo aquello intangible que se escapa a la oficialidad. Es desde la perspectiva del individuo y el seguimiento a su destino particular, como se van revelando las características del mundo que lo rodea, convirtiendo el universo doméstico en reflejo de los desarrollos

históricos y sociales del conglomerado.

Dentro de lo mencionado como intangible están las mentalidades y los imaginarios sociales, estos últimos entendidos como las invenciones permanentes que hace la sociedad de sus propias representaciones y que les sirven para legitimar un orden, percibir sus diferencias y darse identidad (Baczko, 1991, p. 8). Estos imaginarios se hacen palpables a través de la producción de mitos y representaciones, que son usualmente construcciones del poder instituido, pero que por su misma naturaleza etérea, escapan a sus agendas.

Los mitos aluden a la forma más o menos consiente en que el colectivo objetiva un concepto, procurando la aparición de símbolos e ideas motrices (González, 1998, p. 49). La idea del héroe, del hombre de bien y la asociación con lo religioso por ejemplo, materializan mitos en torno al deber ser colectivo, roles de lo femenino y lo masculino dentro de la sociedad y legitiman relaciones de autoridad y poder en torno a los valores imperantes.

Las representaciones identificadas a través de puestas en escena de la película, aluden a la forma en que se establece un universo referencial dentro del relato cotidiano, permitiendo que todos los elementos mencionados tengan un lugar y jueguen un papel significativo. Este relato colectivo brota de modo inconsciente y se refleja en la manera como una sociedad se concibe a sí misma, se autodefine y se representa, haciéndose evidente en las manifestaciones de la cultura popular y la de masas. En dichas manifestaciones emergen arquetipos surgidos ya no como una elaboración pre-concebida de la historia oficial, sino que emanan de un sentir más espontáneo: El tipo ingenioso, el enamoradizo, el pícaro, incluso el maleante, surgen de este modelo.

Los debates entre los Centenaristas y los Nuevos, es decir entre la generación que alcanzo los altos cargos políticos hacia 1910, un siglo después de la independencia, y los Nuevos, aquellos jóvenes nacidos hacia 1900 y formados en las universidades durante el segundo decenio del siglo, abarcaron temas como el auge económico, el surgimiento del proletariado, las tensiones sociales, la secularización del estado, los primeros brotes nacionalistas y el papel de la mujer entre otros (Arias, 2007, p. 14). Desde su perspectiva es que se elabora el reconocimiento del ideario de ruptura con el pasado, dentro de la película “Alma provinciana”.

## Metodología

El primer paso en esta aproximación fue desentrañar desde el mito y la representación de los imaginarios sociales, los elementos narrativos que dan cuenta más allá de la historia, de aquellas relaciones de poder que hablan en lo profundo de orden social, roles, conflictos y diferencias de clase.

Lo anterior condujo a observar en la película, desarrollos dramáticos en torno a los tópicos de debate de los intelectuales de aquella época: El papel de la mujer, el nacionalismo criollo, la cuestión social y la secularización del Estado y la sociedad.

Estos tópicos fueron ubicados en su contexto histórico y puestos en diálogo con el argumento de la cinta, para evidenciar el modo como “Alma provinciana” refleja el pensamiento político de su época.

## El País que Despierta

### Tópico 1 “El Nacionalismo Criollo”

El clima político posterior a la Primera Guerra, en que una Europa debilitada cede su eje de influencia a los Estados Unidos, genera una reflexión sobre la identidad y la soberanía nacional en toda Latinoamérica. La literatura indigenista, la exaltación de la raza cobriza en la pintura muralista y la denuncia de la oligarquía por todo el continente, materializan la necesidad del retorno de la mirada hacia la propia historia.

En el caso Colombiano, los intereses comerciales y estratégicos de los gobernantes hicieron que pese al episodio de Panamá, se pasaran por alto los sentimientos antinorteamericanos imperantes en la época. Armando Solano, periodista boyacense y liberal de izquierda, reconocían en las “pretensiones “cosmopolitas”, en el esnobismo de la élite dirigente, presta a imitar las modas extranjeras, una seria amenaza para “el alma nacional”. Solano consideraba que las clases dirigentes manifestaban una admiración desmedida por un modo de vida distinto al nuestro, en que se reconocía “desdén por todo lo propio” al condenar “en bloque y en cada detalle, las características intelectuales, morales y físicas de nuestra raza” (Solano, 1980, p. 45-46). En sus reflexiones hacía un llamado a robustecer el sentimiento de autonomía patria, mediante el reconocimiento, sin idealizaciones ni chauvinismos, de la tradición y la historia.

El paisaje desde donde parte el relato en “Alma provinciana” es el del espacio rural, donde habita

el alma inquieta de Juan Antonio, mayordomo de la finca del Gamonal. Es allí donde en medio de la representación bucólica de las labores del campo se da el encuentro de la primera pareja de enamorados, al tiempo que se retrata a los campesinos, cuyos valores inviste el buen Juan Antonio: hombre honrado que pese a su situación económica busca superarse. Es también dónde tiene lugar el primer enfrentamiento con el poder de don Julián, el Gamonal del pueblo, quien no acepta la relación de campesino con su hija. Al no lograr doblegar la voluntad del padre de la muchacha, Juan Antonio el fiel servidor, parte hacia las minas en busca de fortuna.

En el retrato pintoresco que realiza de la provincia Félix J. Rodríguez, destaca con simpatía el momento en que aparece un labriego para avisar la invasión del cultivo: ¡Oh don Juan Antonio, que los burros de don Custorio se tan tragando el maizal!!! No solo la autenticidad del personaje, sino la manera como están escritas sus líneas, demuestra en un país que se ufana de sus literatos, la emergencia de la otredad.

Como lo manifestara Solano, “Es en el corazón de la gleba donde hay que buscar el sentido de la patria. Es en la mesa labriega, en el campesino de todas las categorías, así como en las juventudes [...], donde ha de suscitarse la necesidad de nacionalizarnos, de tomar contacto con la atmósfera y raíces en el suelo” (Solano, 1929, p. 259-260)

La mirada de Rodríguez hacia el país cambiante no se limita a “La vida en provincia”, sino que se exploya cuando retrata a los obreros, a los estudiantes, a las planchadoras, a las caseras, incluso a los ladrones, sin estetizarlos ni caricaturizarlos, sino con admiración profunda hacia su naturaleza, hacia los anhelos que alimentan su alma, hacia lo curioso y anecdótico de la vida misma. En esa simplicidad y claridad de la representación del mundo rural y el urbano, con sus personajes y anécdotas, es que se hace manifiesto un nuevo sentimiento de apropiación de lo local, tal como lo concibieron los muralistas y los escritores indigenistas.

### Tópico 2: Auge Económico, Surgimiento del Proletariado y la Cuestión Social/

La industrialización del país y el crecimiento propiciado por el auge del café y los dineros de la indemnización por Panamá, ahondaron las diferencias entre las clases sociales: por una parte el campesinado y la emergente clase obrera, sumidos en la miseria y carentes de derechos. Por la otra, los propietarios de

las industrias y latifundistas. El periodo es escenario de movimientos sindicales y lucha obrera. Las huelgas hacen su aparición, el reclamo por los derechos básicos salta al centro de la escena social y política.

Gerardo, el otro hijo de don Julián, es un joven estudiante universitario. Tras un periodo de vacaciones en la provincia, en que su rebeldía y temperamento aventurero quedan expuestos al burlar la autoridad paterna ausentándose del rosario familiar, saqueado las arcas del Gamonal para ir de parranda y participando en riñas callejeras, regresa a Bogotá a continuar sus estudios. Ya en la ciudad, en otra noche bohemia, conoce por casualidad a Rosa, una obrera hija de un zapatero.

La pobre Rosa debe enfrentar el acoso del hijo del dueño de la fábrica en la que trabaja, ante la terrible situación económica que atraviesa su familia, debida a la enfermedad de su madre. Sin embargo la virtuosa muchacha no cede y es expulsada del trabajo. Entre tanto el estudiante se debate entre al amor que le despertó la obrera y los prejuicios sociales. Finalmente vence su orgullo y comienza a cortejar a Rosa. La relación con el estudiante trae bienestar a la familia del zapatero, pues además de ayudar en el negocio, el estudiante facilita que a la madre de Rosa pueda verla un médico y consiga sanarse. Del mismo modo, el contacto con la obrera y su familia hacen de Gerardo una persona mas consiente y responsable.

En un país en que las obras públicas y el crecimiento económico parecían ocultar la realidad de las multitudes excluidas del progreso y la prosperidad, Armando Solano invitaba “a las gentes de pensamiento a una ligera meditación sobre nuestro estado actual y sobre las responsabilidades que de él se desprenden”. Como menciona Ricardo Arias, este era un llamado a que los intelectuales tuvieran un papel activo y una posición crítica frente a los problemas que aquejaban la sociedad colombiana (Arias, 2007, p. 160).

“Hemos redimido a los de arriba, los hemos colocado a la altura de las agrupaciones civilizadas y aun refinadas de Europa. Pero hemos permitido, como egoístas y cobardes, que un yugo de bronce siga pesando sobre la cerviz de nuestros hermanos desheredados” (Solano, 1921, p.-).

Cuando el Gamonal se entera del romance de su hijo, viaja a la capital a confrontar a Rosa y le ordena, como hiciera con Juan Antonio, que abandone cualquier pretensión hacia Gerardo. La tensión estalla cuando el Gamonal le arroja a los pies un fajo de dinero para

que se pague cualquier perjuicio producido. Ella aunque se defiende enarbolando su orgullo y dignidad, finalmente es doblegada e idea un plan para que el hijo del hacendado la olvide: toma el dinero y lo hace pasar como el beneficio obtenido por ceder a las pretensiones de un caballero.

Gerardo cae en el engaño y la deplora. Es ante la valentía y dignidad mostrada por la obrera que el Gamonal reacciona con arrepentimiento y aclara la situación a su hijo. El acto de valor y sacrificio demostrado, hace que Rosa gane el favor de don Julián quien finalmente la acepta.

Gerardo: el rebelde, el intelectual, no es capaz de ver mas allá de lo evidente la situación de Rosa, quien como representante de la clase popular queda destinada a enfrentar por sí sola, el poder retardatario y las estructuras de poder existentes. Gracias a la actitud libertaria Rosa, el amor y la dignidad triunfan.

El contexto de trasformaciones sociales que se refleja la historia se hace claramente observable la evolución de los personajes dentro de la trama. La obrera que se opone al acoso del patrón, el mayordomo que se enfrenta al gamonal, el gamonal cuyo orgullo se rinde ante el sentido de justicia, el estudiante que madura y se prepara para un futuro lleno de promesas.

### **Tópico 3. El Rol de la Mujer**

El lugar de la mujer en la sociedad de comienzo de siglo estaba en el hogar y no en las fábricas. La educación se centraba en dotarla de los valores necesarios para ser buena esposa y buena madre. A las niñas de bien no se les permitía salir solas, ni participar de espectáculos públicos. Aquellas que se salían del molde, gozaban de mala reputación.

El cambio que trajo el nuevo siglo y la situación del país, impulsó la demanda de mano de obra para las fábricas, que en correspondencia con la situación económica de la clase media emergente, propició el ingreso de muchas mujeres al mundo laboral. El panorama de la mujer en aquella década lo ilustra maravillosamente Lucía Cock Quevedo, quien en la encuesta a las mujeres propiciada por la revista Universidad, manifestó la existencia de dos posiciones extremas: la de “la mujer sencilla que sólo sabe de los quehaceres de la casa, que no se preocupa por lo que fuera de sus paredes ocurre, que es servicial para sacudir los vestidos del padre, del hermano o del esposo, y que cuando alguno de ellos quiere leer en su compañía se fastidia horriblemente, acabando por dormirse en la

mecedora”. En el otro extremo la mujer “que lee, que estudia, que habla de política internacional e interna y escribe sobre el voto femenino” (Cock, 1921, p.240).

Mientras en Alma provinciana, María encarna valores tradicionales y jamás logra encarar el poder del padre, limitándose a enjugar con su lágrimas la nota de despedida de su amado, Rosa confronta al Gamonal, llevándolo a una posición en la que termina reconociendo que se ha equivocado. Sin embargo, el real mérito del Rosa es el de ser una mujer virtuosa, que por aras o mangas del destino, resultó siendo la sobrina perdida del Gamonal.

Mas allá de la solución “*deus ex machina*”, El valor concedido al personaje de la obrera, permite que se haga palpable en la película de Rodríguez, el germen del cambio hacia un reconocimiento distinto de lo femenino. Cambio para el cual la mentalidad colectiva aun no está aun preparada, según se reconoce en las palabras consignadas por un autor que firma bajo el seudónimo de Luis Sereno:

“el feminismo en forma académica, dado a resolver problemas políticos y económicos y metido en elucubraciones literarias y filosóficas es poco menos que una amenaza para la paz y la armonía domésticas y para todas las gracias y encantos con que la naturaleza ha dotado prodigiosamente a nuestras adorables congéneres. (Sereno, 1921, p.-)

La condición de trabajadora de Rosa se reversa cuando recuperada su posición social, se casa con Gerardo y se va a vivir una vida de ventura, en la que muy seguramente terminó confinada al hogar.

#### **Tópico 4. La Secularización**

La alianza con el poder político, permitió a la Iglesia católica de la mano de los conservadores, mantener sus privilegios y permear toda la sociedad con sus valores. Las doctrina social de la iglesia en boga por aquellos años, no logró traspasar las recias capas de privilegios de clase defendidos en la escena nacional, por lo que las diferencias sociales y económicas fueron justificadas como reflejo de la voluntad divina y como tales debían aceptarse sin cuestionamientos.

La influencia de la Iglesia estaba presente en todas las esferas de la vida, por lo que la no aparición en “Alma provinciana” de representaciones del poder eclesiástico y mucho menos de sus símbolos e instituciones, constituye un hecho a ser destacado. La tendencia del Liberalismo y de la izquierda del momento, fue la de

propender por la separación entre la Iglesia y el Estado, reduciendo su ámbito de influencia en áreas tan sensibles como la educación.

Por eso, para el animo renovador de los tiempos, la frase de Rosa ante el despido de la fabrica, justifica y contextualiza el cuestionamiento a la voluntad divina: “Y así, humillada, comprendí las desigualdades que existen entre los hijos de un mismo Dios”. Su padre el zapatero, interlocutor en la escena le responde: “Esa desigualdad no es obra de Dios, es obra del carácter del hombre que siempre quiere sobresalir y para que unos sobre salgan se necesita la postración de otros”.

La respuesta del padre tiende a alivianar la situación, pero pone en el albedrio de los hombres, la responsabilidad de sacar provecho propio en perjuicio de sus congéneres. La desigualdad así vista dentro del contexto de la película, deja de tener su raigambre en la voluntad divina y se instala en lo social, en el espacio de ejercicio de lo político, por tanto es susceptible de transformarse y es deber de los hombres hacerlo.

### **Conclusiones**

El cine como herramienta, permite desplegar desde la distancia del tiempo, la mirada de un autor cuya lucidez se plasma en las imágenes de su obra. No solo como cineasta resulta reveladora la aproximación de Félix Rodríguez al cine, sino que además la temática de su película, crítica sin convertirse en panfleto, evidencia la radiografía de un país que se apronta al cambio en su entrada a la modernidad.

Alma provinciana más allá de ser un fresco costumbrista como los son la mayoría de cintas del periodo, plantea una reflexión sobre las diferencias de clase, la tradición y los prejuicios, que refleja entre líneas el pensamiento de la generación que pocos años más tarde, saldrá a las calles a protestar contra el gobierno de Miguel Abadía Méndez (Concha, 2014, p. 458), repudiará la masacre de las bananeras y cuyo primer mártir será el estudiante Gonzalo Bravo.

Esto se evidencia en el modo como el componente religioso se desvanece en el relato y se cuestiona la justicia divina, el poder instituido se representa y es burlado, las jerarquías que sustentan el orden social se subvierten y se re-crea un nuevo balance en las relaciones entre los personajes, que refleja el cambio de mentalidad de una época que se separa de un pasado en que los privilegios, el control del estado y el poder eclesiástico, han moldeado la mentalidad social.

## Referencias

1.Arias, R (2017). Los Leopardos: una historia intelectual de los años 1920. Bogotá: Ediciones Uniandes .

2.Baczko, B (1991). Los imaginarios sociales. Buenos Aires: Editorial Nueva Visión.

3.Concha, A (2014). Historia Social del Cine en Colombia, TOMO 1 (1897 – 1929). Bogotá: Colección: Black Maria, Escuela De Cine.

4.Cock, L (1921), “Nuestra encuesta femenina”, Universidad , No. 17, 6 de octubre de 1921, p.294. En Arias, R (2017). Los Leopardos: una historia intelectual de los años 1920. Bogotá: Ediciones Uniandes .

5.Fontana, J(2001) La historia de los hombres, 150. En Fernández, B (2014) “Carlo Ginzburg, microhistoria y escala. El caso del vinatero calvinista”, Historiografías, 8 (julio-diciembre, 2014): pp. 108-120.

6.González, M (1998). “La idea de Nación”. En investigación Interdisciplinaria. Bogotá: Editorial Magisterio.

7.Solano, A (1980). “Un tema de meditación”, en Glosas y ensayos. Bogotá: Biblioteca Básica Colombiana. En Arias, R (2017). Los Leopardos: una historia intelectual de los años 1920. Bogotá: Ediciones Uniandes .

8.Solano, A (1929) “Introducción al libro de La melancolía de la raza indígena”, Universidad , No. 124, 9 de marzo de 1929, pp. 259-260. En Arias, R (2017). Los Leopardos: una historia intelectual de los años 1920. Bogotá: Ediciones Uniandes.

9.Solano, A (1921)., “La acción futura”, El Gráfico, No. 533, 8 de enero de 1921. En Arias, R (2017). Los Leopardos: una historia intelectual de los años 1920. Bogotá: Ediciones Uniandes .

10.Sereno, L (1921) “Inquietud femenina”, La República, 18 de agosto de 1921. En Arias, R (2017). Los Leopardos: una historia intelectual de los años 1920. Bogotá: Ediciones Uniandes .

## Procesos Colectivos en las Comunidades Indígenas que Contribuyen a la Paz de Colombia

<sup>1</sup>Ana Cecilia Ruíz Herrera , <sup>2</sup>Luís Nuivita Mamatacán (Atzui Zarabata Nuivita) , <sup>3</sup>Oscar Salazar Gómez

<sup>1</sup>Universidad de Caldas, Manizales, Colombia , anaceciruiz@gmail.com

<sup>2</sup>Indígena Kogi, Sierra Nevada de Santa Marta, Universidad de Manizales, Manizales, Colombia

<sup>3</sup>Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, osalazar14@une.net.co

### Resumen

Este artículo expone la lucha pacífica que se ha hecho pública, de parte de las comunidades indígenas que habitan la Sierra Nevada de Santa Marta, y que buscan desde el mecanismo legal de Consulta Previa poder establecer que se cumplan las garantías legales y jurídicas que ampara sus derechos fundamentales, y en el cual son objeto de especial protección constitucional.

En esta discusión no solo se encuentra inmerso el aspecto de la conservación ambiental, sino también las dimensiones sociales, económicas y culturales, haciendo mucho más integral este tema a tratar.

Replantear las reglas del mecanismo de consulta previa es lo que solicitan con urgencia las comunidades serranas, toda vez que las profanaciones que han hecho a su territorio sagrado los “hermanos menores”, amenazan cada vez más con la destrucción irreversible de todo lo que ellos son como comunidad. Y pese hay que varias sentencias judiciales que le reconoce sus derechos, entre ellos a tener una consulta previa libre e informada, el gobierno ha favorecido mega proyectos de infraestructura y minero-energéticos.

### Palabras Clave

Consulta Previa, territorio, comunidades serranas, mega proyectos.

### Introducción

El territorio, así como los recursos naturales para todos los pueblos indígenas, sustentan su modo de vida, les genera identidad, y son fuente que alimenta tanto su vida material como espiritual.

La visión integral que sobre el territorio tienen estos pueblos, hace que no solo se considere relevante el aspecto geográfico; está también la perspectiva cultural, en la que se encuentra un territorio construido con todo lo que ellos son como comunidad. Dicho espacio expresa su cosmovisión, así como su espiritualidad y especialmente recrea su riqueza como pueblo.

Las comunidades que habitan la Sierra Nevada de Santa Marta, en Colombia, hacen parte de estos grupos indígenas que a lo largo de la historia han reclamado

sus derechos, de forma pacífica, sobre el manejo tanto material como espiritual del territorio, que ha sido el elemento central de una disputa histórica que involucra sus derechos y su vida. En esa medida, estos grupos se han visto seriamente afectados por decisiones de parte del gobierno, que buscan de alguna manera la explotación de los lugares y recursos que ellos reclaman y reconocen como propios.

### Entendiendo el Territorio

La pugna por el territorio de los pueblos habitantes de la Sierra Nevada, comprende problemáticas históricas y políticas que involucran tanto al Estado como a los entes privados, con resultados en su mayoría que van en detrimento de las comunidades indígenas; toda vez que la concepción simbólica que sobre el territorio tienen los indígenas, choca con los estamentos de la legislación ordinaria Estatal (Comisión Interamericana de Derechos Humanos).

Colombia, como país que se reconoce a sí mismo pluriétnico y multicultural, defiende en su Carta Magna la diversidad cultural y étnica de sus comunidades y pueblos (constitucioncolombia.com).

De acuerdo con cifras del DANE, 87 pueblos indígenas conforman la nación colombiana, esto es, el 3,43% del total de la población. Y dentro de estos pueblos se encuentran los llamados pueblos serranos, habitantes de la Sierra Nevada de Santa Marta (sistema montañoso litoral más alto del planeta), declarada Reserva de Biosfera y Patrimonio de la humanidad por la UNESCO en 1979, y ubicada entre los Departamentos de Magdalena, Cesar y La Guajira, en el Caribe colombiano (Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), 2005).

Dada la gran extensión de territorio, así como su distribución política y administrativa, y las diferentes instituciones que poseen jurisdicción sobre él, hacen que



se genere diferencias debido a los distintos intereses que allí se mezclan frente al uso de los recursos naturales.

Es de entender que el territorio es ocupado y vivido por las comunidades conforme a su ley y en correspondencia con el espacio y el tiempo.

### **Ley de Origen**

Los referentes existentes sobre la protección y salvaguardia del territorio ancestral por parte de los grupos étnicos, y la petición insistente de los mismos al estado para eliminar el licenciamiento minero, muestran sin duda una contraposición de poderes que ha llevado a que los pueblos Kogi, Arhuaco, Kankuamo y Wiwa hayan decidido unirse y participar en la formulación de un Protocolo de Consulta Previa, basado en la Ley de Origen, que es el Derecho Mayor o Propio (Artículo 330 de la Constitución Política), es decir sus leyes, que respalda su forma de gobernar, así como también les genera identidad. El cumplimiento de dicha ley garantiza el equilibrio, el orden y la permanencia de la vida, así como la convivencia en los territorios ancestrales (Consejo Regional Indígena del Huila, 2012).

Hay que aclarar que para las comunidades indígenas la Ley no cambia, como sí lo hace para los mestizos (yatzi), ya que todo en su mundo es cambiante, desde lo material hasta su forma de ver y sentir, y nada les es perdurable. Para los indígenas la ley implica permanencia, conforme a la ley, al origen y a la tradición.

La Ley los hace cuidadores del Mundo, para que haya equilibrio entre la Naturaleza y el hombre. Las comunidades de la Sierra Nevada son los Hermanos Mayores, los que protegen y reestablecen. Su lucha la lideran a través del diálogo, buscando aportar a la paz de Colombia.

En la búsqueda de la protección del territorio ancestral, las comunidades de la Sierra han llevado a cabo diferentes procesos de consulta previa frente a distintos megaproyectos, buscando salvaguardar la integridad y pervivencia de su pueblo. Y considerando ésta como una medida que conlleve a la no repetición en la vulneración de los derechos étnicos. El Estado, como garante de la protección de los derechos de todo el pueblo colombiano, se compromete en un diálogo intercultural en el que conservar las costumbres e instituciones propias de las comunidades indígenas sea su prioridad.

### **Sei Shizha**

Es la zona teológica de las comunidades serranas, conocida como Línea Negra (conformada por los departamentos de la Guajira, Magdalena y César), y creada por medio de la Resolución 02 de Ministerio de Gobierno, reconocida en 1973, en la que se establecen los puntos acordados con las cuatro comunidades de la Sierra Nevada, y dentro de los cuales se encuentran muchos lugares sagrados y de pagos para estas comunidades.

Para la delimitación de esta zona se tuvieron en cuenta tanto el aspecto étnico y cultural, desde el cual los grupos indígenas de la región pudieran ser autónomos y libres; y el aspecto ecológico, directamente relacionado con la preservación del equilibrio ambiental y natural (Banco de la República, 2017).

Así mismo, los resguardos indígenas y los parques naturales son otras dos clases de áreas protegidas que confluyen en esta zona. Pese a la existencia de este marco regulatorio, en la práctica se siguen generando actividades (de índole económico) que restringen y obstaculizan el desarrollo de las comunidades al interior de su territorio.

Como bien refiriera Brett Troyán en una de sus conferencias, acerca de que la organización de territorios ha sido negativa, pues hablaba de un proyecto ideológico que vinculaba supuestamente a los indígenas al estado-nación, pero éste sólo ha reflejado la ausencia del mismo (Troyán, 2017).

Habrà que ir un poco más de la mano con la cosmovisión de las comunidades indígenas, con el propósito de crear identidad y proponer un proyecto de vida incluyente para ellos, y en el que se vinculen tanto su mundo como el mundo de los demás ciudadanos colombianos.

### **Centro de la Discusión**

De acuerdo con las comunidades, los proyectos que ha autorizado el gobierno nacional al interior de su territorio, sólo reporta grandes afectaciones a sus lugares sagrados, ubicados en la denominada Línea Negra. Estos sitios sagrados son de vital importancia para los indígenas, toda vez que en ellos confluyen las fuerzas espirituales que garantizan y mantienen el equilibrio del mundo.

Un agravante en toda esta problemática es la afirmación de los grupos indígenas frente a que la consulta previa, en lugar de ser un elemento que legal de protección de

su territorio, se ha convertido en factor que avala su destrucción. Y es que la lucha de defensa del territorio no es nueva, ya hay muchísimos lugares sagrados que han sido arrasados por los proyectos autorizados, y desde hace 15 años el panorama se ha tornado más complejo. Este daño no sólo afecta el territorio en sí, sino que a su vez se ven seriamente afectadas las prácticas culturales y sociales de los grupos habitantes de la Sierra Nevada.

### **Lineamientos del Protocolo**

Teniendo en cuenta que la misión de las comunidades indígenas es la protección y conservación del territorio, el protocolo que se encuentran redactando actualmente propone algunos lineamientos que debe seguir la consulta:

Uno de los lineamientos es el ordenamiento territorial ancestral, donde el territorio va más allá de un área geográfica definida, y se convierte en un tejido de espacios sagrados, conectados entre sí con los elementos que generan vida y equilibrio. Y todas las comunidades de la Sierra están llamadas a preservar esa zona “Línea Negra”, porque es ella la que demarca los sitios de alto valor cultural y espiritual (territorio sagrado).

Otro hace referencia al gobierno propio y el orden del territorio ancestral, donde los espacios no se encuentran separados sino unidos entre sí; y toda la comunidad forma parte de ese territorio y por ende, de la misma Ley de Origen. Cada jurisdicción dentro del territorio debe velar por el equilibrio de la vida y de cada elemento e integrante de la comunidad, en interacción con la Ley de Origen. Se tiene el mismo respeto por los principios de la tierra y los espacios de la naturaleza, como por el valor de la propia vida y del buen comportamiento.

El tercero es el concerniente a la consulta como ejercicio de la autoridad pública ancestral, donde todos los elementos y materiales naturales, así como todos los seres vivos componen el tejido del territorio ancestral en su conexión con los principios de origen. En los espacios sagrados se protegen los principios de la vida del territorio ancestral; y por tanto la consulta previa que se realiza para la protección de dicho territorio, permite a su vez la preservación de los principios de la vida que mantiene la pervivencia de las culturas y pueblos indígenas.

El último lineamiento es la consulta como procedimiento para proteger el territorio; aquí las consultas se convierten en una garantía de protección del territorio y deben realizarse para determinar el

buen uso que debe darse al territorio, y así fortalecerlo a nivel espiritual. La Ley de Origen no contempla daños. Todas las construcciones, incluso las que hacen las mismas comunidades dentro de su territorio, deben consultarse y deben “pagarse” para que todo salga bien y sin problemas (LINEAMIENTOS PARA PROPUESTA PROTOCOLO DE CONSULTA PREVIA PUEBLOS SIERRA NEVADA DE SANTA MARTA, 2018).

Todos los aspectos relacionados anteriormente muestran la importancia que para estas comunidades indígenas de la Sierra Nevada tiene el territorio, pero aquel que es construido, que se ha ido tejiendo con el tiempo, aquel que preserva sus tradiciones, que encierra su cosmogonía. El territorio que les fue legado desde “el principio”, y en el que cada elemento es indispensable para vivir. Un territorio que va mucho más allá de unos límites geográficos y que trasciende el pensamiento occidental, sesgado y agresivo, incluso irrespetuoso con las concepciones de los pueblos ancestrales.

Lo que en realidad se busca con esta propuesta es dar a conocer el conflicto que existe por la defensa del territorio de unas de las comunidades indígenas más tradicionales del país, las cuales se han visto marginadas por las políticas de explotación del Estado, que trasgreden el orden jurídico bajo el que se enmarcan estos pueblos. Y por lo tanto los preceptos legales sobre la propiedad privada colectiva de la que deben gozar los pueblos indígenas, han sido violentados por las mismas instituciones oficiales (Semana Sostenible, 2016).

Tanto la concepción del mundo occidental como la de las comunidades indígenas (Ley de Origen), en este caso, las de la Sierra Nevada de Santa Marta, deben llegar a un punto que facilite la concertación. Y debe evidenciarse un mayor respeto por el pensamiento cosmogónico de los pueblos indígenas; esto hará que los territorios que se encuentren bajo la circunscripción especial indígena sean protegidos bajo espacios de consulta previa, antes de pensar ejecutar proyectos que pongan en riesgo la integridad de los pueblos indígenas colombianos (Murillo Escobar, 2013).

### **Conclusiones**

Las coyunturas que existen en este momento en cuanto a la regulación de las áreas protegidas en la región, y que involucran directamente a la Línea Negra, advierten seriamente de las restricciones que deben existir para desarrollar algún tipo de actividades en ella, y de la obligación de realizar consulta previa a las comunidades

indígenas de parte de todos los actores comprometidos en una de estas actividades.

Sentencias como la T-849/14, han sido expedidas por la Corte Constitucional, quien se ha pronunciado varias veces fallando a favor de las comunidades y la protección de sus derechos, y a ser consultados previamente para cualquier proyecto de exploración y explotación de los recursos al interior de la Línea Negra.

Hay que tener en cuenta que los desacuerdos presentados generan pleitos que son desgastantes tanto para las comunidades como para la nación. Por eso, es importante poder llegar a puntos en común.

En este sentido, las decisiones que se tomen con relación al territorio indígena (zona teológica) debe ser consultada y acordada por parte de todas las partes involucradas, y muy especialmente, de sus habitantes, en este caso en particular, las comunidades de la Sierra Nevada de Santa Marta.

Hay algo muy importante por lo que debe trabajar el estado colombiano, y tiene que ver con el reconocimiento de que existen distintas formas de ver el mundo dentro del territorio; y una de esas visiones es precisamente la de los grupos indígenas, que invitan a todo el pueblo a formar parte de ese patrimonio cultural inmaterial que es su pensamiento ancestral.

## Referencias

Banco de la República. (Abril de 2017). *www.banrep.gov.co*. Obtenido de *www.banrep.gov.co*: [http://www.banrep.gov.co/docum/Lectura\\_finanzas/pdf/dtser\\_253.pdf](http://www.banrep.gov.co/docum/Lectura_finanzas/pdf/dtser_253.pdf)

Troyán, B. (2017). Conferencia sobre el Territorio.

Colombia Co. (s.f.). *www.colombia.co*. Obtenido de *www.colombia.co*: <http://www.colombia.co/esta-es-colombia/colombia-un-pais-plurietnico-y-multicultural/>

Comisión Interamericana de Derechos Humanos. (s.f.). *cidh.org*. Obtenido de *cidh.org*: <http://cidh.org/countryrep/TierrasIndigenas2009/Cap.V-VI.htm>

Consejo Regional Indígena del Huila. (2012). *www.crihu.org*. Obtenido de *www.crihu.org*: <http://www.crihu.org/2012/09/la-ley-origen.html>

*constitucioncolombia.com*. (s.f.). Obtenido de *constitucioncolombia.com*: <http://www.constitucioncolombia.com/titulo-1>

Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE). (2005). *www.dane.gov.co*. Obtenido de *www.dane.gov.co*: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/demografia-y-poblacion/censo-general-2005-1>

(2018). *LINEAMIENTOS PARA PROPUESTA PROTOCOLO DE CONSULTA PREVIA PUEBLOS SIERRA NEVADA DE SANTA MARTA*.

Murillo Escobar, D. R. (2013). “*LEY DE ORIGEN Y LEGISLACIÓN EN COLOMBIA*”. Bogotá. Obtenido de <http://bdigital.unal.edu.co/39869/1/621795.2013.pdf>

Semana Sostenible. (Noviembre de 2016). *sostenibilidad.semana.com*. Obtenido de *sostenibilidad.semana.com*: <http://sostenibilidad.semana.com/medio-ambiente/articulo/sierra-nevada-indigenas-piden-modificar-mecanismo-de-las-consultas-previas/36469>

Semana Sostenible. (2017). La lucha de cuatro pueblos indígenas para que la minería no cruce la Línea Negra. *Revista Semana*.

Zamudio, T. (s.f.). *indigenas.bioetica.org*. Obtenido de *indigenas.bioetica.org*: <http://indigenas.bioetica.org/mono/inves60.htm>

Approach to Doing Business. *CLS Journal of Museum Studies* 6, 1 (2012), 1-13.

20. Pérez Angel, G. 2008. *Nos dejó el tren*. Ediciones Cisnecolor, Colombia. 255-303.

# Big Dada: Manifiesto de Supervivencia para Territorios Enredados en Disputa

**Luis Fernando Medina Cardona**

Universidad Nacional de Colombia

Bogotá, Colombia

lfmedinac@unal.edu.co

## Resumen

Este es un texto híbrido que discurre entre el ensayo experimental y el manifiesto y que busca argumentar la necesidad de desarrollar estrategias que nos permitan recuperar nuestro estatus de ciudadanos en Internet, particularmente en las redes sociales. No obedece al informe de resultados de una investigación tradicional pero sí a una reflexión teórica y estética que busca suscitar un debate colectivo. Para ello parte de reconocer las dicotomías de Internet y del cambio radical que ha tenido esta desembocando en la excesiva comercialización que amenaza nuestras personalidades en red con el comercio de nuestras intimidades. Por ello afirma que el Internet es un espacio material y a través de la libre asociación propia de las redes, empareja la lucha por esa libertad digital con la vanguardia artística del dadaísmo, proponiendo en clave de manifiesto una serie de acciones - o instrucciones - muy breves y fáciles de aplicar que reinterpreten el ánimo de ruptura de dicha vanguardia para generar ruido en los algoritmos censores basándose en el concepto de ofuscamiento. Así, al final el ejercicio es una excusa para suscitar un debate urgente y generar una caja de herramientas - ambas acciones comunitarias y colectivas - para contrarrestar la explotación de nuestras subjetividades y cuerpos digitales.

## Palabras Clave

Internet crítico; Big Data; Dadaísmo; Ofuscamiento, Activismo; Zonas Temporalmente Autónomas.

## Introinspecciones

01. El (o la) Internet, ese prodigio comunicativo surgido de un sueño científico, es quizá la máquina más compleja que haya construido nuestra especie. Como un eco electrónico de malocas remotas, de ágoras antiguas y plazas ajetreadas, es el foro actual que replica de manera híbrida el afán humano de pertenecer a una comunidad. Y cómo máquina, está compuesto de miles de pequeños cuantos donde los afectos, los electrones, los saberes y la ignorancia se funden en flujos vertiginosos de información. Y como híbrido, escapa a la dictadura de las dicotomías taxonómicas que

simplifican la red a infraestructura material y marxista o a superestructura ideal y platónica. Lo real y lo virtual, aventuran nuestras vetustas etiquetas, cuando nuestra cotidianidad moderna nos indica con fuerza que es un continuo de realidad mixta donde la carne convive con el símbolo. Por ello los embates de este mundo que nos hemos construido nos afectan, mereciendo la reflexión activa que humanice cada vez más la contradictoria pero efectiva metáfora de la máquina. ¿Y de qué embate se habla? pues de las mutaciones sufridas por Internet como territorio, patentes en la progresiva explotación de nuestros cuerpos digitales a mano de los denominados “señores de las nubes” [11].

02. Como vínculo que es mensaje e inicio de ruta, este texto navega en la hibridación - única respuesta dada su objeto y objetivo - entre el ensayo argumentativo con soportes históricos y el manifiesto brioso que espeta la crítica pero divisa la solución al problema descrito. Epistemológicamente, no obedece a una investigación lineal donde se encarna un producto canónico, pero reconoce en la lúdica de la libre asociación el génesis de futuros desarrollos. Metodológicamente, dialoga con el recuento polivalente y multimedia que ofrece la arqueología de medios [14], la filosofía de la tecnología y la historia de las vanguardias artísticas para arrojar algunas humildes luces sobre ese mapa infinito que es Internet y que ha sido descrito como laberinto neuronal o como universo. Y por último, estéticamente, este texto aspira a una hipertextualidad incompleta y experimental, en homenaje al texto que enlaza el universo comunicativo, desde una galaxia Gutenberg McLuhaniana hasta un mundo rico en medios pero regido en sus entrañas por el imperio del código de que es texto y acto en una sociedad mediada por el software. Así, se diagnostica la falacia racionalista del denominado “Big Data”, la tiranía de oscuros algoritmos y se canta una victoria de ensueño sobre las bases de datos.

03. Para lograr su periplo argumentativo, informativo y microactivista, el texto está organizado en los siguientes módulos. Primero, una breve historia del Internet es tejida con énfasis en el anhelo científico de hacer fluir la información y de como desde el inicio la red se perfilaba como medio de comunicación. A continuación, se presentan algunos dilemas de Internet y en particular de las redes sociales, interpretando su relación con el llamado “Big Data” como manifestación última un racionalismo exacerbado. Luego, el siguiente módulo plantea directamente la problemática de nuestra privacidad amenazada por la silenciosa recolección de datos y arguye como respuesta el concepto de “ofuscamiento”, para desembocar en el módulo central en clave de manifiesto portátil donde se exhibe con pequeños ejemplos - gestos mínimos y marginales pero poderosos - la estrategia de defensa que el juego de palabras “Big Dada” sugiere. Finalmente, las conclusiones se arrojan al terreno de la especulación, con el brío del anhelo de una vida en comunidad digital más transparente, que evada las argucias de un capitalismo disfrazado bajo la falacia de la inmaterialidad. Como pequeña licencia de estilo, cada sección procura tener una estructura ternaria (tres párrafos) como gesto crítico hacia lo binario y dicotómico y cada uno de los respectivos párrafos está numerado como exhortación a construir una narrativa compuesta de módulos intercambiables que parodian el software y que sugieran un hipertexto (queda abierto a la participación del lector o lectora vincular los módulos).

### **Breve Arqueología de las Capas en Red**

04. La transmisión de datos - aunque de tamaño voluptuoso - no alcanza a oscurecer una fascinante prehistoria de nuestra sociedad en red. Desde la quimera enciclopédica y su pretensión del inventario absoluto, hasta el génesis de la WWW - quizá el último hito de libertad - en un gran aro donde las partículas se aniquilaban, la red crecía como indómita enredadera bajo el cálido sol del imperativo de compartir. Recuérdese de su plétora de nodos históricos a un Vannevar Bush, aventurero del saber universitario que prefiguró el hiperenlace rizomático en su prodigioso (y nunca construido) “memex”, un proyecto electromecánico alimentado por microfilme y heredero de una edad industrial en decadencia [5]. O a un J.C.R. Licklider, quien en un memorando entusiastamente dirigido a los miembros de una supuesta red intergaláctica, trazó la

ruta de red para compartir recursos computacionales entre científicos, [12] lo que más tarde se convertiría en ARPANET, uno de los precedentes de Internet. O alcanzando las periferias y escapando los centros que refutan la supuesta descentralización de las topologías, el proyecto chileno cibersyn que aunque basado en una tecnología distinta, esgrime el flujo de información como herramienta de gobierno. O finalmente la amateur y fractal USENET, nutrida por la revolución de los computadores personales y rebosante del aliento de entusiastas y aficionados que compartían información técnica [6] y sentaban las bases del actual folclore de la red. Ejemplos seleccionados de todas aquellas permutaciones modernas donde la tecnología y la comunidad científica se han reunido para perpetuar aquella imagen poética y certera atribuida a Newton, de los hombros de gigantes para atisbar más allá. Unos hombros metamorfoseados en andamio elevado donde reposan toda una tradición científica de compartir información.

05. Mas trascendiendo sus raíces en la comunidad científica, las redes y el Internet abrazaron una íntima cualidad ontológica que define a los humanos: la comunicación. Y es que desde sus mismos orígenes, el mencionado Licklider preveía una red que superara los áridos intercambios de los claustros y los laboratorios para llegar a la vida cotidiana; a los hogares y oficinas [13]. El vaticinio sería confirmado en los albores de las redes con el correo electrónico, los foros, las conversaciones y demás felices canales que ganarían el tráfico de bytes para el afán de conectar personas. Así, el sino racional de las redes fue enriquecido por el sincero impulso de conectarnos con los demás. El estandarte del cambio está representado en las omnipresentes redes sociales, uno de los más exitosos desarrollos en la cultura en red, donde las subjetividades reinan y el comercio de información refuerza lo social de nuestra naturaleza.

06. Y justamente por vivir en sociedades, requerimos de un territorio para edificar el espacio material y simbólico que nuestra existencia demanda. Por ello, la ya trillada metáfora literaria del ciberespacio - acuñada por William Gibson - y aplicada con frecuencia al Internet [3], encierra un enigma rico en de promesas pero también de amenazas para la concepción colectiva de dicho territorio. Por un lado, reconoce las redes como un espacio, un lugar, un paisaje consensuado que si bien difiere de hábitats de antaño, no es menos

real y vivo. Por el otro, evoca la cibernética, aquella olvidada ciencia que se ocupaba de relación entre los animales y la máquina y que nos legó el concepto de la “retroalimentación” del usuario y el sistema, uno de sus pilares discursivos. Así, vivimos en un bucle donde imaginación y fotones a cada golpe de clic, interacción y comentario han construido esa geografía difusa y excitante donde hemos decidido pasar parte de nuestras vidas. Mas, y para cerrar el fugaz recuento histórico, la vuelta de siglo trajo un aparentemente contradictorio giro entendible bajo las economías de escala, representado en la democratización de la red a costa de una progresiva explotación económica. Ahora, el capitalismo trepidante sumaba la utopía digital a su fría lista de conquistas inexorables: hogar, aprendizaje, biosfera o afecto. El Internet se convirtió así, en un territorio en disputa.

### **El Eterno Juego de las Dicotomías**

07. Como si de una ironía en base dos se tratara, todo este ciberespacio construido sobre la lógica binaria padece de dicotomías específicas que nublan su horizonte de posibilidades. Estas dicotomías son parte de ya cuestionadas y languidecientes construcciones modernas, producto del desdén occidental por la comunión holística atravesada por una división del trabajo impuesta por un capital tirano con nuestra naturaleza integral: alma y cuerpo, naturaleza y sociedad, arte y tecnología, conocimiento y trabajo manual serían algunas de ellas. De manera similar, una obsesiva interpretación basada en la diferencia entre dos bandos ha caracterizado Internet. La más importante, la división entre lo real y lo virtual, que condena todo un continente de símbolos a una dimensión de cuento de hadas, cuando todos sus habitantes reconocemos su luminosa realidad. Es esa herencia que confunde abstracto con inmaterial, refutada segundo a segundo por el peso de una infraestructura y la agencia de los paquetes de datos. La otra, que es una consecuencia política de la anterior, es la del lamento tecnoutópico que en los años noventas concebía Internet como una última frontera millonaria en promesas y que requería una independencia del caduco mundo “real”, [1] y el panorama distópico transpirado por una comunidad acuciada por la vigilancia y el control. Como un corolario ciudadano de estas dos dicotomías, esta el dilema de la transformación de un espacio percibido como público y salvaje a uno que se antoja privado y reglamentado. Dicho salto, opera como símil reflejo de la caída en

gracia de la calle con respecto al centro comercial y también debe ser objeto de acciones que subviertan.

08. Sin embargo, más allá de pavimentos digitales añorados o (disyunción exclusiva) jardines sociales encerrados, persiste otra dicotomía más constitutiva y visceral y - acaso por ello - intransitable por su invisibilidad intermitente y es la que entraña el llamado “Big Data”. Este ensamblaje de herramientas informáticas, metodologías y técnicas está basado en la falacia racional de creer que todo puede ser calculable y predecible y en la fantasía del control absoluto que ello conlleva. En su operar, la acumulación incesante de datos está directamente vinculada con la esperanza de poder encontrar en ellos patrones ocultos y discernir comportamientos futuros, desde las tasas de criminalidad hasta los hábitos de consumo. Ahora, la mencionada dicotomía radica en que si bien el espíritu científico de compartir que dio el aliento inicial a la red detenta un tronco común con el racionalismo radical y cuantitativo tras el “Big data”, mientras el primero exhortaba a compartir abiertamente el pro del desarrollo del conocimiento, el segundo también exhorta a compartir, mas como estrategia camuflada para la explotación económica y el control social a partir de algoritmos desconocidos. Sin duda este planteamiento está ataviado de simplicidad y romanticismo, mas revela una expoliación progresiva de ese territorio en disputa - Internet - y la serialización de sus habitantes que progresivamente se tornan en inhumanas filas en una base de datos ansiosa un cómputo utilitarista pero no comunicativo.

09. En síntesis, asistimos a la colisión de dos sistemas de producción que representan distintas temporalidades y topologías: por un lado, la celebrada topología de red, horizontal y sin centro aparente - a pesar de la estrepitosa caída del mito - ha sido cooptada por el modelo lineal, rezago fordista compatible con esa racionalidad de la máquina como caja negra que recibe datos ingentes y escupe la panacea. El rizoma, metáfora botánica y orgánica absorbida por la línea de montaje cuya gramática inmisericorde demanda nuestra complicidad. Sin embargo, en pro del argumento, hay que alertar sobre una lectura maniquea del “Big Data” que desconozca su utilidad. Se trata más bien de circunscribir la problemática a las mencionadas redes sociales, nueva instancia del ethos del “enredo” comunicativo con un sino marcado por la explotación corporativa. De esta manera, la máxima de “la



información quiere ser libre” [10] se ha transformado en la exigencia esencial de “comparto, luego existo”, conveniente paráfrasis cartesiana que justamente denuncia la clasificación racional de nuestros datos para alimentar cajas registradoras algorítmicas distantes y sospechadas. Sin embargo, cada vez son más notorios los infames estertores de dichas máquinas, como lo confirman una serie de escándalos donde constatamos como datos suministrados en los afanes exhibicionistas de las nuevas lógicas sociales son filtrados y participan en un oscuro comercio, donde democracia, libertad de elección e intimidad son mercancía. ¿Qué hacer?

### **El Baile de las Máscaras Ruidosas**

10. El panorama descrito también se antoja dicotómico y nos ofrece dos salidas: renunciar absolutamente a la presencia en redes sociales o permanecer en ellas, con una muda aquiescencia ante los ultrajes sufridos por nuestros cuerpos digitales. La primera opción se antoja como un detrito subproducto del radicalismo, una especie de neoludismo que desconoce el derecho a ocupar el territorio materializado en las redes - así este oscile entre lo público y lo privado - e implica abandonar la gran posibilidad de concebir el metarrelato poético personal que representan las redes sociales [16]. La segunda opción es la triste capitulación donde nos reconocemos como simple carne de mercado, un símil brillantemente propuesto por el colectivo Ippolita, [9] donde las redes sociales son descritas como el estanque de la perpetua transparencia, donde solo aguardamos el predecible destino de ser pescados por unas redes confeccionadas para el beneficio de pocos bajo la ilusión de comunidad. Una tercera alternativa es urgente, donde podamos disfrutar los beneficios de la comunicación mediada por redes sin abandonar en concesión a los mercantes de la información nuestra dignidad. Dicho camino debe ser democrático, abierto, practicable y - acaso - incluso lúdico y legitimado por el ritual como lo fuera la hoguera para nuestros antepasados remotos o la forja de píxeles para nuestros contemporáneos azarosos.

11. Como obedeciendo a una ley newtoniana de medios - donde los ataques del capital generan una respuesta - varios mecanismos han sido propuestos para ofrecer aquella alternativa mediadora que permita disfrutar de las ventajas de las redes sociales conservando la agencia y capacidad de decisión sobre nuestra sensible información privada. De estas opciones - que reconocen la naturaleza socio-técnica de las redes - la llamada

“ofuscamiento” es la que alienta este ejercicio textual y que aspira a la actividad cotidiana, ya sea personal o colectiva. Específicamente la ofuscamiento puede compararse con el camuflaje, una estrategia que sabe que la invisibilidad es imposible y que entonces apuesta a los “patrones disruptivos” para ganar cierto margen de movimiento [4]. Nace de dos premisas: primero, reconoce la pertinencia de las redes sociales como componente fundamental de la existencia moderna en ese continuo de realidad mixta entre el ciberespacio y el “carne-espacio”. Segundo, acepta que algunas medidas como el cifrado paranoico de todos los planos de datos o el ostracismo digital no son opciones reales. Así, la idea de la ofuscamiento puede considerarse una suerte de “détournement” situacionista, una vuelta de tuerca literaria o un “hack” informático: retroalimenta y sobrecarga los sistemas algorítmicos que censan nuestra intimidad con información falsa o irrelevante, con ruido saturado de datos excesivos o ambiguos que devalúen las bases de datos que son moneda de cambio subrepticia e infame.

12. El ofuscamiento, de alguna manera, no es enteramente nuevo, y ha ido de la mano de engaños defensivos e ingeniosos a lo largo de la historia. Pero para nuestro ineludible propósito, podemos enfocarnos en distintos experimentos contemporáneos que han surgido como herramienta para burlar una sociedad de control: intercambio de SIM telefónicas, clubes para compartir tarjetas de puntos en supermercados, complementos de navegadores para activar indiscriminadamente todas las publicidades, generadores de palabras rastreadas por agencias de inteligencia para clasificar todos los correos como posiblemente terroristas entre otros ejemplos [4]. Y justamente esto, las instancias contemporáneas y la ruptura con las formas de vigilancia y contabilización comercial en redes, demarcan otro territorio conceptual con una frontera común, porosa y difusa con las vanguardias artísticas. Particularmente se ha escogido el dadaísmo como corriente centenaria pero revolucionaria y se ha hibridado con la problemática tratada a través del juego de palabras “Big Dada” por los siguientes motivos: A. en el dadaísmo se apreciaba la ruptura espacial que amenaza la línea como metáfora geométrica del positivismo y el racionalismo representado por la obsesión numérica y el determinismo flagrante de las bases de datos. B. El juego de palabras “Big Dada” recuerda la lúdica del dadaísmo original con un subtexto que hace referencia al mentado “Gran hermano” (Big

Brother) del tan ajetreado pero pertinente imaginario. “orweliano”. C. En el conjunto de técnicas artísticas del dadaísmo se encuentran expresiones como el collage, los fotomontajes y en general el uso - a veces absurdo - de los medios para confrontar, en este caso, la máquina censora y explotadora del “Big Data” como instrumento para usufructuar la privacidad con propósitos económicos.

### **Big Dada: Un Manifiesto Portátil**

13. Abusando de manera juguetona de la herencia dadaísta, yo, como miembro de una comunidad, exhorto a la resistencia digital pacífica en redes sociales, acudiendo a el ofuscamiento como mecanismo y a la imaginación como consigna para trascender la oscura dictadura algorítmica y el sometimiento de nuestras subjetividades digitales a turbias contabilidades cuyos propósitos desconocemos pero tememos. Por ello, partiendo de la individualidad pero aspirando a la comunidad de pares, propongo una serie de principios y comportamientos que nos permitan comunicarnos con libertad incluso dentro de los límites de los feudos digitales controlados por los señores de las nubes. Estos principios y comportamiento constituyen un cuerpo mutante de instrucciones, pero no para ser interpretados por la máquina sino para confundirla y asegurar la permanencia en la esfera del entendimiento exclusivamente humano. Estas instrucciones tienen agencia y son modulares, remezclables, deconstruibles y portátiles sin ninguna atribución acudiendo justamente al anonimato tan lacerado hoy en día. De esta manera inicio una transmisión con la esperanza de que sean un “ping” con respuesta lanzado a la infinidad de la galaxia simbólica del Internet. Los paquetes de información que componen la transmisión son:

14.

00.No añorarás un pasado tecnoutópico de las redes porque ello socava las infraestructuras necesarias para el porvenir.

02.No te resignarás a un futuro panóptico donde tu intimidad sea materia de transacciones en una bolsa de vanidades.

03.Abrazarás la tecnología como componente que define nuestra especie, y no la verás como una herramienta subordinada pero tampoco como una ama insaciable.

04.Ejercitarás el absurdo en tus interacciones en redes sociales como manera de separar la interpretación del simple cálculo.

05.Deconstruirás el espacio y su ojo avizor de la geolocalización mintiendo sobre tu localización, realizando viajes inexistentes y registrándote en sitios que no estés.

06.Deconstruirás el tiempo y la tiranía de la inmediatez, acudiendo a las publicaciones en diferido que expresen tu intencionalidad pero cuyo instante exacto se pierda el el ruido del tiempo.

07.Te apropiarás y reutilizarás material mediático encontrado en la red como manera de sustentar las dos deconstrucciones anteriores.

08.Harás de tu metarrelato mediático y autobiográfico un rompecabezas distribuido en distintas publicaciones buscando que tus contactos puedan armar la imagen, más no un algoritmo.

09.Preferirás el selfimontaje a la selfi de vainilla.

10.Usarás nombres inventados para referirte a personas, lugares u objetos, siempre buscando que tu círculo pueda entender las referencias.

11.Seguirás marcas comerciales que no te interesen y procurarás no mencionar con las que te identifiques.

12.Renunciarás a la fantasía del control figurativo aceptando que las redes son un collage colectivo incommensurable donde todos aportan.

13.Adaptarás, cuestionarás o incluso refutarás estos consejos si con ello crees que obtendrás más libertad.

14.Ejercitarás una identidad líquida y cyborg que trascienda las diferencias de género y edad.

15.Modificarás y compartirás estas instrucciones siempre y cuando su resultado no sea computable por ninguna máquina de Turing.

16.Participarás de ser posible en el objetivo último: la construcción de redes sociales autónomas y autogestionadas que se rijan por los designios de una comunidad y no de una corporación.

### **Conclusiones, Trabajos Futuros y Esperanzas**

15. Este ejercicio de escritura no debe verse solamente como un divertimento estético sino como un intento donde expresión y argumento se encuentren para propiciar el debate. Por ello procura seguir un razonamiento pero también dado el tema no rechaza la hipertextualidad y sus vericuetos. Acude a elementos históricos para construir un marco de referencia pero quiere ir más allá de la bitácora, ofreciendo puntos de información, reflexión y provocación. Su proceso

de escritura fue alentado - desafortunadamente - por confirmaciones de lo urgente del debate central. Escándalos como el la firma Cambridge Analytica y sus peligrosas inferencias de juegos propagandísticos dentro de lo que se ha llamado “posverdad” son solo un lamentable caso. Finalmente y como se consignó en la introducción, se utiliza en el apartado anterior la forma de manifiesto en primera persona, como forma sintética y directa propia de una cultura de la información rápida y como homenaje a los manifiestos artísticos como el de las vanguardias que se describen.

16. A pesar del contenido reflexivo y especulativo del escrito, como se discutió, no se persigue la comunicación final como el resultado lineal de un proceso de investigación sino todo lo contrario: se aspira a ser el punto de partida de discusiones relevantes y desarrollos (incluso tecnológicos) que permitan justamente derrumbar las dicotomías y materializar - aún más - el discurso. Piénsese en el surgimiento de nuevas estrategias de ofuscamiento y en su proceso de difusión como en el desarrollo de herramientas de software que interpreten dichas estrategias. Este dialogo disciplinar entre pares quiere conservar una idea de la tecnología basada en el concepto de tecnicidad originaria (Stiegler) [15] donde la tecnología no se ve como subordinada a la ciencia y es una parte constitutiva de nosotros, tiene una esencia - siguiendo lo dicho por Heidegger [8] - lo cual desemboca en una interpretación crítica y activista de la tecnología. De igual manera quiere emular algunos postulados de la inmensa Donna Haraway, buscando recuperar aquella idea de un universo de símbolos que cobijara esas identidades múltiples y mutantes libres de prejuicios de antaño; lo que se sintetiza con su conocida metáfora del cyborg [7].

17. La esperanza está puesta en que el manifiesto, así probablemente resulte inocuo, inicie un debate de gran importancia donde sea la comunidad misma la que ejerza su derecho a la autodeterminación concertada más allá de la aceptación incuestionable de unos términos de uso o licencias impuestos por terceros. En este sentido y conectando de nuevo con el manifiesto, se quiere proponer un concepto: el de “temporadas de comunicación autónomas”. De manera coherente con el espíritu de este texto y del “Big Dada”, el concepto es un juego de palabras sobre las denominadas TAZ (en inglés “temporario autonomous zones”, zonas temporalmente autónomas) [2], término acuñado en los años noventa por Hakim Bey para - valga la simplificación - señalar estas

zonas espaciales donde gracias al flujo de información es posible construir relaciones no jerárquicas que evadan el control estatal o corporativo. De esta manera, el giro propone una condición similar pero no en el espacio (aunque Internet es espacio) sino en el tiempo, y se refiere a aquellos cuantos de tiempo donde nuestras interacciones en redes sociales escapan la vigilancia y el registro estatal y corporativo debido a la aplicación de técnicas de ofuscamiento como las que propone esta primera iteración del “Big Dada”. Por definición, las temporadas de comunicación autónomas se saben desde el principio como no permanentes, pero consideran que dichos momentos por fuera de las miradas de los algoritmos confundidos son instantes valiosos donde podemos de nuevo ejercer con libertad la premisa comunicativa de las redes sociales sin preocuparnos por la explotación de nuestras subjetividades digitales. Finalmente, el resultado anhelado debería ser la progresiva generación de más espacios de discusión y acción que permitan el desarrollo colectivo de una caja de herramientas que nos permita - así sea por periodos - recuperar nuestro estatus como ciudadanos libres de este fascinante universo digital y derrotar con la fuerza de lo fortuito las estructuras de poder que procuran minar tan preciada libertad para instrumentalizar nuestros cuerpos, pensamientos, intimidades e interacciones sociales para alimentar estructuras de poder económico y político que benefician a unos pocos. Porque somos cyborgs, juguetones e inasibles y no ganado, estático y resignado que solo puebla de manera acrílica las bastas planicies simbólicas interconectadas de las redes. Todo un territorio en disputa para luchar con alegría y creatividad.

## Referencias

1. J.P. Barlow. 1996. *A Declaration of the Independence of Cyberspace*. Davos, Suiza (Discurso).
2. Hakim Bey. 2003. *The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*. Autonomedia.
3. Stefan Bollman. 1998. Introducción al Ciberespacio. En *Ars Telemática*, Claudia Giannetti (ed.). Associació de Cultura Contemporània L'Angelot.
4. Finn Brunton y Helen Nissenbaum. 2015. *Obfuscation. A user's guide for privacy and protest*. MIT Press.
5. Vannevar Bush. 1945. *As We May Think*. *Atlantic Magazine*: 112 – 124.
6. Michael Hauben y Ronda Hauben. 1998. On the

Early Days of Usenet: The Roots of the Cooperative Online Culture. *First Monday*. Consultado Marzo 30, 2018 en <http://journals.uic.edu/ojs/index.php/fm/article/view/613/534>

7. Donna Haraway. 1991. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century En *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge.

8. Martin Heidegger. 1977. *The Question Concerning Technology and other Essays*. Garland Publishing Inc.

9. Ippolita. 2012. *En el Acuario de Facebook. El resistible ascenso del anarco-capitalismo*. Enclave de Libros.

10. Tim Jordan y Paul A. Taylor. *Hactivism and cyberwars. Rebes with a cause?* Routledge

11. Jaron Lanier. 2010. You are not a gadget. Penguin Books.

12. J.C.R. Licklider. 1963. Memorandum for: Members and Affiliates of the Intergalactic Computer Network. *Memorando interno Agencia para proyectos de investigación avanzados en defensa (ARPA)*

13. J.C.R. Licklider y Robert W. Taylor. 1968 (1990). *The Computer as a Communication Device* En In Memoriam: J. C. R. Licklider 1915-1990. Digital Equipment Corporation.

14. Jussi Parika. 2015. *A Geology of Media*. University of Minnesota Press.

15. Bernard Stiegler. 1998. *Technics and Time, 1. The Fault of Epimetheus*. Stanford University Press.

16. Rocío Gómez Zúñiga, Julián González Mina et al. 2016. *Facebook como obra mundana. Poetizar la vida y recrear vínculos personales*. Universidad del Valle, Programa Editorial.

## **Dinámicas de Apropiación del Patrimonio Biocultural, Mediante Escenarios de Inmersión Transmedia**

**Adriana Gómez Alzate**

Docente Universidad de Caldas  
Manizales, Colombia  
adriana.gomez@ucaldas.edu.co

**Olga Lucía Hurtado Gómez**

Directora CM.Universidad de Caldas  
Manizales, Colombia  
olgalucia.hurtado@ucaldas.edu.co

### **Resumen**

La apropiación colectiva de la riqueza biológica y de las manifestaciones culturales que hacen parte de la identidad de los paisajes culturales, implica la autovaloración como patrimonio vivo y el compromiso de los diversos actores, para su protección y conservación, en tanto posibilita el reconocimiento de deberes y derechos frente a las actuaciones que lo hacen vulnerable. Para la sostenibilidad integral del patrimonio biocultural es necesario mejorar su apropiación desde diversas visiones y formas de habitabilidad, que desde experiencias transmedia fomenten la divulgación de conocimientos integrados mediante el diseño y la co-creación, que permitan la autogestión y control ciudadano como parte fundamental de hibridación entre memoria individual y memoria colectiva, en paisajes urbanos y naturales y en escenarios museísticos integrados. La investigación se articula al programa *Caldas expedición siglo XXI*, que propone mediante la mirada de sus propios habitantes, explorar dinámicas de memoria y obsolescencia en torno al patrimonio biocultural de la región.

### **Palabras Clave**

Apropiación; patrimonio biocultural; experiencias transmedia; co-creación; sostenibilidad

### **Introducción**

En la región de Caldas, a pesar de su gran biodiversidad y gran bagaje cultural al ser parte del Paisaje Cultural Cafetero de Colombia ante la UNESCO, declarado como Patrimonio de la Humanidad, se observa una pérdida en la preservación de su patrimonio biocultural como consecuencia de la falta de reconocimiento, identificación, difusión y promoción de sus valores culturales y naturales integrados. De tal forma se propone la implementación de estrategias para la apropiación del patrimonio que implique a sus habitantes, mediante comunicación alternativa, para acercar a los diferentes grupos poblacionales al conocimiento de sus valores patrimoniales y de sus de sus identidades mediante escenarios de inmersión transmedia.

Dicha iniciativa surge al detectar que si bien las manifestaciones culturales y la diversidad biológica son de gran relevancia, estos valores no han sido reconocidos por parte de los habitantes y visitantes de la región, ya que no existe un mecanismo que permita conocer su inventario patrimonial, así como tampoco hay estrategias que inviten a los diferentes actores, creadores, artistas, académicos y agentes sociales para reflexionar en torno al potencial del capital territorial que fomenten un turismo apropiado y responsable que surja desde la iniciativa de sus habitantes y para el beneficio de la comunidad y el fomento de las industrias culturales y creativas.

Para la conservación y preservación del paisaje, las dinámicas de apropiación proponen un acercamiento desde una mirada integradora cualitativa, que de sentido y valoración al paisaje desde la cultura y la sociedad que lo habita y no exclusivamente desde las ciencias básicas, pues dejaríamos de lado su razón de ser como paisaje. El paisaje como patrimonio biocultural debe estar al servicio de la colectividad, manteniendo un equilibrio dinámico en su uso, que controle su explotación intensiva pero que permita una interacción con la actividad humana, para su aprovechamiento productivo, su disfrute social, su apreciación estética y su valoración medioambiental.

La búsqueda de diálogo e intercambio de opiniones con la academia, las organizaciones y las comunidades, se diseña desde modelos pedagógicos y procesos educativos con enfoque interdisciplinar, intercultural y participativo. Así mismo, se pretende crear un impacto en los territorios de las comunidades involucradas a través de procesos de apropiación, divulgación, acompañamiento, fortalecimiento organizativo, interacción con otras culturas y apropiación social de conocimientos. La puesta en valor del patrimonio biocultural requiere una gestión adecuada para

constituirse en una base importante para el desarrollo sostenible capaz de generar sinergias de desarrollo tanto en ámbitos urbanos como rurales y lograr un efecto multiplicador mutuo. En este sentido, el paisaje elevado a la condición de patrimonio biocultural constituye una herramienta para superar la tradicional dualidad entre patrimonio natural y cultural, al incorporar un marco integrador que garantice su sostenibilidad.

### Rutas de Caldas

Para el conocimiento y la divulgación de los aspectos históricos, de desarrollo social, cultural y medioambiental de los paisajes culturales mediante escenarios de inmersión transmedia, se propone la investigación *Rutas de Caldas*, como estrategia integral que tiene como objetivo la valoración del patrimonio desde sus propios habitantes y por medio de ellos a los demás visitantes o público en general, como un proyecto integrador formativo y comunicativo para la apropiación del patrimonio biocultural por parte de la comunidad, quienes son los agentes responsables de su sostenibilidad cultural en el tiempo.

La investigación *Rutas de Caldas*, hace alusión a antiguas expediciones que cómo las llevadas a cabo por el “sabio Caldas” hace ya dos siglos, busca el reconocimiento del territorio con una mirada contemporánea frente al conocimiento y nuevas maneras de apropiación del patrimonio biocultural, con visión holística y transdisciplinar. El proyecto se enmarca en la línea de investigación: *Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente*, del grupo de Investigación DICOVI y del Doctorado en Diseño y Creación y la Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas, en articulación con otras líneas de investigación como Territorios y Culturas del Doctorado en Estudios Territoriales, y otros grupos de investigación como GITIR, de la Universidad de Caldas, y otros grupos como CIMEP y ANUDAMIENTOS, de otras universidades del país, en los cuales participan estudiantes de doctorado, maestría y pregrado, quienes hacen parte del equipo de investigadores, en el desarrollo de un macro proyecto de investigación que integra programas y proyectos institucionales de la Universidad de Caldas.

### Programas Institucionales por la Ruta del Conocimiento

El proyecto *Rutas de Caldas* (<http://www.rutasdecaldas.com/>) convoca a investigadores de

diferentes áreas del conocimiento y programas institucionales, para desarrollar escenarios de inmersión y de contenidos para dispositivos e interfaces transmedia que desde el diseño, posibiliten la apropiación y valoración del patrimonio biocultural y la interacción con el público, mediante el conocimiento distribuido, la construcción de memoria y la co-creación, en el marco del proyecto institucional *Caldas Expedición Siglo XXI* (<http://caldasexpedicion.com/>). Los programas que le apuntan a esta ruta de conocimientos son:

### Centro de Museos

Espacio de investigación y proyección para la apropiación de conocimientos y creación mediante el aprovechamiento de las colecciones existentes y los espacios expositivos.

El programa *museo rodante* en convenio entre *Confa-Ucaldas* brinda a las comunidades de Caldas espacios innovadores de conocimiento y reflexión bajo un formato novedoso que posibilita la interacción directa con los pobladores para el aprendizaje y la reflexión en torno a nuestro *patrimonio vivo*.

Para reconocer los valores del patrimonio biocultural de la región por parte de sus propios habitantes, el *museo rodante*, se une al programa *Rutas de Caldas*, como exploración común para el conocimiento de la historia, la diversidad del paisaje natural y cultural, el desarrollo local, productivo y artesanal, para fomentar el emprendimiento y la innovación social desde la misma comunidad.

### Caldas Expedición Siglo XXI

Programa de formación, proyección e investigación aplicado al contexto regional, como iniciativa en el marco de estrategias de construcción colectiva, que integra laboratorios de ideas en diálogo permanente con el territorio. Con este programa se realiza un reconocimiento científico, social y cultural al “sabio Caldas”, Francisco José de Caldas, y en su nombre y memoria, se hace un homenaje a sus aportes a la ciencia y la sociedad.

### Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona

Lugar para el encuentro con la creación, las letras y la ciencia. Una obra maestra de la arquitectura que alberga Biblioteca, Centro de Ciencia, Sala de Exposiciones, Auditorio y Conservatorio de Música, para la investigación, la innovación y el aprendizaje colaborativo.



## **Centro de Ciencia Francisco José de Caldas**

Espacio de construcción ciudadana para la apropiación de la ciencia, laboratorios abiertos y conocimientos distribuidos, que integran metodologías y herramientas de co-creación para la solución de problemas locales y regionales.

### **Trazos de la Memoria**

Como lo anota Caraballo [4] “el patrimonio ambiental y los bienes culturales son una herencia común de la humanidad. El deterioro o pérdida del mismo no es un problema que atañe solo a un país, es la pérdida de una herencia común. Aquí se sustenta la organización de responsabilidad compartida, la estructuración de listas y seguimientos del estado de conservación de los bienes patrimoniales. No es un tema de soberanía local o nacional, es un tema de responsabilidad con toda la humanidad” (p. 16).

Asimismo, como se plantea en el artículo 5 del título II del patrimonio cultural de la Nación, la política estatal, busca principalmente, “la protección, la conservación, la rehabilitación y la divulgación de dicho patrimonio, con el propósito de que sirva de testimonio de la identidad cultural nacional tanto en el presente como en el futuro”, esta investigación plantea el diseño y construcción de un ecosistema que aplica tecnologías digitales e interactivas y que denominamos meta-territorio, como un territorio que va más allá de lo físico, alimentado de construcciones imaginadas y narraciones, para dar cuenta de las memorias y los lugares, además de redes y nuevas dinámicas sociales de interacción con el patrimonio natural y cultural. Un modelo que permita reconstruir la Ruta de Caldas desde las imágenes mentales de los recuerdos y de las problemáticas del presente.

Su construcción se lleva a cabo con base en metodologías de co-creación e innovación social, para la construcción de proyectos y plataformas diseñadas por instituciones, proyectistas y comunidad, además de la implementación de procesos que se realizan como trabajo colaborativo; y bajo la noción de inteligencia territorial como metodología de trabajo científico, que por medio de la inteligencia colectiva permite bajo referentes teóricos como lo plantea Manzini [7] “el diseño y validación de métodos y el desarrollo de herramientas tecnológicas orientadas a la aplicación de sistemas de inteligencia territorial para diversos actores, problemas y contextos.”

La memoria puede conducir a procesos de apropiación social, pues recrea la identidad, lo que confiere sentido al pasado y significación al presente. Desde la lógica del diseño, la realidad se transforma y modifica con el paso del tiempo y allí donde la memoria sirve para recordar el pasado, reformulada en el presente. Es así como se visibiliza la memoria contenida en artefactos para lograr un cambio en las estructuras de relación entre un territorio, sus habitantes y sus visitantes, pues gracias a ella que se evidencia la significación y definición de valores culturales y patrimoniales de una sociedad mediante los dos tipos de experiencia, la vivida y percibida.

Bajo esta premisa, la memoria se configura como elemento de persuasión del diseño para la innovación social sustentable desde una cultura y su identidad; lo cual le otorga al diseño una connotación de autonomía, propuesta por Escobar [5], porque su configuración surge desde los artefactos tanto desde lo funcional como desde lo cultural.

### **Transmedia, Audiencias y Creadores**

Las experiencias transmedia se enmarcan en el nuevo escenario audiovisual: los contenidos multiplataforma y la integración multimedial permiten un mayor impacto, se hacen globales los contenidos locales y la auto-comunicación de masas, que plantea nuevos horizontes de poder para el ciudadano. Los nuevos usos de los medios tradicionales y las otras formas que proporciona el entorno digital, como es el caso de las narrativas transmedia, permiten que la producción de contenidos llegue a interesantes contextos de democratización en su producción y emisión. Scolari [8] propone una fórmula para resumir las narrativas transmedia; él propone formas y mecanismos de hacer que, sumadas a una cultura participativa de sujetos que les dan nuevos usos, daría como resultado lo que conocemos como narrativas transmedia (2013, p. 72).

Transmedia se entiende también como convergencia y como un tipo de narración que transforma el relato y la interacción con los consumidores. La convergencia que el transmedia propone es el flujo de contenido a través de múltiples plataformas, la cooperación entre industrias y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento. «Convergencia» es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales

en función de quienes hablen y de aquello a lo que crean estar refiriéndose.

La convergencia se produce en el cerebro de los consumidores individuales y mediante sus interacciones sociales con otros. Cada uno de nosotros construye su propia mitología personal a partir de fragmentos de información extraídos del flujo mediático y transformados en recursos mediante los cuales conferimos sentido a nuestra vida cotidiana.

El término “inteligencia colectiva”, acuñado por el teórico francés Pierre Lévy, plantea que ninguno de nosotros puede saberlo todo; cada uno sabe algo; y podemos juntar las piezas si compartimos nuestros recursos y combinamos nuestras habilidades. La “inteligencia colectiva” puede verse como una fuente alternativa de poder mediático. La narración transmediática se refiere a una nueva estética que ha surgido en respuesta a la convergencia de los medios, que plantea nuevas exigencias a los consumidores y depende de la participación activa de las comunidades. La narración transmediática es el arte de crear mundos.

### Interfaz e Interactividad

Las interfaces son las que posibilitan la interacción, por lo cual entendemos la interactividad como toda relación con los objetos tecnológicos y cualquier mecanismo de control o navegación que convierten al artefacto tecnológico en interactivo; esto solo establece una relación de usabilidad con los objetos y anula la posibilidad de una real interacción con ellos, así como el aprovechamiento de su interfaz para ampliar la visión del mundo.

Las creaciones interactivas requieren de especial interés por la forma en que el sujeto se involucra corporalmente en el proceso de ejecución de la obra. Este proceso es concebido específicamente para establecer el diálogo con el usuario, tal como lo propone Claudia Giannetti [6]: “la obra como tal se revela a partir de la actuación y de la intervención del espectador. Todas estas transformaciones, hasta ahora mencionadas, implican un cambio de enfoque fundamental respecto a la estética: ya no se trata de reflexionar sobre las imágenes del mundo -sobre la reproducción o representación de las visiones de mundo-. Se trata de cuestionar el mundo mismo, es decir, la realidad construida a partir de nuestra observación”. (p.6)

### Propuesta Metodológica de Apropiación

Con el fin de ofrecer un espacio físico y virtual para

la construcción colectiva de conocimiento y saberes se recurre a métodos y técnicas propias del análisis de la creación colaborativa como práctica de innovación sociocultural, y de otra serie de técnicas y prácticas propias de las comunidades. Una de las líneas que se desarrolla en el marco de la creación colectiva es el co-diseño para la realización de artefactos que expresan el acercamiento y apropiación de los conceptos y prácticas de la de apropiación social. También se hace uso de técnicas de la Investigación Acción Participativa, como la cartografía (de distintos tipos y en diferentes plataformas). Y como lo afirma David Bohm [2], “La capacidad de percibir o pensar de manera diferente es más importante que el conocimiento adquirido”, nos proponemos sentir y pensar desde la diversidad para propiciar escenarios y acciones que posibiliten una experiencia de apropiación hacia el paisaje cultural.

### Dinámicas de Apropiación e Interactividad

A partir de la implementación de dinámicas de apropiación del patrimonio biocultural, mediante talleres de co-creación sobre paisaje, memoria, identidad y patrimonio, desde el *Pensamiento del Diseño*, se realiza la construcción de una taxonomía para la comprensión de la relación existente entre las características propias de cada escenario transmedia, junto a preferencias sobre plataformas y formatos para la difusión de los contenidos. Esta taxonomía sirve a su vez como guía para el diseño de los escenarios transmedia, donde se conjugan las características y preferencias de las plataformas y formatos desde los grupos objetivo, para la co-creación de contenidos que alimente cada escenario a partir de la propia experiencia de los usuarios. Los talleres se realizan con 4 grupos objetivo:

**1. Talleres sobre Paisaje.** Orientados a niños y niñas. A partir de la iniciación con un juego, se les motiva para reconocer su entorno natural y observar cómo perciben su paisaje, el agua, la tierra, el aire, el sonido, el color, las formas, mediante dibujos, pinturas y modelados con diferentes materiales.

**2. Talleres sobre Patrimonio.** Dirigidos a jóvenes, que desde su mirada y mediante el uso de tecnologías para registrar imágenes, sonidos y relatos, con tabletas digitales, identifican las características más representativas de su patrimonio biocultural local<sup>[1][2][3][4][5][6][7][8][9][10][11][12][13][14][15][16][17][18][19][20][21][22][23][24][25][26][27][28][29][30][31][32][33][34][35][36][37][38][39][40][41][42][43][44][45][46][47][48][49][50][51][52][53][54][55][56][57][58][59][60][61][62][63][64][65][66][67][68][69][70][71][72][73][74][75][76][77][78][79][80][81][82][83][84][85][86][87][88][89][90][91][92][93][94][95][96][97][98][99][100]</sup> mediante el uso de la tecnología digital para la realización del trabajo de campo.

**3. Talleres sobre Identidad.** Orientados a adultos, comerciantes, gestores culturales y guías de turismo,

para definir los itinerarios donde se destaquen las manifestaciones bioculturales más características que identifican la localidad, y se realizan mapas de rutas con los nodos principales.

**4. Talleres sobre Memoria.** Orientados a adultos mayores. Mediante el aporte de álbumes familiares, colecciones especiales de objetos o documentos históricos se obtienen relatos e historias propias de la localidad.

Las metodologías y técnicas compartidas y retroalimentadas durante las sesiones de talleres de apropiación, se implementan por parte de los participantes en sus territorios, siendo ellos mismos gestores territoriales para garantizar la sostenibilidad del proceso y darle sentido a las acciones. Los resultados se comparten en un espacio físico expositivo y en uno virtual (asincrónico) y se involucra a los participantes, quienes aportan desde sus visiones de manera activa para la creación colaborativa, motivados por el conocimiento adquirido y la pertinencia e identificación con los temas tratados.

El repositorio de la información escrita, sonora y audiovisual como registro de la investigación se encuentra disponible en una plataforma web interactiva y en un espacio expositivo. Lo cual posibilita a la investigación generar comunidades de práctica como lo propone Wenger [10], con procesos de investigación/innovación centrados en los usuarios y en sus problemáticas contextuales. En esta línea, se establece una relación entre los procesos de co-creación de innovaciones sociales y técnicas para la gestión del conocimiento y se fundamenta en la creación de puentes entre las tecnologías y las personas, lo que obliga a entender las nuevas condiciones de la sociedad actual para proponer acciones acordes con las dinámicas contemporáneas.

## Conclusiones

Al entender el valor de la apropiación de conocimientos como un proceso de comprensión y reconocimiento de un territorio desde las relaciones entre arte, ciencia, comunidad e institucionalidad, se busca ampliar las dinámicas de generación, circulación y uso de conocimientos científicos, dinámicas culturales y recursos tecnológicos para propiciar encuentros entre sectores académicos y sociales. Estas dinámicas proponen construir y tejer desde la cultura misma el sentido de identidad, con pequeñas acciones que se

conviertan en semillas, para propiciar su desarrollo sostenible, a una escala donde se posibilite la participación ciudadana.

La creación colaborativa y participativa intercultural e interdisciplinar se presenta como una aproximación metodológica para constituir ambientes de aprendizaje que permitan la construcción colectiva de saberes, transferencia de conocimientos y co-creación para la ideación de comunicaciones que establezcan comunidades de práctica e innovación social.

Es necesario por tanto, el reconocimiento colectivo de la riqueza biológica y la calidad de las manifestaciones culturales para que se vinculen como parte fundamental de la identidad regional, lo cual permitirá no solo el auto reconocimiento como patrimonio vivo, sino también que implique el respeto y la protección del paisaje, en tanto deberes y derechos frente a las actuaciones, donde la voluntad y el deseo de recuperación de la memoria y su particular relación con el presente posibilite un futuro más sustentable del patrimonio biocultural.

## Referencias

1. Benkler, Yochai. 2015. La riqueza de las redes. Cómo la producción social transforma los mercados y la libertad. México: Editorial Icaria.
2. Bohm, D. 2002. Sobre La Creatividad. (lee Nichol, Ed.). Barcelona: Editorial Kairós.
3. Bonsiepe, G. 1999. Del objeto a la interface. Ediciones Infinito.
4. Caraballo, C. 2011. *Patrimonio cultural. Un enfoque diverso comprometido*. México: Unesco.
5. Escobar, A. 2016. Autonomía y diseño : La realización de lo comunal. Popayán: Universidad del Cauca.
6. Giannetti, C. 2004. El Espectador Como Interactor (pp. 1–6). Conferencia pronunciada en el Centro Gallego de Arte Contemporáneo de Santiago de Compostela.
7. Manzini, Ezio. 2015. Cuando todos diseñan, una introducción al diseño para la innovación social. Madrid: Experimenta Editorial.
8. Scolari, C. 2014. Narrativas Transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. En J. Celaya. (Ed.), AC/E Anuario AC/E de Cultura Digital (pp. 71–81). Madrid, España: Acción Cultural Española.
9. Sennett, R. 2012. Juntos. Rituales, placeres y política de cooperación. Barcelona: Editorial Anagrama S.A.
10. Wenger, E. 2001. Comunidades de práctica: aprendizaje, significado e identidad. Editorial Paidós.

# **Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología**

## Papers

# **Aportes a la Poética (Poietica) desde la Sociología de la Ciencia y el Constructivismo Social**

**Jesús Alejandro Guzmán Ramírez**

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Bogotá, Colombia

jesusa.guzman@utadeo.edu.co - aguzman789@hotmail.com

## **Resumen**

El presente texto pretende mostrar un entendimiento de la imagen (obra) no necesariamente a la luz de su valor plástico, sino como artefacto de construcción social que emerge en el proceso poético de creación por parte del artista, imbricando una visión de las tecnologías usadas para su creación como sistemas culturales aplicados para abordar e interpretar la realidad de un colectivo.

Partiendo de lo anterior, la imagen es vista como acción en proceso de co-creación que surge entre el creador y el espectador, elaborado a partir de las experiencias y bagaje cultural-social de ambos, decantado a través de la obra en su propio hacer, la cual involucra en su factura deseos, materia e individuos, para que al ser proyectada o expuesta genere una nueva entonación de la realidad en la que se encuentran tanto artista como público.

## **Palabras Clave**

Imagen; poética; teoría del hacer; artefactos culturales; reinterpretación de la realidad.

## **Introducción**

Entendiendo al artista como un agente social, y comprendiendo la naturaleza de su condición creadora, se busca hacer un análisis conceptual de la noción de la poética desde la relación entre el acto de crear, la obra como acción y el espectador como co-creador.

Para ello se parte de concebir al creador no como un ente aislado sumido en sus propias intuiciones, sino que es parte de una entidad más grande que él mismo, con la susceptibilidad de identificar las acciones que, a manera de huellas, dejan los colectivos en la clasificación de su realidad, siendo a su vez forma primitiva de imagen y conformadora de nuevos conjuntos de estas antes de consolidarse como palabra, para posteriormente de esta manera estructurar el código textual con el que tradicionalmente se asocia el conocimiento [1, p. 97].

La concepción de huella se presenta como un objeto histórico, llevando a la pregunta ¿Qué es lo que hace

entonces a estas acciones objetos históricos apropiables por el artista? Este interrogante puede resolverse mediante el concepto de la significación, es decir, lo que Gadamer cita como el grado de referencia al sistema de valores de la cultura humana [2, p. 34]. En dicho sentido no se pretende desligar a la poética de su cercanía a la estética y mucho menos de la imagen como elemento fundamental en el diseño, sino más bien analizar un ángulo relacionado con las estructuras sociales, culturales y tecnológicas que se conforman a través de la obra como agente articulador de sentido en un momento histórico, y de esta manera tratar de dilucidar cómo se consolidan los discursos de colectivo a través del artista como generador de realidad generados en este caso a través de la imagen como vehículo de construcción.

## **La Obra Poética y su Conciliación con la Realidad**

La realidad se compone de dos cosas: objetos y fenómenos. Los objetos ocupan el espacio, los fenómenos ocupan el tiempo. Los objetos son distribuciones espaciales de materia, energía e información. Los fenómenos son cambios temporales de los objetos. La creación de la realidad coincide con la creación del tiempo. En el instante siguiente se inicia la transformación de la realidad, la expansión del espacio y el despliegue del tiempo [3, p. 19]. Es así como se puede redefinir entonces estos objetos como artefactos y los fenómenos como acciones colectivas.

De esta manera existen un sinnúmero de artefactos que pertenecen a lo que se puede concebir como realidad y es en ésta en la que los individuos se relacionan obteniendo información del mundo y convirtiéndola en su manera de ubicarse en él, pero estos artefactos al ser incididos por las acciones que pertenecen a los valores del tiempo cambian y dejan de ser lo que inicialmente comprendían y se crean nuevas categorías de valoración que deben ser abordadas con otras lentes.

Eso quiere decir que en la medida que se aborda un

artefacto y se deja transcurrir sobre este una acción que cambia la percepción que se tiene del mismo, se conforman una serie de parámetros de observación de su capacidad de adaptarse a dicha acción y por consiguiente de existir en el marco de la realidad que se ha determinado en el momento posterior a la ejecución de tal intervención. Si por el contrario el artefacto no es capaz de ser consistente con esa realidad generada por la acción ejercida a través de los individuos, simplemente deja de ser un elemento de dicho marco y se pierde en los referentes del tiempo.

Entendiendo esto, se determina entonces que las percepciones y representaciones del mundo están condicionadas por todo un complejo anímico en el que se encuentra inmerso un colectivo; complejo que a su vez no presenta una disección clara y precisa de sus partes, y en el que como cita Dilthey “las relaciones no adquieren plena conciencia, pero a pesar de ello obran” [4, pp. 79–80].

A partir de lo anterior, para llegar al proceso de reproducción de la realidad el artista busca una experiencia constituyente que le permita extraer elementos significativos de la maraña de relaciones generada entre individuos, artefactos y hechos. Este sentido de elaboración implica una serie de actos posteriores, que iterativamente cuestionan y deben ser cuestionados en pos de establecer un estado de conciencia frente a la verdadera esencia de la realidad que empieza a emerger en la obra. Una vez este estado de conciencia permite evidenciar las verdaderas relaciones de los sistemas técnicos [5, pp. 4–5] utilizados para la construcción material de la obra, se llega a la creación final que condensa en su propia ejecución un sistema de entendimiento que le es pertinente exclusivamente al colectivo cultural del cual emerge.

El proceso descrito anteriormente es definido por Dilthey a partir de una serie de principios que muestran la estrecha relación entre el proceso de creación y los aportes que el colectivo ofrece al artista incluso antes de la propia concepción de la obra [4, pp. 106–110]:

**-Principio de Asociación:** Todo artefacto u obra que se encuentra ligado a un individuo se encuentra saturado de las experiencias de sí mismo con dicho artefacto o con artefactos similares.

**-Principio de Verosimilitud:** Debe existir un grado de imitación del mundo en el que no puede eliminarse el equilibrio, implicando que a pesar de vivir una experiencia estética que puede llegar

a ser placentera no se puede extinguir el dolor o desagrado de la realidad que quiere representar. Llegar a una reconciliación a través del equilibrio de dicha realidad sin maquillarla o disimularla.

**-Principio de la Tensión:** En este principio el creador debe conciliar la actuación interior de sus propios impulsos irresistibles, en contraste con los procesos intelectuales que buscan una solución de salida, pues el conocimiento de un hecho previo, o de tener conciencia de la realidad que se quiere representar, arrastra a la solución antes incluso de siquiera iniciar su fabricación.

Bajo esta lógica, el acto de creación debe llegar a un equilibrio entre la intensidad y la riqueza de las experiencias propias del artista y el objetivo que este tiene para con el colectivo, teniendo que acudir al contexto para poder ejecutar un verdadero acto de representación de la realidad y no caer en un esteticismo con un simple ánimo efecista, pues “una fantasía que se limita a suprimir, aumentar o disminuir, agrandar o reducir es débil y solo obtiene una superficial idealidad o una caricatura de lo real” [4, p. 126].

El artista debe entender entonces que, entre las asociaciones que toma del complejo anímico del colectivo y la síntesis que genera para poder hacer práctico, metódico y preciso su propio ejercicio de creación, se generan cambios inconmensurables en la plasmaticidad de la imagen, llevándola al plano de artefacto cultural [6, p. 4], [7, p. 38].

Esta cualidad planteada por Serguéi Eisenstein, como una potencia de la variabilidad, adaptabilidad y transformación de la consistencia de la imagen a manera de plasma mutable, llega incluso a afectar el estilo propio del creador para poder interrelacionarse en el discurso colectivo, pues la forma en sí misma es plasmada en el material o mediante la interpretación que el artista haga de los sistemas técnicos implementados, pero lo verdaderamente importante es el contenido que en esta implementación técnica se genera, pues esta modifica también el fondo de lo que se quiere expresar por la naturaleza única que le ofrece en la articulación entre los signos y las cosas [8, p. 126], [9, p. 222], por tanto retomando a Gadamer, la significación es lo que realmente hace trascender a la obra a nivel histórico, logrando la interrelación esperada entre el artefacto, el creador y los receptores [8, p. 111].

La pregunta que surge en este caso tiene que ver con la capacidad, o más bien con la arbitrariedad que



se puede ejercer sobre los artefactos, de cambiarlos ya sea en su forma o en la función para la cual encajaban en una realidad primaria o fundamental. En tal sentido deben determinarse cuáles son las cualidades de un artefacto en sí mismo para no ser confundido con otro dentro de la nueva realidad planteada, pues se corre el riesgo de que se tergiversa su capacidad de adaptación dentro del parámetro colectivo escogido para tal fin. Esas cualidades o propiedades definen la identidad del artefacto y el por qué éste es tomado en cuenta para dejar de pertenecer a la realidad fundamental y empezar a existir dentro de una realidad producto de la función que ejecuta dentro de ella.

Para determinar las propiedades mencionadas anteriormente, Wagensberg declara que: “Por ello, dado un objeto cualquiera, se puede hablar de tres conceptos que le son propios: su interior, su exterior y la frontera que separa lo uno de lo otro. No Importa cuán compacta, continua, conexa o nítida sea la frontera. Propiedades típicamente interiores son, por ejemplo, la estructura o la composición[...] propiedades más bien exteriores con la inteligibilidad, la frecuencia de su presencia, la diversidad o la función[...] Propiedades típicas de la frontera son la forma o el tamaño” [3, p. 20].

Este catálogo de propiedades permite que los sujetos determinen el sitio dentro del marco de la realidad en que debe encajar cada artefacto y por ende entender su estructura referencial; de esta manera se pueden circunscribir éstos en agrupaciones menos particulares que obedecen a la forma, la cual permite ampliar inteligibilidad para comprender dichos artefactos. De esta manera un artefacto no puede ser exactamente idéntico a otro a menos que se trate de él mismo, pero si puede compartir elementos de intersección con otros objetos, lo que los convierten en clases, las cuales les permite relación o inteligibilidad de éstos entre sí y ser a su vez clasificados dentro de éstas permitiéndoles pertenecer a una clase sin posibilidad de incluirse dentro de otra.

Clasificar se puede determinar como una “manera de reducir, de comprimir. La clasificación es una forma de comprensión” [3]. Una vez los artefactos superan la selección que se determina para que encajen con el resto de la clase y se vuelven compatibles con la realidad generada para las funciones que se esperan de los mismos, éstos obtienen un “permiso” de permanencia dentro de la realidad. Este certificado de existencia posee una cualidad concreta que es determinada por

el colectivo social y entonces el artefacto debe ser nombrado de acuerdo con su forma y función para que se integre coherentemente dentro del marco de la realidad. Una vez un artefacto es nombrado empieza a ejecutar dentro del colectivo una función de significado que referencia la inteligibilidad que se posee de él (es decir la comprensión que se tiene del mismo) y dichos significados inciden sobre la imaginación de los individuos para concretar el marco en el momento que no tienen los artefactos presentes físicamente pero que deben existir en alguna medida para que la realidad siga cohesionándose.

Lo abordado anteriormente permite entender que la función social de un artefacto se encuentra limitada por una serie de posibilidades de acciones ejecutadas sobre él, y que en la medida que se circunscriba dentro de las márgenes de la realidad planteada por un colectivo, existe dependiendo de que se articule consistentemente con la misma. Esta concreción permite llegar a una definición de realidad: “En general, la realidad, es una trama de evoluciones posibles[...] una especie de nervura en el terreno de las alternativas” [3, p. 31]. Estas alternativas determinan un “ángulo” o trayectoria a través de la cual estas particularidades acceden al marco de la realidad y que dependen de las condiciones iniciales dentro de las cuales el artefacto es observado e insertado. Lo anterior implica que los matices o aspectos impredecibles de la realidad configuran la imaginación del colectivo y permiten reordenar los elementos sintetizando los aspectos más importantes de cada artefacto para no perder la globalidad del contexto y su interrelación funcional.

Tomando en cuenta estas variabilidades o lo que se puede describir como impredecibilidad de la realidad, se plantean entonces una serie de cuestionamientos alrededor de cómo acceder o permanecer en ella el tiempo suficiente para articularse al marco mismo e incidir definitivamente sobre la realidad. Frente a este aspecto el significado que logre construir un artefacto en relación con la función que se le asigna y su capacidad de permanencia de éste de manera estable frente a la incertidumbre que una realidad evolutiva presenta, define qué fragmento de la realidad empírica está determinando y por lo tanto la representación simbólica que genera al ser seleccionado naturalmente para permanecer.

En esta medida el símbolo se convierte en el punto de anclaje que posee un artefacto para mantenerse dentro

de las condiciones del marco referencial de la realidad como vínculo relacional entre el artefacto mismo y la idea mental que se hace de este. En esta perspectiva el símbolo es la mínima unidad de expresión que encuentra el colectivo para apropiarse intangiblemente de un artefacto y determinarlo como partícipe de la realidad a la cual se ha integrado.

### **El Hacer en la Obra– Propositiones entre Actores y Actantes**

La poética se concibe como un acto de creación artística (o una teoría del hacer [10]) que relaciona procesos no predecibles debido a su naturaleza vivencial, que impactan en la concepción de la creación y sus artefactos hacia un “cierto” orden que conlleva la generación, vinculando en un solo acto las reacciones sensibles que tiene un espectador al visualizar una pieza de creación, y la “acción humana” que se enfoca en la producción que combina deseos, materia e individuos en una sola elaboración [7]. Es así como el artista muere en su estado previo y emerge como un nuevo individuo a través de su producción (relación temporal ser-objeto [11], [12]).

Lo anterior implica que en el proceso de construcción del artefacto cultural (imagen-obra), el creador experimenta un proceso de tamizaje de los aspectos formales y perceptivos decidiendo entre los que se deben mantener y los que no, a partir de las asociaciones a las que acude para la labor de representación, analizando cuáles componentes del complejo anímico son seleccionados para interactuar entre sí, a su vez que buscar redefinir el sentido de lo social en la creación misma. Esto implica que una vez se expone el resultado, creador y receptores son modificados permanentemente de una u otra manera, ya sea para apropiarse de la nueva interpretación y con ello redefinir el rumbo colectivo, o para disentar y reafirmar discursos sociales en otras direcciones.

La obra creada, al ser la exteriorización de la interrelación entre el creador y el momento histórico en el cual se encuentra inscrito, permite una nueva entonación en la realidad del colectivo al que se dirige, en el marco de un momento histórico específico [4], [8], a manera de proceso social de consenso que, a través de la resolución de problemas prácticos, establece relaciones de sentido y de urdimbre social [5], [9], [13], [14].

La resolución de problemas prácticos se encuentra mediada por la cultura tecnológica del colectivo,

entendiéndola como un sistema de proposiciones entre individuos y artefactos que permite la comprensión y adaptación del mundo a partir de la implementación consensuada de técnicas, herramientas y procesos, que a su vez son una forma de expresión cultural que retrata de manera fidedigna las condiciones sociales en un momento específico, siendo al mismo tiempo instrumento y creación. Es por lo anterior que ya sea con fines plásticos o mecánicos, el desarrollo de un sentido superior de “acuerdo social” entre los usos de los artefactos, su valor final y el aporte que ofrece para la creación de nuevas “clases”, determina negociaciones generalizadas que empiezan a ser identificadas como “tendencias”.

El factiche, ensamble entre lo prosaico y las creencias

En este proceso de creación se entrelazan la invención y la composición, las variables derivadas de lo indeterminable, lo observado y lo idealizado, así como la influencia de la cultura en la que se encuentra el artista y el medio que lo rodea. Para resolver este proceso de entrelazamiento Latour define la existencia de los componentes humanos y no humanos [15] como un sistema de articulación, en la que cada uno posee propiedades de agencia. Tanto para la fabricación como para la ejecución de una acción ambos poseen cualidades y grados de intervención. El humano pasa a ser actor que define las intenciones de la asociación que realiza, y en donde normalmente se observa al artefacto como simple herramienta (mecánica, plástica, comunicativa, cognitiva), pero que tiene en sí misma una delegación de agencia atribuida desde su creación, y en donde la apropiación que hace el actor le confiere la capacidad de metamorfosear el ciclo de acción que inicia con ella.

Desde la mirada de Latour [9], se definen estos objetos y herramientas como actantes, los cuales establecen un proceso dialéctico con el actor para desarrollar un nuevo grupo de asociaciones derivadas de las acciones generada entre ambos. Acciones estas que permiten llevar la idea del artista a ser expresada o interpretada acorde a las posibilidades plásticas que la técnica permite. En este sentido, tanto actores como actantes son vistos como proposiciones que tienen la posibilidad de modificar sus propias condiciones de significación, a través del proceso de interacción entre ellas, viéndose a su vez como entidades del fenómeno creativo inscritas dentro de un marco tecnológico específico [14].

De nuevo entonces, se llega a la poética como un proceso de entendimiento que sucede en el momento

de la creación misma, determinando valores que redefinen la dimensión del resultado en la medida que cualquier acción desarrollada por el creador, conlleva a la producción de una obra que no es elaborada a estas alturas como un suceso individual sino como un artefacto colectivo.

A este proceso se le llama identificación, pues a través de la proyección de la acción poética en el artefacto, se llega a una comprensión de la realidad más allá del creador, actuando como enunciador sin que este tenga que vivir todas y cada una de sus variaciones para poder conectarse con los respectivos enunciatarios finales [9, p. 225], tal como lo menciona Paul Valéry al enunciar “Sabemos no obstante que el verdadero sentido de tal elección o de tal esfuerzo de un creador se encuentra con frecuencia fuera de la creación misma, y resulta de una preocupación más o menos consciente del efecto que se producirá y de sus consecuencias para el productor. Así, durante su trabajo, el espíritu se dirige y vuelve a dirigir incesantemente de él Mismo al Otro, y modifica lo que produce su ser más interior, mediante esa sensación particular del juicio de terceros” [7, p. 112].

Partiendo de lo anterior, la creación involucra elementos factuales y creencias en su conformación (hechos, datos, herramientas, técnicas, etc., todos ellos susceptibles de poseer ambas cualidades), que en la tensión generada entre lo arbitrario y lo reflexivo de la poiesis, el artefacto emerge como materia que es a la vez pragmática y dogmática, la cual conlleva a la “factichización” de los resultados de creación.

El concepto de factichización deviene de un neologismo acuñado por Latour [9] a manera de juego de palabras entre el hecho y el fetiche, siendo el primero un elemento derivado de un suceso “corroborable” y el segundo como las proyecciones no necesariamente racionales de los sentimientos, emociones y visiones oníricas de los individuos en una sociedad [9, pp. 319–331]. Al mezclar ambas ideas, se conforma la identidad real del artefacto, a través del cual se imbrican las técnicas, los instrumentos, los materiales, los medios, así como los componentes humanos y no humanos que motivan la concepción de la necesidad de la obra a través de redes de asociaciones que conforman la realidad del artista [7], [9], [15].

Este sentido de factiche permite observar que muchas de las acciones en el acto de creación están determinadas por los actantes, a los que se les atribuye una capacidad de agencia delegada por actores ausentes.

Esta sustitución crea un sentido asimétrico entre los creadores originales de dichos artefactos y los usuarios que ocasionalmente los apropiarán. En dicha medida se hace una transformación de artefacto a actante, es decir a entidad que transmite una intención generada por un enunciante, cuya acción sigue inmanente en el sistema técnico en el que se cohabita constantemente con componentes no humanos [9, p. 226].

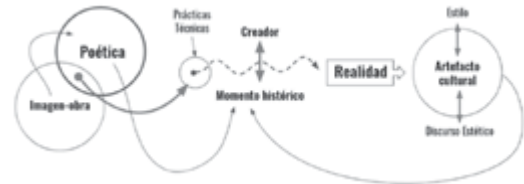


Imagen 1. El proceso de creación poética a través de la acción

Esas acciones “remotas” solo pueden ser atribuibles a los actantes pues es a través de ellos que se ejecuta la delegación de conocimiento y creación [9, p. 218]. En su creación pasan a ser temporalmente “actores”, que dialogan con los enunciatarios para establecer una nueva relación de sentido, al que estos le atribuyen una creencia de la intención del creador original, y retornan intermitentemente a estado de artefacto (imagen-obra) que se deconstruye y reforma en el proceso de apropiación de los receptores, para a su vez seguir delegando agencia en terceros, y así sucesivamente.

Es así como el artefacto (imagen-obra) es el cierre del proceso para el creador, pero es el inicio del proceso de inicio para el receptor.

## Elementos para Pensar la Articulación entre Poética, Constructivismo Social y Sociología de la Ciencia

Bajo la perspectiva de tensión entre el estilo individual de la obra y el discurso estético colectivo, el artista ya no es solamente un creador, sino que se convierte en actor que moviliza y agencia dinámicas culturales y sociales (ver Imagen 1) [14]. Es así como se observa que, en la elección que tiene el creador sobre asociaciones y competencias de los actantes que empiezan a emerger para plasmar su idea, tanto objetos como técnicas resignifican la idea misma, sugiriendo rutas de acción que plantean una simetría e intercambio de competencias entre actor y actantes, que afectan de manera directa la visión plástica del creador, ya sea por la posibilidades, las limitaciones o las negociaciones que surgen en el

momento del acto creativo, como reiteradamente se cita en el documental *Perpetuum Mobile II - Procesos creativos* [16].

Estos procesos de intercambio de competencias no surgen espontáneamente a través de un solo momento de inspiración poética. Las diferentes asociaciones que surgen en el sistema tecnológico son producto de lo que se ha mencionado anteriormente como las fuentes de origen [17]:

- La cultura técnica y tecnológica.
- El arte.
- Las ideologías, narraciones y mitos.

Los tres aspectos mencionados, inciden directamente en la conformación de artefactos, que como lo relaciona Krippendorff, [18, pp. 17–18], si bien poseen explícitos vínculos a momentos anteriores, son el resultado de la evolución histórica de sí mismos y existen como dinamizadores de agencia entre el logos colectivo imperante y los individuos perteneciente a este, que promueven nuevas fronteras de desarrollo social y cultural [5], [12], [17].

En el campo del arte, surgen de manera constante las propuestas plásticas a manera de artefactos estéticos, siendo el insumo expresivo que corresponde a la evidencia de un colectivo para mostrar la forma de sentir y de representarse a sí mismo. Los diversos tipos visionados a través de dichos artefactos pueden ser tomados para ser reinterpretados, mezclados o segmentados, de acuerdo con el momento histórico y las exigencias que este hace al estilo particular del artista, entrando en reverberación con los artefactos tecnológicos para buscar una adecuada forma de representación. En el caso del campo de las ideologías, narraciones y mitos, los artefactos emergentes que entran en consonancia con la investigación son principalmente de carácter semántico, pues al ser una fuente de construcciones surgida de los relatos, las historias, y los orígenes culturales de un colectivo, se convierten en el marco discursivo que alimenta los procesos literarios que conforman la producción poética.

Las fuentes mencionadas anteriormente se encuentran enmarcadas dentro de diferentes procesos culturales derivados de la relación existente entre un momento histórico específico y la realidad conformada por un colectivo social y su ethos [11], [12], [19], revelando en primera instancia los componentes de la imagen interpretativa que posteriormente entrará en diálogo con el espectador, sintetizando un sentido de realidad

que se enfoca en construcciones derivadas tanto de la eliminación, la acentuación o la posposición que cita Dilthey sobre la imagen y su creador [4], como de factores como la interioridad del artista, el cual superpone su visión para co-construir en la intención narrativa y estética al intervenir una serie de objetos en sus atributos formales (posición, escala, textura, color, lógica física, etc.), a través de la mediación de diferentes grupos de herramientas técnicas (sistemas, mecanismos, estructuras de implementación) con la intención final de “construir” las unidades visuales que posteriormente conforman el artefacto cultural, tal como lo menciona Erik Patrick, [20] refiriéndose a la creación.

## A Modo de Cierre

Haciendo una analogía a la economía, Valery relaciona a su vez la creación de una obra y sus procesos de elaboración a los conceptos de la relación productor-producto-consumidor, los cuales, sin demeritar el carácter vinculado al espíritu que siempre se le da a la poética, este lo visiona a través de la necesidad de la existencia de algún tipo de valor que realmente modifique las relaciones de apropiación sobre la pieza creada.

En esta valoración, el creador culmina su parte al entregar en su producto todo su proceso de investigación, técnica y aplicación, que finaliza cuando este se desprende del artefacto. Pero el ciclo de vida empieza en el otro extremo, cuando sin saber qué rumbos tomará dicha creación, se resignifica y es “modificada” en su valía por el colectivo que de una u otra manera dio vida a dicha obra. Esta visión la plantea al mencionar “Únicamente podemos considerar la relación de la obra con su productor, o bien la relación de la obra con aquel a quien ella modifica una vez realizada. La acción del primero y la reacción del segundo no pueden confundirse nunca. Las ideas que uno y otro se hacen de la obra son incompatibles” [7, p. 113].

A lo largo del proceso de investigación de donde surge el presente texto, se fueron encontrando elementos que permiten percibir una relación directa entre esta visión de la poética (poética) con los postulados presentados por Findeli [21] alrededor de los tipos de investigación en diseño. De esta manera, la revisión de enunciados que son propios del proceso de diseño permite encontrar una relación directa a la que se puede hacer mención:

|                  |                                    |
|------------------|------------------------------------|
| <b>Diseñador</b> | Enunciador, creador, productor     |
| <b>Diseño</b>    | Imagen, obra, producto             |
| <b>Usuario</b>   | Enunciatario, receptor, espectador |

Tabla 1. Relación entre diseño y la visión de poética

La inserción de elementos traídos del arte, la necesidad del entendimiento de la realidad en la que se encuentran usuarios, artefactos y usos, así como una articulación de la tecnología en el mismo proceso discursivo, evidencia el valor immanente del diseño como una disciplina concebida en el hacer con un sentido claro y preciso, preocupado por el momento histórico en el que se desarrolla, pero con una visión de prospectiva de la función definitiva que hará en los procesos históricos de una sociedad.

Una vez más, encasillar los límites de la disciplina se convierte en una tarea que puede caer en lo inofensivo, pues su carácter social lo obliga a ser pensada más allá de las fronteras de un solo tipo de saber, o lo que Chapman y Sawchuk [22] definen como bordes difusos, pero que en el hacer encuentra una forma de conocimiento que desarrolla nuevas estructuras culturales que permiten un diálogo no solo con sus contemporáneos, sino que se convierte en enlace entre las huellas del pasado, que son presentados como actantes con capacidad de agencia, pero que tienen la posibilidad de proyectarse como se ha definido anteriormente como “una nueva entonación de la realidad”.

Para finalizar, se quiere enfatizar en que esta propuesta teórica de la poética es vista a la luz de los procesos de construcción de la obra misma, convirtiéndose en un sistema que elabora sentido entre los colectivos, y asumiendo la estética desde la conformación de sistemas técnicos a manera de artefactos. El grado de intervención social de la obra en una realidad, hace que se aborden principalmente las asociaciones entre individuos que la apropian más que los componentes plásticos y visuales a través de los que se representa.

## Créditos

Este texto hace parte del Proyecto “Diseño de animación en Colombia 2010-2017. Una poética en desarrollo” en el marco del Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas. Adicionalmente la investigación tiene recursos asignados por la Universidad Jorge Tadeo Lozano con el proyecto “Procesos de integración al interior de las prácticas de

animación derivadas de la generación de sistemas de artefactura en el diseño de movimiento. Fase 1.” como apoyo al proceso de doctorado.

## Referencias

- [1] A. Guzmán Ramírez, “¿Es la representación virtual el registro de la huella simbólica de un colectivo?,” *Rev. Zo.*, no. 9, pp. 96–101, 2010.
- [2] H. G. Gadamer, *Verdad y Método II*. Salamanca: Ed. Sígueme, 1998.
- [3] J. Wagensberg, *La rebelión de las formas. O cómo perseverar cuando la incertidumbre aprieta*, 1st ed. Barcelona: Tusquets editores, 2004.
- [4] W. Dilthey, *Poética. La imaginación del poeta - las tres épocas de la estética moderna y su problema actual*, 1st ed. Buenos Aires, Argentina: Editorial Losada, 2007.
- [5] M. Á. Quintanilla, “Técnica y cultura,” *Teorema*, vol. 17, no. 3, pp. 1–16, 2000.
- [6] S. Buchan *et al.*, *Animated “Worlds.”* Malaysia: John Libbey Publishing, 2006.
- [7] P. Valéry, *Teoría poética y estética*. Madrid: Visor Distribuciones, 1990.
- [8] V. Voloshinov, “La palabra en la vida y la palabra en la poesía. *Hacia una poética sociológica*,” in *Hacia una filosofía del acto ético. De los borradores y otros escritos*, Barcelona: Anthropos Editorial del Hombre, 1997, pp. 106–137.
- [9] B. Latour, *la esperanza de pandora - Ensayos sobre la realidad de los Estudios de la Ciencia*, 1st ed. Barcelona: Editorial Gedisa, 2001.
- [10] A. M. Brigante, “LA TEORÍA DE LA ACCIÓN POÉTICA DE PAUL VALÉRY,” *Pensamiento*, vol. 68, no. 256, pp. 273–286, 2012.
- [11] J. W. Montoya Santamaría, “Tecnociencia y racionalidad en el mundo contemporáneo,” *Trilogía - Rev. ciencia, Tecnol. y Soc.*, no. 4, pp. 69–76, 2011.
- [12] J. D. Sanín Santamaría, “ESTÉTICAS DEL CONSUMO Configuraciones de la cultura material,” Universidad Nacional de Colombia, Medellín, 2006.
- [13] B. Latour, *Nunca fuimos modernos. Ensayo de antropología simétrica*, 1st ed. Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 2007.
- [14] H. Thomas and A. Buch, *Actos, actores y artefactos. Sociología de la tecnología*, 1st ed. Bernal, Argentina: Editorial Universidad Nacional de Quilmes, 2013.
- [15] B. Latour, *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red*, 1st ed. Buenos

Aires - Argentina: Ediciones Manantial, 2008.

[16]C. Traslaviña, M. Durán, and G. A. Martínez, *Perpetuum Mobile II - Procesos creativos*. Colombia: Catálogo de Obras Artísticas Pontificia Universidad Javeriana, 2015.

[17]A. A. Horta Mesa, *Trazos poéticos sobre el diseño. Pensamiento y teoría*, 1st ed. Manizales: Editorial Universidad de Caldas, 2012.

[18]K. Krippendorff, "An Exploration of Artificiality," *Artifact*, vol. 1, no. 2, pp. 17–22, 2007.

[19]E. Herhuth, "The Politics of Animation and the Animation of Politics," *Animat. an interdisciplinary J.*, vol. 11, no. 1, pp. 4–22, 2016.

[20]C. Traslaviña, M. Durán, and G. A. Martínez, *Perpetuum Mobile I - Espacio y tiempo*. Colombia: Catálogo de Obras Artísticas Pontificia Universidad Javeriana, 2013.

[21]A. Findeli, D. Brouillet, S. Martin, C. Moineau, and R. Tarrago, "Research Through Design and Transdisciplinarity: A Tentative Contribution to the Methodology of Design Research," *«FOCUSED» — Curr. Des. Res. Proj. Methods*, pp. 67–91, 2008.

[22]O. Chapman and K. Sawchuk, "Research-Creation: Intervention, Analysis and 'Family Resemblances,'" *Can. J. Commun.*, vol. 37, pp. 5–26, 2012.



## Arte Contemporáneo y Amor: Lo *Hiperestético* Como Práctica Colaborativa Curatorial

**Mauricio Rivera Henao**

Universidad Católica de Pereira  
Pereira, Colombia  
mauricio.rivera@ucp.edu.co

**Luna Aymara de los Ríos**

Corporación Cultural Marcapasos Público  
Pereira, Colombia  
luna.aym@gmail.com

### Resumen

Esta ponencia se desarrolla en el marco de la Beca de Investigación-Creación Curatorial de la Secretaría de Cultura de Pereira, que denominamos AMOR2017, que como representación artística contemporánea exploró el ámbito de las emociones amoroso-asociativas como ruta colaborativa desde lo local, desplegando la construcción de conocimientos conjuntos y reflejando algunas formas en que la ciencia y la tecnología intervienen en la creación artística, llevando a develar, desde una reflexión estética y antropológica, una infraestructura conceptual vasta en torno a los diversos modos de la producción artística contemporánea, en el contexto de las relaciones amorosas y sus formas conyugales actuales. Se trata de un proceso colaborativo con artistas y público, que permite la convergencia de diversos medios y promueve el uso de las citas en la creación, permitiendo desarrollar el concepto de hiperestético y evidenciar una variedad de formas axiomáticas que se ponen en juego en la construcción artística

### Palabras Clave

Hiperestético; curaduría; arte contemporáneo; amor; Pereira.

### Introducción

Gadamer emprendió la tarea de comprender lo planteado por Hegel cuando éste hizo referencia a “la muerte del arte” y propuso que no era un hecho lamentable, sino un gran cambio, pues “la muerte del arte” es la muerte de una forma Antigua y Clásica de racionalizar y objetivizar las expresiones estéticas en la sociedad, justificadas como un medio de representación de “lo verdadero” en un sentido doctrinario. A partir del siglo XIX, a medida que el arte ganaba cierta autonomía con respecto a su función, se postulaba el arte como una forma de conocimiento.

En este sentido, en el contexto cultural colombiano se adaptaron y recombinaron una variedad de aspectos compositivos inspirados en las tradiciones europeas y en ciertas manifestaciones criollas que se entremezclan en un universo complejo de citas y referencias, recreando

un metalenguaje intrincado que atraviesa las vidas de quienes crean y reflexionan a la luz de un campo enunciativo plenamente estético. Ello permite, en nuestro caso, emprender una práctica curatorial investigativa que, al encontrarse bajo la luz de los conceptos estéticos contemporáneos, posibilita el abordaje del arte y su relación con las diversas manifestaciones amorosas trazadas por una cierta regulación de lo sensible, la cual se encuentra, por su parte, determinada parcialmente por una serie de técnicas y tecnologías del cuerpo; en consecuencia, el concepto de “hiperestético” se plantea como un terreno de confluencia de citas que permiten identificar el sentido del metalenguaje en el ejercicio curatorial.

En la primera parte de esta reflexión, denominada *La citación en el arte: lo hiperestético*, señalamos el acto de citar como una práctica discursiva recurrente en el arte contemporáneo, y sobre esa base desarrollamos el segundo punto, que refiere a la *curaduría AMOR2017* como práctica colaborativa, donde se exponen los parámetros de un proyecto curatorial diseñado para pensar y desarrollar un conjunto diverso de posturas y postulados acerca del arte contemporáneo en el contexto de las relaciones amoroso-asociativas.

La curaduría AMOR2017 fue la edición más reciente del Salón Traslude de Arte Contemporáneo de Pereira, donde participaron 12 artistas de diferentes generaciones, de reconocida trayectoria en la ciudad y elegidos mediante convocatoria pública, quienes respondieron a la invitación a producir obra en el marco de sus relaciones amoroso-asociativas, sin importar el número o el sexo de las personas que conformaban esas relaciones. Nos interesaba, pues, evidenciar la potencia creadora y el sentido crítico que se gesta en este tipo de asociaciones. El proyecto benefició a cerca de 5.000 asistentes, y se realizó gracias al apoyo de la Beca de Investigación-Creación Curatorial que

otorga la Secretaría de Cultura de Pereira mediante las convocatorias de Estímulos municipales. Además, el proyecto contó con un componente teórico y reflexivo, a manera de foro, donde participaron invitados nacionales con un amplio reconocimiento en el ámbito del arte en Colombia (Natalia Gutiérrez, Adriana Pineda y David Escobar), permitiendo discutir y reflexionar en torno a las construcciones culturales y las relaciones entre el amor y el arte en un escenario local. Todo esto guiado por el eje curatorial compuesto por las siguientes categorías: *Mediación, forma-fondo, potencia y distracción*, partes constituyentes y características de lo que pensamos que define la obra de arte articulada a la noción de lo hiperestético como modelo gnoseológico para la creación estética contemporánea.

### La Citación en el Arte: Lo Hiperestético

El arte contemporáneo redefine, por medio de una reflexión estética, un término ya reconocido en la Antropología y en la Biología: el *bricolaje* aparece ahora como naturaleza de obrar; más que “ruptura”, es una secuencialidad en la que formas anteriores de conocimiento llevan a las siguientes, lo cual nos sugiere una formación estratificada de saberes, de un sistema de citación que usa viejas formas para recomponer las nuevas:

“En cada momento el mensaje ha sido presentado como -lo ya dicho-, -lo siempre dicho desde siempre-, -lo mismo-, pero esa aparente repetición de lo idéntico, cuando se observa metódica y detalladamente, se nos revela como una serie de variaciones y modificaciones tan formidables que es imposible detectar las huellas de un mensaje originario en sus deformaciones y adaptaciones “ocasionales”. (Pardo, 1998, 137)

El concepto de bricolaje, desarrollado desde la antropología por Claude Lévi-Strauss, y desde la biología por François Jacob, devela estas modificaciones y permite trasladar esta noción hacia el campo del arte contemporáneo, pues la creación artística opera como la naturaleza del lenguaje o el saber mítico (entendiendo por ello una manera distanciada de conocer, como lo hace la Ciencia) y produce obra a partir de lo que hay, reconfigurando lo anterior y poniendo en ello algo de sí, más que creando nuevos elementos. “La muerte del arte” es, pues, también la superación de la figura clásica de creador absoluto, y permite al espectador tomar parte como co-creador de la obra, producirla, intervenirla o programarla, como podemos entender con autores como Henry Jenkins o Peter Weibel.

Sin embargo, el ejercicio actual de creación sigue teniendo un rasgo recolector: crea a partir de lo que hay, opera diacrónica y sincrónicamente, sumando siempre, a ello, el estado actual del desarrollo tecnológico, recombinando así diferentes elementos del bagaje cultural e histórico de la sociedad en la que nace. Es el ordenamiento y la repartición de las experiencias sensibles lo que se manifiesta y cristaliza en el concepto de lo *hiperestético*, haciendo referencia con ello a las prácticas de citación y a la superposición de capas de significado en los procesos de creación artística contemporánea.

Lo que en literatura se conoce desde hace tiempo como *hipertextualidad*, se complejiza y traslada a las demás instituciones del arte contemporáneo, y dichos conceptos no pueden pasar desapercibidos en una investigación curatorial que pretenda adoptar los múltiples lenguajes contemporáneos y la modernización de los relatos, puesto que, como afirma Genette, “la distinción fundamental entre prácticas de transformación y de imitación [tiene] una pertinencia universal” (Genette, 1989, 487).

En la genealogía de lo hiperestético interviene una parentela de términos como “metalenguaje”, “bricolaje”, “citación”, “intertextualidad”, “hipertextualidad”, “estratificación” y “sedimentación”, conceptos que, entre muchos otros, permiten interpretar mejor los discursos del arte actual. De allí que, a modo de sumatoria, y desde el análisis de diversos lenguajes en los que lo hiperestético se manifiesta, encontramos, por ejemplo, en el cine categorías como las de Jacques Gerstenkorn y García Manzo, que abrevan en la noción del *Metacine* como un orden de citación regido por sus propios medios de producción, así como por un universo de referencias culturales que conforman un relato dispuesto en la despena de la narración cinematográfica. En éste mismo sentido, es pertinente recordar lo propuesto por Duchamp y el *ready made* que, a inicios del siglo XX, permitió la definición de las vanguardias artísticas que ampliarían las reflexiones acerca del pensamiento de la producción cultural y que, en la actualidad, redefinen autores como Nicolas Bourriaud, curador y teórico del arte que habla de la posproducción como una estética tipo DJ, que mezcla capas de significación cultural bajo las lógicas del *remix* y el *dash-up*, por ejemplo.

“En esta nueva forma de cultura, que podríamos calificar de *cultura del uso o cultura de la actividad*, la obra de arte funciona como la terminación temporaria de una red de elementos interconectados, como un relato

que continuaría y reinterpretaría los relatos anteriores. Cada exposición contiene el resumen de otra; cada obra puede ser insertada en diferentes programas y servir para múltiples escenarios. Ya no es una terminal, sino un momento en la cadena infinita de las contribuciones”. (Bourriaud, 2007, 17)

Así pues, el asunto de las contribuciones en la era digital en el siglo XXI amplía la consideración del relato y la narración hacia la participación colaborativa y las formas colectivas de producción artística, como se establece, por ejemplo, en las Narrativas Transmedia (Scolari, 2013, 42) que pretenden transformar al consumidor de contenidos en un “prosumidor” -co-creador- de los mismos, a través de la convergencia de medios en los que, quien participa, lo hace de forma activa gracias a la web.

Creemos que la creación contemporánea se ubica, sin duda, en las consideraciones que lo hiperestético presenta como posibilidades de interacción, en el marco del discurso cultural actual y de sus medios. El arte, por lo tanto, como campo en el que se contienen las afecciones producidas de la reflexividad del lenguaje, atestigua desde su propia génesis la confluencia de un *tejido sensible* que prevalece como evidencia del lenguaje y su sentido, sobre la perspectiva que el contenido o el uso de los medios sugiere. Como bien expresa Rancière, para que haya arte “es preciso que un esquema estético mantenga unidas las dos competencias, la materia sobre la cual se ejercen y la que producen, y las haga converger en la producción de un nuevo tejido sensible” (Rancière, 2011, 225). Como veremos con la definición de las categorías curatoriales para AMOR2017, la experiencia estética colaborativa, que en este caso presentamos desde lo curatorial, permite hoy diversificar el relato con relación a quienes participan de él.

Lo hiperestético en lo curatorial se plantea como posibilidad discursiva de ampliar el modelo de creación individual y de comunicación unidireccional, pues ambos elementos, lo individual y lo comunicativo, expanden el cuerpo del sujeto que relata o crea hacia un contexto en que participan colectivos de artistas, desde la construcción participativa de conocimiento y obra: “quienes formulan las preguntas producen el campo de juego”, dice Rogoff (2008), y ello anima a prestar atención a la manera en que lo curatorial, a partir de un giro educacional que tuvo lugar hace poco en el mundo del arte occidental, se enriquece a medida que pregunta y ejerce también un papel crítico como una manera de

permanecer en el otro, en la alteridad, problematizando y propiciando desde allí otras dimensiones para comprender el mundo.

## La Curaduría AMOR2017 como Práctica Colaborativa

Desde el sentimiento del amor se configuran sueños y proyectos de vida que han permitido, bajo la figura de la familia tradicional colombiana, un desarrollo cultural mediante el cual se han instaurado una serie de patrones fijos y estructuras comportamentales; sin embargo, la figura familiar ha cambiado: la institución en la que se da el vínculo del amor hoy no es estrictamente la misma. Sin importar bajo qué figura se dé (heterosexual, LGTBIQ, monógama, polígama, y demás formas no determinadas), nos interesa de todas ellas, tradicionales o no, la posibilidad de debatir y establecer a partir de este asocio un diálogo con el mundo actual a través de la producción artística. Vemos en las relaciones sentimentales entre artistas y creadores un lugar construido donde las partes pueden diferir o concordar en ciertas ideas, identificarse dentro de su sexualidad o su postura política, y sobre todo sentir empatía por la postura estética del otro.



Figura 1. “Al calor de la cocina”, obra viva sobre elaborar preparaciones tradicionales, de Yamile Tafur y Carlos Mario Sánchez. 2017. Fotografía: Gustavo Toro.

En Colombia, Virginia Gutiérrez De Pineda es la antropóloga que indagó sobre tipologías familiares y estructura social colombiana por regiones, para comprender lo que ha denominado *Complejo Cultural Antioqueño o de Montaña* que corresponde con la zona Centro Occidental en donde se ubica Pereira, ciudad donde se realiza AMOR2017 - Salón Traslúde de arte

contemporáneo. Dicha tipología familiar de la zona, según la autora de *Familia y Cultura en Colombia*, tiene una conformación que se diferencia de las del resto del país porque fundamentalmente la manera de ejercer el culto y la moral estaban determinantemente ligadas al cristianismo durante la mayor parte del siglo XX, lo que vendría a influir en las relaciones amorosas, el rol de los géneros, la sexualidad, y en general los vínculos al interior de las familias y las comunidades. (Gutiérrez de Pineda, 1968, 277). Ciertamente ha cambiado el culto y la moral a nuestros días. Teniendo como precedente lo anterior y como nos interesa acercarnos a las implicaciones que dicho cambio refleja en el arte contemporáneo encontramos en la relación amorosa y en la creación artística la síntesis de gran parte de nuestro entramado simbólico o cultural y un estado de las cosas en la actualidad que el uso de la tecnología señala.

Poner en relación e interconectar conceptos, como el de la ciudad, el amor y el arte sin perder de vista el contexto espacio temporal en el que estamos, nos implicó comprender al amor y al arte dentro de un mismo acervo estético (valga decir cultural), ambos se rigen por principios similares: son lugares de afectación a la vez que son el resultado de una interacción, en uno y otro hay creación.

Por parte del ejercicio de investigación creación curatorial era necesario diseñar categorías de análisis a manera de experimentación, que permitieran aclarar un campo afectivo e histórico traducido a expresiones artísticas del tiempo actual para encontrar una resonancia con lo histórico como un hecho de citación en ella, de la cual Natalia Gutiérrez comenta lo siguiente, “Una exposición que explora un concepto de estética en diálogo con la cultura, esto es, una estética que tiende puentes para participar en la construcción de subjetividades y de lazos entre las personas” (Gutiérrez, 2017). Hace posible la construcción de conocimiento participativo por parte de seis figuraciones conyugales que trabajaron sobre aspectos constitutivos de la obra de arte contemporánea, clasificados en las categorías curatoriales que presentamos a continuación.

## Mediación

Varía según el periodo histórico y el armazón conceptual y técnico del artista pues depende directamente de la relación entre tecnología y cultura desde la cual se produce. El uso del lenguaje como forma de crear relaciones y afecciones, involucra las narrativas

propias de época, por ello, es una característica propia del arte contemporáneo, indagar sobre el medio del que subyace, su materialidad, que incluso viene de diferentes artes.



Figura 2. Las fundas de almohada en la obra de Mario Alejandro Tobar y Paola Andrea Aguirre, titulada “*Cartografía de un Sueño*”. 2017. Fotografía: Gustavo Toro.

Es oportuno recordar aquí lo propuesto por Rancière en páginas anteriores con relación al “*tejido sensible*”, cuando hablábamos que a partir de la mediación entre las prestaciones técnicas y los contenidos, producir una unión consciente de ambos en un nuevo campo discursivo. El uso de los medios implica, el conocimiento de los saberes culturales que estos reflexionan, la mediación conlleva a la consciencia y reflexividad del uso técnico y conceptual, lo que permite encontrar una sumatoria histórica de pensamiento en las ideas presentes acerca del significado expuesto, a través de diversas épocas de un asunto de interés estético. Un ejemplo de esto es la obra de Mario Alejandro Tobar y Paola Andrea Aguirre, titulada “*Cartografía de un Sueño*”, de la que Gutiérrez escribe “En las fundas de almohada y así mismo en sus fotos: imprecisas, de contactos casi imperceptibles, que resultaban como un nuevo camino del álbum familiar que no se queda con la pose sino con el gesto” (Gutiérrez, 2017). La misma autora señala otra de las obras que se encuentra en ésta categoría curatorial, por parte de Yamile Tafur y Carlos Mario Sánchez, “*-Al calor de la cocina-*, un lugar donde compartieron sabores, emociones y conversaciones”, una obra que exploró la tecnología del empaque para comida tradicional, y permitía, comprender el saber sobre los sabores, del estado del arte que valida su producción. Ambas obras proponen entender la relación

directa del cuerpo con el otro, propiciadoras de sentido de relatos y citación de costumbres culinarias o íntimas que median hoy nuestra cotidianidad y sus formas poéticas y soluciones artísticas para hablar de ello.



Figura 3. Amasijos de platano. Investigación en comida tradicional empaquetada al vacío. “Al calor de la cocina”, obra de Yamile Tafur y Carlos Mario Sánchez. 2017. Fotografía: Gustavo Toro.

## Forma-Fondo

En el arte contemporáneo tal vez no hay separación entre la forma y el fondo, pero sí una intención que tiende por uno u otro según el acervo estético-creativo, el contexto o el campo enunciativo del arte desde el cual surge. Se trata de aquello que no se ve en un primer momento de interacción e interpretación pero que está ahí, es una tensión sostenida por la mediación, el fondo de la obra es el gran discurso, permite la interacción condensada en la forma.

La citación trae consigo la evocación de estadios tecnológicos y conceptuales, forma-fondo de algo ya existente, para que sea superado en alguna medida. Valorar eso de lo cual se parte para otorgarle un nuevo sentido implica revisar su sintaxis y semántica, ésta actitud de interacción hace posible revertir concepciones obsoletas así como enmendar discursos y formas inestables. La vitalidad que ocupa, lo conversacional en el campo del arte se abona gracias a sus producciones de diversas épocas (Rogoff, 2008). Es posible entonces discurrir desde lo propuesto acerca de las formas y los contenidos como práctica curatorial, al ser en sí misma un hecho conversacional con artistas que en perspectiva exageran el marco de su momento histórico.

Esto se puede explicar en que la redimensión de los grandes relatos va de la mano del nexo entre tecnología

y arte, pues según Weibel, ejemplifica como “La imagen ha mutado para convertirse en un mundo de eventos controlado por el contexto” (Weibel, 1999, 53). Esto representa entonces una apropiación del discurso, dado por el desarrollo cognitivo de los usos tecnológicos, siendo motivo fundante, de la construcción participativa de conocimiento, al cual nos hemos referido desde el giro educacional de la declaración de Bolonia, que permea lo curatorial según Irit Rogoff y que creemos depende en parte del desarrollo informático al preguntarse por el papel del otro desde la instauración de sistemas de interacción social.



Figura 4. Puente de la obra “Conexiones simultáneas para tiempos distantes” por Georgina Montoya y Ryan Cross. 2017. Fotografía: Gustavo Toro.

Dos ejemplos de la desestructuración de los relatos los presentamos desde las obras “*Conexiones simultáneas para tiempos distantes*” por Georgina Montoya y Ryan Cross quienes según Gutiérrez, construyen “un video-puente entre reconocimientos mutuos al inicio del amor, a partir de las palabras de dos caminantes que se encuentran” (Gutiérrez, 2017). Sobre el puente se proyecta un audiovisual en el que las tomas de los pies de los artistas recorren el puente de esquina a esquina, ejercicio que se dimensiona con el audio que debajo del puente hace resonar la estructura del mismo, con palabras en inglés y español, acompañadas a los movimientos de los pies. La segunda obra “*Vestigios de adhesión periférica*”, consta dos prendas de vestuario en velcro que en sus lados contrarios evidencian la situación de apego y desapego en el amor, sostenidas por miles de hilos realizada por Gabby Maéche y Kyle Devkalion quienes obtuvieron el premio del salón, decisión de los jurados invitados. Ambas obras dialogan



con el espacio arquitectónico de la sala de exposición, lo que hace evidente en el fondo de las propuestas, soluciones formales a la configuración del relato en el lugar, práctica instalativa e hiperestética al presentarse como un nuevo cuerpo de significado en el contexto pereirano.



Figura 5. “*Vestigios de adhesión periférica*” por Gabby Maêche y Kyle Devkalion. 2017. Fotografía: Gustavo Toro.

## Distracción

Esta categoría tiene que ver con el plano de interpretaciones, la subjetivación que hace el espectador que asiste a ver una obra artística. En el intersticio del encuentro, sin embargo existen las posibilidades de que la interpretación no sea una constante uniforme. “El espectador es un traductor en tanto que el idioma del artista o del creador no puede ser comunicado según la lógica de transferencia directa de lo idéntico o de relación causa y efecto –esa sería, según Rancière, la lógica (embrutecedora)–, sino que necesita de una traducción particular, y cada una será necesariamente una interpretación personal y diferente. (Hamilton, 2010, 23)

Creemos que el intersticio es la intención del artista tendida sobre su obra, su manera de poner un puente de comunicación efectivo, directo o ambivalente y subjetivo. La distracción es el elemento que subvierte la propia naturaleza de la obra, la cuestiona, la contrasta y por ello mismo la reafirma mediante la irrupción de una pregunta algunas veces puede provenir del público: *¿Qué hace eso ahí, en la obra?* La distracción puede llegar incluso a subsumir la totalidad de la obra, o puede mantenerse discreta, pero aun así presente; implica ruido, remanso, descanso, ambigüedad y contradicción. La distracción extrapola el sentido de la obra, contiene

movimiento que conduce a una variable de sentidos que encuentran definiciones por las particularidades de las interpretaciones. “Un movimiento de traslación es un cambio de posición entre imágenes –digamos imágenes, puesto que todavía no podemos utilizar otras palabras-. Por ejemplo *A*, que estaba en el punto *a*, viene al punto *b*. Un movimiento de traslación es un desplazamiento en el espacio. Hemos visto que, al nivel del plano de inmanencia, en el que estamos, los movimientos de traslación son difusiones, propagaciones en todos los sentidos y en todas las direcciones”. (Deleuze, 1982, 81)



Figura 6. “*Entropía y efígie del encuentro*” por Sebastián Cabello y Marina Pulido. Intervención del espacio público en la ciudad de Pereira. 2017. Fotografía: Gustavo Toro.

## Potencia

Tiene que ver con la articulación de una obra de arte en todos sus aspectos constitutivos, representa su grado de solidez. Es indicativa de la relación que una obra establece con su creador, en tanto pueda o no cobrar aliento por sí sola, es decir, la figura originaria (el artista) gestiona en la obra una totalidad integral, una vitalidad autosuficiente, una universalidad que contiene casi un sentido autónomo, por lo que esto nos refiere a cierta conciencia de la obra, un saber innato encriptado, que se va presentando conforme los tiempos: a las tradiciones y las novedades, y logra pervivir. “Este universo diegético tiene un estatuto ambiguo: es a la vez el que engendra la historia y le sirve de apoyo, y hacia el que ésta remite (por eso decimos que la diégesis es “más amplia” que la historia). Toda historia particular crea su propio universo diegético, pero a la inversa, el universo diegético (delimitado y creado por las historias anteriores, como en el caso de un género) ayuda a la constitución y comprensión de la historia”. (Aumont,



1996, 144)

“*Nada anuda tanto como un nido*” fue el título de la obra de Viviana Ángel Chujfi y Álvaro Hoyos Baena, nacidos en las década de 1950 y 1960, quienes justificaron la producción de un nido tejido en ramas de citronela, bajo el rótulo de esta categoría de la siguiente manera:

“Creemos que nuestra obra tiene relación con la categoría Potencia al estar construida entorno al concepto del amor y del nido, este último como forma básica de la naturaleza que permite acercarse para tener una experiencia directa con la obra. La citronela, una planta que es considerada tradicionalmente como sanadora y limpiadora, refuerza este diálogo haciendo consciente el sentido del olfato, remitiéndonos al origen. Los nidos los relacionamos conceptualmente con la figura del toroide, en el cual se expresan los fenómenos básicos y universales”. (Ángel, Hoyos, 2017)

Esta exploración sobre la forma del toroide dota de un carácter universal, que hace que ella sea o pueda llegar a ser, en el tiempo y en las interpretaciones. Las cualidades universales que experimenta el ser humano sobre esta figura es un *estetograma* y plantea el plano accesible de una obra, que entendemos a manera de hipótesis, tiene que ver con el hecho de que en la obra devenga sensible: el sentimiento de amor tiene forma sensible, en este caso toroidal, es decir, de nido. Además, la obra ancla, la experiencia primigenia de sensación del nido, una forma básica para la vida y todo lo que puede representar al espectador, con la experiencia olfativa, que tanto establece conexiones con la memoria.



Ángel. 2017. Fotografía: Gustavo Toro.

El elemento potente en la obra de arte es entonces un lugar susceptible de ser llenado u ocupado, en la medida

en que sea accesible y permita interacción, entiéndase como afectación de los sentidos, donde media lo sensible. “la acción sufrida que es retenida por la parte inmovilizada, es decir por el órgano de los sentidos, permitirá gracias al intervalo una respuesta consistente en una acción nueva, una respuesta adaptada”. (Deleuze, 1982)

## Conclusiones: La Curaduría Como Ámbito de Nuevas Expediciones

La curaduría crítica ofrece un diálogo que supera los límites meramente expositivos de un museo o una institución. Permite re-pensar figuraciones de varios tipos, no solo relacionales —en términos jerárquicos y culturales—, a demás de los que se refieren a los discursos del arte. Es aquí, pues, donde la curaduría encuentra sentido, al pensar sobre sí misma y reflexionar acerca de su papel dentro del juego de relaciones por el que propende, ya que el ejercicio curatorial es una forma de conectar el sentido de lo creativo y novedoso con lo formalmente establecido. Por ello precisamente es un escenario de tensión: encauza la subjetivación de símbolos, reconoce y trabaja partes elementales de una estructura social edificada. En este sentido, nuestra curaduría plantea un espacio de reconocimientos de la relación amorosa: el arte y el amor tienen ya unos campos enunciativos diferentes a los de otras épocas, y es, por tanto, materia de estudio desde el lenguaje y, en general, desde todos los campos del conocimiento, incluso aquellos soportados en los más novedosos avances tecnológicos.

Validar el campo de la experiencia estética en términos de creación e investigación para poder sustentar nuestras categorías, constituye un esfuerzo exploratorio y educativo que, a través del arte, busca sensibilizar al público acerca del ámbito de los sentimientos y las afectividades, sus transformaciones en las relaciones sociales y sus procesos de largo aliento, pues este estudio bien puede servir para analizar un estado del arte. Se retroalimenta de correlatores; jurados y crítica de arte de reconocida trayectoria nacional e internacional que, provenientes de otras ciudades del país, permiten comprender desde afuera los alcances de la curaduría en el estado del arte nacional.

La curaduría problematizó la figura institucional de la beca al proponer un tema de interés y su posterior desarrollo desde el panorama de las verdades y subjetividades periféricas; si bien los artistas que trabajaron en la curaduría tienen un

amplio reconocimiento, también se debe señalar que la particularidad de trabajar en parejas y colectivos problematiza la figura de autor en la modernidad y, al mismo tiempo, desde sus relaciones afectivas, señala el valor que el Estado promueve por políticas de inclusión —en este caso de género—, al ampliar la convocatoria de participación a cualquier forma asociativa amorosa, lo que hace visible nuevas maneras de relacionarse. Establecer la curaduría como una práctica hiperestética desde su estructura conceptual y formal provee desde las categorías curatoriales, la metodología que posibilita la interacción con la institución municipal, los artistas y el público, lo que en definitiva hizo posible presentar modificaciones sustanciales a los saberes de quienes intervinieron en dicho proceso.

El alcance del proyecto curatorial a miles de personas del municipio, logrando sus objetivos propuestos de dinamizar los valores atribuidos a la producción de arte contemporáneo en el municipio, posibilita además la inclusión de nuevas perspectivas y convergencias de nuevos métodos, “La libertad del arte significa también libertad de métodos” (Weibel, 1993, 50). Que permiten comprender la ciudad desde nuevas formas de producción estética en la posmodernidad, “El arte y la ciencia se encuentran y convergen en el método de construcción social”. (Weibel, 1993, 51)

Jurados y críticos nacionales valorarán con posterioridad la importancia en el ámbito nacional de un proyecto local o periférico como el aquí presentado. Como afirma la crítica de arte Natalia Gutiérrez “En una ciudad como Pereira se plantea desde hace rato una reflexión antropológica y plástica, inventiva, protagónica”. (Gutiérrez, 2017)

## Referencias

1. Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet. (1996). *Estética del cine, espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós.
2. Nicolás Bourriaud. *Postproducción*. Adriana Hidalgo editorial. Buenos aires.
3. Gilles Deleuze. 1982. *Los signos del movimiento y el tiempo*. Cine II. Editorial Cactus: Buenos Aires.
4. Norbert Elias. 1989. *El Proceso de la Civilización. Investigaciones psicogenéticas y sociogenéticas*. FCE. México
5. Michel Foucault. 1987. *La arqueología del saber*. Siglo XXI. México.
6. Gérard Genette. 1989. *Palimpsestos, la literatura en segundo grado*. Ediciones Taurus. España.
7. Natalia Gutiérrez. *AMOR2017*. 24, 3 (Mazo 2018),

<http://www.mauriciorivera.com/amortraslude.html>

8. Virginia Gutiérrez de Pineda. 1968. *Familia y cultura en Colombia*. Bogotá. Coediciones de Tercer Mundo y departamento de sociología universidad nacional.

9. Patrick Hamilton, Mónica Carballas, Guillermo Machuca. 2010. *Video otra vez, Once muestras de video arte contemporáneo*. Ediciones metales pesados. Santiago de Chile.

10. Álvaro Hoyos, Viviana Ángel. 2017. *Memorias de la curaduría Amor2017*. 15, 3 (Marzo 2018), <http://www.mauriciorivera.com/amor%20memorias.pdf>

11. François Jacob. 1982. *El juego de lo posible*. Grijalbo. Barcelona.

12. Claude Lévi-Strauss. 1997. *El pensamiento Salvaje*. FCE. México

13. José Luis Pardo. 1988. *Las formas de la exterioridad*. Pre - textos. España.

14. Jacques Rancière. 2011. *Aisthesis, Escenas del régimen estético del arte*. Ediciones Manantial. Buenos Aires.

15. Irit Rogoff. 2008. *Turning*. 14, 3 (Marzo 2018), <http://www.e-flux.com/journal/00/68470/turning/>

16. Carlos Scolari. 2013. *Narrativas Transmedia, Cuando todos los medios cuentan*. Deusto. Barcelona.

17. Peter Weibel. 1999. *La irrazonable efectividad de la convergencia metodológica del arte y la ciencia*. En: Claudia Giannetti, Arte Facto & Ciencia. (pp. 43-54). Fundación Telefónica. España.

# Vestuario Expandido: El Cuerpo-Vestido en Movimiento en el Performance Digital

**Valeria Ronderos Escobar**

Diseñadora de vestuario

Manizales, Colombia

valeronderos@gmail.com

## Resumen

Ante las apreciaciones de que el arte se comienza a hacer por el cuerpo y su relación con el entorno en la década de los años 60, surgen las artes mediales como una exploración del lenguaje multimedia en el que las tecnologías se plantean cuestionamientos por el vínculo entre la cultura, los medios digitales y artefactos, trascendiendo así hacia una búsqueda de expresiones artísticas, involucrando la cotidianidad del ser humano. Abordando el diseño de vestuario, bajo la teoría del diseño crítico, se propone el concepto de ‘vestuario expandido’ como un vínculo entre el cuerpo, el vestido y el entorno que genera reflexiones entre el diseño y el arte, con el fin de plantear nuevas formas y métodos de creación y comprensión de la prenda a partir de la indagación de ésta, por medio de la yuxtaposición de otras áreas del conocimiento que nos permiten abordar procesos de creación que trasciendan la idea tangible del artefacto vestimentario.

## Palabras Clave

Cuerpo-vestido, diseño crítico, estéticas expandidas, performance digital.

## Introducción

Hablar de estéticas expandidas hace referencia a la posibilidad que tiene el arte de salir de espacios intocables, transmutar e involucrarse con la cotidianidad abriendo así el espectro de creación. Esto hace que se redefina y surjan interpretaciones de la relación artista-espectador que, vinculadas al vestuario como objeto contenedor, transformador y comunicativo en la relación del cuerpo con el entorno, comprometen las múltiples maneras de pensar el vestido como una segunda piel en movimiento, posibilitándole alterar la relación cuerpo-vestido y entorno.

Es así como se realizó una investigación de carácter reflexivo, en la cual se analizó el concepto de estéticas expandidas a la luz del cuerpo-vestido en movimiento, partiendo de su vínculo con la tecnología

y específicamente en el performance digital como un espacio mediático que propone una modificación en la manera de concebir y sentir en el mundo.

Los antecedentes para la realización de dicha investigación fueron proyectos que involucraron un contexto internacional, uno nacional y finalmente uno de carácter personal; éstos, con el objetivo de brindarle al lector un abrebocas hacia el punto de partida de lo que compete en este proyecto, a la idea del vestuario expandido.

Nombre del proyecto: *What is Real?*

Autor: Bi’şeyler, Burcu Ece Yilmaz, Gökhan Okuyucu

Año: 2016, Alemania

Esta propuesta audiovisual hace una reflexión sobre lo que es real y lo que no lo es a través de un debate entre la realidad y la ilusión. Existe una pregunta por el cuerpo, el vestido y la silueta transformada gracias al vínculo con el arte mediático que propone la presencia de la imagen digital y frecuencias de sonido que interfieren en la animación de la misma, generando en el espectador una dislocación de la imagen tangible y su relación con el espacio y el tiempo ligados al concepto de la naturaleza como fuente de transformación en las percepciones.



Fuente: [www.vimeo.com/143157544](http://www.vimeo.com/143157544) (14/01/2017)

Figura 1. What is Real?

En esta proyección el cuerpo-vestido se convierte en un objeto que sufre transformaciones a través de la proyección digital de formas fractales, dándole así diferentes sensaciones de volumen y silueta.

Nombre del proyecto: *Otherness Space*

Autor: Claudia Fernández Silva

Año: 2014, Colombia

*Otherness Space* es un proyecto que surge en los estados móviles de la imaginación entre el cuerpo y el espacio, los seres y las cosas, las situaciones y los momentos. La piel es el espacio que se cubre a sí misma del otro, se viste de otros, de sus apariencias y sus experiencias. Así es como aparecemos; nos vestimos de las historias de otros cuerpos (Fernández, 2014).



Fuente: [www.youtube.com/watch?v=zmi4LHFUDEQ](http://www.youtube.com/watch?v=zmi4LHFUDEQ) (11/01/2017)

Figura 2. Otherness Space.

En este proyecto hay una relación directa del cuerpo-vestido en movimiento y su construcción a través de la relación con el espacio y con el otro. El cuerpo se viste de los otros y es en este sentido que, a través de una intervención de la imagen en movimiento, se ponen en evidencia imágenes que cumplen un papel simbólico en el acto de vestir de la performer a través de historias, palabras, personas que de una u otra manera han estado y hecho parte de su vida.

Nombre del proyecto: *Limitaciones Forzadas*

Autor: Valeria Ronderos

Año: 2015, Colombia

Este performance propone una reflexión que relaciona al cuerpo en movimiento con respecto a su manera de habitar un territorio. Se propuso una instalación textil en la cual el cuerpo ingresa por medio de diferentes movimientos limitados al espacio, que recorre gracias a la aparición de obstáculos que lo obligan a adquirir ciertas posturas buscando otras alternativas de habitar.

Igualmente, hay un vínculo con la sensación de un vientre materno a través del color logrado con la ayuda de reflectores y luces cálidas en conjunto con una propuesta sonora donde la arritmia cardíaca involucra el sentir del cuerpo en un espacio limitado, que cierran el performance como un momento de sensaciones que llevan al cuerpo hacia una experimentación de la vida misma.



Fuente: [www.youtube.com/watch?v=ud4YA8PjN1k](http://www.youtube.com/watch?v=ud4YA8PjN1k) (18/01/2017)

Figura 3. Limitaciones Forzadas.

Hay un cuerpo limitado por superficies textiles, sometido a un espacio que lo obliga a adquirir posturas para entrar en la lógica de poderlo recorrer.

## Planteamiento del Problema

El estudio del vestuario como artefacto en la relación del *cuerpo-vestido* y su entorno, ha sido concebido como un segundo espacio que se transforma en las interacciones estéticas y funcionales en distintos contextos y manifestaciones socioculturales, que nos permiten abarcar una expansión del lenguaje, la cual, en este proyecto, fue direccionada hacia las *estéticas expandidas*, término que permite la yuxtaposición de elementos que conducen hacia lo medial cuestionando la cultura y los medios digitales contemporáneos, incluyendo artefactos y elementos tecnológicos que llevan al ser humano a desarrollar interacciones multidireccionales.

En este proyecto se abarcó la relación entre la expansión de la imagen y el cuerpo-vestido en movimiento, con el fin de comprender y analizar las posibilidades del artefacto vestimentario tanto desde su espacialidad, como desde su ubicación en otros contextos y disciplinas que discuten mutaciones simbólicas y representativas del vestido en múltiples entornos, ampliando así el vínculo entre los cuerpos y el espacio, y su transformación como acción performática producto del movimiento medial generando discursos y críticas que podrían desarrollar diálogos en los procesos de creación y conceptualización.

En este sentido, ¿cuáles son los conceptos y características que posibilitan la proposición del término vestuario expandido, entendido como la relación entre cuerpo-vestido, espacio y movimiento en el contexto del performance digital?

## Objetivos

Para dar respuesta a la anterior pregunta, a modo de objetivo general se buscó determinar los conceptos y características que nos permitieran abordar y comprender el vestuario expandido a partir de la relación entre las estéticas expandidas y el cuerpo-vestido en movimiento en el performance digital.

## Objetivos Específicos

Por su parte, los objetivos específicos consistieron en:

1. Conocer e identificar los principales conceptos y características que definieron la estética expandida.
2. Analizar una serie de referentes cuya naturaleza conjugara los conceptos definidos y abordados

anteriormente, identificando elementos que permitirán nutrir el concepto de vestuario expandido a la luz del cuerpo-vestido en el performance digital.

3. Trasladar los conceptos abordados hacia una práctica que convocara la mirada del diseño crítico, para poner en escena las definiciones preliminares del vestuario expandido.

4. Definir el concepto de vestuario expandido como una variable en el diseño de vestuario que pueda ser estudiada a la luz de procesos de creación.

## Metodología

A continuación se pone en evidencia un acercamiento hacia el desarrollo de la metodología propuesta, abordada en dos momentos. En un primer momento, a modo de variable, se realizó el análisis de tres obras ubicadas cronológicamente en tres momentos históricos (1964, 1992 y 2016), respectivamente, con el fin de identificar no solo el incremento de lenguajes, sino también determinar la relación con el cuerpo, el vestido y el espacio a través de la acción performática. Y en un segundo momento se llevó a cabo una propuesta de carácter proyectual, en la cual se buscó, desde una mirada del diseño crítico, una aproximación hacia el concepto de vestuario expandido propuesto en dicha investigación.

## 1. Cuerpo-vestido, espacio y movimiento en el performance digital (variable)

Para esta etapa fueron seleccionadas tres obras – las cuales serán mencionadas a continuación –, en las que existe la presencia de un vínculo entre el artista y el espectador a partir de la selección de elementos mediáticos tanto digitales como análogos y una clara relación con el cuerpo, el vestido, el espacio y el movimiento.

Los distintos análisis se desarrollaron a partir de la realización de fichas, en las que se incluyeron niveles de análisis que abarcan lo contextual, lo morfológico, compositivo y enunciativo, los cuales nos permitieron desglosar cada obra con el fin de determinar los elementos concretos que nos llevarían hacia un acercamiento exploratorio del vestuario expandido en nuestra segunda fase.

La primera obra analizada fue *Cut Piece* (1964) de la artista Yoko Ono de origen japonés, en la que hay una clara exposición del cuerpo femenino a partir de la participación del espectador en el acto de transformación del vestido, poniendo en evidencia la idea de desnudez, agresión y censura del cuerpo del otro.



Fuente: artforamnestyus.tumblr.com. Figura 4. *Cut Piece* (1964). Yoko Ono.

En esta imagen (Figura 4) se muestra la acción que el espectador ejecuta sobre el cuerpo de la artista, cortando sus prendas.

En segundo lugar, la obra titulada *Telematic Dreaming* (1992) de Paul Sermon nos permitió comprender un acercamiento hacia la generación de la realidad virtual, en la que se produce una interacción entre el intérprete, el ejecutante y el público expectante a través de la telepresencia.

En esta obra se expone una virtualización del cuerpo sobre objetos reales que lleva al espectador a interactuar tanto con la obra como con el espacio, generando así una acción performática en la que aparece la idea de simultaneidad, de un cuerpo virtualizado y de una clara expansión del lenguaje multimedial.



Fuente: vimeo.com/19516978

Figura 5. “*Telematic Dreaming*” (1992). Paul Sermon.

En esta imagen (Figura 5) se ve un cuerpo real sobre una cama teniendo interacción con un cuerpo virtual.

Finalmente, la tercera obra analizada fue un *fashion film* titulado *What is real?* (2016) de los realizadores Bi’şeyler, Burcu Ece Yilmaz y Gökhan Okuyucu. Esta propuesta audiovisual hace una reflexión sobre el debate entre lo real y lo ilusorio por medio de la realización de una serie de proyecciones en vivo que ponen en escena el diálogo entre lenguajes sonoros, la imagen digital y lo performativo desde la ejecución del mapping con el fin de cuestionar la idea de espacio y tiempo ligados a la idea de la naturaleza como una fuente de transformación en las percepciones.



Fuente: vimeo.com/143157544 (14/01/2017)

Figura 6. “*What is Real?*” (2016). I A/V Fashion Film Project for Ece Ozalp’s Creation.

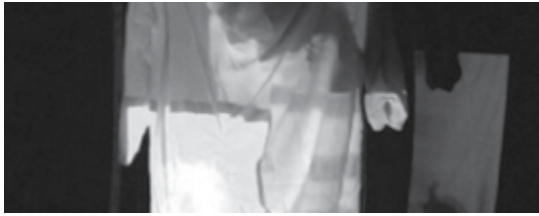
En este proyecto el cuerpo-vestido se convierte en un objeto que sufre transformaciones a través de la proyección digital de formas fractales, dándole así diferentes sensaciones de volumen y silueta.

Tras la realización del análisis de las tres obras – ya mencionadas– se logró comprender y analizar los distintos elementos que nos permitieron abordar una idea proyectual desde el concepto de vestuario expandido expuesto en esta investigación, bajo la mirada del diseño crítico como puente de comunicación entre las posibilidades de materializar desde el arte, pero a partir de la función y conceptualización propia del diseño.

## 2. El vestuario expandido en el performance digital (categoría)

En este segundo momento se realizó una instalación interactiva, en la cual se dio una relación directa entre el público participante, el expectante, los artistas y el artefacto vestimentario. El carácter performático de dicha propuesta está pensado en cuanto al vestido como interfaz que permite generar un vínculo directo con cada persona que accedía a ésta.





Fuente: Valeria Ronderos Escobar

Figura 7. Fase proyectual y experimental hacia el concepto de vestuario expandido (2017).

Cabe mencionar que para esta segunda fase se realizó una proyección, en la que a través del *mapping* se intervino el artefacto vestimentario comprendido como un espacio multimedial que fusionaba la imagen, el movimiento, la experiencia sonora y táctil como formas de materializar un proceso de conceptualización en el que se abarcó la problemática de contaminación social y medioambiental generada por la industria textil.

Es así como dicho proyecto logró abordar dos momentos que, desde la propuesta metodológica, nos abrieron paso a una idea más clara de lo que sería el concepto de vestuario expandido como una idea que busca expandir las formas y los métodos de creación propios del diseño de vestuario, a partir de la interdisciplinariedad y apertura de lenguajes multimodales que nos acercan cada día más hacia una conexión y posibilidad de conocer e interactuar con el entorno.

## Hallazgos

Tras haber llevado a cabo la propuesta metodológica se obtuvieron hallazgos, entre los que se destacan tres y cada uno perteneciente a una categoría:

*1.Estéticas expandidas y performance digital.* Se identificó que en el contexto del performance digital las estéticas expandidas aparecen en la interacción y diálogo interdisciplinar permitiendo abordar el concepto desde la simbiosis de elementos semánticos y semiológicos que buscan involucrar al espectador como parte del desarrollo, transformación e interpretación de la obra, convirtiéndolo en un relator de una experiencia extrasensorial.

*2.El cuerpo-vestido en movimiento, las estéticas expandidas y el performance digital.* Se identificó que la expansión del cuerpo-vestido en movimiento se da a partir de su vínculo con el lenguaje medial como interfaz que se transforma de manera infinita ante la tecnología desde: la expansión del cuerpo en su interacción con la tecnología, el desarrollo del artefacto vestimentario como interfaz infinitamente modificable a través del performance digital como medio de interacción, y el cuestionamiento por el cuerpo propio y el del otro llevados hacia una construcción de identidad.

*3.El diseño crítico a la luz del cuerpo-vestido en movimiento en el performance digital.* Se determinó que el diseño crítico posibilita desarrollar e implementar métodos de creación en los que el nexo interdisciplinar genera nuevos desarrollos conceptuales y materiales que, aplicados al diseño de vestuario, abren otras fronteras para comprender el artefacto como un elemento crítico y reflexivo.

Todo lo anterior nos permite comprender y estudiar una idea del vestuario como artefacto expandido que busca explorar maneras de habitar y comprender el mundo que nos rodea. Es claro que, en el caso de este proyecto de investigación, el estudio del vestuario expandido nos permite generar nuevas formas conceptuales y metodológicas durante el proceso del diseño, permitiendo una relación entre el usuario o espectador y el diseñador a través del objeto tanto tangible como intangible permeando experiencias a partir de lo individual y lo colectivo.

## Conclusiones

A continuación se exponen las principales conclusiones de dicha investigación, las cuales responden a un proyecto de carácter monográfico y proyectual, respondiendo al planteamiento inicial y a los objetivos expuestos anteriormente.

Con respecto al objetivo general, en el cual se buscaba determinar los conceptos y características que nos permitieran abordar y comprender el vestuario expandido a partir de la relación entre las estéticas expandidas, el cuerpo-vestido en movimiento y el performance digital, se concluyó que para aproximarnos a este concepto hay que tener en cuenta la presencia de distintos lenguajes que busquen generar una experiencia

extrasensorial vinculada al artefacto vestimentario tanto desde la perspectiva del usuario o espectador, como también desde el mismo proceso creativo del diseñador, generando una comunicación performativa desde el uso de lenguajes multimediales.

Con respecto a la identificación y análisis de conceptos y características que definieran la estética expandida, se concluyó que referirnos a este término nos obliga a direccionarnos hacia la comprensión y apertura de una multiplicidad de lenguajes artísticos que nos permiten exponernos ante la experiencia multisensorial cuestionando las ideas de espacio, de cuerpo e incluso del entorno que nos rodea a partir de la presencia de los medios tecnológicos.

Una tercera conclusión nos remite hacia los tres referentes analizados, en los que la interacción entre el público y el artista u obra, la concepción del público como co-creador en tanto su capacidad de generar dinámicas en tiempo real, la selección de herramientas visuales, sonoras, digitales y análogas que permiten la transformación de objetos cotidianos y en las que hay una pregunta por la relación cuerpo-espacio, nos permite determinar la posibilidad de un vestuario expandido como un medio de comprender y transformar los procesos creativos propios del diseño de vestuario a partir de una apertura de diferentes lenguajes que se conjuguen para diseñar una experiencia que trascienda la idea de artefacto vestimentario hacia otros contextos que expandan la idea de prenda de vestir.

Una cuarta conclusión nos direcciona hacia la fase proyectual que se llevó a cabo en este proyecto, determinando que involucrar el concepto de vestuario expandido a partir de la mirada del diseño crítico, permite al diseñador abordar no solo otros métodos de creación, sino también comprender las múltiples maneras en que los lenguajes artísticos pueden ser involucrados en este objeto de diseño, que ahora no solo llega a interactuar de manera funcional en cuanto a la cotidianidad del ser humano, sino también de forma crítica en tanto se hace preguntas y reflexiones sobre las maneras de vivir, los valores, la ética, e incluso aspectos sociales, culturales, políticos, económicos y medioambientales que llevan al usuario a tener posturas frente a un problema planteado. Por otra parte, para el diseñador de vestuario —en específico— utilizar el concepto de vestuario expandido le posibilita abordar conceptos desde una experiencia extrasensorial que busquen involucrar al usuario de una manera más íntima con el artefacto vestimentario, a

partir de la posibilidad de uso de lenguajes creativos que fortalezcan el concepto.

Finalmente, desde una mirada del diseño crítico, utilizar el performance en relación con el cuerpo-vestido como medio de creación y conceptualización, nos remite hacia la exploración de otras influencias y perspectivas que llevan tanto al diseñador como al usuario a comprender y relacionarse con el artefacto vestimentario de formas alternas al uso cotidiano del mismo, determinando así que el vestuario expandido busca cuestionar otros nexos entre el cuerpo y el entorno a partir de la función del vestido como un elemento de carácter crítico y de consumo sensible y consciente ante los desarrollos del contexto a partir de una interacción interdisciplinar.

## Referencias

- Bi'şeyler, Yilmaz, B.E, & Okuyucu, G. (2016). “*What is Real?*”. Recuperado de [www.vimeo.com/143157544](http://www.vimeo.com/143157544)
- Fernández, C. (2014). “Otherness Space”. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=zmi4LHFUDEQ>
- Ono, Y. (1964). “*Cut Piece*”. Recuperado de [artforamnestyus.tumblr.com](http://artforamnestyus.tumblr.com)
- Ronderos, V. (2015). “*Limitaciones Forzadas*”. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ud4-YA8PjN1k>
- Sermon, P. (1992). “*Telematic Dreaming*”. Recuperado de [vimeo.com/19516978](http://vimeo.com/19516978)

## La Travesía a través de un Diseño Endógeno

<sup>1</sup>Valentina Mejía Amézquita, <sup>2</sup>Miguel Arango Marín, <sup>3</sup>Sandra Vélez Granda,  
<sup>4</sup>María Ginette Múnera Barrios

<sup>1</sup>Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia, valentina.mejiaa@upb.edu.co

<sup>2</sup>Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia, miguel.arango@upb.edu.co

<sup>3</sup>Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia, sandra.velez@upb.edu.co

<sup>4</sup>Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia, mariag.munera@upb.edu.co

### Resumen

La *travesía* es el momento de “aprendizaje vivido” que hemos decidido acoger para comprender el rol del diseño, entendido como la búsqueda de un conocimiento situado en el escenario local que, para nuestro caso será el colombiano, al que se arriba a través de la redefinición del significado del saber propio y del saber del otro. Esta es una apuesta por ampliar la interpretación de la proyección a debates palpitantes del quehacer diseñístico en clave intercultural, en el proceso de investigación formativa a través del diseño de diseñadores industriales de la Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia.

Nuestro programa, con más 43 años de trayectoria en el país, ha explorado diversas maneras de articular la necesidad de un quehacer proyectual documentado desde el otro, con una reflexión amplia sobre la disciplina y los asuntos de la identidad desde sí mismo y una viabilización material y social sustentables. La travesía, como hemos decidido llamarla para dar cuenta de ella como una “nueva exploración, es la ruta divergente que define el curso de un diseño erigido en otro occidente, desde otro sur y para otra academia.

### Palabras Clave

Co-creación, diseño, experiencia, formación, investigación.

### Introducción

Este documento pretende dar a conocer la manera en que nos aproximamos a la investigación *a través del diseño* en el escenario formativo del Módulo de Producto e Identidad en el programa de Diseño Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana, una de las apuestas académicas hacia un diseño endógeno o, mejor aún, un diseño que surge desde sí mismo y para el otro.

El camino recorrido hasta ahora, nos ha permitido repensar, reconsiderar, reinstalar y reconfigurar la manera en que construimos un saber colegiado en el ámbito de un obrar colectivo. Este componente de la dimensión proyectual que internamente hemos llamado el “observatorio” orienta el “camino a...”, aludiendo al tránsito investigativo hacia el reconocimiento de las

prácticas humanas de arraigado vínculo social de las que nos ocupamos cuando centramos la mirada en un otro que da sentido cultural al reto de diseño.

### La Travesía un Camino a...

*Viajar es volverse mundano es conocer otra gente es volver a empezar*

-Gabriel García Márquez

Las siguientes páginas hacen parte de las reflexiones que actualmente se cuecen en una investigación de mayor hondura sobre lo que podría ser considerado y nominado, en lo más amplio de la acepción, un *diseño endógeno*. Este trabajo se ha venido desarrollando desde hace una década gracias a la constancia e iteración de un colectivo investigadores del diseño industrial, del diseño de vestuario, estudiosos de la estética y de la cultura material de la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín, Colombia, conjuntamente con artesanos de diversos contextos del territorio colombiano en una apuesta por darle lugar al “hacer diseñístico” de quienes, en co-creación con futuros proyectistas en proceso de formación profesional, dan cabida a derivas contemporáneas a una disciplina que, en otra latitud distante al paradigma hegemónico de un diseño descendente, se proclama como hijo de sí mismo.

Comencemos por dar cuenta del camino. “Travesía” remite a, al menos, cruzar de un lado a otro; también podría significar un pago por la labor hecha, al menos en el vocablo de los navegantes lo es o podría referir a un viaje; el echo es que todas estas acepciones son legítimas en nuestro caso.

Valga decir que la manera como hemos concebido y afirmado las lógicas de enseñanza-aprendizaje en el contexto del programa han permitido ver el momento formativo del proyecto como un crisol donde observatorio, taller, teoría y viabilidad tributan desde la

investigación, la praxis diseñística, la conceptualización y la materialización posible, respectivamente, a un diseño centrado en lo humano; de ellos, la travesía es, para nosotros, el observatorio.

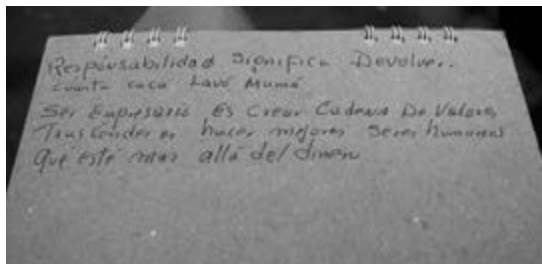


Figure 1. Travesía en San Andrés Isla. “Diario de Campo” cronotopo del trabajo del Módulo Producto e Identidad 2018

El rol de este componente es promover el paso de una visión hegemónica y vertical del diseñador a una facilitadora y horizontal (Montaña, 2010), considera la “dimensión del don”, como la definió Marcel Mauss (1925/[2009]), a la luz del intercambio recíproco y equitativo en virtud de lo que cada uno otorga y direcciona el viaje, el camino a..., como una trayectoria narrativa desde el aula de clase hasta hasta la exposición del cuerpo, del propio territorio, en el territorio del otro.

La ruta del diseño en el Módulo de Producto e Identidad se piensa y hace caminando “a través del otro”, entendido ese “otro” como el obrador de un mundo profundamente cargado de identidad generada e incorporada en la realidad de un sistema cultural complejo. El proyectista es un “otro- otro” cuya condición de posibilidad está dada por su capacidad racional de entender lo que emerge ante sus ojos, reconoce el por qué de sus maneras de ser-hacer y re-conforma la experiencia procurada.



Figure 2. A través del territorio de San Andrés Isla. Trabajo de campo del Módulo Producto e Identidad 2018

Este es un viaje de otros, de unas nuevas minorías agrupadas y en coalición contingente como las llama Homi Bhabha (2013), en una apuesta por participar de la amplitud del mundo, para nuestro caso del mundo del diseño, desde un “cosmopolitismo vernáculo” basado en la conciencia inclusiva de la otredad cultural (Cano-Abadía, 2017).

## A través del Diseño Endógeno

Nuestro trabajo está centrado en la experiencia investigativa *a través del diseño* (Forlizzi, 2009), en tanto que investigación alrededor de problemas sin resolución predeterminada y, más bien, orientada a la pesquisa abierta y múltiple.

Partimos del supuesto que acompaña la emancipación del diseño como disciplina independiente de las ciencias ya categorizadas – las naturales y las sociales o humanas – sucedido alrededor de la década del setenta. Valga decir que el nacimiento del diseño, fundamentalmente el industrial, incubado en el seno de la Revolución Industrial y puesto al servicio de la sociedad en el recién superado siglo XX, pareció estar fuertemente determinado por las dinámicas desarrollistas, por un lado y por la noción de necesidad que, de manera casi desmedida, llegó a blandirse con la de consumo, por el otro, como bien sugiere Gilles Lipovetsky (2015). En el saber occidental las ciencias duras mantienen una hegemonía, en rigor por atender las leyes, metodología y proceder determinado por la cientificidad *per se* lo cual, de manera sugerente, parece merecerles, como a las ciencias sociales, ser tomadas con otra estima de la que cosecha, por ejemplo en nuestro caso de interés, el diseño.

Este asunto que no es una revelación en sí misma, nos permite simplemente avivar dos cuestiones que ya habían señalado quienes desde finales de la década del setenta comenzaron a evidenciar la urgente necesidad de que el diseño fuera una tercera área del conocimiento, de ontología, epistemología y accionar distinto, o al menos autónomo, al de las ciencias tradicionalmente determinadas (Cross, 1982) cuya legitimidad, para fortuna de nuestro proceder, va en auge.

Ahora, los argumentos que tendría sentido poner en consideración del lector, frente a nuestras búsquedas identitarias o endógenas a través del diseño y experimentadas en el aula desde investigación a través del diseño son, fundamentalmente, dos.

El primer argumento se contrapone a la idea

ampliamente instalada donde la dimensión óptica que define la disciplina, el pensamiento proyectual es, a su vez, “el método” constituido con el propósito de dar respuestas verdaderas a las demandas de la humanidad. Frente a ello hemos acogido la idea de que, aunque compartimos que al diseño lo identifica su posibilidad de pensar en forma de proyecto, no atiende a una metodología única autodeterminada desde un saber confinado en una enciclopédica categorización, sino que responde a diversas lógicas que proceden y se nutren de la multiplicidad de búsquedas posibles de conocimiento con el propósito de comprender, hacer y transformar el mundo a través de artificializaciones - sistemas, objetos o experiencias - susceptibles de ser apropiadas e incorporadas de manera sustentable a la vida cotidiana. Aunque estos asuntos han sido señalados reiteradamente desde la antropología hacia las dinámicas del diseño (Galán, B. & otros, 2007), estimamos que, más bien, se corresponden con una visión antropologizada de un diseño al servicio de lo vital.



Figure 3. A través del Territorio del Otro.  
Conversaciones del Módulo Producto e Identidad 2018

El Segundo argumento, es que el diseño es un producto de la cultura, un fenómeno de índole social, por lo tanto se lía a las relaciones que entreteje el colectivo, pues su valía reside en la posición que ocupa en un contexto determinado.

Este fenómeno, como campo de sentido social donde las actuaciones humanas cobran valor, no sólo media sino que determina y no se aparta de la construcción fundamental del saber-hacer del diseño, cuyo propósito, entre otros es, como plantea González Ochoa (2015), la emancipación (p.44).

Nos instalamos en la posibilidad de darle la vuelta a la unidireccionalidad progresista que sembraría la modernidad positivista, siendo el diseño es una de

sus más reconocidas y útiles manifestaciones, en un intento por librar del pasado tradicional y, porque no decirlo, del quehacer artesanal, a un mundo urgido de “desarrollo” a toda cosa, incluso, de él mismo; un adalid que la tardomodernidad o la postmodernidad según la llaman algunos, no ha logrado superar y, más bien, ha exacerbado.

Si algo nos inquieta es el reemplazo del hombre que piensa y configura el mundo en su accionar por el hombre sólo piensa y cuya valía reside, justamente, en haber abandonado el trabajo con sus manos, con su cuerpo, desde su espacio- temporalidad mundana y finita, como aludía Leroi- Gourhan, es decir, desde lo que lo hizo ser humano-creador.

En suma, podríamos recoger la visión general de nuestra apuesta a través del diseño, así:

| Diseño Endógeno                       | Dimensión Ontológica    | Producto de la Cultura                               |
|---------------------------------------|-------------------------|------------------------------------------------------|
| Lógicas dialógicas (diversos saberes) | Pensamiento Proyectual  | Artificializaciones: sistemas, objetos, experiencias |
| Práctica situada (espacio-temporal)   | Saber-hacer diseñístico | Identidad: fenómeno emancipador                      |

Table 1. A través del diseño desde el Módulo Producto e Identidad

## Emanciparse, Diseño- Creación

Nos resuena la idea de que la emancipación que ha de acompañar al diseño implica cuestionar ¿cuál mundo nos ocupa o cuál mundo ocupamos? y, de manera específica, nos hacemos la pregunta de ¿cómo enfrentar el escenario más cercano, Colombia para nuestro caso, constituida por una tradición mestiza que, a costa de vida y sangre, ha enraizado en diversos territorios unas prácticas sociales, unas maneras de diseñar-crear que le han dado sentido propio, desde una contemporánea postura de identidad?

Podemos anticipar una suerte de respuesta que sugiere que es esa creación exquisita, imperfecta, múltiple y diversa la que, al configurar ese imbricado sistema cultural, dispone la reverberación que alienta obrar diseñísticamente sobre sí misma, proyectar sobre sí misma, comunicar desde y hacia sí misma, ser otro diseño desde su alterna mismidad. A eso nos referimos

cuando nos ocupamos de aportar al camino por un diseño endógeno, emancipado de la hegemonía epistemológica y ataviado a la identitaria tradición.



Figure 4. Con el Otro. Módulo Producto e Identidad 2018

En correspondencia con lo dicho, vamos a dar cuenta de un caso puntual entre los múltiples procesos de los que nos hemos ocupado durante estos largos años y es el caso del trabajo con artesanas y artistas de la Isla de San Andrés y el Módulo Producto e Identidad llevado a cabo durante este primer semestre de 2018, no por ser un caso paradigmático, sino porque es la nueva expedición.

El Archipiélago de San Andrés no ha sido ampliamente conocido o reconocido por su quehacer artesanal, al menos no como ha sido reconocido, por ejemplo, Putumayo, Nariño o Boyacá, sólo por citar algunos de los casos más emblemáticos en el territorio nacional colombiano con los que hemos trabajado ya. Más bien se le ha identificado con ser el puerto libre que, desde mediados del siglo XX permitió la entrada al país de productos y mercancías que otrora sólo abundaban en el ámbito norteamericano, europeo o de lejano oriente, acompañado de la migración de ciudadanos del mundo y de la misma Colombia continental, un país que parece lejano como nación.

San Andrés ha convocado, mayormente, a turistas que buscan un exótico paisaje isleño, una experiencia visual sin par sobre un “mar de siete colores”, como ha sido llamado, y la exquisita gastronomía que mezcla el insólito sabor caribe con el refinamiento de la tradición inglesa.

No obstante, nos encontramos con una situación particular y es que la Isla ha vivido, al menos, dos tradiciones que la ligan al quehacer artesanal. Una, que deviene de la tradición más ancestral atada a la fabricación de utillaje, herramientas para el accionar de la vida cotidiana o para la sobrevivencia, sobretodo

frente a las dinámicas de abastecimiento de alimento y ante la escasez de insumos o de utensilios a causa de una inexistente industria de esta naturaleza en la isla y, otra, producto de la incursión de las políticas estatales de acompañamiento o asistencia a través de Artesanías de Colombia – AdeC- quienes en la década del noventa incursionaron en una especie de “culturización artesanal” que pretendió reconocer el uso de ciertas técnicas manuales como el uso de la calceta de plátano, la coraza del coco o el tejido con *wildpine*, con el fin de transferir ciertas formalizaciones que habrían de sobrevenir en productos que se acopien como saber artesanal.

Ya que nuestra misión académica no es exaltar ni la una ni la otra, nos dimos a la tarea de hallar un punto de convergencia, un tercer espacio, parafraseando a Edwar Soja, en diálogo con la colectividad, iniciando por comprender el territorio como lo que se construye en el ir y el devenir cuyo límite finito se legitima en función del rol que cada actor desempeña: quienes vamos atados al cronotopo de nuestra territorialidad continental, colombiana y en formación académica y quienes habitan el maritorio, caribes y cuyas prácticas creativas se han incorporado y reiterado día tras día. Tras una exhaustiva búsqueda por acercar las fuentes documentales a los asuntos más reiterados de la vida cotidiana, el establecimiento de las estrategias de conversación, las herramientas de indagación para el trabajo de campo y los propósitos del “camino a la Isla”, nos dispusimos a una experiencia inmersiva cuya intención fundamental era observar, escuchar, conversar y retribuir; el privilegio del don!.





Figure 5. La otredad. Módulo Producto e Identidad 2018

Habiendo encontrado en la hibridación de una tradición “hacedora” de instrumentos y reincorporando el aporte formativo de AdeC, la comunidad de artesanas-artistas, autodenominadas Seven Colors Women, los estudiantes del módulo y los docentes facilitadores, apostamos por el resurgimiento o configuración co-creada a través del diseño de nuevas alternativas objetuales, sistémicas y experienciales que no sólo lograron materialidad, sino validación social.



Figure 6. Co-crear a través del diseño. Módulo Producto e Identidad 2018

Ya que el proceso responde a un reto académico, esta primera etapa proyectual realizada en la Isla, permite el retorno del colectivo a las aulas de clase, no sólo con la experiencia de la vivencia, sino atravesados por el territorio del otro, deslocalizados de su saber previo e instalados en una nueva localía para asumir el reto de

diseño que responde a las categorías de reconocimiento de las demandas, las necesidades y oportunidades espacio temporalmente situadas en la Isla y que serán dadas al colectivo para que sumen a su acervo. Un camino que, para el momento de escribir estas páginas, está siendo recorrido...

### Conclusión, en Proceso

Valdría señalar que la aspiración fundamental de la ruta investigativa y que es correlato del devenir proyectual que se ha fundado y nutrido en las experiencias vividas en el Módulo Producto e Identidad del programa de Diseño Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana instala una hibridación metodológica que los estudios culturales y la etnometodología, con sus instrumentos de observancia, conversación abierta y la acción participante, han provisto y que, como aporte a la reflexión permanente sobre la disciplina, esperamos poner a consideración del colectivo, con la intención de que lo conozcan, revisen y, tal vez, lo experimenten en sus escenarios formativos. Tejer el saber con otras redes.



Figure 7. La performatividad del Módulo Producto e Identidad 2018

En nuestro espacio local ha sido revelador y transformador, permitiéndonos subvertir las apuestas disciplinadoras en una única manera de hacer posible el diseño y, más aun, el diseño a través de la co-creación.

### Agradecimientos

Agradecemos a los colectivos de artesanos-artistas que han trabajado con nosotros durante estos años, especialmente en esta ocasión, a Seven Colors Women, a los estudiantes del módulo por su confianza en lo que hacemos, a los docentes del módulo por persistir y a las directivas de la institución por su apoyo.

### Referencias

- Cano-Abadía, M. (2017). Vulnerabilidad posthumana cosmopolita. Desplazamientos críticos para una justicia global. *Astrolabio. Revista internacional de filosofía* (19), 269-279.
- Cross, N. (1982). Designerly Ways of Knowing. *Design Studies*, 4, 221-227.
- Forlizzi, J. S. (2009). From design Research to Theory: Evidence of a Maturing Field. I.A. *Research, rigor and relevance in design proceedings*, 2889-2898.
- Galán, B. & otros. (2007). *Diseño y Territorio*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Guzman-Donsel, A.M; García-Quintero, F. (2010). *Diseño, Artesanía e Identidad. Experiencias académicas locales de Diseño Artesanal en Colombia y El Salvador*. Popayán: Axix Mundi.
- Leroi-Gourhan, A. (1963/[1971]). *El gesto y la palabra*. (F. Carrera, Trad.) Caracas: Universidad Central de Venezuela.
- Lipovetsky, G. (2015). *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Anagrama.
- Mauss, M. (1925/2009). *Ensayo sobre el don. Forma y función del interambio en las sociedades arcaicas*. Buenos Aires: Katz Editores.
- Montaña, J. (2010). Diseño asociativo: del diseñador autor al diseñador facilitador. En Grupo de Investigación en Diseño y Arte D&A, & Guzmán-Donsel, A.M.; García-Quintero, F. (Ed.), *Diseño, Artesanía e Identidad. Experiencias académicas locales de Diseño Artesanal en Colombia y El Salvador* (págs. 23-48). Popayán: Axix Mundi.

## La Expedición como Transformación del Conocimiento

**Iliana Hernández García**

Pontificia Universidad Javeriana

Bogotá, Colombia

ilianah@javeriana.edu.co

**Raúl Niño Bernal**

Pontificia Universidad Javeriana

Bogotá, Colombia

raul.nino@javeriana.edu.co

### Resumen

UPDATED—21 April 2018. *Nuevas expediciones*, como tema de pensamiento, invita a la exploración del nuevo conocimiento que se contempla en las relaciones de los campos de frontera de las ciencias de la vida y en el seno abierto que desde hace varias décadas se configura a nivel global como sociedad del conocimiento. En este sentido la aproximación tiene varias bifurcaciones para allanar las dimensiones de los territorios habitables y proponer procesos de imaginación, hacia epistemologías con las cuales se puedan destacar los principios ecológicos que demandan las actuales perspectivas territoriales. Estas se orientan al destino del planeta teniendo en cuenta los dominios de la globalización y las relaciones de conectividad hacia megaregiones integradas.

### Palabras Clave

Nuevas expediciones; Transformación del conocimiento; La Tierra como territorio; Ecología; Poéticas tecnológicas.

### Introducción

Este documento es resultado de investigación del proyecto Ecopolítica de los paisajes artificiales del grupo de investigación en Estética, nuevas tecnologías y habitabilidad del departamento de Estética de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá. El propósito central tiene que ver con el surgimiento de la problemática ecológica, la cual se produjo paralelamente con el avance de la tecnología, pero no solo por la preocupación que esta última significaba, sino especialmente por la posibilidad de observarnos desde el exterior. Se trató de expediciones al afuera para voltear la mirada y ver el planeta, a través de viajes espaciales, satélites, aparatos de observación, como aquellos iniciados por el satélite Sputnik en 1957 y el astronauta Juri Gagarin en 1971. Dice Schmid:

“En 1957 el satélite Sputnik dio la vuelta a la tierra, con lo cual se consideró inaugurada la llamada “era espacial” Juri Gagarin fue en 1971 el primer hombre en el universo que pudo observar el planeta desde el

exterior. Con ello comenzó a efectuarse una inversión fundamental de la perspectiva, pues a partir de ese momento la mirada humana ya no solo se dirigía desde la tierra hacia el universo, sino también —con ayuda tecnológica— desde el universo hacia la tierra.” (2011: 17-18) [3].

Así, se observó la Tierra como territorio unido. Esta mirada brindó la oportunidad de observarnos a nosotros mismos, en una perspectiva exocéntrica, al permitir conocer los límites hasta la fecha de la especie humana y ubicarnos en el espacio del universo. En términos físicos, biológicos, culturales, pero también existenciales. La aproximación moderna a este hecho radica en la idea de libertad, de separación y unicidad de la especie humana frente a lo demás que existiera en el planeta; era una visión de un mundo aislado.

El hecho de poder ver el territorio desde afuera supone acaso también una perspectiva de integración o de reconocimiento de la Tierra, en una mirada de espejo, pero también de fuga, donde sus habitantes se perciben en un espacio/tiempo que es mucho más grande: el de otros universos y posiblemente lugares de vida, aún no conocidos. En este sentido se establece una doble participación del problema ecológico y del reconocimiento del territorio. Por una parte, la información poética y científica de que la Tierra no sobrevivirá en el aislamiento y que en realidad nunca lo ha hecho, y por otra que podemos pensarnos por fuera de nosotros mismos como especie, en relación con los procesos tecnológicos, maquínicos y de información que estamos llevando a cabo. Es decir, que los viajes espaciales adquieren un sentido diferente: salir del mapa de lo antropocéntrico.

### Poéticas del Afuera

Se trata de una mirada que recae, de otro que nos mira, que somos nosotros mismos; es una mirada autoreflexiva que se instala a partir de una expedición

que surca el recorrido del espejo, que se da por un afuera construido a través del viaje. El espejo es para comenzar la tecnología que permite el desplazamiento, y en segunda instancia es la capacidad de la información como expresión particular del lenguaje de esta especie humana que hemos devenido. Un tipo de lenguaje que antes que nada permite imaginar, avizorar, entrever opciones, de forma activa en cuanto a qué haremos con ese conocimiento de la Tierra vista desde el exterior. Pero también contemplativa, es decir acerca de una poiesis que implica ampliar la dimensión existencial de conocimiento de lo humano, saber de sus limitaciones y acaso sus ampliaciones cognitivas en asocio con la tecnología de la mirada, especialmente cuando esta es autocontemplativa.

Mirar desde afuera, significa tener nuevas experiencias maquínicas, poder observar y sistematizar el conocimiento y encontrar otras lógicas a las formas peculiares que se planteaba la modernidad para el buen vivir. Desde entonces se propone la relación con el nacimiento de la conciencia ecológica, así como situar de entrada la fragilidad de la vida.

El planeta se convierte en objeto de expedición desde el afuera y no solamente desde una mirada natural, o de lo natural, sino de una observación tecnológica que cambia las condiciones de visibilidad de lo conocido y de lo que está por conocer. Es decir, se trata de una sensación de extrañeza para el universo cognitivo de lo humano, que lo expulsa de considerarse el centro del universo, tanto como de su planeta Tierra como centro de la existencia, y lugar único de la vida, hacia un horizonte tecnológico del conocimiento francamente mediado. La paradoja consiste en cómo la ecología en tanto que preocupación por conservar el planeta, nace en complementariedad con la tecnología, a través de una mirada que radicalmente supera lo natural.

De allí en adelante surge una poesía espacial, una relación afectiva con el planeta, a partir de la potencia de la mirada a distancia que lee a un solo planeta, unido, al cual se quiere retornar y proteger. Se incorporan aquí las primeras experiencias propias del concepto de expedición, también de la dimensión del regreso, de la exploración que culmina y que devuelve una comprensión ampliada del propio hogar. De otra parte, se amplía el entendimiento de la diversidad hasta el punto de lo infinito. Es decir, el vislumbrar la inmensidad del universo, donde la Tierra no es más que una pequeña e insignificante parte. Esto redimensiona

la experiencia, hacia la idea de infinito distribuido en mundos de espacio/tiempo que se encuentran en otros planetas, galaxias, y quizás universos diferentes. Con lo cual avistamos una información paralela basada en grandes números y poéticas, que implica no solamente la ecología como el cuidado de la Tierra, sino especialmente de la diversidad inacabada de mundos por conocer. En este sentido, hablamos del concepto de ecologías artificiales y territorios inexplorados. Este sería el estudio y la investigación de las dinámicas del conocimiento y la vida a partir de la información en red y en evolución creciente. Ahora bien, no se trata solamente del desplazamiento de humanos por el espacio sideral sino el despliegue de satélites que miran constantemente a la Tierra y nos envían información. Este es un registro telemático en tiempo real, basado en componentes audiovisuales y numéricos, que permite realizar cálculos, pero también generar otras poéticas.

En consecuencia, las perspectivas hacia nuevas expediciones en las cuales se consideran las dimensiones del territorio (planeta Tierra), están asociadas a los retos económicos y sociales. Es necesario asumirlos, no solamente desde prácticas y acciones, sino desde los diversos campos del conocimiento. Por eso las nuevas expediciones hacen referencia a las diversas epistemologías del conocimiento de frontera. Por ello, las transformaciones del conocimiento, en primer lugar, se relacionan con la responsabilidad por las cuestiones ecológicas, los principios de regulación y elección. En segundo lugar, la tendencia a crear futuros posibles a través de opciones de vida y el tercero acerca de las condiciones para llevar de manera autónoma una vida ecológica integrada con conocimientos. En tal sentido la experiencia de los territorios es hacia una ecología que reclama responsabilidad y autonomía para el arte de vivir en relación con las tecnologías. Esto implica pensar ampliamente en los universos que abarcan aspectos con lo digital, lo cual estaría en el centro de los planteamientos ecológicos.

### **Expedición a la Tierra**

Es decir, de alguna manera los propósitos para los cuales se concibieron los viajes espaciales han cambiado, frente a lo que esperaba la Ilustración; ahora, dichos avances tecnológicos siguen siendo reconocidos, pero tienen un sentido diferente: salir del mapa de lo antropocéntrico.

Dice Schmid: “En 1957 el satélite Sputnik dio la

vuelta a la tierra, con lo cual se consideró inaugurada la llamada “era espacial” Juri Gagarin fue en 1971 el primer hombre en el universo que pudo observar el planeta desde el exterior. Con ello comenzó a efectuarse una inversión fundamental de la perspectiva, pues a partir de ese momento la mirada humana ya no solo se dirigía desde la tierra hacia el universo, sino también –con ayuda tecnológica- desde el universo hacia la tierra.” (2011: 17-18) [3]

Con relación a lo cual Schmid recuerda el nacimiento del concepto: “La astronave tierra”, haciendo alusión a que ella misma es una nave, un barco en el cual todos (los Homo Sapiens y las demás especies) estamos juntos y en él nos movemos, viajamos también, aunque de manera relativamente más lenta o sin que nos demos cuenta. Estamos en un viaje dentro de otro viaje físico realizado por las automiradas tecnológicas de los satélites, pero en un doble viaje también en términos de tiempo en relación con la historia del universo y en la relación imbricada del espacio/tiempo como unidad inseparable. Continúa Schmid:

“La tecnología satélite hace posible el conocimiento de conexiones ecológicas globales que antes eran poco o nada conocidas. Así, la macroperspectiva global es contrastada por medio de la microperspectiva: se puede hacer un seguimiento a gran escala de las interacciones entre océanos, masas de tierra y la atmósfera, pero, a pequeña escala, unos fragmentos de un tamaño casi tan reducido como se desee, muestran cómo se cultivan los campos, la calidad de la cosecha, si se observa erosión en los suelos, etcétera.” (2011: 22) [3]

El intrincado concepto de la ecología avizora entonces sobre las interdependencias en al menos dos viajes contruidos como una cinta de moebius, donde no sabemos dónde empieza y dónde termina y se bifurca la historia y el acontecer de la vida en el universo, y cómo el mapa de redes de conocimiento debe ampliarse y transformarse continuamente para observar y acaso proponer las interconexiones. Este conjunto dimensiona el pensar abierto, exocéntrico, en el cual no solamente se constituye una conciencia global que se disemina en cada individuo y su fuero interno, sino además un darse cuenta de la imposibilidad de erigir una única conciencia centrada en la especie humana de Homo Sapiens como garante de verdad para el planeta Tierra, pues palpamos por primera vez, a nivel sensorial, que hay un universo y que nosotros somos insignificantes frente a él. Incluso, que la vulnerabilidad del planeta es tal, que el control

que creíamos tener sobre la Tierra se puede terminar fácilmente, extinguirse con todos nosotros y con la gran mayoría de las demás especies. No en vano dice Harari (2016: 18):

“La especie Homo Sapiens no durará más de 1.000 años al parecer, a partir de este momento, comparado con los dos millones de años que duró otra especie de humanos que fueron los Homo Neanderthalis”. [1]

Desde la perspectiva de estudios del futuro, explica que la singularidad tecnológica ocurrirá necesariamente, y muy pronto, es decir la hibridación con lo maquínico. La formación de la conciencia global es posiblemente también otra de las características generadas por la visión del planeta desde el exterior. Habríamos de reflexionar lo que supone el término de “conciencia” para designar una preocupación, un interés por cuidar, mantener, proteger. Lo que no ocurre desafortunadamente en la mente de todos los habitantes. En cambio, podemos pensar en Homo Sapiens cuando observa la integralidad e interconexión de su hogar, ahora objetivado por el percibirse desde afuera. La percepción externa instala además una posibilidad: la del desplazamiento e interés hacia otros mundos, no porque estos sean conocidos sino porque hay un imperativo sensible que amplía la experiencia. Independientemente o reforzado por el hecho de la vulnerabilidad del hogar, habiendo sido incluso sus destructores. En esta dimensión de extrañeza emergida del contraste y asombro de los astronautas de 1968 y de los millones de habitantes que han observado las imágenes, surgió desde el origen una ecología que por definición ya era exogeocéntrica. Es decir, que no solamente se interesa en el problema ambiental del cuidado de la Tierra (geo) sino además y especialmente (unido a los viajes espaciales y la tecnología) el problema de cómo habitar otros mundos y qué otros seres viven pueden emerger dentro y fuera del planeta Tierra. Algo más como un continuum del universo, que el encerramiento en las fronteras geoplanetarias. Estos mundos pueden ser encontrados en otros planetas, o en los propios océanos locales, e incluso pueden construirse como ficción e imaginarse aquí y ahora, con el propósito de comprender derivas y bifurcaciones por las cuales podemos transitar.

Harari (2016: 26) [1] dice que el rasgo principal de Homo Sapiens para habitar la Tierra, ha sido la ficción, los mitos, leyendas, religiones, estados nación, leyes, derechos humanos, matemáticas, es decir, a través del lenguaje. Si esto es así, la generación de mundos posibles



sería uno de los caminos más radicales que podemos abordar en el problema de cómo hacer más posible la vida y los lugares para habitar. Se trata de una forma de vida planetaria que ya no es ni será igual después de haberse visto desde afuera, la cual tensionamos hacia la incorporación de nuevas formas de vida que incluyen la hibridación con lo maquinico y otras especies, por las intensas conexiones globales y extraplanetarias.

## Conciencia Ecológica

Como un punto intermedio para pensar el tema de las ecologías artificiales, se explora una de las principales relaciones del pensamiento ecológico y se refiere a la capacidad de analizar y comparar desde afuera, tanto los ecosistemas de la tierra, como la condición de otros sistemas de vida en los cuales estamos involucrados como especie y coexistimos de manera permanente con muchas de ellas.

Estás condiciones que parten de la mirada de lo exterior, están relacionadas con el nacimiento de la *conciencia ecológica* en la época moderna. Las relaciones de la ecología como disciplina del conocimiento de otras formas de vida, explican las consideraciones exteriores ligadas a las dimensiones políticas y éticas. Es decir, a los más íntimos procesos de responsabilidad y precaución en las interacciones con los sistemas vivos en conjunto.

Para llegar a comprender los procesos y las transformaciones que conllevan a la configuración de la conciencia ecológica, es importante explorar la línea de tiempo histórica que se remonta desde 1866, cuando surge el primer concepto de ecología expuesto por Ernest Haeckel (Margulis y Sagan, 2009: 41) [2], expuesto como la *ciencia de las relaciones*, incluso para comprender otras formas de existencia biológicas. En tal sentido, hemos articulado diversos campos de conocimiento relacionados con las ciencias de la vida, entre las que se pueden mencionar las ciencias ómicas, las ciencias sociales artificiales, y otras como las ciencias de la creación. Estas últimas amplían los fenómenos de la vida en conjunto con los procesos y transformaciones que de manera diversa y explícita se han producido por los viajes espaciales y se han insertado en los ecosistemas de la tierra y a escala del universo, entre los cuales se destacan los hilos bioquímicos y los campos de energías como la cuántica o la de estrellas negras.

Las tendencias que se demarcan en Schmid (2011) [3], se relacionan con el tema *del arte de vivir ecológico*. Estas coinciden con los procesos individuales, regionales, de conciencia, sociedad mundial y sociedad de ciudadanos, así como de propuestas educativas en los ámbitos sociales y políticos en el esquema del desarrollo expuesto desde

los años 60's. Esta situación requiere de algunas rupturas epistemológicas actuales hacia el campo de las tecnologías convergentes, pues se dieron procesos parciales de conocimiento a partir de dichas expediciones durante el curso del siglo XX, en niveles educativos o mediante información general acerca de los recursos energéticos.

Como lo cita Schmid "lo que en la propia tierra se considera lo más obvio, desde el exterior parece lo más precario: la existencia humana en el planeta" (Schmid, 2001: 21) [3]. Habría que agregar el crecimiento exponencial de nuestra especie en la superficie de la tierra y para ello, resulta clave, distinguir las épocas o periodos que tuvieron las revoluciones industriales, de máquinas de diversa índole que estarían en los contextos de habitabilidad ahora más reconocidos por dispositivos variados, y que ha generado procesos de poblamiento, principalmente urbano.

Así entonces, ha ocurrido una ampliación del Bios, la cual ha acuñado una perspectiva de transformación en la economía denominada biodesarrollo. Sobre este particular, cobra sentido continuar en la exploración teórica, epistemológica y también de las acciones en relación con la conciencia, pues es importante remarcar un punto de inflexión que sucede con la Ecología a mediados del siglo XX. Hacia los años 80's, la Ecología gira al sentido político, por presiones de patentes y otros factores en las que se cuestiona la denominación de *medio ambiente*, por ser una noción reductiva de la idea de mundo. Esto sucede en medio de conexiones con otras ciencias que atraía la Ecología, relacionadas con los sistemas netamente biológicos, por la política en la cual se privilegiaron los movimientos verdes y ecologistas que iniciaron actividades en los años 60's, principalmente en E.U. Estos movimientos hicieron oposición a los procesos de contaminación química del suelo, derivada principalmente de la agricultura, que produjo la afectación a otros ecosistemas biológicos y una implicación directa en el aire y el agua. Con ello, se estaban gestando problemas relacionados con la afectación de la salud de personas, animales y plantas en diferentes partes del mundo.

Los episodios que antecedieron a la conformación de la conciencia ecológica, están relacionados con los ámbitos teóricos y epistemológicos que se plantearon desde la teoría Gaia, para que se entendiera a la tierra como un organismo vivo o la condición del planeta como un ser vivo. Este es uno de los ámbitos más importantes para lograr una transformación del conocimiento respecto a los sistemas en los cuales se conforma la vida en conjunto. Debemos reconocer que estamos rodeados de elementos que comportan esta cualidad y las formas de vida son muy diversas, sus relaciones ampliadas dan cuenta de los campos de conocimiento que se han adelantado en las



investigaciones sobre todo del universo, las galaxias e incluso por fuera del sistema solar. Esta novedosa situación es en sí, uno de los eslabones de la investigación en la ciencia del siglo XXI, lo que se traduce en el avance de los temas de frontera en los cuales se hacen trascendentales descubrimientos de las ciencias de la vida cuando se indaga por las exploraciones infinitas del universo.

Es justo sobre este aspecto, donde la mirada desde afuera, la que se ha tenido desde otros planetas como la luna o mismo desde los satélites, permite la comprensión de la tierra como conjunto de sistemas en el que vivimos millones de personas y cuya diversidad social y cultural es fundamental. Así como la multiplicidad de continentes, climas y países, la cual nos hace pensar en la capacidad del buen vivir o del arte de vivir ecológicamente desde el conjunto de procesos que llaman la atención sobre la carencia de una vida justa.

## Conclusión

La ecología tiene una relación cualificada con la biología, la física y la química, pero además con las expediciones y conocimientos sobre aspectos meteorológicos y dimensiones sociales, las que dan cuenta de los múltiples sistemas de vida biológica y de los entornos en los cuales se promueve el conjunto de lo vivo.

Así las cosas, el arte de *vivir ecológico* según Schmid [3], se relaciona con los procesos transformadores que han implicado cierto confort en la sociedad, y por ende es necesario hacer el examen de cuáles son los procesos que para ésta época de manera radical habría que transformar. *El arte de vivir ecológico* ofrece varios retos para pensar ciertas herencias como las de la modernidad en la cual la humanidad en conjunto no ha dejado de crear elementos en cadena para satisfacer la condición de vida en los entornos sociales, signados en parte por el acumulado de procesos que la modernidad colocó como paradigma para que la sociedad conformara conjuntos sociales sin desprenderse del confort.

Los tres niveles de ética a los que se refiere Schmid (2011) [3], en primer lugar, se relacionan con los asuntos del antiautoritarismo y la responsabilidad de las cuestiones ecológicas, los principios de regulación y elección. En segundo lugar, la tendencia a crear posibles reglamentaciones o a acogerse a las que ya existen y el tercero expresa claramente las condiciones para llevar de manera autónoma una vida ecológica. En tal sentido, la experiencia ética de la ecología, reclama por una nueva situación individual de responsabilidad y

autonomía para el arte de vivir en relación con la técnica, lo que implica pensar ampliamente en las dimensiones de éste problema en conjunto con las tecnologías y los universos que abarca aspectos con lo digital y la vida artificial en conjunto, lo cual estaría en el centro de los planteamientos ecológicos.

## Referencias

[1]HARARI, Yuval Noah (2016) *Homo Deus: Breve historia del mañana*. Barcelona: debate.

[2]MARGULIS, Lynn y SAGAN, Dorion (2009). *¿Qué es la vida?* España: Tusquets

[3]SCHMID, Wilhelm (2011). *El Arte de vivir ecológico*. Lo que cada uno puede hacer por la vida en el planeta. Valencia: Pre-textos.

# Un Aparato para Investigarlos a Todos, Fotografía, Teoría, e Investigación-Creación.

**Daniel Enrique Monje Abril**

Universidad Manuela Beltrán

Bogotá, Colombia

daniel.monje@docentes.umb.edu.co

## Resumen

La fotografía, como cualquier actividad humana, es susceptible de ser convertida en un objeto de estudio y ser analizada. Sin embargo, se trata de un objeto complejo e incommensurable que solamente puede ser analizado utilizando metodologías cualitativas de investigación-creación. Esta investigación utiliza el concepto de cyborg para dar cuenta de la reificación de los intercambios de diferentes tipos de capital entre máquinas, humanos e imágenes. Igualmente analiza el papel de los humanos como la parte creativa del cyborg y la pertinencia de su accionar al interior de este.

## Palabras Clave

Cyborg, fotografía, sociología, modelización. Introducción

## Introducción

*Un aparato para investigarlos a todos* es el nombre de una compleja e incommensurable fotografía que estoy tratando de imaginar. Una imagen que es imposible de percibir con los sentidos pero cuya estructura resulta evidente a quien se aventura al oficio analítico. También es el nombre de un proyecto de investigación asociado al grupo de investigación REC (Reflexiones en torno a la Producción Cultural) del programa de Cine y Televisión de la Universidad Manuela Beltrán. Este proyecto se ha venido desarrollando desde el 2016 y está programado para finalizar en agosto de 2018.

Tanto la imagen como el proyecto, nacen como una continuación de las investigaciones realizadas como estudiante del programa de doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad, de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM). Utilizando la reificación como si se tratase de un simple tropo retórico proyecté una simulación del cuerpo social de la fotografía. El resultado fue la tesis doctoral *Fotógrafos viajeros*, 4 formas de escapar al cyborg de la fotografía, donde vinculé la obra de Pierre Bourdieu, Gilbert Simondon y Vilém Flusser, para proponer un modelo de la fotografía

que permite comprender las estructuras e intercambios (simbólicos, económicos y visuales) que se dan constantemente entre aparatos tecnológicos y fotógrafos. Para explicar estos intercambios de manera clara, utilicé la figura del cyborg, como lo presenta la autora Donna Haraway, y el concepto de interfaces de I/O que permiten el intercambio de información entre los componentes maquínico y humano del cyborg. Esta inmensa criatura, de escala planetaria, este cyborg de la fotografía, es una estructura social, visual y maquínica, compuesta por todas las máquinas usadas para tomar fotografías del mundo, todos los fotógrafos del mundo y todas las imágenes actuales y virtuales que el cyborg produce.

## El Cyborg, la Reificación, la Retórica.

A primera vista, la fotografía, como objeto de estudio parecería resultar imposible de analizar para un investigador tradicional, debido a que el aparato científico favorece la descomposición de la realidad en muestras analizables, describibles y cuantificables. Por esta razón, en el mundo contemporáneo, solamente algunos filósofos y artistas dedican sus esfuerzos a estudiar los fenómenos complejos desde un punto de vista donde se perciban como unidades totales y absolutas. Solamente usando metodologías y herramientas propias de la investigación-creación el analista contemporáneo se puede hacer preguntas tan extrañas como ¿qué es la fotografía? o ¿cómo funciona el cuerpo social de la fotografía hoy en día?

Para responder a estas preguntas me he enfrascado en la tarea de componer una nueva narración, en la que la fotografía no será descrita simplemente como la técnica que permite obtener imágenes bidimensionales fijas de la realidad mediante la acción de la luz sobre una superficie sensible. Esta definición, propia del diccionario enciclopédico tradicional, resulta incompleta, aquellos que hemos vivido la experiencia fotográfica sabemos que implica mucho más. La narración que en este

proyecto estoy componiendo parte del reconocimiento de la naturaleza tripartita del fenómeno estudiado. La fotografía está compuesta por las técnicas y tecnologías usadas para producir imágenes, por los sujetos que desarrollan las técnicas y operan las tecnologías, y además, por las imágenes que producen al interactuar entre ellos. La tecnología fotográfica existe como un cuerpo de conocimiento en constante crecimiento prácticamente imposible de definir, las personas que operan esta tecnología se cuentan hoy en día por los millones de millones de personas, produciendo cientos de miles de millones de imágenes cada hora en el planeta tierra. Esto hace que la fotografía sea un objeto de estudio imposible de abordar, sin embargo, para poder responder a los dos interrogantes planteados por el investigador-creador es necesario asumir que lo más importante en la fotografía no son ni las personas, ni las tecnologías, ni las imágenes, lo más importante en la fotografía son las relaciones que existen entre estas tres (Betalenffy, 1976, p. 27).

Vista desde esta perspectiva, como conjunto de relaciones e intercambios, la fotografía puede ser convertida en un objeto de estudio similar a lo que Pierre Bourdieu, el sociólogo francés del siglo XX, denominaba como campo. En el modelo bourdieusiano cualquier organización social cerrada sobre sí misma puede ser analizada creando un modelo abstracto, inspirado en la imagen que la ciencia nos ha dado de los campos electromagnéticos. En un campo de este tipo, para el analista, resulta más importante el potencial electromagnético de cada partícula física que su forma, color, tamaño o cualquier otra característica visible a los ojos. Aunque se trata de un fenómeno que es imperceptible por los sentidos humanos, con la herramienta adecuada, cualquier investigador puede observar los efectos del electromagnetismo en el mundo. En la teoría de Bourdieu los campos están compuestos por individuos que intercambian sus potenciales de una forma análoga a la circulación del dinero en una economía determinada. Completando la analogía podemos afirmar que los integrantes de un campo no comercian con potenciales electromagnéticos, sino capitales, que pueden ser económicos, simbólicos o culturales. Para este sociólogo un campo es un espacio social de acción y de influencia en el que relaciones sociales, determinadas por sus integrantes, confluyen. Estas relaciones quedan definidas por la posesión o producción de una forma específica de capital, propia

del campo en cuestión, en el caso de las artes el prestigio de un artista puede verse como su capital simbólico (Bourdieu, 2010, p. 39). Cada campo está cerrado sobre sí mismo y es, en mayor o menor medida, autónomo; la posición dominante o dominada de los participantes en el interior del campo depende principalmente de las reglas específicas del juego que se juega en este. Analizado de esta forma, como “espacio de juego históricamente constituido con sus instituciones específicas y sus leyes de funcionamiento propias” (Gutiérrez, 2010, p. 11), un campo como el de las artes resulta tener las mismas propiedades que campos tan diferentes como el campo de la filosofía, la política local, la investigación científica, la literatura, la prensa deportiva, etc.

En su ensayo, *El mercado de los bienes simbólicos* (2010, p. 85), Bourdieu se detiene a observar cómo en los diferentes campos relacionados con la producción de imágenes artísticas destinadas al consumo de un público especializado, podemos encontrar un modelo de estos intercambios aplicable a otras esferas de la producción simbólica. Estos modelos pueden existir porque campos como el teatro contemporáneo, la instalación, la música concreta, o el *performance art*, son sistemas cerrados cuyos integrantes deciden las reglas y fronteras del campo. Por ejemplo en el campo de las plástica son los artistas y críticos de arte quienes permiten la entrada de un jugador nuevo y le asignan un rol, un capital inicial y una posición. Tal es el caso de los jóvenes pintores que deben comenzar a mostrar su obra en espacios independientes para obtener la aprobación de otros artistas y críticos quienes le asignan un valor a su producción. Por ejemplo, en el campo de las artes europeas del siglo XIX podemos encontrar casos como el de Vincent Van Gogh, un pintor que no alcanzó la fama en vida a pesar de su innegable destreza. Esto se debió, principalmente, a que en el corto tiempo en el que Van Gogh se dedicó a la pintura, no estuvo en París intentando entrar al campo de las artes. Si pintores como Van Gogh o Cézanne hubiesen estado presentando trabajos en todas las exposiciones de arte en París, su obra hubiese triunfado en el campo del arte mucho más rápido. Eventualmente, a través del intercambio de capital simbólico agenciado por terceros, estos dos grandes maestros de la pintura alcanzaron el estatus que merecían, e influenciaron a incontables artistas en las décadas venideras. Aunque, desde el principio de su actividad en el campo, Cézanne y Van Gogh eran considerados como artistas por jugadores de la talla

de Gauguin, Degas y Pissarro, estos dos gigantes eran desconocidos por la mayor parte de los integrantes contemporáneos del campo de la pintura. Son los artistas quienes definen quién es un artista, y qué hacen los integrantes del campo del arte, así mismo son ellos los únicos que pueden decir cuáles imágenes forman parte del campo del arte y cuáles no.

Esta situación es completamente diferente en la fotografía, pues esta no es un campo, es un cyborg. Uno de los principales objetivos de la investigación *Un aparato para investigarlos a todos* ha sido construir una definición de cyborg en la que se le identifica como la reificación posmoderna de los intercambios de capitales entre humanos, máquinas e imágenes, para la creación de bienes simbólicos. Esta narración se presenta como una actualización de la tesis bourdiana para incluir los nuevos modelos de producción en los que nos encontramos insertos y que rápidamente hemos normalizado.

Contrario al campo, el cyborg es un sistema abierto, en constante crecimiento y evolución, donde es el mismo cyborg quien asigna los roles y controla los intercambios de los diferentes tipos de capital (económico, simbólico y cultural). El cyborg es de naturaleza modular y fractal, existe a nivel planetario conformado por todos los cientos de miles de binomios humano-aparato del mundo y a la vez se manifiesta en cada uno de estos binomios. En el caso de la fotografía cada vez que alguien obtura una cámara agencia este intercambio de capital y se convierte en parte del inconmensurable cyborg planetario de la fotografía, una criatura que habita, se alimenta y crece de manera invisible y constante.

A diferencia de la situación que acontece en el campo de la pintura, nadie necesita que los otros fotógrafos lo reconozcan como uno de los suyos para interactuar en el cyborg de la fotografía, solamente es necesario sostener la cámara en las manos y apretar un botón. En los campos la interacción es exclusiva entre seres humanos, las redes que se trazan a través de los procesos de intercambio de capital se hacen exclusivamente entre artistas, compradores y espectadores; por el contrario en la fotografía la relación es entre seres humanos y máquinas. Por esta razón, al momento de interactuar con el programa del cyborg nos convertimos en parte de él, le damos vida con nuestro accionar. Esto se debe a que no es posible tomar fotografías sin cámaras, igualmente resulta imposible capturar imágenes sin humanos, el aparato y el ser humano forman un conjunto que produce imágenes del mundo. Este conjunto entre lo orgánico

y lo maquínico, compuesto por cientos de millones de aparatos fotográficos alrededor del mundo, sostenidos por cientos de millones de seres humanos, produce una imagen tan grande que ya no puede ser apreciada por ningún ser humano, una fotografía inconmensurable que se actualiza segundo a segundo, un retrato en tiempo real del cyborg que solo puede ser apreciado por el cyborg mismo. Se trata de una reificación que reifica.

La definición que Donna Haraway utilizó en su texto *Manifiesto Cyborg*, es ideal para ubicar a estas extrañas criaturas en el contexto de nuestra investigación. La autora describe estos entes a través de una precisa selección de palabras: “un cyborg es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción” (Haraway, 1985, p.65). Si tomamos la definición de Haraway como una lista de chequeo, podemos encontrar que: los fotógrafos son híbridos entre máquina y organismo, pues no existe fotógrafo sin cámara y no existe fotografía sin personas; los fotógrafos son criaturas de realidad social, como muchos sociólogos lo han demostrado previamente, y su realidad social se entrecruza con todas las otras realidades sociales, pues son sus imágenes una de las principales formas de las adoptadas por los aparatos ideológicos contemporáneos; y, por tratarse de una reificación, podemos afirmar que la fotografía es una criatura de ficción, una narración posmoderna que no está compuesta por palabras y frases sino por imágenes técnicas y canales de distribución.

La fotografía es un cyborg que es necesario estudiar por cuatro características fundamentales en su existencia: 1) La fotografía fue el primer cyborg de la historia y por lo tanto es el modelo de todos los cyborgs; 2) la fotografía existe esporádicamente como individuo y constantemente como macro-organismo planetario; 3) por tratarse de sistemas abiertos, los cyborgs se mantienen siempre actuales y potenciales, siempre buscando expandirse; 4) y la más problemática para la investigación en curso, la fotografía asigna y asume roles sin interferencia externa.

Vilém Flusser en su ensayo *Filosofía da caixa preta* (1985) postula que la fotografía sirve de modelo para todas las otras realidades sociales compuestas de humanos y máquinas a la vez, como por ejemplo la telefonía celular, los perfiles de redes sociales, la banca electrónica, las plataformas para creadores de contenidos, y muchas otras que han seguido el mismo modelo que nos propuso la fotografía desde los tiempos

de las primeras cámaras Kodak en 1900. La fotografía sirve de modelo en gran medida porque fue la primera en ser inventada, pero también por tratarse de un poderoso agente social que no ha conocido parangón durante toda su existencia. Hoy en día el cyborg de la fotografía existe en medio de otros de su clase igualmente complejos, sin embargo nunca ha perdido poder, popularidad o influencia, por el contrario estos crecen exponencialmente día a día.

La fotografía es el primer cyborg de la historia, es el cyborg que da modelo a todos los cyborgs, es aquel que por casi 200 años nos ha estado enseñando a aceptar el modo de existencia cyborg. La fotografía ha cumplido la misión de acompañar a la humanidad en su transición al siguiente estado evolutivo, de informarla, educarla y adoctrinarla como preparación a los nuevos modelos de producción en los que estamos entrando. Igualmente, esta fue el primer cyborg que alcanzó la escala planetaria desde su más temprana infancia con iniciativas como la de Albert Kahn y su proyecto “Les Archives de la Planète” (Los archivos del planeta).

El cyborg de la fotografía es una criatura descentralizada, tiene millones de ojos y una cantidad igual de mentes, aunque solamente se trata de un individuo. Este individuo necesita crecer constantemente para completar de la manera más efectiva y rápida el algoritmo con el que ha sido programado: fotografiar todo lo que sea susceptible de ser fotografiable. Para cumplir este objetivo el cyborg debe constantemente hacer dos cosas: buscar crecer involucrando cada día a más personas en su particular modo de existencia y aprender de la experiencia para evolucionar de acuerdo al ecosistema en el que se encuentra. Esta es la razón por la que el cyborg de la fotografía asigna roles, porque es parte de su proceso de crecimiento identitario.

Para el cyborg de la fotografía el proceso de asignar un rol es bastante simple. En las primeras décadas del nuevo medio, para convertirse en fotógrafo era necesario aprender de química y física, además de invertir un considerable capital en materiales y libros. Con el pasar del tiempo esto se fue volviendo más fácil y para el año de 1900 cualquier persona que pudiese invertir 25 dólares por cada 100 fotos podría ceder su corporeidad al cyborg. Ahora, en el siglo XXI, las cámaras vienen integradas a nuestros teléfonos y lo único que se requiere para ser fotógrafo es levantar el smartphone y presionar el botón. Hoy en día los fotoreporteros compiten con fotografías y videos tomados por los teléfonos de los

testigos, florecen los concursos de fotografía amateur y los proyectos artísticos democratizantes e inclusivos, pero sobre todo, los capitales de la fotografía se intercambian principalmente en las redes sociales. Cualquier ser humano, en el momento en el que obtura su cámara, se convierte en parte del cyborg. En una relación directamente inversa, al mismo tiempo que alguien se hace parte del cyborg es este quien les asigna el rol de fotógrafo en la sociedad como productor de imágenes.

Tanto los humanos como las imágenes y el entendimiento que los primeros tienen de las segundas ha evolucionado a un ritmo más lento que la parte maquina del cyborg. Durante los pasados 150 años se ha evolucionado desde una caja de madera y emulsión de betún de judea a sensores electrónicos de alta resolución y cámaras orbitando el planeta, los humanos, por el contrario, aún siguen concentrados en entender la diferencia entre pintura y fotografía. En esta simbiosis, destinada a producir las imágenes con las que describimos nuestro mundo, cada día hay menos participación humana y más control maquina. Cada día podemos encontrar más automatización en las cámaras y menos necesidad de nuestra interacción para el control de la creación de imagen. Por un lado esto nos permite hacer cotidianamente más imágenes, pero por el otro nos lleva a una uniformización del medio fotográfico. Si todos los seres humanos tomamos nuestras fotografías de la forma en la que la parte maquina de la fotografía lo indica todas las fotografías serían iguales: bien iluminadas, bien compuestas, bien definidas y bien enfocadas, con sujetos apropiados y temas adecuados. Afortunadamente no todos los fotógrafos actúan de acuerdo a lo que la parte maquina les solicita y le inyectan al cyborg la alegría creadora de la que los seres humanos somos capaces (Vertov, 1973, p. 17).

Uno de los aspectos más importantes de esta investigación ha sido definir las formas en las que algunos fotógrafos inyectan esta alegría creadora en el cyborg evitando así el colapso de este y de nuestra sociedad. Como esta criatura, mezcla de máquina y organismo, de realidad social y también de ficción, se encuentra en constante crecimiento, uno de los problemas más difíciles de solucionar fue encontrar la imagen adecuada para representarla. Una fotografía del cyborg solamente daría cuenta de un momento en su historia, y además, como he discutido ampliamente en esta ponencia sería imposible para un ser humano apreciarla. Para esto es necesario utilizar una imagen que pueda ser

reinterpretada y actualizada constantemente, que a la vez sea una de realidad social y también de ficción.

Así la reificación se encarna en el cuerpo cyborg, un cuerpo incommensurable y en constante crecimiento, un cuerpo que no puede ser descrito pero sí puede ser recorrido. La metáfora final proviene de aquellas narraciones de la ciencia ficción, donde un enorme submarino y su tripulación pueden hacerse miniatura y recorrer un cuerpo completo, explorándolo como si se tratase de un nuevo mundo (Asimov, 2016). El ejercicio analítico consiste en imaginar que todos los fotógrafos habitamos el cuerpo del cyborg de la fotografía y que ocasionalmente viajamos en su interior. Como habitantes del cyborg, para hacernos una imagen del mundo debemos mover nuestro punto de vista, entre más territorio recorreremos más amplia es esta imagen. Viajando es como conocemos el cyborg y como cada uno de nosotros se hace una imagen del mundo, pero nuestros ojos son los mismos ojos del cyborg. Imaginar que los fotógrafos viajan dentro de este cuerpo nos permite hacer una clasificación de los viajes de acuerdo a su utilidad frenando los vectores implosivos del cyborg. Hay viajes que no causan efecto alguno en el crecimiento de este, porque sus vectores nos producen imágenes de lugares comunes. Estos son los recorridos que la programación del cyborg se encuentra diseñada para facilitar, viajes similares al turismo, al viaje de negocios y al paseo, entre otros. Los vectores de estos viajes no producen una expansión del cuerpo. Cuando los viajes caen en los lugares comunes el cyborg tiende a contraerse pues los ojos humanos, asediados constantemente por imágenes repetitivas, comienzan a buscar en otros cyborgs la información que requieren para orientarse en el mundo. Sin embargo, no todos los fotógrafos buscan las rutas que recorren los lugares comunes, hay viajes que expanden el territorio y el punto de vista del cyborg, que crean nuevas formas de usar la fotografía, nuevos campos de exploración o nuevas fronteras simbólicas, los vectores de estos viajes expanden al cyborg.

Como parte de esta investigación se han categorizado cuatro tipos de viajeros: los expedicionarios, los nómadas, los peregrinos y los vagabundos. Durante los pasados cuatro años he estado analizando la obra de varios fotógrafos colombianos de acuerdo a estas cuatro categorías, hablando con ellos y sobre todo, tomando fotografías.

## Conclusiones

El proyecto *Un aparato para investigarlos a todos*, asociado al grupo de investigación REC del programa de Cine y Televisión de la Universidad Manuela Beltrán se ha venido desarrollando desde el 2016 y está programado para finalizar en agosto de 2018. Como productos, el equipo ha desarrollado: un fotoblog, un libro titulado *Mitologías y modos de existencia de los fotógrafos viajeros*, tres capítulos de libro, un artículo, tres ponencias y catorce tesis de pregrado.

Metodológicamente, se han elaborado un esquema de herramientas compuesto por entrevistas orientadas a interrogar a los fotógrafos sobre la relación que tienen con sus cámaras; estudios comparativos de las imágenes, enfocados a encontrar patrones y tendencias en la operación cotidiana de los equipos; y, finalmente, estudios semiológicos de las imágenes, orientados a vincular la apreciación de los investigadores como un elemento a tener en cuenta dentro de las conclusiones. Además de las herramientas anteriores, es necesario resaltar que uno de los estudios fue realizado con metodología procedente de la psicología sistémica con la guía y coordinación de la psicóloga Mary Natalia Ortégón, co-investigadora del proyecto. Actualmente se han estudiado a catorce fotógrafos residentes en la ciudad de Bogotá.

## Referencias

1. Asimov, I (2016). *Viaje Alucinante*. Barcelona: Debolsillo.
2. Bertalanffy, L. (1976). *Teoría General de los Sistemas*. Fondo de Cultura Económica, España.
3. Bourdieu, P. (2010). *El sentido social del gusto, elementos para una sociología de la cultura*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno editores.
4. Flusser, V. (1985). *Filosofia da Caixa Preta. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Huitec.
5. Gutiérrez, A. (2010). *A modo de introducción. Los conceptos centrales en la sociología de la cultura de Pierre Bourdieu. En El sentido social del gusto, elementos para una sociología de la cultura (9-18)*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno editores.
6. Haraway, D. (1985) *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. *Socialist Review*, Número 80, 65-107.
7. Simondon, G. (2008). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
8. Vertov, Dziga. *El cine-ojo*. Editorial Fundamentos: Madrid, 1973.



# Colonialidad Incorporada, Subversiones Íntimas.

**Margarita Ariza Aguilar**

Instituto Departamental de Bellas Artes

Cali, Colombia

decanatura.fava@bellasartes.edu.co

## Resumen

En este documento se rastrea el concepto de resistencia como relación de fuerzas para determinar el reparto de lo sensible al que se opone Blanco Porcelana como práctica artística a través de acciones disensuales. Esta aproximación se realiza desde el cuerpo teórico de Jacques Rancière, para conectar con el concepto de colonialidad como reparto de lo sensible al que se opone esta práctica. De acuerdo con esto y para comprender la permanencia del proyecto colonial y sus articulaciones, se establece una ruta que permite estudiar esta relación de fuerzas, frente los desafíos que enfrentan las prácticas artísticas como lo sugiere Brea en su libro *El Tercer Umbral, estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural* para establecer de qué manera las prácticas artísticas pueden constituir procesos de resistencia, tomando como ejemplo el conjunto de elementos que configuran Blanco Porcelana como un contra-dispositivo de resistencia desde la creación.

## Palabras Clave

Colonialidad; Prácticas artísticas; Resistencia; Performance; Artes Visuales; Estética; Política; Coloniality; Artistic practices; Resistance; Performance; Visual Arts; Aesthetics, Politics.

## Introducción

Mi interés por escribir sobre la resistencia parte de la experiencia en la creación de *Blanco Porcelana*, que propone una reflexión en torno a la aspiración de blancura a partir de frases cotidianas, prácticas de belleza, documento e historias familiares. Blanco Porcelana recurre a diferentes medios, entre ellos una cartilla que contiene “un cuento de hadas”, una historia familiar que subraya un modelo colonial aún vigente.



Figura 1. Portada de la cartilla de Blanco Porcelana 2011, que fue objeto de varias censuras en desde la acción judicial en 2012, con lo cual se da lugar a nuevas creaciones : Tres versiones <https://blancoporcelana.wordpress.com/2018/03/19/cartillas/>

Algunos de los elementos como dibujos intervenidos, imágenes de la historia del arte occidental y la gran variedad de productos de belleza usados hoy en día, son utilizados para cuestionar la concepción del arquetipo de belleza heredado y reproducido mediáticamente, directamente relacionado con la discriminación racial.

La instalación alude a una escena familiar, (un cuarto de bebé), que incorpora prácticas de la intimidad en un espacio público. La práctica performática, los objetos y otros elementos de intervención del espacio público permiten construir un dispositivo que confronta al espectador y lo incorpora en el diálogo propuesto.

En su devenir, a lo largo de 8 años, esta práctica llega a ser objeto de estudio de la Corte Constitucional de Colombia, a partir de una tutela interpuesta como un rechazo frente a la obra. Así, como consecuencia de la instauración de la tutela, la obra fue censurada por la justicia colombiana a través de las dos primeras

instancias, sin embargo continuó exhibiéndose en diferentes lugares incorporando la censura y otras reacciones como partes constitutivas de ésta. En enero de 2015, la Corte Constitucional a través de la sentencia T 015 de 2015, falló a favor del proyecto Blanco Porcelana. En la sentencia la Corte aborda el problema de estudio, en la cual establece que la reflexión es relevante y se incluyen consideraciones sobre cómo se definen hoy en día las prácticas artísticas y sus métodos para, finalmente, declarar una especial protección sobre esta práctica. Lo anterior se presenta como una oportunidad para pensar sobre las prácticas artísticas, sus implicaciones y su capacidad de oponer resistencia a diversas formas de control social desde su ejercicio.



Figura 2. Autorretrato de Niña 2011. Dibujos que apropian imágenes de la historia del arte, fotografías del álbum familiar y elementos a partir de productos de belleza que prometen aclarar.

El trabajo de investigación *Colonialidad Incorporada Subversiones Íntimas*, presentado como requisito para optar al título de Maestría en Filosofía de la Universidad del Valle, pretende ampliar la comprensión del potencial transformador de las prácticas artísticas como procesos de resistencia y en esa medida establecer una conexión entre

la práctica artística y lo político. De esta manera como tesis de la presente investigación, se propone demostrar que las prácticas artísticas pueden constituir procesos de resistencia.

Para aclarar este término se utilizará la acepción de lo político en el sentido que lo usa Rancière cuando habla del terreno de encuentro de dos procesos heterogéneos en el tratamiento de un daño. Lo político tiene lugar bajo la forma de verificación de la igualdad de los involucrados en el tratamiento de un daño, que permite a lo excedentario tener voz, contar. En relación con ello entenderemos las prácticas artísticas como “maneras de hacer, que intervienen en la distribución de las maneras de hacer y en sus relaciones con maneras de ser y formas de visibilidad” (Rancière, 2009:10). Con lo expuesto anteriormente se pretende establecer de qué forma las prácticas artísticas pueden resignificar la experiencia y con ello agenciar la posibilidad de motivar cambios en la subjetividad y en los dispositivos de poder que determinan los modos de subjetivación, percepción y acción de los individuos y los grupos. De esta forma la potencia de las acciones artísticas está dada por su capacidad de operar disociaciones que permitan definir “tolerancias e intolerancias, capacidades e incapacidades” y su eficacia simbólica radica en su capacidad de por una parte subvertir “unos lazos sociales muy determinados” y por otra parte la de “dar fuerzas a la acción colectiva contra las fuerzas de la dominación que toma como blanco”. (Rancière 2010: 72-76). De esta manera se señalan como condiciones, los efectos puntuales de las acciones disensuales en el campo social y por otra parte el surgimiento de un agenciamiento colectivo como punto de partida de procesos de subjetivación política.

En concordancia con lo anterior para abordar la posibilidad de resistencia en las prácticas a partir de Blanco Porcelana, se establece una conexión con los desafíos que enfrentan las prácticas artísticas en nuestro tiempo, enunciadas por Brea :

- La redefinición del artista, que implica repensar aspectos de la autoría y los mecanismos de acceso y libre circulación de las prácticas, así como pensar al artista como un creador de significantes visuales y contenidos que se instalan en la esfera social.
- El alcance político que implica la creación de dispositivos reflexivos para el cuestionamiento crítico de modelos dominantes y la posibilidad de generar nuevos modelos alternativos, desde la creación de experiencia para la producción de

individualidad y comunidad.

- Las prácticas artísticas como productoras de criticidad cognitiva, que implican el aporte de éstas en la construcción de conocimiento y su aporte en los procesos de formación.
- Las economías de distribución, que suponen lógicas de acceso público, regulado o libre así como las formas de circulación por autogestión en las que las prácticas contribuyen a la generación de esfera pública.
- Invención de conceptos, la desmaterialización o la producción de diferencia en las que se las prácticas construyen acontecimientos como operadores para el conocimiento.
- La efectividad de las prácticas en su quehacer que es posible sólo a través del tiempo.

Para comprender la necesidad de resistir y las particularidades del caso de estudio, el trabajo se aproxima a los dispositivos de poder que dan lugar al disenso desde las prácticas artísticas, (la colonialidad y su eje racial), en autores como Aníbal Quijano, Frantz Fanon y Stuart Hall, que unido a lo propuesto por José Luis Brea permite develar la estructura racial de la matriz colonial en relación con los procesos históricos, políticos, sociales y económicos e identificar los mecanismos que suscitan un proceso de resistencia en Blanco Porcelana y otras prácticas artísticas.

### Relaciones de Poder y Resistencia.

El concepto resistencia, y la acción de resistir, hacen referencia a una relación de fuerzas, de esta manera se establece la resistencia como condición del poder. Así, además del ejercicio de dominación o control desde un poder que se ejerce verticalmente como coerción directa, hay otras formas más refinadas del poder que implican relaciones con lo cultural y con las decisiones sobre la vida a partir de mecanismos que instauran el control desde los procesos de subjetivación y su incorporación en la vida cotidiana. Siguiendo a Foucault podemos afirmar que los efectos del poder sobre los sujetos, implican a la totalidad del cuerpo social. Para Foucault el poder no sólo reprime, sino que produce subjetividades, agencia procesos de subjetivación, lo cual evidencia que el poder es múltiple y en ese sentido resulta mejor hablar de relaciones de poder.



Figura 3. Exposición Dibujos, Alianza Francesa Cali. 2014. La censura se incorpora como parte constitutiva de la obra. Fotografía familiar que continuó exhibiéndose con censura.

De esta forma se da cuenta primero, de un poder capaz de penetrar las diversas capas y limitar la libertad de cada integrante a partir de la construcción de subjetividades y segundo, de las diferentes relaciones en las que este poder se expresa penetrando el ámbito del trabajo, de las relaciones sociales, de la intimidad de las familias y en la relación del sujeto consigo mismo.

Así, para el caso de (Foucault, 1988:13) “hay “bloques” en los que el ajuste de habilidades, las redes de comunicación y las relaciones de poder constituyen sistemas regulados y concertados”, para el caso de (Rancière 2005:15) existen Repartos o Divisiones de lo sensible como “Formas de organizar políticamente la sociedad la configuración de un espacio específico, la circunscripción de una esfera particular de experiencia, de objetos planteados como comunes y que responden a una decisión común, de sujetos considerados capaces de designar a esos objetos y de argumentar sobre ellos”.

Bourdieu por su parte identifica el cuerpo humano

como un producto social que se halla atravesado por la cultura, por relaciones de poder, de dominación y de clase. (Bordieu, 1986: 183-194). Así el cuerpo es el lugar donde se inscriben las significaciones sociales, las formas de producción y las estrategias de dominación. Ahora bien, para ejemplificar un reparto de lo sensible, se tomará como ejemplo la industrialización.

### **La Industrialización: Surgimiento de Representaciones en un Reparto de lo Sensible.**

Este reparto fue posible en el proceso de normalización de los sujetos a partir modelos represivos desde la religión y el estado. Henri Lefebvre en su libro *La Presencia y la Ausencia*, (2006) describe los cuatro aspectos principales que lo caracterizan:

- La construcción de discursos: la pedagogía, el derecho, el psicoanálisis,
- Los espacios y arquitectura: la escuela, la cárcel y el manicomio.
- La división del cuerpo, castración simbólica, expropiación del cuerpo, privación del goce, reproducción sin agrado, invisibilización del carácter ambiguo del sexo.
- El concepto de productividad: la prevalencia de la racionalidad científica y la producción regida por la medición de tiempos.

Lo anterior implicó el surgimiento de una serie de representaciones que eran ajenas a la naturaleza humana, pero que deberían ser apropiadas para garantizar la efectividad del sistema en tanto éste asegurara una mano de obra disponible y organizada.

En relación con ello, Marx explica en *Los Manuscritos Económico-Filosóficos* el proceso de extrañamiento del trabajo y los cambios en las relaciones que se instauran con éste modelo: “El trabajo enajenado, por tanto hace del ser genérico del hombre, tanto de la naturaleza como de sus facultades espirituales genéricas, un ser ajeno para él, un medio de existencia individual. Hace extraños al hombre su propio cuerpo, la naturaleza fuera de él, su esencia espiritual, su esencia humana.” (Marx, 1993: 117)

A partir de lo anterior se concluye que estas formas de organización económica y política, se presentan como un sistema que impone determinados contenidos asumidos como verdaderos, normaliza y controla las conductas, establece unos lugares determinados y unas capacidades específicas determinando las condiciones de existencia de los sujetos.

### **Hegemonía, Ideología y la Contrahegemonía como una Posibilidad de Resistencia**

En relación con lo expuesto por Karl Marx, Antonio Gramsci hará un importante aporte transformando el concepto de ideología de lo estrictamente económico y político a lo cultural, que nos permitirá desde esta perspectiva comprender las posibilidades de resistencia de las prácticas artísticas. En este contexto Hegemonía se utiliza para referirse al modo en que las clases dominantes someten a otras clases proletarias a través de un control social que no es exclusivamente económico o político sino también cultural. Su idea de hegemonía como una imposición de tipo cultural en la que el predominio de un grupo sobre otro impone su propia visión del mundo, constituye un ejercicio del poder que se concreta a través del sistema educativo, las creencias religiosas y los medios de comunicación.

En este autor la ideología adquiere una significación positiva, en su relación con la cultura y las condiciones a partir de las cuáles se construyen y se reproducen esas nociones de verdad que incorporan los sujetos. De esta forma es posible que puedan alimentar la cultura hegemónica o por el contrario determinen la aparición de acciones organizadas de contracultura.

Conforme a ello, el concepto de “sociedad civil” implica un sujeto colectivo llamado a luchar por una nueva cultura o una hegemonía alternativa, como posibilidad de resistencia frente a los valores hegemónicos.

### **Experiencia Estética y la Posibilidad de Resistir**

En el propósito de encontrar la necesidad de resistir, un concepto clave en Bordieu es el de *Ilusio*, pues supone que aquellos involucrados en las dinámicas del campo, encuentran adecuado participar de éstas lógicas, las aceptan, es decir, les hace sentido las proposiciones que plantea el campo y se interesan por participar del juego o forma de vida que estas suponen o proponen. Estar interesado significa aceptar que el juego vale la pena y tiene sentido. En esta medida los sujetos están inmersos en la lógica del Habitus, poseen una propensión a seguir el juego, sin que exista la necesidad de resistir.

Sobre este punto Rancière difiere de Bourdieu, afirmando la existencia de las formas del disenso que permiten a los sujetos resistir a ese orden. Es el lugar donde se establece la posibilidad de resistencia a partir de las prácticas estéticas. Rancière señalará al respecto la importancia de la experiencia estética como





negro, cuyo nombre continúa hoy teniendo una acepción peyorativa: Zambo.

### Herida Colonial

Para comprender estas formas subordinadas de subjetividad, creadas por un reparto policial de lo sensible en la colonialidad es necesario abordar el concepto de herida colonial. *Frantz Fanon* define la *asimilación* como una alienación internalizada en las culturas colonizadas, que como resultado de unos esquemas de dominación, propicia un complejo de inferioridad, en razón del cual el colonizado anhela la cultura del colonizador, y de esa forma asume los comportamientos, los usos y lengua de éste en busca del reconocimiento de su igualdad. Por ello propone subvertir la desviación existencial y con ello la lógica por la cual el negro quiere ser blanco para llegar a la desasimilación en la cultura como posibilidad de resistencia a la matriz colonial. (Fanon, 2009:138)

Por su parte *Stuart Hall*, define la cultura, como una guerra de posiciones en la que son las estrategias culturales a partir de la identificación de la diferencia, las que pueden crear cambios en las disposiciones del poder. Al igual que Fanon, denuncia la permanencia de estereotipos como imaginarios de lo primitivo, que refuerzan la idea de raza y de los lugares y las capacidades de determinados sujetos en ese orden.

Además de reflexionar sobre estas representaciones, Hall describió dos tipos de racismo derivados de esta matriz: el primero es el racismo palpable que implica las posturas o el cubrimiento de políticas u opiniones abiertamente racistas. El segundo es el racismo Inferencial que implica las representaciones aparentemente naturalizadas de eventos o situaciones relacionados con la raza que tienen inscritas premisas y propuestas racistas en una serie de presupuestos incuestionados. (Hall, 2014: 333)

En relación con lo anterior a partir de la ruta propuesta hasta este punto se ha identificado la necesidad de resistir y el lugar de acción de las prácticas artísticas en el marco de divisiones policiales de lo sensible y sus representaciones. Adicionalmente queda claro de qué manera la colonialidad, constituye un reparto de lo sensible como marco de acción para las prácticas artísticas en nuestro contexto. Una división que claramente establecía unos lugares e identificaba unas características y capacidades a cada sujeto dentro de la estructura social. De igual forma, puede afirmarse que el

proyecto colonial visto como proceso de subjetivación, hecho de prácticas culturales, está motivado por la acumulación de capital y privilegios, pero no se detiene allí. Además las construcciones sociales cobran tal fuerza a través de su naturalización, que desde el lenguaje y las prácticas cotidianas fortalecen los prejuicios y estereotipos. Adicionalmente, estas construcciones culturales se reproducen sin cuestionamiento alguno, de tal suerte que las creencias se encuentran arraigadas en lo más profundo de nuestra subjetividad, aún sin saberse de dónde proceden.



Figura 5. Museo de Antioquia. Exposición África en Antioquia 2014. Blanco Porcelana. Acciones sobre tablero: Las personas intervienen el tablero durante todo el tiempo de la exposición con frases usadas en su ámbito familiar y éste se va transformando en un espacio de afirmaciones.

Así para el caso de Blanco Porcelana es importante subrayar que sobre la aspiración de blancura, siguen definiéndose los lugares y las capacidades de los sujetos en diferentes esferas de la vida, así como las valoraciones de éstos, incluso en el seno de sus propias familias. Allí en lo íntimo y lo personal, donde el lenguaje en relación con el cuerpo y las prácticas sobre la superficie del cuerpo mismo, son definitivas en tanto estas funcionan como inscripciones indelebles que configuran los sujetos y determinan ciertas formas



de vida, evidenciando con ello la permanencia del pensamiento colonial en nuestro presente.



Figura 6. Experiencia Blanco Porcelana. 2016. Secretaría de Educación de Barranquilla. Estaciones de interacción. Práctica artística como proceso pedagógico, conversatorio performance en el que la comunidad reflexiona y comparte su experiencia.

### Resistencia, Contra-Dispositivo.

Blanco Porcelana se opone a la Colonialidad y su eje racial, como reparto de lo sensible, a sus representaciones y sus efectos en la cultura y los sujetos. Los elementos remiten a la infancia y los mecanismos de transmisión de creencias y prácticas. Así la cartilla, el tablero, la cuna, las imágenes de niña aluden a estos mecanismos a través de los cuales las representaciones son incorporadas permanentemente desde la infancia. En este sentido se puede afirmar que la práctica se nutre de estos materiales de la cotidianidad, frases y expresiones naturalizadas y otras prácticas del ámbito familiar, a partir de lo cual se realizan acciones disensuales configurando un agenciamiento que busca subvertir dispositivos dominantes o por lo menos la posibilidad de cuestionamiento, frente a aspectos como la naturalización de dichas construcciones culturales, es decir, la “producción de subversiones puntuales y simbólicas del sistema” (Rancière 2013: 74).

En este caso la experiencia desde lo íntimo, permite el cuestionamiento de aquello que ha sido normalizado, pensar en formas de des-sujeción al modelo, posiblemente no como una ruptura total, no como una destrucción de éste, sino desde el reconocimiento del modelo colonial arbitrario de estas características en una posibilidad de desidentificación. Desde la acción artística como una redistribución de objetos, imágenes, o la creación de situaciones (Rancière 2010:69), se propicia entonces la experiencia estética que moviliza al espectador. Esta acción lo sitúa fuera de la seguridad que, por ejemplo, el lenguaje puede dar en un espacio

familiar o íntimo. Lo anterior conlleva cambios, incomodidades y desajustes en la percepción ordinaria (Rancière 2012:36). Este efecto se acentúa desde la elección del lugar. Al situarse su acción en el espacio público, lugares de tránsito de sistemas de transporte masivo o lugares de consumo, éste efecto de experiencia contingente y la pérdida de la familiaridad de las expresiones y prácticas en su contexto original, se hacen más evidentes propiciando una nueva forma de ver, lo que no era posible ser visto.

En cuanto a las posibilidades de libre circulación esta práctica utiliza la red como plataforma de circulación del dispositivo. De esta forma llega a públicos diversos de un mismo campo social, cuestionando con mucha fuerza a partir del conjunto de obras, sus convicciones y conceptos fuertemente arraigados en el tiempo. Como consecuencia puede afirmarse que aún cuando la práctica ha sido expuesta en lugares inscritos en dinámicas institucionales o de mercado, su circulación ha sido libre aún en medio de la censura de la cual fue objeto.

Otras formas de circulación de la obra están relacionadas con talleres y apuestas pedagógicas donde se propone crear una inquietud sin dirigir la interpretación hacia un resultado particular. En esa medida los públicos de espacios educativos o de lugares de consumo podrían transformarse eventualmente en multiplicadores de ese propósito. En esta misma línea Brea le apunta a la idea de Conocimiento crítico: en cuanto las prácticas pueden constituir dispositivos productores de criticidad cognitiva. En el caso de Luis Camnitzer, entiende la resistencia como la posibilidad de mejorar la habilidad del enemigo para que éste piense críticamente. Su perspectiva definida a partir de las prácticas artísticas le apunta a un efecto pedagógico y político. Se trata en su caso de trasladar la lucha desde la acción directa o geográfica hacia una infográfica donde priman los valores simbólicos. Para él lo infográfico hace referencia al flujo de información, la educación, las ideas sobre la identidad, el colonialismo cultural y, los modos de interacción con la producción artística. (Camnitzer en Botey, M., & Medina, 2014: 41)



Figura 7. Intervención, Transmetro. Barranquilla 2011. Video instalación con cuna. Prácticas de belleza desde lo íntimo hacia el espacio público. Intervención del audio del sistema con fases familiares.

Por otra parte esta práctica en algunos de sus elementos permite la realización colectiva, de tal forma que se da voz a los anónimos, en una acción que busca verificar en términos de Rancière la igualdad de cualquiera con cualquiera, involucrados en el tratamiento de un daño bajo la forma de la práctica artística. En este sentido aún cuando *Blanco Porcelana* está compuesto por creaciones artísticas como dibujos, instalación, performance y su registro, intervenciones del espacio público, talleres, productos gráficos y otras formas, puede definirse más allá de la valoración objetual del campo del arte, para abrir así la posibilidad de crear contenidos, situaciones y experiencias en el marco de las relaciones y problemáticas del contexto social.

En cuanto al devenir de la obra en términos de autoría, podemos afirmar que si bien la obra parte de una idea de un creador particular en respuesta a un contexto determinado, existen modificadores intertextuales, desde su recepción e inclusión en la práctica, lo que finalmente constituye una red de relaciones como agenciamiento colectivo.

Por otro lado, el logro jurídico-político obtenido a partir del agenciamiento crítico colectivo, colma el vacío de sentido que genera la racialidad colonial incorporada. De lo anterior puede afirmarse que la práctica podría constituir una generación autónoma de modelos alternativos, es decir, la oportunidad de construcción de nuevos relatos posibles que puedan apuntar a nuevas formas de subjetivación. En este

sentido, es importante resaltar cómo la práctica artística circula y recircula, ya no solo por los lugares propuestos desde la práctica artística misma sino que también es objeto de análisis desde la perspectiva académica en diversas disciplinas, además de ser incluido en algunos procesos pedagógicos que suscitan pensamiento crítico sobre las condiciones que determinan nuestras dinámicas de relaciones sociales, nuestras creencias y nuestros prejuicios. De esta forma, el caso de estudio muestra la potencial circulación de un proceso artístico inacabado, en transformación, llevado por la necesidad de una constante intervención que permanece abierta a un continuo devenir.



Figura 8. Intervención del sistema de transporte integrado, Transmetro. Barranquilla 2011. Localización de espejos y pelucas en columnas de las estaciones.

## Conclusiones

Blanco Porcelana constituye un caso de resistencia frente al reparto de lo sensible como dispositivo de poder colonial hegemónico y a partir del cual se pretende resistir a las representaciones de las identidades sociales de la colonialidad y la colonialidad geocultural que se instalan en el campo social y configuran las formas de subjetividad cotidianas.

En consecuencia, podemos concluir que la acción transformadora de las prácticas artísticas no se localiza en una función meramente estética sino que, en el caso objeto de estudio -así como en muchos otros casos similares del campo de las artes y la creación artística-, lo estético, lo poético y creativo de este campo, resulta inseparable de lo político.

Estas prácticas instalan esta posibilidad que “está en el corazón de la política” (Rancière, 2010: 61). Con ello podría decirse que las prácticas artísticas a partir de un conjunto de elementos configuran un contra-dispositivo,

en el que apropian, construyen y proponen espacios de reflexión sobre el ámbito de lo común. De esta forma a partir de materiales como los usos del lenguaje o las prácticas cotidianas es posible hacer visibles y cuestionar esas representaciones incorporadas. “La política es primero una intervención sobre lo visible y lo enunciable” (Rancière 2006:71). De esta manera la acción artística es política, pues posibilita otras formas de lo pensable, lo decible y lo visible, al subvertir aquello que era nombrado por otros para nosotros y naturalizado para nuestro propio contexto. Así se inserta el disenso en el reparto de lo sensible y se transforman lugares comunes en procesos críticos y creativos de resistencia.

### Agradecimientos

Agradezco especialmente al Doctor Julián Trujillo Amaya, director del trabajo de grado Colonialidad Incorporada Subversiones Íntimas, por su apoyo, compromiso y dedicación durante el proceso de investigación.

### Referencias

- 1.Margarita Ariza. 2011. *Blanco Porcelana. páginas web. (12 octubre 2011)*. Recuperada el 25 de marzo de 2018 de <https://blancoporcelana.wordpress.com> y <https://www.blancoporcelana.com>
- 2.Pierre Bourdieu 1986. “*Notas provisionales sobre la percepción social del cuerpo*” en *Materiales de Sociología Crítica*. Madrid, La Piqueta
- 3.Mariana Botey & Cuauhtemoc Medina. 2014. *Estética y Emancipación (1st ed.)*. México: Siglo XXI editores.
- 4.José Luis Brea, 2008. *El Tercer Umbral, estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*, Cendeac Murcia.
- 5.Luis Camnitzer. (2012). *Didáctica de la Liberación (1st ed.)*. Bogotá, D.C.: Fundación Gilberto Alzate Avendaño
- 6.Santiago Castro-Gómez 2010. *La Hybris del Punto Cero*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- 7.Corte Constitucional 2015. *Sentencia T 015 de 2015. (19 Enero 2015)*. Recuperada el 25 de marzo de 2018 de <https://app.vlex.com/#vid/572612590>
- 8.Frantz Fanon 2009. *Piel Negra , Máscaras Blancas*. Akal
- 9.Michel Foucault. *El poder y el Sujeto*. Revista Mexicana de Sociología, Vol. 50, No. 3. (Jul.- Sep., 1988)
- 10.Antonio Gramsci. *Cuadernos, V, p. 387* Recuperado de <http://www.gramsci.org.ar/>
- 11.Stuart Hall. 2014. 11. *¿Qué es lo “negro” en la cultura popular negra? En Sin Garantías. Trayectoria y problemáticas en estudios culturales*. Editorial Universidad del Cauca.
- 12.Henri Lefebvre 2006. *La Presencia y La Ausencia (1st ed.)*. Fondo De Cultura Economica USA.
- 13.Karl Marx, 1993. *Manuscritos:Economía y Filosofía*. Atalaya S.A
- 14.Antonio Olivé, *El concepto de hegemonía en Gramsci*. Publicado el 11 septiembre 2012, consultado <https://kmarx.wordpress.com/2012/09/11/el-concepto-de-hegemonia-en-gramsci/> [diciembre 7 de 2017]
- 15.Jacques Rancière 2005. *Sobre políticas estéticas (1st ed.)*. Barcelona: Museu d’Art Contemporani de Barcelona
- 16.Jacques Rancière 2006. *Política, Policía, Democracia*, LOM Ediciones, Chile.
- 17.Jacques Rancière 2009. *El Reparto de lo Sensible. LOM*. Santiago de Chile.
- 18.Jacques Rancière 2010. *El Espectador Emancipado (1st ed.)*. Buenos Aires: Manantial.
- 19.Jacques Rancière. 2012. *El Desacuerdo. Política y Filosofía*, trad. H. Pons, Buenos Aires, Nueva Visión
- 20.Aníbal Quijano & Assis Clímaco 2014. *Cuestiones y horizontes (1st ed.)*. Buenos Aires: CLACSO.

# Perfiles Estratigráficos: Jerarquías y Relatos en el Contexto del Arte Contemporáneo

**Luna Aymara De Los Ríos**

Universidad Tecnológica de Pereira.

Pereira, Colombia

luna.aym@gmail.com

## Resumen

En la antropología y la arqueología se remite a la noción del “perfil estratigráfico” como una herramienta que sirve para establecer con precisión la cronología de los suelos, para ampliar nuestro conocimiento acerca del pasado y como evidencia científica de la existencia de las cosas. Sin embargo, la indagación artística sobre el perfil estratigráfico hace desplegar un sentido estético, y de este modo se nos ofrecen otras maneras de experimentar y sentir las tramas espacio-temporales, lo cual va en concordancia con los nuevos horizontes del arte contemporáneo, donde, entre otras cosas, nos es dado adelgazar, revisar y subvertir algunas nociones propias de la ciencia, posibilitando juegos con conceptos tales como los de evolución, narración y tiempo, afincados en el contexto discursivo de la modernidad.

## Palabras Clave

Estética; Perfil estratigráfico, Arte contemporáneo, Antropología, Ciencia; Procesualismo.

## Introducción

Esta ponencia busca otros sentidos en la jerarquía y en el relato de los estratos de la tierra desde el punto de vista poético; su corte o talud es tan familiar para todos, que devenimos con él ontogenética y filogenéticamente. Se abre aquí la creación de un espacio de encuentro sensible con nuestro paisaje —con el espacio y el tiempo—. Como seres provenientes de la tierra, ella misma nos convoca de alguna manera, tiene algo de nosotros y nosotros algo de ella.

La posibilidad de considerar el sentido estético de los perfiles estratigráficos tiene pertinencia porque sugiere una crítica a los conceptos de “evolución” y “narración” en el contexto modernista. Sin embargo, un corte o talud es tan familiar para todos que una propuesta artística en torno a él proporciona un plano inmediatamente experiencial, la creación del espacio para el encuentro con algo que nos constituye: el territorio, el lugar de origen —en este caso, los suelos andinos—. Experimentar el horizonte poético de la estratigrafía implica una postura

diferente ante el mundo, que subyace a la trama espacio-temporal enunciada por la física y las matemáticas. Para ello es oportuno, entonces, considerar la Investigación-Creación adscrita al programa de Maestría en Estética y Creación de la Universidad Tecnológica de Pereira, proceso llamado *Perfiles estratigráficos; la acumulación del tiempo en el espacio*, que ya concluido permite darle una perspectiva al tema de la ponencia desde el ámbito del arte contemporáneo, puesto que allí se sitúa la técnica y la tecnología y no sólo del quehacer científico del procesualismo, que puede llegar a ser tan interesante tanto para la creación como para la comprensión del devenir histórico del arte en cuanto a sus medios expresivos: un perfil estratigráfico en el plano del arte nos lleva, pues, necesariamente, además de a una genealogía del hombre y de sus cambios fisiológicos, históricos, etc., a una cierta noción de la constitución del arte, del gusto, de los campos enunciativos y de sus discursos, todo ello reflejado en los medios de los que se vale.

## Enunciación del Perfil Estratigráfico

Localmente este estrato contiene fragmentos finos de carbón vegetal. Ese carbón seleccionado en la cuadrícula D entre 215 y 250 centímetros, proporcionó una fecha de 22. 250±470. Suponemos que el suelo se formó en la época fría pero relativamente húmeda entre aproximadamente 26.000 y 20.000 años antes del presente la vegetación en nuestra área en esa época se puede describir como un páramo húmedo.

CORREAL, G y VAN DER HAMMEN, T (2007)

La posibilidad de decir algo acerca del perfil desde una reflexión estética o una práctica artística contemporánea, hace que nos preguntemos, inicialmente, por la estratificación y su aparición en la conformación histórica del saber, así como por su formalización, esto es, por el tránsito de saber a ciencia, a una forma de verdad: la historia relatada a la manera occidental y autorizada por la ciencia, en este caso por medio de unas prácticas metódicas, tecnológicas e interpretativas del perfil estratificado.

Los perfiles estratigráficos son, tomando el término de Bernard Stiegler (2009), *gramaticalizaciones*: procesos de exteriorización, maneras de conocer que articulan organologías sociales, biológicas y “artificiales”; su formalización define la manera en que las personas experimentan, recuerdan y reconocen el suelo. Los campesinos saben con seguridad las propiedades de la tierra en la que sembrarán, reconocen sus texturas, formas y colores según los intereses que han aprendido. Pero en la otra cara del saber, la ciencia (una capa más en la estratigrafía del saber occidental, como lo analiza Michel Foucault en *La Arqueología del saber*) es también una superficie de inscripción que busca virtualizar: se pliega para tratar de contener, subjetivar, crea su escorzo para poder ver la evidencia de la existencia de las cosas. Procesualmente investiga el corte, lo enuncia y reactualiza con ello el concepto de *evolución*.



Figura 1. Explorar el concepto de evidencia en el perfil estratigráfico. Ilustraciones y planos al inicio de investigación.

Aquí la diferencia entre “talud” o “huevo” y *perfil* supone los dominios de cada particularidad de las formaciones históricas que engloban los saberes y que implican ciertas prácticas. Así que, nombrar el perfil en esta investigación señala algo concreto, que nos traza un marco en lo referente a la conceptualización que se usa en una parcela específica del quehacer científico.

Decir *perfil estratigráfico* es hacer alusión a la

acumulación de tiempo en espacio, pues la línea que representa el tiempo es vertical y la que representa el espacio es horizontal, según el legado euclidiano:

*Las convenciones utilizadas en estos diagramas son las siguientes: la dirección horizontal significa espacio, en tanto que la dirección vertical denota tiempo, con lo que tenemos que “adelante en el tiempo” es “hacia arriba” en el diagrama.* (Wald, 1998, 14)

### Acercamiento Estético al Perfil Estratigráfico

Emprender un proceso artístico que conduzca a la conformación de una obra, como objeto que devenga sentido, teniendo en cuenta que la obra pueda deconstruir todo precepto cientificista a partir de algo que ha sido ya una herramienta que provee de pruebas a la ciencia misma; es decir, hacer arte a partir de un instrumento de la ciencia, hace que fijemos la atención en rupturas del mismo metalenguaje establecido, porque ello indica la naturaleza de lo estratigráfico, como formación:

Con la formación académica se fundamenta un metalenguaje propio con el que, como parte de la comunidad científica, antropólogos y arqueólogos deben conversar y producir su conocimiento, sin embargo, La nueva arqueología o la arqueología postprocesualista, pone en entredicho muchos de los postulados de la llamada “vieja arqueología” (sobre todo porque olvida y desconoce el valor de la información circundante al corte o perfil, fundamental para una interpretación completa del yacimiento arqueológico). Algunos arqueólogos plantean los cuestionamientos al interior de la arqueología: “Muchos se sienten amenazados por la pérdida de la unidad científica... La arqueología empieza a parecerse menos a una disciplina bien definida con límites claros y más a un conjunto fluido de interacciones negociadas. Menos a una cosa que a un proceso”. (Hodder, 1999, 12)

La Nueva Arqueología aporta nuevas perspectivas, es claro que el tiempo se sigue viendo del mismo modo, esto es, como un objeto medible, cuantificable en el sentido puramente cronológico de la ciencia; el tiempo como medio para ligar los fenómenos, desde la abstracción, como lo hemos aprendido con el sistema educativo, desde la física y las matemáticas, desligado de la vivencia humana ordinaria. Entonces si al tiempo no lo hemos podido comprender desde lo experiencial, ni qué decir del espacio, que ha sido visto como el lugar en donde suceden los fenómenos adscritos al cuerpo, lugar de lo sensible, las percepciones y las pasiones.



El espacio nos define en cuanto vivimos, en la medida en que pertenece al orden de la virtualización y la cultura, y porque tal vez es difícil existir consciente de él o pensarlo, y porque la concepción labrada de él en el discurso que nos hemos formado es difícil de desentramar. Y aquí se explica:

*Este espacio subjetivo, pensamos, solo existe para nosotros, es decir, como correlato de nuestras vivencias, no es objetivo pues no está lleno de objetos sino de significaciones, las que nosotros otorgamos a las cosas y enseres que lo pueblan al nombrarlos y percibirlos, está siempre lleno de sentido, de perspectivas, de escorzos, puntos de vista, proximidades, distancias, lejanías y relaciones (inalanzables y sin cuantificabilidad exacta posible) que solo para nuestra conciencia tiene sentido y que no serían mensurables en términos físico-(geo)-métrico. (Pardo, 1988, 20)*



Figura 2. El cuerpo como tiempo-espacio estratificado. Investigación inicial en fotografía.

Así, el espacio sólo lo posibilita la mirada, el verlo como algo que nos fundamenta la existencia, y cuando vemos al espacio y al tiempo como condiciones de toda experiencia posible, sólo así es que el mundo se llena de sentido, se hace comprensible, sensible:

*Un espacio que nos (pre-)ocupa y que ocupamos, pero (del) que ni la ciencia ni la filosofía (se) ocupan en los últimos tiempos; un espacio que aloja nuestro pensamiento y nuestra sensibilidad, pero que carece de alojamiento en nuestro pensar y en nuestro sentir en tanto se nutren de esa ciencia y de esa filosofía; un espacio que no es posible reducir a la idealidad abstracta ni a la temporalidad. Contra la aseveración fenomenológica de la perenne presencia de la mirada en las cosas, debemos sostener que la mirada es lo único a lo que permanecemos necesariamente ciegos en todo paisaje, en todo espacio, lo que no podemos ver ni tampoco suprimir. (Pardo, 1988,*

37)

Bien lo expresa, con otras palabras, Michel Foucault en *La Arqueología del saber*: “Hacer aparecer en su pureza el espacio en el que se despliegan los acontecimientos discursivos no es tratar de restablecerlo en un aislamiento que no se podría superar; no es encerrarlo sobre sí mismo; es hacerse libre para describir en él y fuera de él juegos de relaciones”. (Foucault, 1987, 47)

Así, tal libertad no es otra cosa que ir más allá de los discursos que nos forman una sola idea de las cosas. El tránsito hecho desde los preceptos arqueológicos hasta los planteamientos estéticos de la obra de arte que aquí se cosecha, se presentan como un movimiento subversivo, como el acto de adentrarse en los juegos de relaciones que tiene el conocimiento occidental sobre el tiempo y el espacio, para poner en suspenso todos los presupuestos dados como evidentes y probables.

La libertad implica, pues, redefinir y re-actualizar el perfil estratigráfico mediante un gesto poético, estético y creativo; un cambio de mirada que proporciona otra información desde la distancia del arte, donde es necesario desmontar lo aprendido desde la disciplina de la ciencia, y eso no puede echarse en saco roto; por el contrario, es ésta la ruptura inicial, donde se entrama aquí el sentido de la creación y su reflexión.

### Perfil Estratigráfico: Huella para el Arte

En los perfiles suelen diferenciarse tres horizontes para el tipo de suelos andisoles (los suelos de los andes): *A* para orgánico; *B* para mezcla entre orgánico y material arcilloso; y *C* para arcillas y limos y, en general, material sin compuesto orgánico. *A* es la capa superior y negra de la tierra, podríamos equipararla con lo que para Deleuze es el sentido del lenguaje, esa capa sutil y delgada, pero sobre todo superficial; la superficie de nuestra inscripción, nuestro lugar del mundo, superficie de contacto donde dejamos las huellas y la escritura que vamos marcando con la gravedad; somos como lápices friccionados por ella, dibujando sobre el suelo. Esta superficie más bien neutra, si se piensa, es un espacio donde se está jugando algo, se están debatiendo los tiempos; a ese espacio atañe el acontecer de lo particular y personal, y de lo universal y colectivo.

El presente es intersticio, somos un entre-cuerpo de los entrecuerpos porque estamos hechos de ellos y los habitamos. Habitamos un espacio-tiempo que convoca al cuerpo para que sea parte de algo, parte del paisaje que se quiere contemplar, conocer o reconocer.



Por esto el perfil tiene su connotación de archivo como multiplicidad de rupturas superpuestas, capas como superficie de vacíos: Nada más que pruebas, evidencias, indicios de algo que ya no hay. Está lleno de ausencias, y en lo que radica su exterioridad, es un afuera desbordado, es exterior, porque el lugar ocurre por fuera de este.

A pesar de que se puede hablar de lo que deviene sentido (pasado) gracias a los indicios o marcas inscritas en ese afuera o superficie de inscripción en los estratos anteriores e inferiores de un corte, es destacable que el perfil siga siendo un mismo lugar, el mismo espacio-tiempo en el cual poder ser y sentir (estar en tensión y sentir aquí y ahora) en tiempo presente de estratos “superficiales” que recién se depositan y sedimentan en el perfil, intermezzo entre el tiempo ya pasado y el que está por venir, que incluye todas las posibilidades no presentes aún en el mundo. De todas las capas y espesores que incluso superan la forma del suelo.

Analizar la obra de arte que parte de la imagen de un talud o de un perfil estratigráfico arqueológico es contemplar, pues, no solo el devenir de la tierra sino el del tiempo propio, personal, individual, porque el acto de observar, indica el tiempo presente y ata al individuo con todos los espacio tiempos.



Figura 3. Investigación artística sobre medición y positivismo.

La obra tal vez no tiene otro sentido, desde su creación, más que el de poner a su receptor ante la vastedad de la tierra por medio del juego; se propone como dispositivo que usa y desinhibe la razón, o que pone en entredicho el tiempo y el espacio cuantificables, representados en la obra artística por la cinta métrica tejida, un solo elemento del total de la video intalación al que haremos alusión, pues con ella se recrean los horizontes del perfil,

la génesis o el devenir; la cinta métrica es un repliegue del conocimiento que en perspectiva ofrece una manera poética del tiempo y el espacio cuantificables y medibles como sólo un discurso en el mundo, ¡minúsculo!

## Conclusiones

El sentido de un perfil estratigráfico entrama una serie de imágenes de otros tiempos, guarda inscripciones, apunta un devenir constante, de superficies superpuestas, y todo ello abre precisamente un campo para la estética, un camino que ensancha el arte y sus posibilidades: ese juego del lenguaje que permite definir que la obra de esta u otra investigación que lo trabaje pueda instaurarse en la sutilidad de la vivencia, en la capa superior de la estratigrafía del lenguaje que es el sentido; como vimos, en el bordear y en el sentir algo tan metódico y procesual como lo es la estratigrafía para la ciencia, hay un gesto lúdico para producir sentidos nuevos o, en todo caso, para mirar de otro modo el paisaje con el que nos relacionamos todos los días, casi siempre de forma instrumental y experimental de la manera en que ese paisaje nos habla de nosotros mismos como parte de una especie cuya historia no se mide en décadas ni en siglos, sino en milenios y mucho más.

Se trata de experimentar esa historia amplia, de intuirlo y dejarse estremecer y afectar por ella, algo que puede lograr el arte valiéndose del despliegue tecnológico del que goza la arqueología y las demás ciencias con la que se emparenta, como la geología. Es importante anotar esto último, ya que es por indicios de presencias de minerales y componentes que se ejecutan prospecciones y remociones de capas y mantos terrestres.



Figura 4. Salida de campo a mina de aluvión. Río Cauca Irra-Risaralda. Colombia. Beca de investigación Creación en Artes Visuales 2016. Instituto de Cultura de Pereira. Proyecto: *Perfiles Estratigráficos el sentido estético de la acumulación del tiempo en el espacio*. Maestría en Estética y Creación. Universidad Tecnológica de Pereira- 2017.

Es importante también tener en cuenta que en estas ciencias de la tierra es donde se encuentra la tecnología de punta con la que incluso la megaminería opera en el paisaje de nuestros suelos andinos destruidos por procedimientos como el “fracking”, tema controvertido por estos días en Colombia.

Desde el arte podemos experimentar de otro modo esta noción de presente y todo lo que implica en términos culturales, tecnológicos, económicos y sociales. La proyección poética de la creación artística sobre el suelo y sus estratos es un juego que posibilita su subjetivación, capaz de recoger y sintetizar la historia de todo a través de él, incluyendo la historia de hoy en ese todo, y esto es lo más valioso de dar contexto a un análisis sobre el perfil estarigráfico: da cuenta de nuestra naturaleza humana y cultural y lo que ha intervenido ahí. Así pues, anuncia un tema estético; la arqueología ya invoca lo estético, propio de lo humano.

### Referencias

Correal, G. y Van der Hammen, Thomas. 2007. Investigaciones arqueológicas en los Abrigos Rocosos del Tequendama. Biblioteca Banco de la República. Segunda edición. Bogotá. Colombia

Foucault, Michel. 1987. La arqueología del saber. Siglo XXI. México.

Hodder, Ian. 1999. El proceso arqueológico. Crisis en la arqueología global [Crisis in Global Archaeology. The Archaeological Process. An Introduction. Blackwell.

Pardo, José Luis. 1988. Las formas de la exterioridad. Pre - textos. España.

Stiegler, Bernard. 2009. Anamnesis e hipomnesis. Platón como el primer pensador de la proletarianización. Paris, Centre Georges Pompidou, Bochumer Kolloquium Medienwissenschaft Ruhr- Universität Bochum, enero 30 de 2008, trad. Jorge Echavarría Carvajal, julio de 2009.

Wald, Robert. 1998. Espacio, Tiempo y Gravitación. La Teoría del Big Bang y los agujeros negros. Fondo de Cultura Económica. México.

# De la Crisis de la Representación en el Arte, al Entorno de la Representación

**John Mario Montoya Ramírez**

Maestro en Artes Plásticas de la Fundación Universitaria Bellas Artes de Medellín.

Docente de carrera, Escuela Superior Tecnológica de Artes Débora Arango, Envigado.

Estudiante de Maestría en Artes, Universidad de Caldas, Manizales.

johnmontoyar@gmail.com

## Resumen

Los procesos de representación por medio del dibujo o la pintura han estado apoyados, en diferentes periodos de la historia, en dispositivos o artilugios que facilitan y mejoran su resultado final. Desde el siglo XVI es posible evidenciar el uso de la cámara oscura, dispositivo óptico que permite la captura de imágenes y que posibilita el realismo de las obras del periodo Barroco. El uso de la cámara lúcida, otro tipo de dispositivo óptico, puede ser rastreado en trabajos de dibujo desde el siglo XVII. En la actualidad, la evolución de dispositivos y herramientas de captura, edición, proyección y portabilidad de la imagen han permitido el retorno de la representación al mundo de la creación artística. Esta investigación busca dar validez al uso de estos recursos a partir de una propuesta pedagógica para la educación superior en arte, que integre los procesos de producción de imagen fotográfica y digital en la elaboración de pinturas y dibujos.

## Palabras Clave

Claves Estrategia pedagógica: Pintura; dibujo; representación; cámara oscura; cámara lúcida; software de edición de imagen; dispositivos de captura, proyección y manipulación de imágenes.

## Introducción

Esta investigación toma como objeto de estudio la imagen pictórica de carácter representacional; actualmente se sigue usando el término “figurativo” para referirse al arte que retiene esa fuerte fidelidad a la representación. Además, es necesario precisar que en este ejercicio investigativo se entiende el objeto pictórico como resultado de un proceso de producción en el que se emplean estrategias, dispositivos o mecanismos que facilitan dicho proceso. Problemas como la captura, proyección, escalado, edición y transportabilidad, han tratado de ser resueltos por los artistas a través de la historia, y para ello se ha desarrollado y construido diferentes mecanismos, dispositivos y artefactos como la cámara oscura y la cámara lúcida. Para proponer esta investigación se ha partido, entonces, de la siguiente

hipótesis: los procesos de representación por medio del dibujo o la pintura han estado apoyados, en diferentes periodos de la historia, en dispositivos o artilugios que facilitaron y mejoraron su resultado final, y que han sido usados desde el momento en que la representación hizo parte de las formas en que el hombre se apropió de su entorno y han evolucionado a través de la historia hasta la actualidad.

Plinio el Viejo, en el siglo I, explica el nacimiento del dibujo y la pintura contando la historia de Cora, hija de Butades de Sición: “Ella estaba enamorada de un joven corintio y al saber que él debía partir a la guerra, quiso immortalizar su imagen y dibujó el contorno de su sombra que se proyectaba sobre la pared”. Así, según Plinio, nació el dibujo y la pintura: como un primer intento de registrar el recuerdo, usando un dispositivo de proyección de imagen tan simple como la proyección de la sombra.

En las civilizaciones antiguas, como Egipto y Grecia, medidas y cánones permitieron estándares en la producción de pinturas y dibujos, especialmente de la figura humana. La cuadrícula, durante el periodo Gótico, facilitó la composición. La perspectiva permitió a la pintura renacentista la ilusión de la profundidad, y en el siglo XVI dispositivos de proyección de imagen, como la cámara oscura y la cámara lúcida, que implicaban la proyección de la imagen por medio de elementos ópticos como espejos convexos, lupas y lentes, permitieron un realismo dramático en la pintura de los artistas flamencos del siglo XV y del periodo Barroco entre los siglos XVI y XVII.

En la actualidad el acceso a las imágenes puede ser tan simple como tocar la pantalla de un celular o una tableta. Existen múltiples alternativas para capturar, editar, manipular y proyectar imágenes: cámaras digitales que admiten la inmediatez en la captura y visualización de las estas, software de edición de imagen que facilitan procesos de composición y bocetaje, proyectores que mejoran los procesos de transferencia y escalado, y, finalmente, aparatos tecnológicos como los Smartphone

que permiten la captura, la portabilidad, la edición y la reproducción de imágenes al contar con cámaras digitales integradas, capacidad de almacenamiento para miles de fotografías y aplicaciones, herramientas informáticas diseñadas para teléfonos inteligentes y tabletas, que permiten al usuario efectuar tareas específicas, para el caso, tareas como la manipulación de imágenes.

Esta investigación ha nacido de la necesidad de ofrecer a los estudiantes de educación superior en prácticas artísticas, herramientas que les permitan acceder rápidamente a soluciones de dibujo y pintura, y tiene como objetivo general plantear una estrategia pedagógica para la enseñanza y aprendizaje de técnicas pictóricas en la educación superior, basada en el uso de diferentes recursos tecnológicos relacionados con la captura, reproducción, proyección, manipulación y portabilidad de la imagen.

Además busca evidenciar los aportes que, para las prácticas visuales, ha representado el uso de herramientas de captura, manipulación y proyección de imagen en la producción de dibujos y pinturas.

### Entre la Oscuridad y la Luz

Las herramientas y dispositivos que facilitaron la producción de dibujos y pinturas no fueron realmente un secreto tan bien guardado como se podría pensar; Alberto Durero realizó varios grabados que explican gráficamente el funcionamiento de algunos de estos artilugios empleados por los artistas italianos en su texto de inicios del siglo XVI *Cuatro Libros sobre la Medida*, uno de estos grabados describe el visor de cuadrícula o Velo de Alberti, que permite la reducción de escala del natural al dibujo, por medio de una cuadrícula interpuesta, formada por hilos. Un dispositivo óptico que obliga al artista a conservar un punto de vista estático.



Figura 1. Durero. Grabado de instrumento óptico.

En 1544, el alemán Reinerus Gemma-Frisius hizo referencia al uso de un dispositivo para observar los eclipses solares, este consistía en el uso de una habitación

totalmente cerrada con un pequeño orificio en una de sus paredes, que permitía la entrada de luz y la formación de la imagen del eclipse en la pared posterior, a esta herramienta se le dio el nombre de cámara oscura y fue documentada por primera vez, como una herramienta usada por artistas, en un grabado del siglo XVII que muestra un pintor ayudándose de dicho sistema, como herramienta para la captura de imágenes.

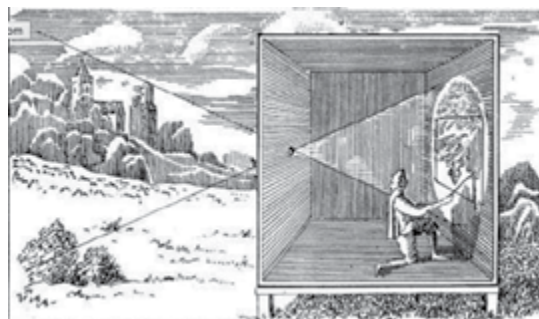


Figura 2. Cámara oscura. Grabado del siglo XVII

Aunque existen datos que podrían confirmar su uso desde principios del siglo XVII, la cámara lúcida de prisma y de espejo, instrumento patentado en 1806 por William Hyde, es un instrumento que no precisa de la oscuridad para la captura de la imagen, pues su funcionamiento está basado en un dispositivo óptico que permite visualizar la imagen del modelo y la superficie del papel al mismo tiempo.



Figura 3. Cámara lúcida. Grabado del siglo XIX.

David Hockney y Tim Jenison son dos de los investigadores que más han ahondado en la construcción y uso de dispositivos antiguos de proyección y captura de imágenes. Hockney, en su libro *El Conocimiento Secreto* (2001), deja en evidencia el uso de artefactos como la cámara oscura, los espejos curvos y la cámara lucida, que permiten la captura y proyección de la imagen. Hockney pretende dar explicación al realismo característico de la pintura de los siglos XVII y XVIII a partir del uso de estos artefactos. En el caso de la investigación de Tim Jenison en torno a las particularidades de la obra de Johannes Vermeer, compiladas en el documental audiovisual *Tim's Vermeer* (2013), hay un énfasis en el posible dispositivo que el artista usó para dar el realismo fotográfico a sus pinturas. Jenison asegura que Vermeer usó un dispositivo compuesto por un soporte y un pequeño espejo redondo, que, al ser posicionado en un ángulo de 45° entre la imagen a copiar y el soporte de pintura, permite una copia progresiva de la imagen. Jenison propone que Johannes Vermeer combinó este dispositivo y la cámara oscura, además de los adelantos en óptica que se dieron en su tiempo, para configurar un dispositivo complejo que permitió que sus obras sobresalieran por su técnica casi fotográfica.

Dentro de la metodología de investigación, una estrategia de gran importancia en el trabajo de campo puede ser la reproducción de experiencias, es decir, comprobar que el resultado obtenido puede replicarse bajo las mismas circunstancias en las que fue ideado. Las investigaciones, tanto de Hockney (2001) como de Jenison (2013) recurrieron a esta estrategia de investigación.

Replicar las experiencias de producción de dibujos y pinturas por medio de dispositivos antiguos de proyección de imagen

—cámara oscura, cámara lucida y espejo de Vermeer—, se establece entonces como una primera fase para esta investigación, donde se logró, no sólo un entendimiento sobre el funcionamiento de dichos dispositivos, sino también un entendimiento global de cómo el uso de estas herramientas condicionó los procesos de producción pictórica y estableció las condiciones estéticas y estilísticas que pueden ser percibidas en periodos históricos como el Renacimiento flamenco (siglo XV) o el Barroco (entre los siglos XVI y XVII).

## De la Crisis al Retorno

Cuando Walter Benjamín, en su ensayo “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, hace

una crítica a la pérdida tanto de la experiencia como del aura en la obra de arte, no necesariamente nos está vaticinando la muerte del arte, sino que su intención es comprender la función del arte en un momento histórico en el que los mecanismos de producción posibilitan un nuevo carácter de la obra de arte. Benjamín plantea que “lo que se marchita de la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica es su aura. Es un proceso sintomático, su importancia apunta más allá del ámbito del arte. La técnica de reproducción, se puede formular en general, separa a lo reproducido del ámbito de la tradición” (2013, p. 44), lo que evidencia una ruptura entre una tradición artística que culmina y una nueva tradición que se empieza a edificar sobre los cimientos de nuevas tecnología que posibilitan la reproductibilidad y la transportabilidad de la imagen. Con respecto a la posibilidad de reproducción y a la pérdida de la unicidad, es decir, a la particularidad de una imagen irreproducible que se limitaba a un objeto físico, de carácter sagrado, ubicado geográficamente, único e irrepetible, Benjamin plantea la pérdida de la experiencia, aquella que se experimentaba frente a una obra que no tenía posibilidad de ser reproducida, y para esto realiza una analogía basada en planteamiento de Pirandello que reflexiona en torno a la diferencia entre el actor de cine y el actor de teatro, dice Benjamin: “El extrañamiento del actor frente al mecanismo cinematográfico es de todas, tal y como lo describe Pirandello, de la misma índole que el que siente el hombre ante su aparición en el espejo. Pero es que ahora esa imagen del espejo puede despegarse de él, se ha hecho transportable. Benjamin (2013, p. 73) propone entonces que la reproductibilidad es la posibilidad de que un objeto único pueda multiplicarse, transportarse y llegar a las masas, ser vivenciado por todos. Esta multiplicidad, con la consecuencia de la pérdida del aura, proporcionada por el carácter de único que anteriormente tenía la obra de arte, trae como consecuencia el detrimento de los elementos de valor de los objetos que eran únicos, se vuelve necesario entonces reflexionar sobre el concepto de obra de arte y el concepto de producto.

Estas características que empiezan a ser evidentes en los cambios de la representación pictórica a finales del siglo XIX y más notorias aún en los albores del siglo XX, son las que Arturth Danto percibe cuando, en su texto “Después del fin del arte”, dice que es como “si la representación mimética se hubiera vuelto menos importante que otro tipo de reflexión sobre los



sentidos y los métodos de representación” (2010, p. 30), reconoce que las particularidades, específicamente de la pintura, empezaron a ser diferentes, el objetivo ya no era la emulación de la realidad, tal vez por el inminente relevo que percibían los artistas, en el liderazgo de la representación tras la invención de la fotografía. La pintura del siglo XX, tal como lo plantea Danto, transita de la representación a la expresión. Para Danto “el concepto de expresión es el más adecuado al concepto de arte” (2010, p.239), es evidente que hace una apología a el expresionismo como movimiento más característico de siglo XX y que llega a su cúspide en el expresionismo abstracto norteamericano, desde donde Danto propone el fin del arte de la tradición representacional.

En los últimos 30 años, el mundo ha sido testigo de la confirmación de los planteamientos de Benjamin; el arte –en especial el arte bidimensional– ha cedido en su carácter de objeto sagrado, de objeto único, en pro de su masificación, pero ha ganado y se ha revolucionado lo visual en directa relación con los adelantos de los medios digitales. Los límites entre imagen y arte se han diluido y han dado paso a nuevos contextos donde la experimentación tecnológica y las industrias creativas y culturales se comportan como circuitos de validación.

Estas nuevas condiciones han propiciado nuevas formas de producción, reproducción, distribución y consumo de imágenes. Las imágenes hacen parte esencial de nuestro presente y se configuran como una característica fundamental de nuestra cultura, posibilitan nuevos modos de ver la realidad o de construir nuevas realidades. En estas nuevas condiciones en las que el arte ha perdido su hegemonía sobre la imagen, su naturaleza y su función se han transformado y la representación vuelve a ser válida. En torno a esto, Jose Luis Brea, en su texto “La era postmedia”, plantea que “no es extraño, a la vista de ello, que tantos de los artistas contemporáneos hayan asumido tratar en su obra sobre esa problemática que afecta de modo radical a la forma en que la propia naturaleza ontológica de la representación es concebida. Ni tampoco el que para hacerlo hayan recurrido a la imagen técnicamente producida y reproducida” (2002, p.11); así reconoce Brea la enorme influencia que genera en la producción de imágenes los adelantos tecnológicos de la actualidad.

### **Una Estrategia Pedagógica**

Dentro de la propuesta metodológica para esta investigación, una segunda fase contempla la elaboración de productos pictóricos desde la implementación de

experiencias de investigación en el aula que permitieran la construcción de productos pictóricos desde procesos integradores, que involucren la fotografía, la manipulación digital de imágenes y los sistemas de proyección y portabilidad de la imagen. Estos primeros acercamientos, que aún se encuentran en proceso de ejecución y sistematización, pretenden la formulación de una propuesta pedagógica, como fase final de la investigación, que sea coherente con la realidad actual de la imagen y su conexión con los medios tecnológicos.

La producción de dibujos y pinturas se separa cada vez más de sus entornos tradicionales de taller, caballete y mesas de trabajo y se integra rápidamente a nuevos mecanismos y procesos de producción en los que se hace evidente la integración con otros procesos de producción y construcción de la imagen. Esta propuesta busca integrar los saberes que un estudiante desarrolla durante su proceso de formación en la educación superior en artes, para configurar una estrategia que permita la integración de dichos saberes en pro de la producción de dibujos y pinturas, es decir, el estudiante deberá usar los conocimientos adquiridos en fotografía para capturar las imágenes que le interesan, aplicar los conocimientos en la manipulación de software y equipos digitales que le permitan editar y manipular las imágenes en pro de un resultado final, además usar dispositivos de proyección que aseguren el correcto escalado de bocetos o imágenes editadas y por ultimo sacar provecho de dispositivos tan comunes como los teléfonos inteligentes, herramienta cada vez más especializada en la captura y manipulación de la imagen, equipada además con aplicaciones, herramientas digitales equivalentes a los software este dispositivo se convierte en una herramienta primaria y fundamental en la construcción de esta propuesta pedagógica.

### **Conclusiones**

Después de haber iniciado este proyecto de investigación, es posible proponer algunos alcances que sugieren las dos primeras fases. Una primera observación, después de la replicación de dispositivos como la cámara oscura o la cámara lúcida, que permitió evidenciar y vivenciar el comportamiento de la luz, que posibilita la captura y proyección de imágenes, es que a través de estas experiencias, los estudiantes de educación superior en artes pueden lograr un entendimiento del proceso de creación, desligándolo de la genialidad y concretándolo a una comprensión de los



procesos de creación artística como recurso innovador para la solución de problemas propios del arte.

En la segunda fase de esta investigación, en la que se han elaborado productos pictóricos apoyados en el uso de dispositivos y herramientas de captura, manipulación, proyección, edición y portabilidad de la imagen que proporcionan los adelantos tecnológicos en la actualidad, el uso del teléfono inteligente, en el apoyo a la elaboración de dibujos con modelos del natural, se ha destacado la posibilidad de obtener rápidamente una imagen del modelo que permite la transformación de la imagen tridimensional a la imagen bidimensional, además de posibilitar el acercamiento a los diferentes detalles del modelo que facilitan la construcción de efectos y detalles que mejoran ostensiblemente el resultado final. En cuanto al uso de la cámara para la captura de la imagen es necesario aclarar que la mayoría de teléfonos inteligentes vienen equipados con cámaras digitales que poseen lentes gran angulares, pero la aberración que produce este tipo de lente puede ser contrarrestada con el uso del zoom óptico de la misma cámara.

En cuanto al uso de software de edición de imagen es importante destacar el efecto que produce en el aprendizaje de la teoría del color y de la percepción misma el uso de filtros digitales que permiten la pasterización de la imagen, proporcionando un mapa de color que permite al estudiante entender las particularidades del color que es afectado por la luz.

Una alcance importante en estas primeras fases es la propuesta de construcción de un prototipo de dispositivo de proyección de imagen, que dé solución a problemas propios del ejercicio artístico y que aún no encuentran solución en los procesos de proyección o manipulación de la imagen dadas sus particularidades, tal es el caso del dibujo monumental para proyectos de gran formato. La propuesta es desarrollar un dispositivo que, a partir de la captura de imagen por medio de video y superposición de imágenes en tiempo real que pueden ser vistas por el artista a través de un monitor, le permitan realizar la transferencia del dibujo, obviando el uso de papeles de transfer o cuadrícula.

Finalmente es posible concluir que gran parte del éxito y el retorno de la representación, evidenciado en el auge de artistas que optan por la producción de pinturas hiperrealistas, el retorno del dibujo como practica válida para la producción de obras o la masiva aparición de ilustradores es debido a la rápida evolución de los dispositivos tecnológicos que permiten la captura,

proyección, edición, transportabilidad y masificación de las propuestas visuales.

## Agradecimientos

Se hace un reconocimiento a todo el equipo académico de la Escuela Superior Tecnológica de Artes Débora Arango y en especial a los estudiantes que componen el semillero de investigación, Dramaturgia de la Imagen Pictórica.

## Referencias

1. Benjamin, W., Weikert, A. E., & Echeverría, B. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* México. Ítaca.
2. Brea, J. L. (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neo-mediales*. Recuperado el 13 de julio de 2017 de [http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemmm/?wpfb\\_dl=8](http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemmm/?wpfb_dl=8)
3. Castillo, I (2006) *El sentido de la luz. Ideas, mitos y evolución de las artes y los espectáculos de luz hasta el cine*. Recuperado el 8 de agosto de 2017 de: [http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/1378/00.IC\\_M\\_PREVIO.pdf;sequence=1](http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/1378/00.IC_M_PREVIO.pdf;sequence=1)
4. Danto, A. (2010). *Después del fin del arte: El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Ed. Paidós Ibérica. (2010). Recuperado el 14 de agosto de 2017 de <http://www.felsemiotica.org/site/wp-content/uploads/2014/10/Danto-Arthur-C.-Despu%C3%A9s-del-fin-del-arte.-El-arte-contempor%C3%A1neo-y-el-linde-de-la-historia.pdf>
5. Gombrich, E.H., *Historia del arte*. Barcelona, Garriga, 1975 (Madrid, Alianza, 1992; Debate-Círculo de Lectores, 1997).
6. Hockney. BBC (2001) *El Conocimiento secreto: El redescubrimiento de las técnicas secretas de los grandes maestros*. Video. Recuperado el 24 de mayo de 2017 de: <https://www.youtube.com/watch?v=JKbFZIpNK10>
7. Jillette P, Ziegler F. (productores) *Teller (director), (2013) Tim's Vermeer* Canadá. FilmAffinity. Video. Recuperado el 20 de noviembre de 2017 de <https://vimeo.com/158104106>
8. Lefèvre, W. (2007). *Desde el interior de la cámara oscura: Óptica y Arte bajo el hechizo de la imagen proyectada*. Recuperado el 8 de mayo de 2017 de: <http://arauco.org/SAPEREAUDE/print/lefevre.pdf>
9. López I, García R, Posse P. (2009). *Perspectiva: Ciencia y Magia de la representación*. Recuperado el 24 de mayo de 2017 de: <http://fseneca.es/sociedad/sites/www.f-seneca.org.sociedad/files/guia%20perspectiva.pdf>

10. Van Cleave, J. (2017). *DIY Camera Lucida Project*.

Recuperado el 16 de marzo de 2017 de: <https://www.youtube.com/watch?v=ugv0XhUd2l4>

## Memorias Virtuales del Perdón en Colombia

<sup>1</sup>Cristian Felipe Lizarralde Gómez, <sup>2</sup>Camila Alexandra Campos Quintana

<sup>1</sup>Universidad del Valle Cali, Colombia, cristian.lizarralde@correounivalle.edu.co

<sup>2</sup>Universidad del Valle Cali, Colombia, camila.campos@correounivalle.edu.co

### Resumen

30 marzo 2018. Memorias virtuales del perdón en Colombia, es un proyecto de investigaciónreación basado en la perspectiva de interfaces sociales de creación, un enfoque respaldado por la empatía, el reconocimiento, y el uso de dispositivos como la cartografía 360 (realidad virtual) y el embodiment. Este proyecto tiene como objetivo conocer, reconocer y divulgar historias de víctimas del conflicto social armado en Colombia, que han decidido abandonar el odio y a través del perdón y re construir el tejido social que todos nosotros hemos roto desde hace más de 60 años. De igual manera, servirá como un documento para la memoria colectiva en una guerra compleja y difusa que ha golpeado de diferentes formas todas las regiones del país.

### Palabras Clave

Realidad virtual; interfaz social de creación, Empatía; Memoria; Perdón; Víctimas, Conflicto Social Armado; Colombia.

### Introducción

Un país que ha padecido por más de 60 años el conflicto social armado y un recientemente firmado acuerdo de paz, nos ubica en un escenario muy sensible donde si bien, no todos hemos sido victimarios, todos hemos sido víctimas, todos y cada uno de nosotros. Memorias virtuales del perdón en Colombia es un proyecto de investigaciónreación que tiene como propósito realizar una serie de memorias virtuales mediante técnicas de realidad virtual y de esta manera vivenciar historias de personas que narran su experiencia de perdón.

### Sobre el Conflicto Social Armado en Colombia

Somos un país con heridas muy profundas soportando una guerra de alta frecuencia y baja intensidad que ha herido a cerca de 8 millones de víctimas directas. Vale la pena reconocer que muchas de las personas que fueron víctimas en el conflicto social armado en Colombia han usado sus recursos y poder político para cobrar venganza

y sostener estos ciclos de odio.

“Conflicto social armado”, es un concepto distinto al “Conflicto armado” que comúnmente hemos usado en Colombia [1]. La diferencia entre ambos conceptos no es poca, es la inclusión de la sociedad, pensar que este es únicamente un conflicto armado reduce la guerra a un enfrentamiento bélico entre unos actores específicos que son quienes cuentan con las armas. Sin embargo, en nuestro caso nuestra historia de violencia es mucho más compleja y nace y se alimenta de profundas desigualdades sociales que desde diferentes enfoques y territorios han acrecentado la problemática y la sostienen indefinidamente. Negar que este, es y ha sido un problema social, reduce la responsabilidad de todos nosotros como comunidad y como ciudadanos que si bien hemos enfrentado de maneras muy diferentes esta violencia, hacemos parte de una dinámica estructural que nos conecta a todos y que depende de todos replicarla o detenerla.

Llevamos cincuenta años divididos entre la ruralidad y la vida de las ciudades, la violencia no se desarrolló homogéneamente en los territorios y por consiguiente sus dinámicas no han sido similares en todo el país. El 2 de octubre del 2016, se realizó en Colombia el Plebiscito sobre los acuerdos de paz con la guerrilla de las FARC, votaron 13' 066. 047 personas que corresponden al 37% de la población apta para votar.

La respuesta del país fue la siguiente:



Figura 1. Los resultados del plebiscito. Fundación Paz y

El 'No' ganó con el 50,23 % de los votos es decir 6.424.385 votos, contra el 'Sí' con 49,76 % correspondiente a 6.363.989 votos. En el siguiente mapa podemos ver las regiones en Colombia que han sido más golpeadas por el conflicto social armado:



Figura 2. Mapas de las zonas de Colombia con mayores índices de violencia por el conflicto social armado- Fundación Paz y Reconciliación

El municipio de Bojayá en el departamento de Chocó [3] sufrió como pocas regiones las más desgarradoras masacres en medio del conflicto social armado en Colombia. El 2 de octubre del 2016 el 95,78% de sus habitantes votaron 'Sí' al plebiscito.

En Miraflores, Guaviare, con varios episodios de masacres y un índice de 300 desplazados por el conflicto social armado se registró un voto a favor del sí en un 85,65%. En Caloto, Cauca la masacre de El Nilo que arrasó con la comunidad Nasa el voto por el sí fue del 72,90%. En el Valle del Guamuez, Putumayo diferentes masacres y enfrentamientos terminaron por quemar casi por completo la población. En esta región, el 86,04% le dijo sí al plebiscito.

Por el contrario, los centros urbanos votaron mayoritariamente por el no, por ejemplo en Antioquia, el no obtuvo un 62%, y según el registro nacional de víctimas es el departamento con más víctimas con 1.434.588. La región del Catatumbo, en el Norte de Santander, votó por el no con un 63,92%, en Cali, Valle del Cauca, 54,27% dijo sí y 45,72%, no, tal como en Bogotá donde el 56,07% de los votantes dijeron sí y 43,92%, no. Ciudades como Cali, Medellín o Bogotá han sufrido de manera indirecta las consecuencias de la guerra, pero de manera muy diferente al resto de

regiones en el país, esto ha generado una sensación de lejanía y extrañeza frente a sus dinámicas.

En suma, todos los departamentos donde ganó el sí hay 4.137.661 víctimas del total de 7.900.112 [6] del conflicto social armado en Colombia, víctimas tanto de diferentes grupos de guerrillas, grupos paramilitares, narcotraficantes y crímenes de estado. Otro dato que bien vale la pena tener en cuenta, es que el sí ganó en el 86 % de los municipios más pobres del país, así como en el 67 % de los municipios con mayor número de acciones violentas, ganó en 'sí' en el 62 % de los municipios más desiguales [4].

El plebiscito no sólo hizo evidente la enorme polarización que enfrenta Colombia. A este proyecto particularmente le interesa hacer evidente que pese al dolor, el perdón sí existe, es real, se está construyendo y estas historias merecen ser contadas. Es a partir del dolor colectivo, que se empieza a trabajar desde todas las áreas para quebrar los círculos de venganza que han mantenido la muerte en nuestra sociedad.

No queda duda que nos hace falta oír a las víctimas, sus historias de vida, de supervivencia, pero sobre todo sus historias de perdón, las personas más distantes de la violencia del conflicto en los cascos urbanos han decidido por aquellos que han sufrido en carne propia el dolor que esta guerra ha generado.

## La perspectiva de Interfaces Sociales de Creación



Figura 3. Cartografías 360°. La Plata - Buenaventura Valle del Cauca 2017.

Memorias virtuales del perdón en Colombia, es un proyecto que se viene creando bajo la perspectiva de interfaz sociales de creación, una metodología

multidimensional que nos ha permitido acercarnos y crear puentes entre distintos tipos de conocimiento, lo cual genera una investigación emocional que combina la conversación, la empatía y las la cartografía 360° como dispositivo para la indagación social.

A través de la cartografía 360°, logramos la realización de “Saberes que crean territorio, una instalación en Realidad Virtual” donde reflejamos los resultados de investigación de 3 años con la comunidad de Bahía Málaga – Buenaventura – Colombia. Así, logramos una perspectiva postdigital [2] que permitió integrar distintos medios, narrativas, técnicas de rodaje y edición, pero sobre todo pusimos a prueba las tensiones, los retos y la potencia de la empatía dentro de la creación colaborativa.

Estas historias de perdón, son una ventana donde lo que importa es el mensaje y donde la técnica se aprovecha para potenciarlo. Los personajes que nos interesan para Memorias virtuales del perdón en Colombia son quienes han encontrado la manera de cambiar la vivencia traumáticas por esperanza, personas de todas partes del país que se enfrentaron a la muerte, a desplazamientos, a amenazas, a secuestro, a torturas, pero por sobre todo, se enfrentaron al desafío de seguir viviendo a pesar del enojo, la tristeza y la impotencia, personas que se enfrentan al reto diario de trabajar y construir país a pesar de todo.

El ejercicio de la memoria desde el perdón es un quiebre a la explotación del dolor y de la destrucción que ha sido constante en la manera de divulgar y representar la historia, esta investigación se preocupa por el discurso de lo que va más allá, no pretendemos replicar la actitud de gran parte de los medios masivos de comunicación donde “poco importa el dilema ético que tiene utilizar el dolor de las víctimas –a las cuales poco y nada se las mirará después de que la nota ha sido emitida o la noticia se ha explotado al máximo– siempre y cuando se obtenga el logro principal que es deshumanizar al enemigo, exacerbar el odio hacia el “otro” y justificar esa guerra que se está llevando a cabo para limpiar la sociedad y el territorio” [7]. Por esta razón, usamos la realidad virtual como un recurso de inmersión narrativa que intensifica el efecto emocional en los espectadores gracias a la total implicación de los sentidos y del cuerpo.

### **La Realidad Virtual y el Conflicto Social Armado en Colombia.**

La distancia física y cultural entre las regiones, y el

desconocimiento de la realidad que se vive en las zonas rurales, en las selvas, los campos y las montañas hace de este un problema sobre información y principalmente sobre la empatía. Quienes no han sentido la crueldad de la guerra no tienen problema en continuarla, es por esto que a través del uso de cartografías 360° proponemos que las voces de las víctimas sean más fuertes que el ruido de las balas y el infinito silencio de la indiferencia.

La realidad virtual, es un medio multisensorial que nos ha permitido contar historias expandidas, emocionales, inmersivas y sensibles. Durante casi 5 años hemos explorado y evidenciado los efectos de ponernos en el cuerpo y la mente del otro, de conocer la verdad de esos “otros” que nos están buscando para abrazarnos con lo que fue su realidad.



Figura 4. Cartografías 360°. La Plata. Bahía Málaga 2017.

En 2017 estrenamos el documental “Saberes que crean territorio (cartografía en realidad virtual) una instalación sensorial en realidad virtual, una cartografía 360° donde se narra la vida cotidiana de la comunidad de la Plata en bahía Málaga en Valle del Cauca. es un viaje a lo profundo del mar pacífico, en donde se reconoce el territorio, la comunidad, los saberes y la creación de una región única y biodiversa.

En colaboración con nuestros aliados del BeAnotherLab en Barcelona desarrollamos la versión para Colombia de la Máquina de ser otro [5] una instalación interactiva que permite a las personas vivir la experiencia de ver el mundo a través de los ojos de otro. La máquina usa tecnología de realidad virtual con dos cámaras que simulan el cambio de perspectiva entre dos personas generando un impacto emocional entorno a la identidad, a la relación con el cuerpo, con el entorno

y con ese sujeto que se nos presenta extraño y luego en el que nos convertimos. Esta propuesta da lugar a la exploración de la empatía y el reconocimiento de diferentes contextos sociales, culturales e ideológicos.



Figura 5. La máquina de ser otro – Nodo Colombia BeAnotherLab – HiperLab. Cali, 2016.

Parte de estas experiencias las desarrollamos en el marco de proyectos colaborativos, intercambios nacionales e internacionales con diferentes colectivos y grupos que tienen un amplio trabajo en la resolución de conflictos a través del uso de diferentes narrativas y tecnologías. La realidad virtual, permite documentar experiencias que luego pueden ser recreadas a un nivel inmersivo de una contundencia emocional que difícilmente se logra con otros recursos tecnológicos.

En este trabajo se utiliza fundamentalmente la conversación, la empatía, la entrevista, y recursos técnicos como el video en 360°, el audio binaural y el embodiment. ¿Cómo funciona la inmersión? Imagina que cierras los ojos, alguien se te acerca, te pone unas gafas, te pone unos audífonos, te quedas en silencio en la penumbra por unos segundos, y de repente el sonido de una voz desconocida te despierta en medio de un escenario que tal vez no conocías.

### ¿Cómo Funciona la Inmersión?

Imagina que cierras los ojos, alguien se te acerca, te pone unas gafas, te pone unos audífonos, te quedas en silencio en la penumbra por unos segundos, y de repente el sonido de una voz desconocida te despierta en medio de un escenario que tal vez no conocías.



Figura 6. Cartografías 360°. La Plata. Bahía Málaga 2017.

Esa voz, te esta contando lo que vivió, lo que sufrió y lo que decidió perdonar. En ese momento eres tú quien esta caminado esos pasos, cosa que nunca antes sentiste, que ningún noticiero logró hacerte ver, y que ningún reporte radial logró hacerte vivir así antes. Durante esa experiencia, eres tu quien recuerda, y al final, la voz se queda en silencio, te quitas las gafas, y vuelves a tu realidad, vuelves a ser tú después de haber hecho un viaje a la mente de otro, al final, si lo deseas, eres tú quien perdona.



Figura 7. La máquina de ser otro – Nodo Colombia BeAnotherLab – HiperLab. Cali, 2016.

### Referencias

1. Camila, Campos, Sebastian, Fresquet (2015) La construcción del enemigo en el conflicto social armado colombiano. Una reflexión teórica y una instalación interactive. Trabajo de grado. Universidad del Valle. Cali



2. Christian, Lizarralde (2018) Interfaces Sociales de Creación: Caso interfaz de la Comunidad de la Plata y el HiperLab de la Universidad del Valle. Tesis Doctoral. Universidad de Caldas. Manizales.

3. GMH ¡Basta ya! Colombia: Memorias de guerra y dignidad. (2013) Bogotá: Imprenta Nacional.

4. Herreño, Muñoz. País(es) Divergente(s): Radiografía del Plebiscito. Doctorado en economía. Universidad de Illinois - Universidad de Columbia

5. La máquina de ser otro – Nodo Colombia. 2017. BeAnotherLab – HiperLab. Video. (03 de octubre de 2017) Obtenido el 29 de marzo de 2018 desde: <https://www.youtube.com/watch?v=RIliOZvNK5I>

6. Registro único de víctimas (RUV). Cifra actual: 8'307.000. Fecha de corte: 01 de marzo de 2018.

7. Vilma, Franco (2009) Orden contrainsurgente y dominación. Bogotá: Siglo del Hombre Editores

## **Escenarios de Narración Transmedia en Contextos de Interacción Social: “Pintaramanga”**

**Carlos Alberto Beltran Arismendi**

Universidad de Santander, UDES  
Bucaramanga, Colombia  
carlos.beltran@udes.edu.co

**Frank Alexander Rodríguez Rojas**

Universidad Autónoma de Bucaramanga, UNAB  
Bucaramanga, Colombia  
frodriguez757@unab.edu.co

### **Resumen**

The “Pintaramanga” project seeks to improve the quality of life of the inhabitants of Barrio Colorados in the city of Bucaramanga, Colombia; through artistic experiences that allow the aesthetic intervention with color on the facades of the houses, as well as the creation of works of urban art in strategic sites of the sector. However, the main obstacles to the fulfillment of this aim are the low empowerment and low participation of the community: in the development of the activities, and in the thematic selection for the artistic creations. To mitigate these difficulties, a citizen participation strategy was developed, focused on the co-creation of contents that promote the uniqueness of the community’s memory and territory; content that becomes the backbone of dissemination activities mediated by transmedia narratives.

### **Palabras Clave**

Transmedia storytelling, web documentary, cocreation, design thinking, artistic experience.

### **Introducción**

El grado de reconocimiento del “otro” en las relaciones humanas, eje central de la vida en comunidad, afecta la construcción colectiva y apropiación del territorio, como consecuencia de la relación directa existente entre comunidad y territorio habitado. Por una parte, la comunidad construye el territorio, entendido este como el conjunto de relaciones, acciones, experiencias y apropiaciones sociales que coexisten en estas circunscripciones espaciales [8,11]. Por otro lado, también la comunidad, o los valores de comunidad le dan identidad a los sujetos que la conforman [7]. Todo esto lleva a pensar que el reconocimiento del “otro”, y los aportes que este hace en la construcción colectiva de la identidad territorial, son factores que dinamizan oportunidades para el desarrollo social.

Con base en las razones anteriormente expuestas, uno

de los objetivos del proyecto “Pintaramanga”, es mejorar la apropiación y valoración del territorio para incidir en la calidad de vida de los habitantes del barrio Colorados de la ciudad de Bucaramanga, Colombia. Dentro del proyecto, se ha dispuesto el diseño e implementación de estrategias de cocreación y experiencias transmedia, con el fin de incentivar el reconocimiento del “yo” y del “otro” como actores fundamentales de la construcción de identidad del territorio.

Finalmente, es la metodología del pensamiento de diseño la que se implementa en el desarrollo de las prácticas de cocreación; las cuales, son el insumo para la producción del contenido digital que circula por las plataformas del proyecto. Los personajes, narrativas e imaginarios, surgen en estas puestas en común, desde el consenso de la comunidad, y son un paso hacia la consolidación de prosumidores que exaltan su territorio.

### **Mundo Ficcional Pintaramanga**

Partiendo de la idea expuesta por Jenkins [5], para denominar las narrativas transmedia como mundos ficcionales, los cuales solo existen, en una relación abstracta de contenidos, en la mente del productor transmedia y las audiencias; se plantea el mundo ficcional para la estrategia transmedia “Pintaramanga”, basada en tres componentes básicos: estrategia narrativa, plataformas y medios, y audiencias (Imagen 1). Los conceptos expuestos posteriormente por Jenkins [5], hacen especial énfasis en la idea de mundo como centro de las narrativas transmedia, por encima del relato de los personajes; se establece la idea de mundo como un ordenador de historias y medios que permiten a las audiencias expandirse a partir de un principio central que los cohesiona. Es por esto que el diseño de la experiencia transmedia implementada, se fundamenta en el mundo ficcional compuesto por instanciaciones que involucran: documental, documental web, exposiciones

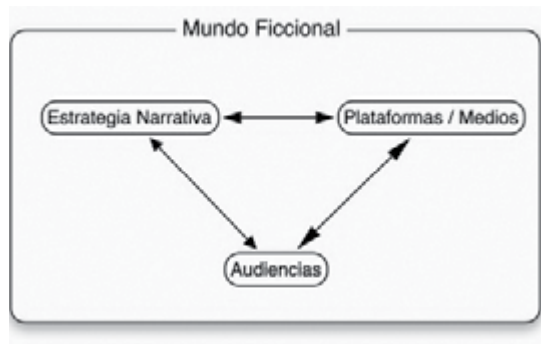


Imagen 1. Conformación del mundo ficcional transmedia "Pintaramanga"

La finalidad del mundo ficcional consiste en el rescate de la memoria de barrio y los valores identitarios, a partir del reconocimiento del "yo" y del "otro". Adicionalmente, el mundo ficcional busca relacionar a los habitantes del barrio en un relato colectivo distribuido en las diferentes plataformas. Para el diseño del mundo ficcional, se han seleccionado cuatro conceptos fundacionales: memoria, artefacto, territorio y cotidianidad; los cuales son el eje central de los contenidos tanto narrativos como experienciales, con los cuales se busca abarcar las dimensiones personales y sociales. Es decir, cada una de las plataformas está estructurada para conformar los relatos por contenido en el ámbito personal y social (Imagen 2).

Estas líneas temáticas y conceptuales del mundo

ficcional delimitan el tratamiento de los contenidos en las distintas plataformas y medios, con el fin de interrelacionarlos, pero presentándolos en una estructura distribuida que invite a las audiencias a completar la experiencia a través del contenido distribuido en las diferentes plataformas.

## Plataformas y Medios

Los nuevos escenarios audiovisuales de contenidos multiplataforma e integración hipermmedia permiten tener mayor impacto sobre las audiencias al ser consumidos en todo el planeta gracias a la revolución tecnológica, la cual posibilita que se transformen en globales los contenidos locales, circunstancias en las que la auto comunicación de masas plantea nuevos horizontes de poder para el ciudadano [1]. Los nuevos usos de los medios tradicionales y las formas que proporciona el entorno digital, como es el caso de las narrativas transmedia, permiten que la producción de contenidos llegue a contextos de democratización en su producción y emisión.

Esta difusión y promoción de contenidos, se lleva a cabo gracias a la materialización de los conceptos y líneas temáticas del mundo ficcional a través de las distintas plataformas, a lo que llama Klastrup & Tosca [6]: instanciaciones. Esta definición obedece a la forma en la que los contenidos son transcódificados para responder a las características de cada una de las plataformas donde se desea emitir el contenido.

En la medida que el mundo ficcional aumenta en número de instanciaciones, también aumenta en

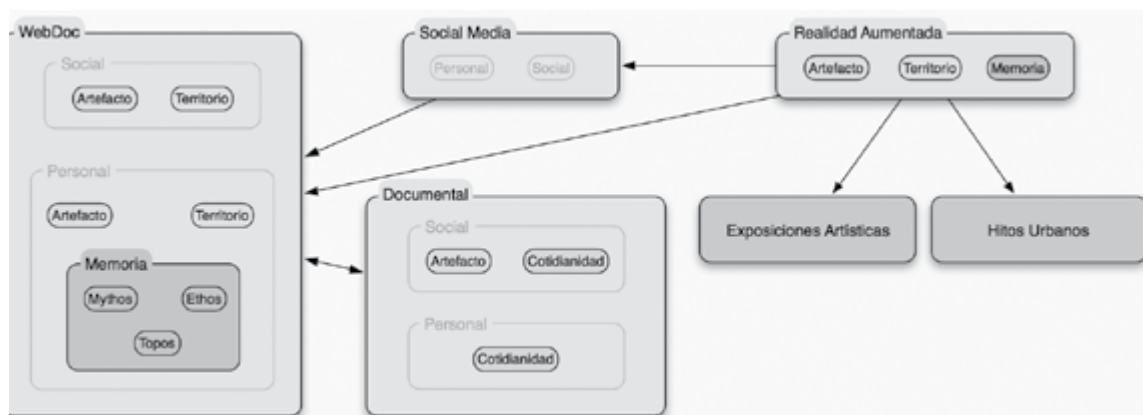


Imagen 2. Relación temática al interior del mundo ficcional transmedia "Pintaramanga"

autonomía e independencia debido a la acción directa que sobre estas ejercen las audiencias. Si bien es cierto que un elemento fundamental de estos mundos es la característica narrativa, también existen otras formas de instanciaciones que responden a otras lógicas no narrativas, como es el caso de la experiencia estética frente al objeto artístico. De esta misma manera también se puede pensar en manifestaciones de la transmedialidad que obedezcan a lógicas tanto análogas como digitales que le permitan a la estrategia independizar instanciaciones del aparato tecnológico.

Teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente, se han seleccionado cuatro plataformas principales (Imagen 2). para la estrategia transmedia “Pintaramanga”, contemplando la relación entre ellas como posibilidad expansiva del relato (Imagen 3).

La plataforma central, es el documental Los Colorados, el cual da inicio al mundo ficcional; sus instanciaciones se realizan en proyecciones en salas públicas, distribución de DVD y producción de tráileres para nutrir las redes sociales; todo esto con la intención de motivar el consumo del contenido distribuido en otras plataformas (Imagen 4).

La siguiente plataforma, esta conformada por el documental web Los Colorados, el cual busca fortalecer la plataforma central, permitiendo a las audiencias ser consumido de una forma personalizada gracias a su narrativa no lineal y a la disponibilidad permanente para

ser visualizado en privado o en colectivo. Su posibilidad expansiva radica en la interconexión que establece con las otras plataformas de la estrategia, gracias a la característica modular del contenido digital (Imagen 5).



Imagen 4. Proyección documental Los Colorados.

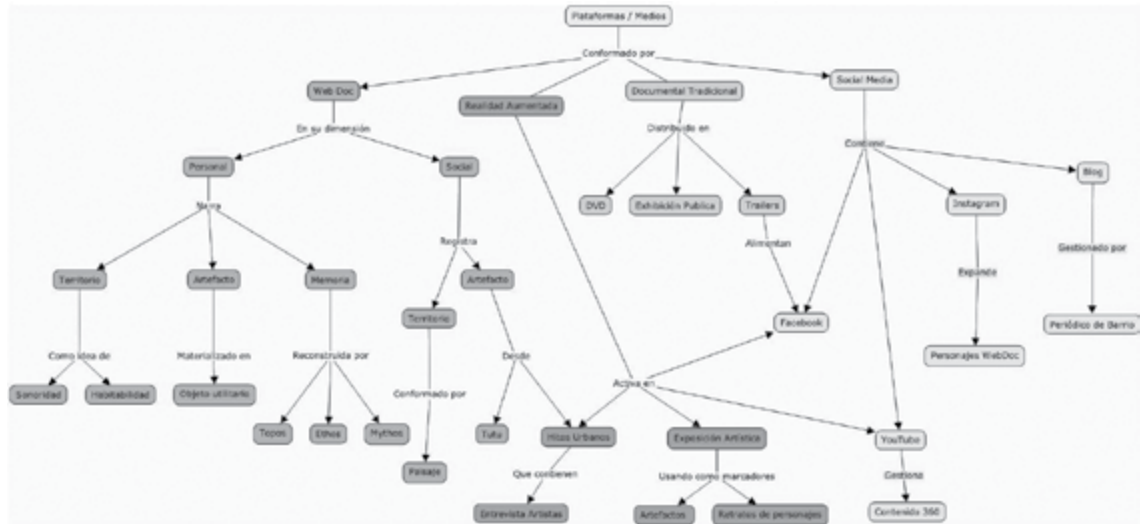


Imagen 3. Relación temática al interior del mundo ficcional transmedia “Pintaramanga”

Imagen 5. Menú principal documental web Los Colorados.

Por otra parte, existe una instanciación en redes sociales, la cual se compone entre otros de una cuenta en Instagram con estrategia hashtag que permite a las audiencias intervenir con aportes en cada uno de los relatos de los personajes del documental web; una pagina web donde se presentan eventos y noticias del barrio, y un canal en YouTube para gestionar los contenidos 360 grados.

Finalmente, se cuenta con una instanciación centrada en experiencias de realidad aumentada, las cuales tienen su materialización en exposiciones artísticas y redes sociales con posibilidad de contenidos 360 grados como



Imagen 6. Exposición fotográfica y realidad aumentada.

YouTube y Facebook (Imagen 6).

**Son las interrelaciones entre las distintas plataformas, las que van tejiendo el relato de una manera dinámica y fragmentada para permitirle a las audiencias tener diferentes puntos de entrada al mundo ficcional, acorde a sus posibilidades y preferencias.**

**Estrategia Narrativa**

Se considera estrategia narrativa la forma en la que son fragmentados los contenidos en las diferentes plataformas, así como el tratamiento temático o conceptual que se realiza sobre cada una de estas. Las estrategias se desarrollan teniendo en cuenta las plataformas involucradas y las posibilidades que cada una ofrece para el respectivo relato.

De igual manera se busca que existan elementos conectores para el mundo ficcional entre los diferentes contenidos, haciendo énfasis en aquellos que solo podrán ser visualizados en plataformas específicas.

Las posibilidades narrativas de las diferentes plataformas, así como el tratamiento de los contenidos en cada una de las plataformas que componen el mundo ficcional, son exploradas a continuación (Tabla 1).

| Documental |                |                                                                                                                                                                                                                |
|------------|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dimensión  | Característica | Descripción                                                                                                                                                                                                    |
| Personal   | Cotidianidad   | -Relato centrado en las actividades diarias de los personajes<br>-Descripción de su vida en el barrio y sus aportes al mismo<br>-Mención general de los inicios del barrio y la llegada del personaje al mismo |
|            |                | -Registrar el barrio como mundo<br>-Actividades cotidianas del barrio<br>-Actividades identitarias de barrio                                                                                                   |
| Social     | Artefactos     | -Identificar sitios característicos<br>-Artefactos sociales, artísticos, culturales.<br>-Identificar objetos con los que la comunidad se relaciona continuamente<br>-Hitos Urbanos                             |
|            |                |                                                                                                                                                                                                                |

| Documental Web |                |                 |                                                                                       |                    |                                                                                                                                                                                    |
|----------------|----------------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dimensión      | Característica | Hito Conceptual | Descripción                                                                           | Medio              | Tratamiento                                                                                                                                                                        |
| Personal       | Memoria        | Identificación  | Registro visual que permita el reconocimiento del personaje                           | Fotografía         | -Color<br>-Formato Horizontal<br>-Cuerpo Entero<br>-Gesto Expresivo                                                                                                                |
|                |                | Mythos          | Conflictos, luchas, hazañas                                                           | Video              | -30 seg.<br>-Primer plano                                                                                                                                                          |
|                |                | Ethos           | Momento de su vida que pueda fechar y citar un coprotagonista.                        | Fotografía Antigua | -Fotografía del álbum personal<br>-Debe ilustrar el momento narrado                                                                                                                |
|                |                |                 |                                                                                       | Video              | -30 seg.<br>-Plano General<br>-Ubicación en su territorio<br>-Interacción con las fotografía o álbum                                                                               |
|                |                | Topos           | Su postura ante el mundo y el barrio, los valores, el bien y el mal.                  | Video              | -30 seg<br>-Plano Secuencia - Movimiento<br>->Interacción en el Barrio                                                                                                             |
|                | Territorio     | Habitabilidad   | Espacio íntimo que habita el personaje.                                               | Fotografía 360     | -Registro con el personaje en su espacio íntimo                                                                                                                                    |
|                |                |                 | Espacio íntimo que habita el personaje.                                               | Video 360          | -30 seg.<br>-Recorrido por el territorio del personaje<br>-El personaje se debe encontrar en el espacio<br>-Puede realizar una acción cotidiana o con el objeto que tiene relación |
|                |                | Sonoridad       | Paisaje sonoro del espacio íntimo del personaje y su registro de habitabilidad        | Sonido             | -30 seg max.<br>-Sonido ambiente del territorio del personaje<br>-Sonoridad característica (Cotidianidad)                                                                          |
|                | Artefacto      | Identificación  | Registro visual que permita el reconocimiento del objeto característico del personaje | Fotografía         | -Color<br>-Formato Horizontal<br>-Ubicación en su entorno natural                                                                                                                  |



|               |                  |                |                                                               |                |                                                                                                                       |
|---------------|------------------|----------------|---------------------------------------------------------------|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|               | Artefacto        | Objeto de uso  | Objeto con el que el personaje sostiene una estrecha relación | Video          | -30 seg<br>-Recorrido que permita reconocer el objeto<br>-Voz en off del personaje narrando su relación con el objeto |
| <b>Social</b> | Territorio       | Identificación | Registro de paisaje identitario de barrio                     | Video          | -Recorrido general del barrio con las intervenciones artísticas finalizadas                                           |
|               |                  |                |                                                               | Fotografía 360 | -Vistas principales del barrio<br>-Tomas en alta resolución para montaje en panorámica.                               |
|               | Hitos Urbanos    | Identificación | Registro visual que permita su reconocimiento                 | Fotografía 360 | -Fotografía de descripción general                                                                                    |
|               | Artefacto (Tutu) | Identificación | Registro general que permita su reconocimiento como artefacto | Fotografía     | -Tomas generales                                                                                                      |
|               |                  | Socialización  | Establecer la relación del artefacto con la comunidad         | Video          | -Registro del artefacto en su relación con la comunidad                                                               |

| Redes Sociales |                                                                                                                                                |                                       |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
| Dimensión      | Descripción                                                                                                                                    | Contenido                             |
| Instagram      | Implementar estrategia hashtag “#” con los personajes del WebDoc, con el fin de interactuar con nuevo contenido producido por los prosumidores | -Fotografías tomadas por prosumidores |
| Facebook       | Publicación de contenido 360 proveniente de todas las fuentes del proyecto                                                                     | -Fotografía 360<br>-Videos 360        |
| YouTube        | Repositorio de videos 360 provenientes del proyecto                                                                                            | -Videos 360                           |

| Realidad Aumentada |                |                                                            |                                                                                  |                                              |
|--------------------|----------------|------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| Dimensión          | Característica | Descripción                                                | Marcador                                                                         | Contenido                                    |
| Exposición         | Artefacto      | Objetos con los que el personaje tiene contacto permanente | -Fotografía de artefacto                                                         | -Video narrativo sobre el artefacto          |
|                    | Territorio     | Espacio íntimo que habita el personaje.                    | -Fotografía del territorio del personaje (Panorama)<br>-Fotografía del personaje | -Fotografía 360 del territorio del personaje |
|                    | Memoria        | Historia de personaje                                      | -Fotografía del personaje                                                        | •-Video narrativo sobre el personaje         |
| Hitos              | Territorio     | Ubicación general de los Hitos Urbanos finalizados         | -Fotografía del hito                                                             | -Fotografía 360                              |
|                    | Artefacto      | Ubicación general de los Hitos Urbanos finalizados         | -Fotografía del hito<br>-Hito                                                    | -Entrevista al artista urbano                |
| Redes              | YouTube        | Publicación de contenido del proyecto                      |                                                                                  | -Videos 360                                  |
|                    | Facebook       | Publicación de contenido del proyecto                      |                                                                                  | -Fotografía 360<br>-Videos 360               |

Tabla 1. Resumen estrategias narrativas.

### Audiencias

Partiendo del planteamiento de Carlos Scolari, donde describe la narrativa transmedia como “un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual un aparte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión” [9], se hace evidente la gran importancia que cobran los espectadores a la hora de generar contenidos y participar en el proceso de creación de relatos transmedia, convirtiéndose en prosumidores, al dejar de ser pasivos y situarse en un punto intermedio entre el productor y el consumidor [2].

Lo anterior lleva a pensar que el Contenido Generado por el Usuario (CGU), es decir, “todas aquellas manifestaciones textuales, gráficas y audiovisuales que los fans de una determinada producción realizan en torno a ella” [10] forman parte del mundo ficcional y

deben posibilitarse los medios para que ocurran estas acciones.

Sin embargo, cabe señalar que no todos los consumidores de productos transmedia son prosumidores. A partir de la clasificación de usuarios elaborada por Guerrero se puede establecer una organización del público al que se destina la narrativa en función de su comportamiento ante el universo transmedia [3]:

-Modelo observacional. Según Guerrero, es aquel público que se comporta como un participante silente. No deja una marca en el contenido que consume, pero el tipo de producto que consume dentro del universo transmedia afecta al desarrollo de este. En otras palabras, son aquellos usuarios que, por ejemplo, incluyen en el número de visitas de un video concreto en una web o, hablando

de contextos más tradicionales, en el número de ventas de un libro. [17]

-Modelo discursivo/argumentativo. Es un consumidor que participa del universo transmedia en aquellos espacios reservados para ello. Por ejemplo, en la sección de comentarios del blog o a través del twitter cuando se le pregunta, pero que no expande el universo creativo creando nuevos contenidos.

-Modelo creativo/divulgativo. Este tipo de público sí genera contenido que contribuye a la expansión del universo narrativo que consume. Lo hace de dos formas: a través de nuevos trabajos que amplían el universo narrativo (Textos, Videos, Fotografías, Producciones Artísticas) y mediante productos destinados a dar a conocer ese universo narrativo a otros (Blogs, Videos en YouTube, Publicaciones Facebook).

## Referencias

- 1.Castells, M. (2009). *Comunicación y Poder*. Madrid: Alianza Editorial.
- 2.Fernández Castrillo, C. (2014). Prácticas transmedia en la era del prosumidor: Hacia una de nición del Contenido Generado por el Usuario (CGU). *Cuadernos de Información y Comunicación*, 19, 53-67. DOI: 10.5209/rev\_CIYC.2014.v19.43903
- 3.Guerrero, M. (2014). Webs televisivas y sus usuarios: un lugar para la narrativa transmedia. Los casos de "Águila Roja" y "Juego de Tronos" en España. *Nueva época, enero-junio* (21), 239-267.
- 4.Hernández Pérez, M.; Grandío Pérez, M. M. Narrativa crossmedia en el discurso televisivo de Ciencia Ficción. Estudio de Battlestar Galactica (2003-2010). En: *Área Abierta* No 28. marzo 2011, p 1-20.
- 5.Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: NYU press.
- 6.Klastrup, L., & Tosca, S. (2004). Transmedial Worlds: Rethinking Cyberworld Design. *Proceedings of the International Conference on Cyberworlds 2004*, (pp. 409-416).
- 7.Massey, D. (2001).»Pensare il luogo». En *Loughi, culture e globalizzazione*. UTET librería. Torino.
- 8.Nates, B. 2011. *Soportes teóricos y etnográficos sobre conceptos de territorio*. En *Co-herencia* vol.8, Nº 14 pp. 209-229.
- 9.Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- 10.Scolari, C., Jiménez, M. y Guerrero, M. (2012). Narrativas transmediáticas en España: cuatro acciones en busca de un destino cross-media. *Comunicación y Sociedad*, 25 (1), 137-163.
- 11.Vergara, A. 2013. *Etnografía de los lugares. Una guía antropológica para estudiar su concreta complejidad*. Ediciones Navarra: México.

# Imaginarios de la Interpretación Filosófica de los Objetos de Diseño

**Natalia López Carmona**

Universidad de Caldas  
Manizales, Colombia  
natalia.lpez@gmail.com

## Resumen

Acercamiento a la clasificación de las ciencias por Jürgen Habermas y a las razones que llevan a teóricos del diseño como César González Ochoa a inferir que el diseño es una actividad de tipo proyectual; a través de ello, se busca entender la manera como los objetos de diseño son resultados de un tipo de escritura que se configura como un lenguaje único y propio, que lleva a una interpretación de tipo filosófico, similar a la manera de interpretar y comprender los textos literarios. De este modo, los objetos pueden ser leídos por el usuario, el cual a medida que incorpora éste objeto en su propia realidad, tiene el poder de reintervenirlo bajo prácticas denominadas co-creación.

## Palabras Clave

Hermenéutica, Prefiguración, Interpretación, Mimesis, Refiguración, Co-creación, Diseño.

## Introducción

El diseño, entendido como actividad proyectual, se encuentra en constante definición con respecto a su naturaleza y estructuración, se hace necesario activar el debate en torno a lo que este representa con respecto al mundo. En el presente trabajo, se da lugar a la revisión de consideraciones hermenéuticas de la interpretación de textos literarios que pueden dar referencias con respecto a la concepción del diseño y su proceso desde la puesta en marcha hasta la participación del usuario en su creación, es así como se explora la mimesis como imitación creadora de la realidad. Concepciones filosóficas acerca de la mimesis, como las de Aristóteles y Gadamer, aportan valor significativo a la interpretación del diseño ya que interpretan las actividades de representación como imitaciones creadoras de la realidad.

En el presente trabajo se pretende sumar a estas teorías de la interpretación, la de la triple mimesis, muy presente en la filosofía de Paul Ricoeur, quien presenta una forma de interpretar y representar la realidad en la narración, a partir de una rúbrica de mimesis en tres estados, esto es: prefiguración, configuración y

refiguración. Lo anterior, con el objetivo de hacer una descripción analógica del proceso del diseño resaltando la importancia y las diferencias que puede implicar una determinada preconcepción del mundo por parte del creador, así como lo relevante que resulta la participación del receptor como un co-diseñador o co-creador en este proceso.

Así, para mimesis surgen tres momentos: mimesis I, en dónde se buscan los indicios de la referencia al “antes” de la composición narrativa, es decir, lo que se halla prefigurado en la composición; diferente de la mimesis-creación o mimesis II que cumple una función mediadora, conduce del antes al después del texto. Finalmente la actividad mimética se completa en el proceso de refiguración de la obra, tiene como finalidad llegar al lector que en el acto de lectura realiza la catarsis de la obra, la mimesis III.

## Diseño Orientado a la Ciencia Crítica

Realizar una revisión de la clasificación que elabora Jürgen Habermas de las ciencias, bajo la inspección de los tres tipos de intereses del conocimiento a saber: el técnico, el práctico y el emancipatorio, resulta de gran utilidad para el propósito de este texto. De acuerdo con J. Habermas (Habermas 1989), existen tres tipos de ciencia, esto es: las ciencias analítico-empíricas que están orientadas en el ámbito técnico, cuya función es la de hacer y fabricar; las otras ciencias son las de tipo hermenéutico-históricas, las cuales responden a intereses cognoscitivos prácticos, las ciencias de este tipo están reguladas hacia la comprensión, la interpretación y la interacción simbólica; por último, las ciencias emancipatorias o crítico-emancipatorias que se entenderían como aquellas ciencias que, además de sustentarse en leyes, involucran al hombre como su objeto de estudio. Como se puede evidenciar en la tabla 1.

| Interés Cognoscitivo | Ciencia                     | Función                                                                        |
|----------------------|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| Técnico              | Análítico-Empírica          | Hacer y Fabricar                                                               |
| Práctico             | Hermenéutica-Interpretativa | Responden a intereses cognoscitivos prácticos                                  |
| Emancipatorio        | Crítica                     | Además de sustentarse en leyes, involucran al hombre como su objeto de estudio |

Tabla 1. Descripción de los tipos de ciencia a saber, según Habermas en: Conocimiento e interés (1989).

**Diseño como Actividad Proyectual**

Frente a la pregunta acerca de qué es el diseño revisaremos la tesis de César González Ochoa para quién el diseño viene siendo una ciencia de carácter crítico en cuyo desarrollo conlleva ser tanto una actividad de tipo técnico puesto que responde a una reglas de creación de objetos y contenidos como también responde a ser una actividad permeada en la ciencia de tipo hermenéutica dada su relación con el hombre. Se trata de una disciplina abocada a resolver los problemas del ser humano o a investigar sus necesidades para intentar resolverlos desde la práctica. En otras palabras, el diseño está orientado a la acción social porque responde a las necesidades del hombre y esto lo hace desde la técnica.

**Interpretación, Hermenéutica**

Hermenéutica es algo que hacemos todo el tiempo, cuando pretendemos entender que es algo, para que sirva algo y cómo funciona, lo que estamos haciendo es tratando de interpretarlo, tratando de percibir lo que ese algo nos quiere decir. El hecho de tomar decisiones basados en las informaciones y las observaciones del mundo o de las experiencias previas nos lleva a entender que estamos practicando la hermenéutica. De igual manera, leemos siempre desde nuestra propia perspectiva puesto que es el conocimiento que tenemos inmediato del mundo.

**Mimesis**

En la actividad mimética, como es concebida por Hans George Gadamer (Gadamer 1996), a partir la descripción de lo que es mimesis en Aristóteles, se da una identificación de la representación y lo representado. Esta identificación es un re-conocimiento como re-conocimiento de lo verdadero. En otras palabras, el re-conocer radica en re-conocer algo “como” que ya se tenía. Es por ello que se puede pensar que en la actividad mimética se hace visible una esencia que le resulta ser muy propia al objeto representado. Pero también, éste re-conocer implica re-conocerse uno mismo en la forma representada. Y al re-conocernos en la obra, estamos constantemente construyendo nuestra familiaridad con el mundo.

La hermenéutica no consiste en trasladarnos a la psique del autor o el creador, cuando el observador o receptor del objeto, llamémoslo intérprete, intenta reconstruir aquello que es ese objeto, debe realizar una ampliación de su horizonte de comprensión, todo esto en consonancia con Gadamer, implica ir más allá de mis presupuestos o de mis competencias del mundo, y entregarme a lo que ese objeto me quiere mostrar. Aquí es importante entender, como afirma González (2007):

La experiencia hermenéutica no consiste en un hecho particular de comprender algo, sino que se logra cuando el hombre se hace consciente de su finitud; es la experiencia de la propia historicidad, la experiencia del otro, de su alteridad, de su pasado. Comprender es llegar a un acuerdo respecto a lo que se dice; no es ponerse en el lugar del otro y reproducir sus vivencias. (González, 2007, p. 83)

**Hermenéutica Ricoeuriana**

Por su parte Paul Ricoeur (Ricoeur 1995) acoge el concepto de mimesis de Aristóteles y le otorga un carácter fundamental en su tesis puesto que la identifica como un proceso activo de imitar, representar la realidad mediante una obra de forma creativa. Es así como en esta concepción hermenéutica de la mimesis Ricoeur explora tres momentos en la configuración de la obra, que pueden ser de utilidad para la comprensión del diseño como actividad proyectual.

Vemos como la mimesis Ricoeuriana se compone de tres momentos, esto es, mimesis I, momento de la prefiguración de la obra, lugar en el cual la composición de la trama se enraiza en la pre-concepción del mundo de la acción y de sus estructuras inteligibles, además

de los recursos simbólicos y del carácter temporal del hombre. En este primer momento de la construcción de la obra se identifica el conocimiento previo que tiene el autor potencial de la misma, a esto se le denomina competencia.

El segundo momento es el de la mimesis II, momento de la configuración de la obra, aquí se designarán las operaciones y se desempeñan las funciones de integración, de mediación, que permiten operar la narración fuera del campo textual, en este estado de mimesis se da el proceso de configuración o disposición de los hechos.

Por último encontramos el tercer estado, el de la mimesis III, en este estado opera la re-figuración de la acción, es aquí donde la mimesis tiene su cumplimiento en el lector o espectador, aquí se encuentra la aplicación del sentido de la obra al mundo del lector.

### **La Triple Mimesis Aplicada al Diseño**

Intentaremos conectar de forma concreta la tesis de Paul Ricoeur con el proceso activo del diseño. La actividad del diseño, es entonces, una imitación creadora de la vida del hombre, puesto que como en cualquier obra, es el resultado de la actividad del hombre, allí se ven reflejadas las acciones de su vida práctica y temporal. En su resultado, se ve representada la naturaleza, y las diversas manifestaciones culturales y artísticas de una comunidad y/o de un contexto. El análisis de la comprensión de la narrativa presentado por Ricoeur permite realizar un paralelo entre la narrativa y el diseño, en el que podemos traer a relación el concepto de “configuración” con la intención de expresar que en ambas actividades se realiza una operación similar de hacer presente algo y ponerlo en obra. Mientras narrar es la acción de configurar la trama en el tiempo, en el diseño, diseñar sería la acción de poner algo en el espacio, similar a la arquitectura. El diseño, opera como una acción de hacer algo, y ese algo requiere de una planificación. Será necesario descubrir de alguna manera cómo ambos actos, el de narrar y construir terminan por proyectar hacia el futuro un pasado rememorado.

De esta misma manera intuitivamente podríamos imaginar que la “prefiguración” consiste en el conocimiento que tiene el diseñador con relación a su profesión y con relación al mundo y que le imprime a ese objeto a diseñar lo que le hace único y lo que hace que otra persona emprenda esta tarea de una

manera distinta, en otro sentido, lo que hace de ese objeto a diseñar un elemento único aún cuando existan muchos similares. En este momento de la mimesis se da la proyección del objeto a diseñar, se reconocen unas competencias del diseñador anteriores a la obra, podemos también entender que cada diseñador es único puesto que trae unos conocimientos del mundo que le rodean, sumado a lo aprendido en la academia, que hacen de su pre-concepción de este objeto a diseñar se diferencie de lo que sería la realización de otro diseñador. Aquí se identifican las capacidades que tiene un diseñador para crear un elemento, el conocimiento de las reglas que subyace al proceso. Al respecto, podemos recordar a Cole & Knowles, en su texto *Arts-Informed Research* (Cole & Knowles 2008), cuando precisan que la metodología de investigación empleada en *Arts-Informed* es un intento por reconocer que son los individuos quienes se comprometen con la fabricación del acto de conocimiento y que éste puede impactar las decisiones venideras. En estos procesos de creación el autor o el creador hace parte de la obra misma.

Del segundo momento, el de la mimesis II, se reconoce el instante de creación de la obra en sí y de las leyes por las que se rige o se interpreta, aquí se identifica el proceso técnico de diseñar o configurar el elemento, los materiales y las técnicas de preparación y creación.

En este orden de ideas, en el tercer momento de la mimesis en el diseño, viene siendo el momento de la co-creación, puesto que éste es el momento en el que la obra o la creación es percibida e interpretada por un lector que se comporta de manera activa al participar de la recreación de la misma sumando los elementos y características propias de su conocimiento adquirido del mundo.

¿Qué entendemos cuando leemos un objeto? César González, en su texto *interpretación y diseño*, capítulo dos, del libro *el significado del diseño y la construcción del entorno*, habla acerca de la funcionalidad de los objetos, (González, 2007) “las funciones son relativas al observador, sólo existen con respecto a éste o a los agentes que las asignan” aquí corroboramos que la funcionalidad misma se definen el horizonte comprensión del objeto, cuando el objeto se encuentra en el poder de quien lo va a usar. igual esto mucho más allá de esta simple observación, los objetos poseen unas funcionalidades que varían de acuerdo al observador. Al respecto González, (2007) expresa lo siguiente:

Lo importante de una regla no es su descripción



sino el hecho de que si sabe usar, de que se tiene una competencia de ella. En este hecho de saber usarla se expresa la posibilidad de aplicar una regla aprendida para producir resultados nuevos.” (González, 2007, p. 84)

Podemos entender aquí que tanto el diseñador como el receptor del objeto de diseño tienen la posibilidad de interpretar ese objeto gracias a las competencias que traen de el uso de ese objeto. Es decir, El diseñador crea la silla con unos conceptos preestablecidos de silla, otorgando unas funcionalidades bajo sus propios criterios, pero será tarea del receptor, entender esas funcionalidades otorgadas por el autor y aplicarlas a su propio concepto de silla, así como reformarlas.

Podemos ver aquí, de acuerdo con Sanders & Stappers, en Co-creation and the new landscapes of design (Sanders & Stappers 2008), que la inclusión del co-diseñador como parte de la creación del objeto aporta un nuevo sentido a la obra, por tanto, se puede entender que esa inclusión de un co-diseñador encaja en la idea de un tercer momento de la mimesis en Ricoeur, ya que es en éste momento en el que se genera una resignificación de la obra misma, en la creatividad colectiva se generan cambios en el panorama del diseño y la investigación. Los diseñadores se han estado acercando cada vez más a los futuros usuarios de sus diseños y la tendencia que está cambiando el panorama de la investigación en diseño es el diseño conjunto con estos usuarios. La evolución de la investigación en diseño de un enfoque basado en el usuario al diseño en conjunto está cambiando el papel del diseñador, el investigador y la persona conocida como usuario. Las implicaciones de este cambio para la educación de los diseñadores e investigadores han sido grandísimas. Esta evolución también está cambiando el panorama de las prácticas usadas en diseño, creando nuevos entornos de creatividad colectiva. Se espera que esta evolución apoye la transformación hacia nuevas formas sostenibles de vida.

Con la inclusión del co-diseño y la creatividad colectiva, observaremos cambios en el panorama del diseño y la investigación. Estos cambios requerirán nuevas herramientas y métodos para investigar y diseñar. Tendremos que ofrecer formas de aprendizaje alternativas y planes de estudio para aquellos que diseñan y construyen plataformas para apoyar la creatividad colectiva de otras personas.

## Conclusiones

Se observa en el análisis de los elementos de la hermenéutica ricœuriana que ésta, en consonancia con otras tesis, puede aportar nuevas significaciones al respecto del diseño. Así, el estudio del diseño y su actividad puede entenderse desde esta perspectiva como una actividad en la que se justifican cada uno de los momentos de la elaboración de un objeto de diseño, así como también de la importancia de cada uno de los actores en las acciones cometidas al diseñar algo.

La interpretación de la realidad del autor modifica el resultado final del objeto, de esta misma manera, el receptor se transforma en un co-creador al interpretar las características principales de la intención inicial del autor, aportando su propia comprensión y vivencia del mundo.

La presente exposición propone y deja abierta las posibilidades para una revisión más amplia de literatura y autores al respecto, que complementen esta teoría. Resulta interesante profundizar y ampliar el espectro conector en dichos procesos que atraviesan el diseño con una mirada y análisis desde la filosofía, concretamente desde la filosofía hermenéutica que resignifique éstas teorías descritas.

## Nota de Autor

Esta ponencia se presenta en la línea *Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología* del XV Foro Académico de Diseño organizado por el Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas en el marco del XVII Festival Internacional de la Imagen. Manizales, Colombia, marzo de 2018.

## Referencias

- Gadamer, H. G. (2006). *Estética y hermenéutica*. (Tecnos, Ed.)
- González, C. (2009). *El Diseño y las ciencias humanas. Hacia una concepción integral*.
- González, C. (2007). *El significado del diseño y la construcción del entorno*. Designio.
- Habermas, J. (1990). *Conocimiento e interés*. (Taurus, Ed.)
- Ricoeur, P. (2002). *Arquitectura y narrativa*. Architectonics, Mind, Land & Society , 9-29.
- Ricoeur, P. (1995). *Tiempo y narración I*.
- Samaranch, F. (1964). *Obras completas de Aristóteles*. Madrid: Editorial Aguilar.

# Las Formas Videográficas en la Sociedad del Espectáculo

**Milena Szafir**

UFCE & MANIFESTO21.TV

Fortaleza & São Paulo, Brasil

profmilena@manifesto21.tv

## Resumen

I'd like to re-start our research (2008-2015) about the database current audiovisual aesthetics which continues colonizing our generation and the younger ones. Since 2016 we used to work through a form approach from a very popular *circulating* object (Black Mirror @ Netflix). Onto this digital "television", we'd written "What does actually happen with this emergent image aesthetics: the motion graphics as part of audio-visual narrative montage?" (2016; 2017). We all know that the current Film & TV training of our undergraduate students in the university happens – for much of their time – by Torrent, Youtube and Netflix (not to mention the animated Gifs, Snapchat, Instagram etc). So, this young generation is immersed in a world of Search Engines. The algorithmic remix suggests a specific audiovisual aesthetics. It is peculiar that this sci-fi's prototype sitcom (now in its 4th season) is produced by the same Big Brother's head, the 1990's reality television show. Thus, as a four-handed writing (between the author and her translator – Brazilian and Colombian realities), this article tries to resume the 1960's and 1970's french theories around this "spectacle+surveillance=consumption" (mmneheft, 2004) to discuss a new wave of the film challenges.

## Palabras Clave

aesthetics; streaming video; database; montaje, montage, editing; design; motion graphics; spectacle; panóptico, panopticon; audiovisual form; dystopic sci-fi; big data.

Introducción

## Introducción

Guy Debord (1967) es habitualmente asociado a una crítica de las imágenes que nos rodean, pero nos interesa guiar la presente discusión a partir de uno de los primeros aforismos del autor: "el espectáculo no es un conjunto de imágenes, pero sí una relación social entre las personas mediadas por imágenes [y sonidos]" (DEBORD, [1967] 1994). Así, podemos comprender a Netflix, un dispositivo calcado en las lógicas de la nube y de los bancos de datos [*database*], desde "el paradigma debordiano – la interfaz mediadora en red" (SZAFIR, [2009] 2015).

Partiendo de este principio, se percibe que "el espectáculo" para Debord trataba del dispositivo televisivo – los nuevos medios en red con potencia dominante a su alrededor – aún más que del propio [*contre*] cine o "simplemente" de la imagen. El contexto debordiano se encontraba en la televisión como proliferación mediática e innovación tecnológica; este era su paradigma:

"Muchas de las imágenes en sus tres filmes de la década de 1970 aluden, tal como ha sido mencionado anteriormente aquí, a imágenes de circuitos televisivos; el contexto debordiano es demostrado en diversas publicaciones sobre la inauguración de la televisión y su proliferación mediática – y tecnológica – alrededor del mundo. [...] 'en 1955 cerca de dos tercios de los hogares estadounidenses ya contaban con un aparato de TV, y, en 1960, 90% de las residencias ya contaban con por lo menos un aparato.' Basta comprender la Francia de Debord y de Europa como un todo en el período de posguerra, teniendo en cuenta también que el primer canal de TV fue fundado en 1936: la BBC de Londres, y en la década de 50 inició una gama de canales para elección del telespectador, así como la llegada de los primeros televisores a color. Ya en la década de 1970, por ejemplo (y desde donde habla Debord), hay una revolución tecnológica que transforma la distribución de la TV por cable y satelital, consolidando así el poder total del transmisor en su contenido." (SZAFIR, 2009)

El espectáculo se conceptualiza, así, como la mediación en/de la red; donde toda mediación [imagen/ interfaz] se deriva de la suma del aparato técnico [mediático] con el lenguaje [forma/contenido] y/en su determinado género. Esto es, la interfaz frecuentemente como sinónimo del medio, pero la interfaz no es algo, sino que siempre es

un efecto – un efecto relacional. Es siempre un proceso o una traducción. Entonces, la interfaz es un área de elección, una membrana ideológica no transparente, un nexus fértil:

pertenece a las tele-conexiones, a los sistemas de tiempo y rutas logísticas (...) un juego de espacio auto-descentralizado (...) La clave proyectual del juego es la red de conexiones (...) La alegoría debordiana sobre el algoritmo [...] de la nueva sociedad de la información que crecía a su alrededor en los años 70. En síntesis, el juego de Debord es algo como un ‘ajedrez conectado’... (GALLOWAY apud SZAFIR, 2015; pp. 38)

### ¿ *Debord a la Foucault?*

El espectáculo hoy es un cocktail de influencias metodológicas, que sucede ubicua y penetrante bajo la alegoría de la vigilancia-control: la interfaz hace una pregunta que ya nos sugiere una respuesta. Así Netflix, al contrario de lo que imaginábamos hace veinte años sobre el *online* video, se caracteriza como una caja negra (FLUSSER, 2002) *per se* – una nueva despotencialización del individuo y un retorno a la lógica del cuerpo dócil. Foucault (2008) apunta que al final del siglo XVIII comienza a aparecer un arte de gobernar que él denomina “biopolítica”:

privaron a los individuos de comunicación directa e inmediata unos con otros [...] Por lo tanto, los han reducido a la condición de átomos, sometidos a una autoridad, a una autoridad abstracta [...] impuso asimismo a los individuos un tipo de consumo masivo que tiene funciones de uniformación y normalización. [...] condenó a los individuos, en el fondo, a no tener entre sí otra comunicación que la que se da a través del juego de los signos y del espectáculo. (FOUCAULT, 2008, pp. 1541<sup>1</sup>)

Significa, en pocas palabras, que los mecanismos de poder de la sociedad disciplinaria buscaban percibir ciertos elementos y modificarlos. O sea, “la disciplina establece las coordenadas óptimas” (FOUCAULT apud SZAFIR, 2010) sobre cómo encadenar, dividir, distribuir – en jerarquías y clasificaciones – un control permanente de los gestos, de los actos, un adiestramiento

continuo, una detallada separación entre los ‘aptos’ y los ‘no aptos’. Son técnicas, por lo tanto, de normalización disciplinaria, donde un sistema de leyes busca codificar una norma. Así, si las técnicas disciplinarias “entrenan y punen al hombre-cuerpo – una anátomo- política del cuerpo humano” (op.cit.), las nuevas tecnologías de poder que conjugan la biopolítica las completan. A partir de ahora, el poder no actúa solamente a nivel individual, sino en la población como un todo, se realiza una “una biopolítica de la especie humana” (op.cit.). Entonces el discurso se monta a través de la vida, el cuidado de la vida en sí, lo que vive y lo que muere. Una sociedad normalizadora está organizada bajo la disciplina (cuerpo-hombre) y el biopoder (hombre-especie-población). En los primeros años de formación el ser humano es disciplinado a partir de una característica benthaminiana, y entonces durante todo su recorrido de vida el hombre es dominado por la biopolítica, lo que significa control intermitente, donde el “tiempo real” se hace presente, donde el control sobre el flujo informativo es infinito. Se pasa así de un modelo que sería para moldear hacia un *upgrade*: todavía se moldea, pero se inserta a la medida modular de este hombre, transformándolo en muestras de población (SZAFIR, 2010). Mientras que el “primer sistema” se define como una demarcación en el espacio-tiempo, donde se necesita tratar (cura) y anular (aislamiento) del enfermo, el dispositivo siguiente trata a la población como un todo (conjunto). Ya no estamos solamente hablando de instituciones disciplinarias y delimitaciones, sino de circulación:

No más la seguridad del príncipe y de su territorio, sino la seguridad de la población, y, por consiguiente, de los que gobiernan...no se trata más de la obediencia (al soberano), sino ... al contrario [se trata] de hacer que los elementos de realidad funcionen unos en relación con los otros. (FOUCAULT apud SZAFIR, 2010; pp.53; destacado en la tesis de maestría)

Se retira de esa nueva generación el entusiasmo de actuar en la potencia de las imágenes en movimiento en el espacio online. Las actuales producciones – aparentemente epidémicas y/o virales – confrontan nuestro principio a una nueva comprensión estética de las imágenes en red (SZAFIR, 2015). Netflix aparta la video-folksonomy – sociabilidad pautaada por esas influencias en movimiento – continuando apenas con las economías presas a la cadena de folkssonomy en el actual momento en que la mayoría de los jóvenes

<sup>1</sup>Versión en la edición brasileira. Traducción al español disponibilizada en Books.Google: <https://bit.ly/2Jq680z>

dejan paulatinamente de comprender el real valor de la producción videográfica online. Las afecciones de esta nueva tele, tecnológicamente digital, generan no apenas flujos monetarios, sino una ampliación de la colecta de datos de la audiencia (y respectivos partidarios no sólo ideológicos sino cognitivos y psicológicos). Cuando percibimos que también la estética sigue los paradigmas de la biopolítica de Foucault, volvemos a Deleuze:

These are the societies of control, which are in the process of replacing disciplinary societies. "Control" is the name Burroughs proposes as a term for the new monster, one that Foucault recognizes as our immediate future. [...] what is important is no longer either a signature or a number, but a code: the code is a password, while on the other hand disciplinary societies are regulated by watchwords (as much from the point of view of integration as from that of resistance). The numerical language of control is made of codes that mark access to information, or reject it. [...] Individuals have become "dividuals," and masses, samples, data, markets, or "banks." [...] Types of machines are easily matched with each type of society-- not that machines are determining, but because they express those social forms capable of generating them and using them. (DELEUZE, 2007; pp.220-223<sup>2</sup>)

Y, de esta forma, lo que debe ser organizado y gobernado son las subjetividades, dimensión positiva-productiva relacionada con la potencia de actuar descripta por Spinoza (2008). La promesa del *media art* de la década de 1990 fue entonces, veinte años después, tomada por asalto. Si la juventud resistente de fin de

siglo – mi generación – creía que el audiovisual en red se configuraba con la potencialidad de la confrontación – crítica-reflexiva – de devenires artístico-tecnológicos, los actuales dispositivos audiovisuales en la nube nos derribaron de un solo golpe, ya que un importante atributo de la entonces “nueva” Internet – web 2.0 (2004) – eran los aplicativos<sup>3</sup> desarrollados para proporcionar hackeamientos y remix. En esa época, de acuerdo con Manovich (apud Szafir, 2015), las mayores empresas en el sector web 2.0 eran Amazon, eBay, Flickr, Google [y YouTube] y Yahoo!, que ofrecían la programación de sus interfaces, además de sus contenidos, para estimular la creación de nuevos aplicativos<sup>3</sup> utilizando sus datos (mashup).

Netflix se caracteriza, por lo tanto, como un dispositivo típico de la segunda década del siglo XXI: a contramano de aquella web 2.0 (reformateada con la llegada masiva de los videos):

Increasingly, companies are successfully leveraging the same business model- companies like Spotify, Hulu, and even Apple, with Apple Music [...] are all consumer-focused services that are easy to use, subscription-based, and provide continuous updates on content and functionalities. [...] Business networks provide many value drivers for companies, and one of these value drivers is an easy buying portal for companies. It is basically an Amazon.com-like experience that is controlled according to companies' policies. Now, you can have all the controls applied, but if employees can't find what they need, well, then it is just a useless system. (WILLEMSSEN apud SZAFIR, 2017)

Netflix fue – en 2016 – el líder del “league of networked video streaming”<sup>4</sup>, cuando tenía 77,7 millones de streaming customers alrededor del mundo, poco más de 2,2 millones apenas en Brasil. En este nuevo juego de guerra – como llamara Debord al enfocar al espectáculo como mediación hace 50 años – los actuales *dataveillance apparatus* tecno- afectivos (software/ interfaz), donde nuestros alumnos pasan horas de sus jóvenes vidas, son obviamente dispositivos no apenas de consumo, sino – y tal vez principalmente – de control:

<sup>2</sup>Páginas en la edición-versión brasileña. Traducción: < [http://www.uib.no/sites/w3.uib.no/files/attachments/7.\\_deleuze-society\\_of\\_control\\_0.pdf](http://www.uib.no/sites/w3.uib.no/files/attachments/7._deleuze-society_of_control_0.pdf) >

<sup>3</sup>Como la hipótesis dibujada a lo largo del período de maestría – propuesta de aplicación [software/ app] online basada en experiencias previas como “ComunicaCidade Editing Game” (2003) e “Vjjar: web-vj'ing-cam” (2005-2006) – a continuación, proyectado a/en el Doctorado (“The Memory Game Mashup [TMGM]” – online video editing app) como parte del PhD Dissertation en discusión (2011-2015).

\*disponible en la nube (y seleccionado al premio del Transmediale Festival, 2006), que era una versión en Internet (y D.I.Y.) desde la obra “Performances Panopticas – Surveillance Wireless Vj'ing Performance” (2004-2006)

<sup>4</sup>Para obtener más información sobre la dirección/ liderazgo de Netflix, acceso al “Stream'engrams @ Audio-Visual Design'ing #17” (artículo presentado y publicado no XIV Foro Académico Arte y Diseño Latinoamericano/ XVI Festival Internacional de La Imagen/ ISEA)

[I]t's about the millions of films watched every day, which provide [...] a treasure trove of user data [...] What is your 'association' economy worth? Am I really aware of why I'm clicking from one clip to the next? [...] about ourselves: what the most popular channel is [...] We must take database-watching seriously [...] Allowing oneself to be led by an endlessly branching database is the cultural constant of the early 21st century. (LOVINK apud SZAFIR, 2010; pp.114)

## El Espejo Negro

Series como *Black Mirror* se adentran en los sistemas mediáticos aparentemente potenciándose como ruido (virus/ epidemia). ¿Pero no estarían instaurando nuevamente las lógicas totalitarias del espectáculo al retroalimentar el propio sistema? Mientras tanto, nos gustaría defender este análisis de la obra en cuestión a través de un bias pedagógico<sup>5</sup> de las imágenes: una alfabetización de la visualidad. O sea, no la estetización de la política sino la politización de la estética (parafraseando, finalmente, a Walter Benjamin; 1985). Esto es, la forma videográfica comprendida en la complejidad de su *imagen*<sup>6</sup>, a través de las gestualidades del montaje audiovisual via *motion graphics* en los territorios de enseñanza-aprendizaje.

A pesar de los escenarios de ciencia ficción – con aparentes avances tecnológicos y cuestiones distópicas –, la propuesta de la serie es la de buscar por disecar, a través de diferentes ópticas, el comportamiento humano en contacto con el “vidrio negro” (algo como una

secuencia bergmaniana de “El huevo de la serpiente”, 1977). Las alusiones tecnológicas, parte intrínseca a las narrativas de sus episodios, se asemejan a posibles ramificaciones de la actualidad.

## ¿Un Opening [title design] Flusseriano?

La viñeta de apertura de la serie – con duración de quince segundos – es un motion graphics que se inicia, imagéticamente, con un símbolo de “loading” en un fondo negro. El “loading” entonces precede elementos gráficos, en blanco, generadores del título. El título surge en una tipografía sin serif y levemente desenfocada (blanca con sombreado azul-futuro – o un azul-*specular*?) y que, al temblar e intentar enfocarse, se disloca en dos partes generando una imagen quebrada, una rajadura<sup>7</sup> – recurso estilístico que traduce sensaciones de incomodidad y aprensión, comúnmente explotadas en los episodios de *Black Mirror* –, se rasga la imagen, una invitación a la incisión:

the contours of a net — a strange, opaque net whose every mesh is made only of mirrors. It is a device of enclosure, extendable as nets sometimes are, certainly, but as closed as a box: the box of representation within which every subject will throw himself at the walls as at reflections of himself. Here, then, is the subject of knowledge: it is speculative and specular at the same time, and the recovering of the speculative by the specular: — of Cibercultura” (Szafir, 2017).

Intellectual reflection by imaginary self- captation — is precisely wherein lies this magical character of the box, its character as resolvent closure, as self-satisfying suture. How then to get out of this magic circle, this box of mirrors, when this circle defines our own limits as knowing subjects? (DIDI- HUBERMAN, 2013; pp. 185<sup>8</sup>)

<sup>5</sup>La presente versión sigue desde [es una continuación a] tres momentos: 1. “Proyect'aires Audiovisuales v.5 [montaje, sci-fi & motion graphics]” (Szafir, 2016; artículo presentado en la Sociedad Brasileira de Estudos de Cine); 2. “Stream'engrams @ Audio-Visual Design'ing #17” (Szafir, 2017; artículo presentado en el XIV Foro Académico Arte y Diseño Latinoamericano/ XVI Festival Internacional de La Imagen/ ISEA) y 3. de la metodología de aprendizaje compartido a partir de la asignatura “Estética e Historia del Arte III:

<sup>6</sup>En el siguiente artículo, también voy a tener que trabajar el tema del sonido: después de todo, estamos hablando de montajes audio-visuales. Pero, te advierto de antemano [tengamos en cuenta] que me interesa introducir en el subject/ issue del diseño gráfico como montaje (composición visual y el design en movimiento) desde puntos de vista filosóficos-artísticos

– los caminos de estética [aesthesis] aplicados entonces al Diseño-Montaje (Proyector) Audio-Visual

<sup>7</sup>“Una vez más sucede el diálogo con un espectador familiarizado con el uso intenso de smartphones y tablets, que asimilará el efecto de la pantalla al caer uno de estos gadgets con la animación realizada en el logo.”, debate con los alumnos de la asignatura “Estética e Historia del Arte III: Cibercultura” (dictada por la profesora Milena Szafir de agosto a octubre de 2017)

<sup>8</sup>Páginas en la edición-versión brasileira. Traducción: < [https://archive.org/stream/georges-didihuberman-confronting-images/georges-didihuberman-confronting-images\\_djvu.txt](https://archive.org/stream/georges-didihuberman-confronting-images/georges-didihuberman-confronting-images_djvu.txt) >

El sonido en esos quince segundos parte de audios típicos desde el inicio de la computación – característicos del procesamiento de datos a la carga de conexión telemática (cuando entonces se raja el espejo). Los bits sonoros aliados al sonido del quiebre son una clara invitación a la reflexión sobre la tal caja negra:

Las imágenes técnicas, lejos de ser ventanas, son imágenes, superficies que transcodifican procesos en escenas. Como toda imagen, es también mágica y su observador tiende a proyectar esa magia sobre el mundo. La fascinación mágica que emana de las imágenes técnicas es palpable a todo instante en nuestro entorno. Vivimos, cada vez más obviamente, en función de tal magia im a gét i c a: v i v e n c i a m o s , conoc e m o s , valorizamos y actuamos cada vez más en función de tales imágenes. [...] La magia actual ritualiza otro tipo de modelo: programas. [...] Programa es un modelo elaborado en el interior mismo de la transmisión ... Las imágenes técnicas son producidas por aparatos. [...] captar lo esencial de todos los aparatos, desde los gigantescos (como los administrativos) hasta los minúsculos (como los chips), que se instalan por toda parte. [...] Los aparatos forman parte de determinadas culturas, confiriendo a estas ciertas características [ideológicas ...] los aparatos informan, simulan órganos, recurren a teorías, son manipulados por hombres, y sirven a intereses ocultos. Pero no es [sólo] esto lo que los caracteriza. [...] actualmente la actividad de producir, manipular y almacenar símbolos (actividad que no es trabajo en el sentido tradicional) va siendo ejercida por aparatos. Y tal actividad va dominando, programando y controlando todo trabajo en el sentido tradicional del término. La mayor parte de la sociedad está empeñada en los aparatos dominadores, programadores y controladores. [...] La competencia del aparato debe ser superior a la competencia del funcionario. (FLUSSER apud SZAFIR, 2010 : pp.108-109)

O, aún, este efecto-síntesis (la imagen-sonido del *title opening* de la serie) se puede entender como un “rend” desde la filosofía de Didi-Huberman ([1990]2013). La idea de abrir la imagen y la lógica, romper en la mitad de estas nociones, “put our finger on the *virtual* value of what we are trying to apprehend under the term *visual*.” (pp.187). Después de todo, un espacio de las imágenes

no rechaza la lógica, más bien como imágenes “juga[n] con ella”. Como engranajes de un sistema [mecanismo] de este “juego” es desde donde se tiene su potencia “a ‘dark’ efficacy that, so to speak, eats away at the visible [...] and murders the legible”. Black Mirror adentra una post-cibercultura a través de gestos de montaje en ese juego sonoro-imagético, de la *pathosformeln* (Warburg apud Szafir, 2015) en una sci-fi, no futurista pero actual, de nuestras más íntimas pesadillas. A través del paradigma debordiano de la transmisión televisiva – de los signos pictóricos (y de sonido) que nos bombardean, podemos volver a “a nonspecular knowledge [...] when the image catches us in the play of not-knowledge.” Por lo tanto, fue entre pesadillas y los engranajes de la memoria que “Freud smashed the box of representation. And with them that he opened, which is to say rent and liberated, the notion of image.” (Didi-Huberman, 2013; pp.190<sup>9</sup>)

### Glitch-alike en el Oso Blanco

El Glitch Art fundamentalmente surge de los errores tecnológicos. Si alguien desea realizar alguna distinción, los procesos más conocidos son denominados a partir de algunas categorías, tal es como: Databending [manipulación vía código del software] y Circuitbending [trabajar directamente sobre el hardware] A diferencia de otros movimientos artísticos, el Glitch Art no tiene una lista restricta de medios o reglas por las cuales el trabajo es creado. Mientras que las piezas son predominantemente construidas utilizando computadores y tecnología, las especificidades sobre cómo se puede alcanzar son enteramente restrictas a la imaginación y (con mayor frecuencia) al conocimiento técnico del artista. Al intentar definir un glitch en el contexto de la práctica, Iman Moradi [Glitch Aesthetics, 2004] dividió tales prácticas en dos principales categorías: “Pure Glitch” y “Glitch-alike”. Él definió al Pure como un “artefacto digital no-premeditado” y Glitch-alike como “artefactos digitales que remontan aspectos visuales de los glitches reales encontrados en sus hábitats originales”. (BOULTON apud SZAFIR, 2015; pp.251)

<sup>9</sup>op. cit.



El episodio “White Bear” (2011; segundo de la 2a temporada, entonces aún bajo la producción original para la televisión británica) se inicia a partir de un montaje imagético-sonoro que remite a una transmisión digital. O, más precisamente, gestos de su falla característica.

Nos introducimos al episodio por medio de ruidos sonoros, y entonces, se acrecientan disparos imagéticos. Planos irreconocibles, en ese momento, por su velocidad como una *blitzkrieg* que dura diez segundos. La atención del espectador es capturada, por lo tanto, en ese montaje de corta duración (típica de una publicidad online en los repositorios de video *on demand*). Las imágenes, de esta manera, hablan en comunión al ritmo de montaje que tiene al sonido como hilo conductor. Generadas a partir de la estética *glitch*, se trata de planos también de corta duración en cortes secos, juego que no apenas obliga al espectador a zambullirse en la contemporánea realidad digital [*computer-based*], como lo convida – desde el principio – a reflexionar sobre cuestiones relativas al espejo negro. Tal montaje metalingüístico, cuando es utilizado, significa que hay algo que no sería dicho de otra manera.

El montaje de los primeros diez segundos aplica un símbolo en la retina del espectador, por lo tanto trabajado subliminalmente como falla en ese Glitch-alike. Corte seco a un primer plano que nos presenta la protagonista. La edición continúa hacia un plano detalle (visión subjetiva) y, luego de ese juego inicial de *raccord* de continuidad<sup>10</sup> – que dura cerca de treinta segundos (extendidos temporalmente por el ritmo del montaje) – entra otro primer plano (es hacia donde la protagonista mira). En esa nueva imagen que se nos presenta – enfoque no estático del personaje – vemos un televisor que proyecta un símbolo de color blanco en un fondo negro. Dura tres segundos, suficientes para una nueva introducción en el blanco signo que, entonces, *flicks* – Glitch-alike:

La memoria de la protagonista es activada a través de un símbolo, imagen-logo[s] del juego estético. Se trata de un “marcador” que, cuando es activado, nos remite a las imágenes subjetivas trabajadas a través de la estética *glitch art*, ruidos y “*flickers of memory*” en RGB. ¿Cuál sería nuestro papel como educadores si no es el de la comprensión del mundo

audiovisual en que se encuentran insertos nuestros alumnos, y la reflexión, en conjunto con ellos, sobre las elecciones estéticas de estas imágenes en el montaje cinematográfico/ videográfico? El logo-marcador, sugiere por lo tanto una relación directa con la mnemónica, el arte de la memoria.y,de esta manera , e l desencadenamiento de una imagen vía estética *glitch* – propuesta a las imágenes subjetivas de la protagonista – es generado por un símbolo (signo de la cultura digital en vigilancia y control). Pedagógicamente, por lo tanto, este es un potente ejemplo estético sobre las formas videográficas escogidas en Black Mirror. (SZAFIR, 2017)

Parte importante de la forma filmica, como sabemos, es el montaje del concepto. Joel Collins – coordinador de efectos especiales y *motion graphics* en Black Mirror – asume la utilización del diseño como implícito elemento estético a la forma filmica propuesta: una versión estilizada de la manera en como vivimos en la actualidad. El proceso de montaje de imágenes debe comprender, por lo tanto, una estrategia metalingüística que provoque una reflexión crítica en el espectador (SZAFIR, 2015). Fragmentación, repetición, linealidad y complejidad son las principales características de la estética Glitch (MORADI apud SZAFIR, 2015) y, aquí, por lo tanto, auxilian en la construcción narrativa al argumento propuesto.

## Referencias Culturales

El Oso Blanco (“White Bear”) es un episodio construido a través de una serie de citas culturales – cinematográficas y filosóficas – de los años 1960 y 1970.

En este episodio vemos las personas con sus teléfonos [mobile phones] como una extensión del hombre (McLuhan, [1964]1969): la “nueva” cámara video-fotográfica, el dispositivo conectado es también la máquina de hacer imágenes y/o sonidos<sup>11</sup>:

Grupos de personas a filmar. Fascinados (o hipnotizados) para agarrarla en sus móviles. Mirala a través de sus pantallas a la mano. (testigo-estudiante de la asignatura de Estética y Cibercultura; agosto-octubre/2017)

<sup>10</sup>Los *raccords* son recursos, oriundos de las reglas cinematográficas, que auxilian en la aproximación y la identificación entre espectador y personaje.

<sup>11</sup>Ninguna novedad para el año 2012. Pero, didácticamente, trabaja referencias imagético-filosóficas y sociales a las nuevas generaciones – por lo que volvemos, desde el punto de vista pedagógico, a estas teorías de los años 1960 y 1970.

Aunque “White Bear” juega con la idea de los móviles como cámaras, su forma videográfica nada tiene de experimental o amateur: un preciosismo de las reglas cinematográficas de los últimos cien años. La subjetividad de la protagonista y otros tiros son trabajados a través de una construcción rítmica (Eisenstein, 2002) entre la paranoia de los perseguidos a la seducción de sermos vigilantes<sup>12</sup>:

Torna-se ironicamente um pequeno teatro<sup>13</sup> de aparentes virtudes e, desta maneira, se adequa perfeitamente ao conceito de Bentham: “O Panóptico é antes de tudo, uma escola de virtudes, onde personagens odiosos encenam diariamente o drama da punição. Como tal, ele deve ser aberto à visitação pública, deve ser um local de instrução, um teatro educativo para onde os pais levam em passeio os seus filhos. (SZAFIR, [2004]2006; pp.99)

Las personas [vigilantes] son regidas por estos “nuevos” dispositivos. A lo largo de todo el episodio, el montaje nos señala la central de control a través de otro signo más: una torre de transmisión y recepción. La imagen de la torre – como parte de un dispositivo de vigilancia-control – tiene pasaje también (antenas de TV) en la apertura<sup>14</sup> de la película sci-fi “Fahrenheit 451”<sup>15</sup> (Truffaut, 1966).

<sup>12</sup>Atención, #spoiler:

la protagonista descubre estar en un tipo de “parque de castigo”, un terreno de atracciones/ diversiones, que en el episodio lo vamos a conocer como “el parque de justicia”. En la asignatura de Estética y Cibercultura (agosto-octubre/2017) los estudiantes así leyeron la secuencia: “en el cual todos, aparte de la protagonista, son actores o espectadores que pagan para participar [mirá-la] sometida, diariamente, a una tortura similar que cometió en su pasado”. Un testigo que nos hace recordar un excerpto descrito con minuciosidad, por Foucault (“Vigilar y Castigar”), sobre la punición en plaza pública de los antiguos réginemes.

<sup>13</sup>Atención, #spoiler:

el episodio termina en una secuencia que referencia la película “A Clockwork Orange” (Kubrick, 1971; adaptación cinematográfica de una novela de Burgess, 1962).

<sup>14</sup><http://www.artofthetitle.com/title/fahrenheit-451/>>, acceso em março/2018.

<sup>15</sup>Novela distópica de Ray Bradbury (1953).



Figure 1. Print Screen [screen shot]

## Conclusión

*Lo que me dice al respecto hoy no es la realidad, sino, en un sentido más literal, el [montaje de la] imagen: (...) [visto] tanto como resultado como catalizador de una serie de intrincados procesos (GINZBURG apud SZAFIR, 2015 pp. 306)*

Inicialmente, nos interesaba realizar la presente escrita para discutir cómo algunas estéticas – intrínsecamente pertenecientes a los medios digitales – aparecen en términos de (re)apropiación a partir de las “imágenes sobrevivientes” en esa “nueva” forma fílmica (o videográfica, para definirlas con seguridad al respecto de la imagen que trataremos). En el caso de la hipótesis al análisis de Black Mirror – como aprendizaje compartido – la cuestión de la apropiación pasaría a lo largo de la discusión sobre *found footage* o *remix*; se trataba, entonces, de una apropiación tarantinesca, o sea, basada en referencia, reverencias, para la confección de “cine” (o de una tele-audiovisualidad) aplicada finalmente a un determinado *video streaming*, (la serie hoy producida en Netflix). Nuestros estudiantes universitarios – que hoy tienen alrededor de veinte años de edad – no imaginan un mundo sin *Search Engines* o acceso compartido gratuito, donde YouTube es (todavía) el *mainstream* de la afamada estética del banco de datos (*database aesthetics*). La elección de seguir una 4a versión con el objeto este (Black Mirror) para nueva análisis se dio en virtud de ser compartido como uno de los favoritos entre los alumnos universitarios (no solamente en Brasil, pero también en Colombia).

El análisis imagético de las formas videográficas – la construcción de la imagen desde estética, historia del arte

y los dispositivos – trabajamos la comprensión a través de un camino entre gestualidades ‘engramatizadas’ (Ginzburg apud Szafir, 2015), las *pathosformeln* (Warburg apud Szafir, 2015; 2016), post-fotográficas (Flusser apud Szafir, 2016), los síntomas (Freud apud Didi-Huberman, 2013) y el montaje (Szafir, 2010; 2015). Por lo tanto, en el rompecabezas de la *imago* Guy Debord ha sido menospreciado hace 50 años. Asumir que el término debordiano “la sociedad del espectáculo” – y su popularización/ lugar común<sup>16</sup> – suceda por causa de una circulación imagética como nunca vista antes de nuestra era neo-panóptica es tender hacia la falacia de nuestra existencia contextual:

“Nunca antes una era fue tan informada al respecto, si ser informada significa poseer la imagen de objetos semejantes entre sí en el sentido fotográfico [...] Pero el torrente de fotos devasta las barreras de la memoria. El ataque de esa masa de imágenes es tan poderoso, que amenaza destruir la conciencia potencialmente existente de las cualidades capitales. (...) En las revistas ilustradas las personas ven el mismo mundo que las revistas ilustradas le impiden percibir (...) Nunca antes un período supo tanto sobre sí mismo.” (KRACAUER [1927] apud SZAFIR, 2015; pp.341)

O sea, casi cien años después, nada hay más contemporáneo a nuestros actuales días en este siglo XXI. Para pensar una nueva posibilidad sobre la ecología de las imágenes, debemos comprender el breve (y escaso) legado debordiano junto a la reflexión del siglo XX, cuando pasamos a reflexionar sobre las cadenas de producción y consumo en relación a las estéticas que engendran y a sus contextos de recepción.

Ver el episodio por una de estas plataformas [Netflix etc] sugiere también un pequeño quiebre de la cuarta pared, un juego con el propio medio [dispositivo] por el cual se está viendo el episodio<sup>17</sup>

Nuestros estudiantes no ven “televisión”. No, aquella fue la generación de Guy Debord y las que le siguieron a lo largo de toda la segunda mitad del siglo XX: nuestras

generaciones posmodernas (un enfermizo modernismo tardío). Nuestros alumnos – nacidos a fines del siglo XX e inicios del XXI – ven, tal como nosotros, datos en red. Pero se trata de otra naturaleza de red, donde son configuradas sus percepciones, sus estéticas.

La formación “televisual” actual de nuestros alumnos en la universidad pasa, en gran parte de su tiempo, por Torrent, Youtube y Netflix – sin mencionar los Gif Animados, Snapchat, Instagram, etc. Esta joven generación se encuentra inmersa en un mundo de *Search Engines* (motores de búsqueda). El remix algorítmico les sugiere una determinada estética audiovisual por medio de *motion graphics*: se trata de una ciencia ficción de los mismos productores de “Big Brother”. Más allá de nuestras investigaciones previas sobre *online database*, *remix* y montaje, hemos verificado en los últimos años la importancia de trabajar junto con los estudiantes de cine las cuestiones de diseño gráfico con un enfoque en los procesos-experimentaciones en *motion graphics*. Nos gustaría, por lo tanto, pensar aquí las tele-visualidades a través del bies etimológico de la palabra “cine”. La imagen en movimiento se encuentra en todos los lugares: del dispositivo cinematográfico *per se* a los *streamings* audiovisuales. Mientras que la utilización de Torrent indica una búsqueda precisa, en el remix algorítmico, a partir de aquello que referenciamos, Netflix se encuentra como respuesta – una solución<sup>18</sup> – a los estudios de televisión digital, la tan aclamada interactividad en la tele-visión a lo largo de los últimos quince años.

La nueva generación no resiste al control – ese fue un acto de libertad política calcado por aquella generación de 1968 en Francia interconectada por las centrales de transmisión que nos convirtieron en una especie de aldea global.

Pero, en todo y cualquier sistema cibernético, sabemos que una resistencia contra el control nada más es que el propio *feedback* previsto, la [retro-]alimentación prevista. Es necesario tener conciencia de que tal intensa manifestación del desvío durante un corto período será tomado tarde o temprano como una moda, un estilo, una herramienta en algunos programas comerciales y/o gubernamentales. ¡Si hoy vivimos en una cultura en red cibernética, esto significa que tal ruido (*glitch*) forma parte del principio del orden [y progreso] del sistema!...

De todas formas, parece haber en las formas videográficas de la actualidad una búsqueda – a través del

<sup>16</sup>Así como no somos solamente funcionarios de las máquinas – como aparentemente propuso Flusser (op. cit.) – y tampoco las máquinas son nuestras extensiones, tal como formulado por McLuhan (1969)

<sup>17</sup>Testimonio de un alumno en la asignatura “Estética e História del Arte III: Cibercultura” (ofrecida por la profesora Milena Szafir de agosto a octubre de 2017).

<sup>18</sup>“EuroITV Grand Challenge Competition” (2010-2013)

montaje, de la manipulación imagética, de la remezcla de efectos de no- perfección – por el punto donde la imagen (como medio) se torne algo sensorialmente inquietante: del encuentro crítico- reflexivo con los medios en choque con el espectador (era esa la propuesta, inclusive, del Glitch Art en la primera década de los años 2000, así como la propuesta de los primeros teóricos-realizadores del montaje cinematográfico en las primeras décadas del siglo pasado).

El enfoque de esa(s) imagen(es) del espectáculo – a través del paradigma debordiano – implica, por lo tanto, comprender la mediación tecnológica también como potencia de combate a los eslogans deterministas de una sociedad corrupta. Descolonizar el “orden y progreso” – la ideología ufanista que nos trae la ultra-formatación que discrimina no sólo la(s) nueva(s) estética(s) como también lo inesperado, lo extranjero, lo inquieto, lo otro, the *uncanny* [*Unheimlich* en el original freudiano] – sería apostar en los *bugs* de no-continuidad: constantes trabas en la Internet de las narrativas audiovisuales (de los sonidos e imágenes en movimiento) o de la carga de datos [*loading*]. Imágenes que parecen romper “los resquicios de magia en la vida cotidiana” (GINZBURG apud SZAFIR, 2015) y traducen cierto regreso de las religiones. Esas que, en verdad sabemos, nunca se habían ido.

¿De qué forma esta esfera del video online reconfigura la propia historia de las imágenes – y de la cultura más allá del arte – en sus reproductibilidades técnicas en los flujos de las redes? (Szafir, 2015)

### Créditos

*I'd like to thank Luciana Fleischman – Universidad EAFIT (Colombia) – for the current Spanish translation version and all students who wrote and provided helpful comments on previous several versions of this research during my aesthetics, audiovisual database and VFX classes.*

### Author's Short Bio

*Milena Szafir is Professor, PhD, in the Brazilian Federal University. Her research issues are on the audiovisual apparatus [experimental practices and aesthetics], focusing low & high technologies, video editing-montage, online remix issues, surveillance situations, spectacle media and the sci-fi field. As an artist, she is regarded as the creator of the first live mobile webtv from streets via cellphones (2006-2009)*

*and one of the pioneers in the Brazilian live cinema [v'ing] scene. In 2011 she received, for the body of her work, the “Sérgio Motta Art and Technology Award”. During the last fifteen years she has been drawing and teaching several media lesson plans, from open audiovisual workshops to motion graphics at Cinema and Design graduate courses.*

Doctora en Audiovisual por la Universidad de São Paulo [USP]. Profesora del Instituto de Cultura y Arte. Supervisora de las becas “Projet'ares Audiovisuais” y del colectivo “#ir!” [Intervalos & Ritmos: Grupo de Investigación en las Estéticas del Montaje]; co-coordina “Montagem Audiovisual: reflexões e experiências” [Nuevo Seminario en la Sociedad Brasileña de Estudios en Cine] y “Zootropo” [Grupo de Estudios en Animación & Motion Graphics]. Realizó “Stream'engramas de uma revolução – corte1” (2016; ensayo audiovisual), “TMGM [The Memmory Game Mashup]” (2015; prototipo PhD app) “Retóricas Audiovisuais ME” (2008-2010; database video- essay), “YouToRemix” (2010; online interactive video), “Manifeste-se [todo mundo artista] – mobile webtv live broadcast” (2005-2009; live streaming via cellphones from streets), “Vjiar: web-vj'ing-cam” (2005; online remix video app), “Comunicacidade: a educação através da arte-comunicação” (2003; ensayo audiovisual, live cinema y game/ montaje-app design), entre otros.

### Referencias

- Walter Benjamin. 1985 [1934]. O autor como produtor: Conferência pronunciada no Instituto para Estudo do Fascismo. *In Obras escolhidas* volume 1. Brasiliense, São Paulo, BR.
- Guy Debord. 1994 [1967]. *A Sociedade do Espetáculo. Contraponto*, Rio de Janeiro, BR.
- Gilles Deleuze. 2007 [1990]. *Post-Scriptum: Sobre as Sociedades de Controle*. Ed34, São Paulo, BR.
- Georges Didi-Huberman. 2013 [1990]. *Diante da Imagem*. Ed34, São Paulo, BR.
- Sergei Eisenstein. 2002 [1949]. *A Forma do Filme*. Jorge Zahar, Rio de Janeiro, BR.
- Vilém Flusser. 2002 [1983]. *Filosofia da Caixa Preta: Ensaios para uma Futura Filosofia da Fotografia*. Relume Dumará, Rio de Janeiro, BR.
- Michel Foucault. 2008 [2004/ 1978-79]. *Nascimento da Biopolítica*. Martins Fontes, São Paulo, BR.
- Marshall McLuhan. 1969 [1964]. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. Cultrix, São

Paulo, BR.

mmnehcft [mm não é confete]. 2004. *Manifesto Panóptico*. Independente [1500 exemplares], São Paulo, BR.

Baruch Spinoza. 2008 [1677]. *Ética. Autêntica* Editora, Belo Horizonte, BR.

Milena Szafrir. 2017. *Design & tele-audiovisualidades (ou, das formas videográficas)*. In *Anais Intercom*.

Acesso em 10 de febrero de 2018 from <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0308-1.pdf>

Milena Szafrir. 2016. *Video[en]gramas de uma revolução*, versão 4G [ou Através das estéticas pós-históricas: Guten Morgen, Herr Flusser!]. In *Revista Eco-Pós*; v.19, p.91. Acesso em 30/03/2018 from [https://revistas.ufrj.br/index.php/eco\\_pos/article/view/3348](https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/3348)

Milena Szafrir. 2015. *Retóricas Audiovisuais 2.1: Ensino e Aprendizagem Compartilhada: Passado, Presente, Futuro. Ou uma Arqueologia-Cartografia da Montagem*. Ph.D Dissertation. Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo [ECA-USP], São Paulo, SP, BR.

Milena Szafrir. 2010. *Retóricas Audiovisuais [Tropa de Elite na cultura em rede]*. Tesis de Maestría. Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo [ECA-USP], São Paulo, SP, BR.

Milena Szafrir. 2009 [2008]. *Retóricas Audiovisuais em Rede: Debord para além de sua Distopia* [breve análise de “A Sociedade do Espetáculo – o filme” (1973). In *Relatório de Qualificação* [complemento]. Acesso em 04/04/2018 from [http://manifesto21.com.br/mestrado/?page\\_id=125](http://manifesto21.com.br/mestrado/?page_id=125) [via Google] ou [http://stoa.usp.br/surveillance/files/1722/9488/Exam\\_e+de+Quali\\_txt02-correcao01.pdf](http://stoa.usp.br/surveillance/files/1722/9488/Exam_e+de+Quali_txt02-correcao01.pdf)

Milena Szafrir. 2006 [2004]. *Work in Progress: Performance-Vj'ing-Wireless* [de “Performances Panópticas” a “Cyborg Panópticoando – Manifesto21”] ou a elaboração de um manifesto multimidiático: o Manifesto Panóptico. In *net cultura* 10 [Digitofagia], Giseli Vasconcelos e Ricardo Rosa (eds.). Radicais Livros: São Paulo, Brasil, 98-100. [https://monoskop.org/images/7/74/Rosas\\_Ricardo\\_Vasconcelos\\_Giseli\\_org\\_net\\_cultura\\_1.0\\_Digitofagia.pdf](https://monoskop.org/images/7/74/Rosas_Ricardo_Vasconcelos_Giseli_org_net_cultura_1.0_Digitofagia.pdf)

# ‘Mestizofuturismo’: La Ficción Sónica como Especulación Post-Colonial en la Medellín del Nuevo Milenio

**Miguel Isaza Morales**

Laboratorio Éter  
Medellín, Colombia  
m@eter-lab.net

## Resumen

A partir de un análisis de algunas expresiones del hip-hop y el techno de las dos primeras décadas del siglo XXI en Medellín, se busca indagar en cómo la ficción sónica planteada por Kodwo Eshun, permite la especulación en territorio no como construcción de un modelo de ciudad sino en tanto creación de grietas donde se deshace la pretensión de homogeneidad en la búsqueda del espacio y más bien se opta por rutas alternas, otros espacios dentro de la virtualidad del ciborg, en los que se disuelven jerarquías de la materia y los elementos ontológicos que inciden en cualquier intención topográfica dan paso al sonido para que proponga su propio mundo. Partimos del hip-hop, pasamos al techno y finalmente ahondamos en la ecología sónica que nos deja ad portas del mito del *mestizofuturismo*.

## Palabras Clave

Mestizofuturismo; ficción sónica; Medellín; ecología oscura; hip-hop, techno, realismo especulativo.

## I. Meridiano Psicotrópico

“Cómo no explotar si nacimos en la nueva granada”, se pregunta en un micrófono Granuja, rapero de Medellín que en otra ocasión hablaba del “azar del meridiano psicotrópico” y el “círculo vicioso” que es hoy nuestro mundo; un bucle, un ser con doble sentido, una paradoja. Pero ¿Cómo nacer si el embrión mismo implica explotar? ¿El mestizo nace? ¿Qué es lo que nace tras la colonia? ¿De quién es hijo aquel resultante de una mezcla indefinida? ¿Qué lugar reclamamos? ¿Qué le pertenece a quién en esta tierra por defecto usurpada? ¿Tendremos tiempo? ¿Qué somos? Qué vamos a pretender eso del ser, nosotros, que brotamos de la anacronía y hemos vivido en el mito la realidad y viceversa. Nosotros, que no tenemos sueños si o realidades, como dice el rapero en una de sus canciones, asumiendo ese estado de hipnagogia –ese estado donde la vigilia y el sueño son indistinguibles– y no el ser, pareciera ser el fundamento de nuestra realidad.

## “No Soy el Futuro”

Nacimos entonces en un meridiano hipnagógico, un espacio intermedio, una grieta de las cosas. El mestizaje es realmente un encuentro de las posibilidades de los objetos, por ende, la cuestión será la de asumir ese ruido extraño y disponerse a la escucha que, aún en la oscuridad de nuestros tiempos y la incertidumbre de nuestros espacios, resguarda la pregunta por el sentido. Ahí, como una granuja, en medio del absurdo, del intersticio, del cinismo, la escucha se presenta como espacio para eso que el teórico Kodwo Eshun llama ficción sónica y se refiere a los mundos del sentido y los encuentros conceptuales internos de una propuesta sonora, donde todo dice: la postura, la carátula, los títulos, la presentación, el sonido en vivo, etc. En el caso de Granuja la condición se cumple a cabalidad: está a fin de cuentas lejos de Medellín, lejos del concreto, observando la función, sumergido en la escucha, en el vinilo, en el sample, en la rima; estudiando, gritando y amando en rap, de tal modo que este se convierta en una oportunidad para no solo plasmar, sino engendrar su filosofía de vida.

La crónica polisémica de Granuja nos sirve de entrada a un panorama que, aún siendo tan volátil, es íntimamente realista, crudo y sincero como lo es el de la Medellín del temprano milenio. Una ciudad sin futuro, pero con el fantasma de uno creado por el progreso, una Medellín espectral, entendiendo por espectro la noción que nos ofrece Mark Fisher del espectro no como algo sobrenatural, sino como “aquello que actúa sin existir (físicamente)” (Fisher 2014). La ciudad que recorre Granuja con su pipa, es fantasma, ambigua, dicotómica, asimétrica, indirecta, caricaturesca. Porque no existe, pero está; porque no es, pero aparece; porque no tiene sentido, pero lo construye. “Ya no soy niño” –dice el rapero– “no soy el futuro. Soy el presente y no creo en Jah, creo en el ya, y en ese jazz”, dejando así clara su



manera de anular el tiempo y asumir nuestro estado de perpetua emergencia.

Pero que su propuesta no se entienda como nihilismo pueril, ya que es todo lo contrario: una reconfiguración oscura –aunque vitalista– del estado de cosas, donde la ironía es herramienta lógica privilegiada para saciar el afán de liberación de aquello que nos quiera mantener fuera presente. Por ende, la oscuridad aquí no es depresión sin más, sino realismo atento al embrujo y absuelto del tiempo mismo. En una de sus canciones dice Granuja que mató el cóndor y quemó Macondo, como una forma quizás de expresar su condición existencial ante esa Colombia fantasma, expuesta aquí un magistral uso del verso y la metáfora, de la rima y la figura fonética, del ritmo de tradición y el tono justo. Hay en Granuja crítica, poesía, política, ensoñación y comedia. Hay referencias o abstracciones, hay tanta erudición como banalidad en el lenguaje, un constante contraste entre lo popular y lo universal, un retrato mágico de la vida, un realismo especulativo en las raíces mismas del sonido de la montaña.

## Big Data

Si llevamos más lejos la cuestión, podríamos pensar en la idea del antropoceno y la idea de un momento de la tierra donde nos hacemos conscientes de la magnitud terrestre y nuestra agencia en el entramado ecológico, la situación de Medellín no vendría siendo muy diferente a la del mundo mismo: todo se acabó y este Macondo, como siempre, retornó a la soledad. Hemos acabado con todo y solo nos queda un futuro paradójico que, como apunta el filósofo Timothy Morton, es “impensable, aún así lo estamos pensando” (Morton 2016).

En esto tienen que ver mucho los medios de comunicación y las estrategias de la audiovisión en general. Granuja bien se aprovecha de las figuras de la propaganda y propone una mecánica interesante para especular sobre los tiempos de esa máquina audiovisual que la tecnología constituye. David Toop, por ejemplo, habla de cómo los medios han hecho del mundo un teatro y cómo nuestra cultura actual es “etérea, absorta en perfume, luz, silencio y sonidos de ambiente, desarrollada en respuesta a la intangibilidad de las comunicaciones del siglo veinte” (Toop 2016). A esto podríamos sumar la asimetría y el cinismo misterioso de las cosas del que habla el mismo Morton (2013) o incluso el anacronismo y la inercia que Mark Fisher asigna al siglo XXI (Fisher 2014), donde la cuestión del tiempo

trata de simultaneidad y no linealidad de tiempos, por ende, muere el futuro hegemónico y proliferan tiempos perdidos, dormidos, extraños o vacíos, como una fuga de fantasmas en la suspensión temporal de la ciudad.

Refleja Granuja a la perfección esta dicotomía de tiempos, la gran maleza de cosas, ese rizoma de sentidos de lo real donde parece jugarse el mundo y sus siluetas. La composición del rap de Granuja es a ratos excesivamente críptica, a ratos simple y perspicaz, tan personal como universal, aforística pero extrañamente narrativa, acelerada en un continuo sónico de frases con múltiples capas de sentido. Su voz genera en la escucha mutaciones irreversibles, una profunda expansión de lo imaginable y solo lograda por un “militar del rap en trance” que conoce las abstracciones esotéricas y terroristas que Eshun le otorga a la arquitectura hip-hop (Eshun 2018) salvo que en el caso del Granuja, es asumida como una ciencia anclada en la escucha y la atención al detalle de lo que se dice, por ende, cada vez despojando de sus letras toda referencia obvia y en vez de ello acudiendo a una contienda más seria con el andamiaje mismo de lo real en su código y su abstracción. En ese sentido Granuja construye una máquina reactiva a partir de su capacidad de ahondar en el mar de información de nuestra era cibernética. Su estrategia será en ese punto crear un rap hipertextual, encriptado, enmarañado. Un rap que se revela únicamente tras muchas escuchas, tras conectar los tantos sentidos posibles de las palabras que contiene, tras entender los universos paralelos que construye narrativamente y ubica meticulosamente en su compleja dinámica verbal, que nunca llega a ser estructura.

## Como una Granuja

No hay que olvidar que estamos ante un culebrero, un bufón, un gran ilusionista que viene a señalar la comedia del mundo mediante una diatriba ideológica que le permite crear ironías políticas, aludir a eventos históricos, reflejar agujeros de la sociedad, exponer el teatro de lo real o declarar la abolición de dogmas, normas y creencias. Rap ateo, rap herético, pagano, especulativo, escéptico. Desde la tragedia de Armero hasta la oscuridad de Nuquí aparecen reflexiones que cruzan la metáfora universal y la referencia local para brindar varios sentidos y abogar por nuevas versiones de las cosas.

La heterogeneidad de la propuesta de Granuja se basa precisamente en esa constante consideración de lo real

y lo imaginario, de ese juego con la versión del mundo desde la ficción sónica. Su uso del lenguaje recuerda otra idea de Eshun: la del alfabeto como tecnología ubicua (Eshun 1998) que hace parte de una ciencia hip-hop que opera como una ingeniería conceptual, rítmica, sónica que tiene fines subversivos con respecto a determinado sistema. Pareciera siempre un juego de utopías, una guerra de mundos posibles, una batalla por la realidad en la que Granuja poco a poco se va acercando a esa dimensión del rap que se hace consciente de lo que Eshun llamaría *máquina futurística*, concepto empleado con el fin de identificar modelos de armazones reactivos, militantes, capaces de generar en sí mismos conceptos, mundos, posibilidades en la expulsión de la sonoridad en sí, aquí fuerza política, material y social, al tiempo que onírica, imaginativa y futurista.

La ficción sónica en este sentido sirve como estrategia de reconfiguración cibernética, como plan de expansión del espacio psicofísico, como un juego de sátira y elevación reflexiva que en la oscura paranoia de Granuja, logra combinar el país y sus dramas, pero también evidenciar la constante filtración ideológica que da forma a gran parte de la ficción sónica del rapero, comenzando por el mencionado misterio del mundo que se hace presente en sus reflexiones más existenciales, hasta alcanzar una suerte de realismo que si bien es consciente del caos del presente, es suficientemente inteligente como para trascenderlo desde la ironía y la fugacidad del doble, triple, u óctuple sentido que da el rapero a sus palabras, con las cuales no construye un mundo ni un personaje, sino una plataforma para que cada oyente sea a fin de cuentas quien complete la ecuación y edifique la versión de los hechos que más le convenga a su ficción.

## II. Mestizofuturismo

Preguntarse por esa mezcla de dimensiones – política, temporal e imaginaria– es sin duda un punto en el que es menester renunciar en algún momento a la dimensión lírica. La palabra es virtud y por eso una expresión como el rap le debe la vida. Pero la palabra es también ambigüedad y engaño, contradicción y virus, y por eso una expresión como el techno es necesaria dentro del entramado sónico de un proyecto futurista: porque sus canciones carecen de letras, salvo algún trozo de grabación, o uno que otro extraterrestre ante el vocoder. Por lo general el impulso del techno carece de presencia de la voz humana y más bien está habitado por

simbiontes que entre la red y la escucha crean fantasías capaces de superar el hecho mismo de componer sonidos e interpretarlos en máquinas, para pasar más bien a una militancia con el espacio y el cuerpo. Si en el rap de Granuja no escapamos del espacio infinito del meridiano psicotrópico, en la ficción sónica del techno local, será imposible dejar de moverse, dejar de viajar en el tiempo.

## El No Futuro del Mestizo

Antes de adentrarnos en el techno, vale la pena considerar la idea del mestizo como impulso futurista por sí mismo, antes de pensar en máquinas y robots como los elementos predilectos de lo que aquí llamamos futurismo. En ese sentido la tecnología siempre ha estado, y se rumora de hecho que las ciudades anteriores a nuestro tiempo, poseían dispositivos aún más interesantes que los que hoy aparatosamente nos rodean. El techno no entonces es futurista por hacerse con máquinas, sino por emplearlas para viajar en el tiempo, como algunos habrán hecho antes con las guitarras, los telescopios o las plantas sagradas. Así podemos pensar *el mestizaje como el futuro* y no solamente un *futuro del mestizo*. Porque se trata de asumir la tecnología como figura determinante en el entramado de lo real y al mismo tiempo la necesidad lo mestizo como realidad única posible en de la heterogeneidad que la máquina representa. Es por ende una tensión inagotable de utopía y contra-utopía, cosmogonía máquina desarrollada no por la hegemonía de un mito sino por la interacción y fecundación mutua de diversas mitologías que se baten en la virtualidad del ciborg.

Pero si como ya indicamos antes, el mestizo nació sin tiempo, ¿entonces qué es realmente eso que podría llamar futuro? ¿Qué sería un futurista en un tiempo no lineal? Y aún más raro: ¿En qué consistiría un mestizo futurista? Para ello debemos recurrir al techno, y concretamente a un agente sónico que viene a ser probablemente uno de los más importantes en nuestra investigación: el productor local Verraco, quien plantea el futurismo como una lucha con y desde el tiempo, donde se incluye el pasado que se tiende a reavivar en el futuro, pero a su vez se incluye el futuro que se suele imponer con el fin de perpetuar modelos absurdos, como esos tantos mecanismos de opresión, explotación o desaparición que han acogido estas tierras desde tiempo sin principio. La idea de Verraco y su sello *Insurgentes* –cuyo logo parece inspirado en el puño en alto de lo que antaño era el bloque socialista–, es precisamente la de

generar una postura política y social, al mismo tiempo imaginativa y estética, donde sea posible darle cabida sónica al impulso de resistencia y revolución que nos ha permitido por décadas ocupar ese espacio psicofísico habitualmente invadido por otras señales del sistema.

Verraco es evidencia de una apropiación del espacio mental propia del techno, eso que Eshun explora bajo la idea de *technofication* y relaciona con la posibilidad de llenar de techno tanto la ciudad como la persona, de tal forma que la ficción sónica sirva para reconstruir paralelamente el espacio y el mecanismo que lo habita. Se trata de una síntesis del sí mismo, un constante intercambio de impulsos que constituyen lo vivo y en el caso de Insurgentes se manifiesta como tendencia a la resistencia en términos de mantenerse en la búsqueda de una emancipación sónica.

### No Estamos Pintados en la Pared

En el contexto local la palabra verraco o verraquera se utiliza de varias maneras, principalmente dos: por un lado, denota pujanza e ímpetu: ‘actuó con verraquera’, ‘es admirada por verraca’. Por otra parte, hace alusión a la rabia y el dolor acumulados: ‘está enverracado’, ‘se fue muy verraco del lugar’. Ambas acepciones estarían en juego aquí y valdrían para hablar del mestizo, que también tiene tanta rabia como ganas de levantarse diariamente a continuar. El impulso de opresión y visión rebota entonces en fuerza e imaginación. Por eso la ficción sónica de Verraco propone agitación, en su caso a la manera de un arriero electrónico, que igual a los de antaño pero sin otra mula que las máquinas, trae nuevos artefactos, como sus tres primeros EPs que configuran la génesis de su sonido: un primer vinilo blanco que en el centro lleva la imagen de lo que parece un indígena guerrillero; un segundo disco, que será negro y mostrará un andrógino encapuchado en la portada; y el tercero, rojo y con un futbolista de tez morena celebrando un gol.

Entre la precaria, aunque justa información que tiene cada disco, se vislumbra algo de eso que Eshun llama *conceptechnics*, para referirse a conceptos que nacen dentro del mundo de la ficción sónica, de los productores, los sellos y sus obras. En el primer disco, titulado ‘Resistir’, aparece el concepto de ‘mestizofuturismo’, que se va a la perfección en la fábula sobre la cual se construye el tercer disco, titulado ‘Don’t Kill ‘em All’ (No los maten a todos). El concepto en ese caso fue inspirado por un potente símbolo: un afiche del grafitero Toxicómano, pegado al lado de la famosa

discoteca :// *about blank* de Berlín. En él, una foto del futbolista Freddy Rincón celebrando eufóricamente un gol contra Alemania en el 90, en uno de los partidos más importantes de la historia del fútbol colombiano. La frase al lado del afiche: “No estamos pintados en la pared”.

Si nos detenemos en algunas sugerencias alegóricas de la afirmación, es evidente por un lado la cuestión del grito afro de quien logra superar al alemán en un enfrentamiento. Pero también es el ejercicio político de no solo reflejar el hecho –al pegarlo en una pared–, sino de agregarle la denuncia, al jugar con una frase que en la jerga popular denota un reclamo de atención. Clamar que no estamos pintados en la pared es decirle al mundo que merecemos atención. Pero quizás hay que ser realistas: estamos pintados en la pared y más allá de intentar renunciar al hecho de ser mera pintura, deberíamos entender de donde viene esa necesidad por no pasar desapercibidos. Es innecesario hoy tejer dicotomías entre el afuera y el adentro, entre lo propio y lo del otro, por ello más bien prescindamos de la pared y pintémonos en la oscuridad del tiempo que queda, el tiempo del sonido.

### Afrofuturismo, un Espejo

La construcción de una ficción sónica como impulso de resistencia de una diáspora ante el discurso dominante de una determinada mecánica que pretende la autoridad, no es algo que hayamos inventado. Tampoco lo es la pobreza de un lugar marginal ni la ironía de pensar un mundo solo para hombres blancos. Y mucho menos novedad será el tratamiento de estas cuestiones en un panorama de ciencia ficción, donde la especulación establece la crítica, la grieta y la ruta alterna a la historia común. Nada de esto es nuevo porque es un espejo de un impulso anterior: el afrofuturismo. Sin embargo, la novedad es una quimera que no queremos perseguir, por ende, más que copiar un concepto en busca de lo nuevo, lo valoramos como reflejo, una sugerencia, un ejemplo. La cuestión no será tan simple como cambiar afro por mestizo y aplicar una misma ‘lógica futurista’. Básicamente porque no hay una lógica tal y, no soni ni los mismos tiempos, ni el mismo espacio, ni la misma tecnología. No se trata de la misma historia ni la misma búsqueda. La imaginación es también otra porque la memoria también lo es, así que son tantas variables que realmente no tiene sentido pensar el mestizofuturismo como una especie de revestimiento mestizo del afrofuturismo.

Como tal, el mestizofuturismo podría ser e gran medida una continuación del llamado que el afrofuturismo tiene más allá de lo afro. Es en cuanto tal un rebote, un reflejo, un impulso nuevo de algo que ya venía creciendo. En términos concretos de la ficción sónica se trata en cierto sentido de un rebote cultural de ciudades como Detroit o Berlín, donde antes de los festivales y clubes famosos, había danzas okupa y lugares clandestinos, algunos de ellos luego convertidos en clubes legales y recocidos. A su vez se reunían productores en el anonimato a crear pistas que luego estarían retumbando en algún lugar, tal y como sucede en las noches de la Medellín bajo tierra. Esto es porque el techno, además de implicar una reconfiguración mental constante, es ante todo un acto político con el espacio y el cuerpo, con una escucha que baila y se toma el territorio desde la ficción sónica.

### III. Manténte en Movimiento Si Puedes

#### Programar Ciudades Sónicas

En un apasionante un apasionante libro sobre el techno y el Berlín posterior a la caída del muro, Felix Denk y Sven Von Thülen exponen tres razones por las que el techno se convirtió en “banda sonora del momento excepcional que siguió a la caída del muro”: “el ímpetu del nuevo sonido, la magia de los lugares y la promesa de libertad” (Denk y Von Thülen 2015). Si bien no podemos hablar de un fin de la guerra en un espacio como Medellín, donde es difícil derrumbar muros porque a veces son fronteras invisibles, o donde no puede exigirse a veces justicia ya que los encargados de hacerla cumplir están ocupados alterando el tablero para sí mismos, si podemos atrevernos a buscar otras ciudades, que nunca serán la de antes y tampoco gozarán de un mañana, pues ya nunca se volverá a llamar Medellín y no tendrá de otra que abandonar la imagen de ave fénix que le quieren imponer.

La ciudad anterior se quemó, pero no del todo porque quedo su fantasma, como si las cenizas no hubiesen sido suficientes como para clamar un renacimiento, cosa que ya sabiamente indicó el escritor Pablo Montoya (2017). Lo que nos queda es por ende buscar rutas en esta ciudad fantasma, donde abunda la denominada narcocultura, donde hay vacíos aún más profundos en salud y educación, problemas ambientales delicados a causa del desmedido progreso industrial, absurda fragmentación del poder con alta corrupción y criminalidad, entre otros problemas que no son aquí

nuestro tema, pero cabe mencionar para tener presente que tanto como aquel que le rinde culto al rap, como quien participa en el rito del techno, están en un panorama aún agreste, aún lleno de conflicto y dicotomía. Estos artistas operan todos en una ciudad intersticial donde se cumplen los tres elementos que mencionan Denk y Van Thülen: el frenesí y el furor de la sonoridad entrante, los espacios mágicos y el impulso místico de liberación y trascendencia.

#### Moverse

Se trata de esquemas que no le hablan por ende a una ciudad anterior o posterior sino a una fuera de cualquier línea y más bien presente como oportunidad para programar y alterar los esquemas preestablecidos de lo que consideramos como territorio, abandonando así tanto la ciudad del pretérito como la del mañana, y en vez de utopías absolutas, planteando plataformas abiertas de construcción sónica desde donde se busquen espacios sin fronteras, mundos invisibles, puntos desde donde sea posible viajar a otras zonas de lo posible, como lo que busca *Move*, un colectivo de Medellín que se dedica a promover la cultura electrónica por medio de ritos sónicos que se apropian de la ciudad con el fin agrietar sus códigos, sus mecanismos, su estructura y su potencial como portal a ciudades futuras. “Mantente en movimiento, si puedes”, es uno de sus lemas, donde se resume con creces lo que serían sus dos pilares: el baile y la militancia. El segundo se construye mediante el primero, por tanto el activismo gira en torno al sonido y el baile como movimiento dentro de esa ciudad espectral.

La dinámica de *Move* es la de una expedición cibersónica por el área metropolitana que busca restituir de forma subrepticia del entorno material y acústico y desde allí convocar objetos sonoros no identificados y señales de otra galaxia. Es toda una en el techno, una conocida práctica de invadir espacios abandonados, como un bunker que previamente poseía la mafia y en el que *Move* metió a un comandante del sonido de la talla de DJ Stingray. Y es que esa Medellín cíclica, psicotrópica y mestizofuturista, no podría ser mejor escenario para montar una estación espacial internacional de sonoridad, en el caso de *Move* a partir de un proceso básico de colaboración entre DJs, artistas, promotores y oyentes, todos operando para aprovechar vacíos de la ciudad a la manera de espacios subculturales. Cada uno de los integrantes de *Move*

es un viajero del futuro comprometido con la idea de construir enlaces con el presente. Su constitución no tiene otro fin que aprovechar la pista de baile como entorno político y catártico, propio para esa *ravelation* de la que habla Simon Reynolds (2014) para referirse a las epifanías de la pista de baile, esos momentos donde el cuerpo, el territorio y la imaginación se reprograman conjuntamente.

En Move hallamos este proeso en su intención de desterritorialización, no enfoca en reconstruir Medellín, sino más bien en utilizarla de estación de aterrizaje, templo, o punto de conexión. La ciudad misma aparece como conjunto de variables que pueden reprogramarse desde lo *audiotáctil*, como diría Eshun. Así el movimiento en la escucha y el cuerpo mismo se presentarán como vías políticas que permiten romper con la tradición local e instaurar modelos de otros mundos. Así, un colectivo de oyentes se convierte de repente en una plataforma donde se confeccionan mundos posibles, cosa que solo se comprende estando ahí, sintiendo cómo el sistema sonoro destruye toda noción de gravedad y cómo el sonido atraviesa cuanto objeto se mete en su laberinto: los recuerdos de la semana, los sueños a futuro, las formas, las ideas, los espacios. Todo colapsa en medio de horas seguidas de explosión cibersónica, donde arpegiadores, LFOs, pulsos de voltaje, bits o números se esparcen y se juntan cual ecosistema.

### El Amor es la Respuesta

Como ya decíamos, hay que tener presente que las acciones Move no operan posterior al conflicto de Medellín, sino posterior a sus primeras etapas; porque el conflicto sigue y mientras unos se las arreglan para articular su cuerpo en el movimiento del sonido dentro del *rave*, otros agitan sus órganos para alcanzar la precisión necesaria que implica un disparo a cualquier cuerpo que se mueva. Rave y calle conjuran de nuevo la ambigüedad, y en una ciudad de tan extrema plasticidad, donde se otorgan motines a aquel que deje al otro quieto ‘de por vida’, será sin duda meritoria una militancia por el movimiento. Así como habrá guerrillas coleccionando cadáveres, las habrá convocando danzantes y la diferencia no sería simplemente que unas usen armas y las otras tornamesas sino también el hecho de que la una es material y la otra no, por tanto, una se inclina por valores como el dinero y el poder, y la otra apuesta por asuntos como el amor y el sonido.

Sí, el amor. Para máquinas reactivas como Move la

materia es simple medio, el dinero es solo puente, y la respuesta, como dicen las camisetas del colectivo, es el amor. Pero no un amor religioso, sentimental o personal, sino un amor místico, de compartir entre oyentes. Amor como liberación ante la escucha, como impulso de plenitud sónica, aquí anclado a la idea de una ficción sectaria y militante que busca aprovechar una grieta en la historia de Medellín. Sería erróneo llamarla religión y podríamos considerarla más bien como espacio que hereda esa “tensión entre la tendencia militante y el impulso místico” (Reynolds 2014) del que habla Reynolds cuando estudia movimientos como ‘Underground Resistance’, ejército de la sónica Detroit, de cuyo impulso Move será en gran parte heredero. Por su sonido extraterrestre, su postura política, su acción social, su gesto acusmático, sónico, incluso terapéutico. Es un linaje bien conocido del techno de culto y referente de muchos otros y que comparte un impulso que bien podría ser global, universal, para todos los entes: “trascender la opresión terrenal mediante el viaje por «extraños caminos celestiales» de la imaginación.” (Reynolds 2014).

Por ello Move es el ejemplo perfecto de la importancia que tiene en Medellín el techno a la hora de trascender ciertas categorías que definen el estado de cosas, evidente además en su forma de apropiarse del espacio y de plantear ritos cibersónicos en lugares abandonados, inusuales o clandestinos, planteando una militancia topográfica cuyo valor radica en que estamos hablando de una Medellín posterior al siglo XX, posterior a esa que venden las películas, pero también reticente a la mencionada imagen del ave fénix que pretenden los progresistas de la innovación. Todos hablan de Medellín, pero Medellín se disolvió y quedó en un limbo, en un tiempo suspendido, una grieta embrujada e irreversible. Tal vez Medellín será siempre esa dramática máquina mística que describe Gonzalo Arango en el 63: un lugar “ideal para místicos” pero donde viven “los industriales antioqueños.” (Arango 1963).

### IV. Después de Medellín

Por cierto, Gonzalo Arango, que fue un poeta y no un crítico del techno, llamaba a Medellín “pequeña Detroit”, por apestar a hollín y perseguir la industrialización desmedida. Por estos días, no es muy distinto el panorama. De hecho, ambientalmente es peor: los ciclistas andan con máscaras, hay toques de queda para los autos, alerta para las fábricas y a la ciudad la apodan *Medehollín*.

## Máquinaria Mística

“Ni siquiera hay un rincón en tu monstruoso corazón de máquina para que florezca la flor bella, la flor inútil de la Poesía” (Arango 1963), decía el nadaísta. Pero nuestro panorama es otro, porque, aunque es evidente la prolongación del mito progresista que embruja esta pequeña Detroit y hace de su corazón cada día más monstruoso, a su vez presenciamos el grito de resistencia en la manifestación sónica, donde la estética aparece como ontología oscura, sónica, donde la novedad es un mito y la única alternativa pareciera ser el hecho de optar por algún refugio invisible, intangible y únicamente presente para quienes, aceptando su silencio, se permiten la escucha como espacio intermedio entre el robot y el místico. Porque si es ideal para místicos y de igual interés para industriales, como decía Arango, entonces esta tierra es ideal para estas *máquinas místicas* que son el rap y el techno, o estos *místicos-máquina* que son Granuja, Verraco o la familia de Move. *Máquinas místicas* en tanto son artificios programados bajo unos parámetros determinados, cumplir funciones concretas, forzadas, repetitivas, pero están programadas con funciones –místicas– que sobrepasan la razón para asumir lo inefable de la escucha y apuntar a la libertad y la plenitud. Y los místicos-máquina, esos mecanismos que habitan desde la insurgencia y buscan la liberación siendo nodos activos en la matriz que configura el ciborg.

La ficción sónica que comienza a tejerse en la Medellín del nuevo milenio es una especulación post-colonial de la escucha no tanto porque busque un reemplazo del modelo de la colonia, sino más bien por lo contrario: se dirige a una alternativa ontológica del mismo. Pero la escucha advierte con mayor contundencia que los espacios no son esquemas sino más bien puntos intermedios donde se generan todo tipo de posibilidades. Como enseña Timothy Morton en su ecología oscura, “un entorno no es un círculo cerrado sino un bucle cambiante” (Morton 2016), por ende, más que construir una Medellín que olvide su círculo vicioso, hemos hallar en sus grietas la ruta hacia otros confines de la imaginación y el territorio en igual medida. Porque en una cultura de humo como la nuestra, donde las montañas nos permiten vivir en las nubes, el espacio para el onirismo siempre está tan abierto. Por eso la importancia de surcar nuevos territorios que constituyan rutas al realismo, y reciban la ficción sónica como puente especulativo y en esa misma dirección, escucha como sentido generativo, creativo,

propositivo, revelador de ‘mundos sónicos posibles’ (Voegelin 2014).

## Una Grieta en la Pequeña Detroit

Por esto, más allá de tildarla de pequeña Detroit debido al techno y la industria, o pretender en cada esquina un Wu-Tang a causa del rap y la violencia, hemos antes que nada de buscarle a Medellín su particularidad sónica. ¿Qué es lo que tiene su sonido que le impide desprenderse de su fuerza utópica? Probablemente sea su caos mismo, su dicotomía, su indecisión, su contraste. Su ser intersticio, ser indefinido; el recuerdo vivo del peso de su historia, entrelazado con la levedad de su prodigiosa visión, hoy evidente en la arquitectura del rap y las órbitas del techno como antaño en los versos del poeta o el resonar de los cueros de tambor. La aspiración, sin embargo, sigue siendo la misma de cualquier ficción sónica: ser máquina reactiva hacia la liberación, una profunda transferencia de sensaciones.

El mestizofuturismo no es entonces un modelo de mundo sino una estrategia para agrietarlo. No es una cosmogonía sino una fuerza, un virus en el algoritmo de la identidad misma. El mestizaje no es aquí mezcla sino ausencia de génesis; y el futurismo no es pensamiento del presente hacia el futuro sino el círculo vicioso del tiempo mismo. El mestizofuturismo es una oportunidad para la especulación y la apertura de la escucha, donde es posible gestar mundos desde lo sónico, su respectiva agencia y su manera particular de auscultar lo real ahí, en la mismísima oscuridad: con cimientos invisibles, ingravidos, intangibles, pero polisémicos, fantasiosos e imaginativos que son a fin de cuentas los impulsos que permite la manifestación sónica, la cual al estar siempre entre lo material y lo inmaterial, se vuelve el espacio ideal para una alquimia del sentido que nos permita nuevas definiciones de los lugares y momentos.

El mérito de la ficción sónica en medio de un panorama semejante, no es entonces el de la pretendida idea de una ciudad que ahora hace arte porque superó la violencia del siglo anterior. Si bien esa forma de violencia como tal, ya no está presente, sí lo hacen sus rescoldos, sus mutaciones y herencias, algunas aún más refinadas, más capaces, más subrepticias. Muchas operan a partir de otras formas, incluyendo las armas, pero también las imágenes, los discursos y la propaganda. Las hay también como masas simbólicas, instrumentos de logomaquia, basura intangible, señal indeseada, malware sónico. Todas a fin de cuentas vienen a ser parte de una



programación forzada que no tiene otra función que hacer más grande el monstruoso corazón de máquina de esa Medellín sin espacio que cantaba el poeta pero que hoy presenta una anomalía, una grieta que, pese su intangibilidad, no le caería mal el rótulo de esperanza. Aquí hemos preferido llamarla mestizofuturismo, un impulso que desconocemos a donde va a parar, pero en el cual, estamos seguros, floreció ya una inútil poesía, la de la música.

## Referencias

- 1.Arango, Gonzalo. 1963. Medellín, a solas contigo. Acceso febrero, 2018. <https://www.gonzaloarango.com/ideas/medellin.html>
- 2.Denk, Felix. Von Thülen, Sven. 2015. Der Klang der Familie: Berlín, el techno y la caída del muro. Alpha Decay.
- 3.Eshun, Kodwo. 1998. More Brilliant than the sun: Adventures on Sonic Fiction. Quartet Books.
- 4.Fisher, Mark. 2014. Ghosts of my life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures. Zero Books.
- 5.Granuja. 2017. Círculo Vicioso (CD), Moebius.
- 6.Montoya, Pablo. 2017. Medellín, ¿A dónde amos? Revista Arcadia. Acceso febrero 2018. <https://www.revistaarcadia.com/agenda/articulo/pablo-montoya-sobre-medellin-y-el-futuro-de-la-ciudad/66681>
- 7.Morton, Timothy. 2016. Dark Ecology. For a logic of future coexistence, Columbia University Press.
- 8.Morton, Timothy. 2013. Realist Magic: Objects, Ontology, Causality. University of Michigan Library.
- 9.Reynolds, Simon. 2014. Energy Flash. Un viaje a través de la música rave y la cultura de baile. Contra.
- 10.Toop, David. 2016. Océano de sonido. Caja Negra.
- 11.Verraco. 2017. Resistir, New Army of Androgynes. Insurgentes.
- 12.Verraco. 2018. Don't Kill' em' all. Insurgentes.
- 13.Voegelin, Salomé. 2014. Sonic Possible Worlds: Hearing the Sonic Continuum, Bloomsbury.

# Títeres, Humanos y Máquinas: Un Circuito Interdisciplinario para el Aprendizaje y la Expresión Creativa

**<sup>1</sup>Isabel Cristina Restrepo A., <sup>2</sup>Alexandra Milena Tabares G., <sup>3</sup>Pablo Andrés Pulgarín H.**

<sup>1</sup>Profesora Asociada, Medellín, Colombia, cristina.restrepo@udea.edu.co

<sup>2</sup>Profesora Ocasional, Medellín, Colombia, alexandra.tabares@udea.edu.co

<sup>3</sup>Profesor Cátedra, Medellín, Colombia, pablo.pulgarin@udea.edu.co

## Resumen

El presente texto da cuenta de la investigación en curso Títeres, humanos y máquinas. Un circuito interdisciplinario para el aprendizaje y la expresión creativa, realizada por el grupo de investigación Hipertrópico, convergencia entre arte y tecnología, de la Universidad de Antioquia. En este proyecto se analiza la metodología de trabajo colectiva que integra la interdisciplinariedad desde el ámbito académico con el diseño colaborativo, en una suerte de experiencia creativa que involucra a niños, padres y usuarios en general, en el planteamiento de la estrategia denominada Títeres en Pantalla, la cual incluye los siguientes componentes: plataforma (teatrino tecnológico híbrido), sitio web y talleres de creación e implementación. Adicionalmente, el texto da cuenta de los elementos conceptuales, técnicos y metodológicos con los cuales se busca aplicar las premisas de la metodología STEAM en procesos que permitan el aprendizaje y la expresión creativa en el marco de contextos educativos de la básica primaria.

## Palabras Clave

Metodología STEAM; interdisciplinariedad; teatrino tecnológico híbrido; plataforma virtual; expresión creativa; intercambio cultural.

## Introducción

La investigación interdisciplinar denominada Títeres, humanos y máquinas. Un circuito interdisciplinario para el aprendizaje y la expresión creativa, realizada por el Grupo de Investigación Hipertrópico de la Universidad de Antioquia, tiene como punto de partida la experiencia de trabajo con el profesor Michael Nitsche en el marco del proyecto *Prototyping Puppets* y la realización del taller piloto Títeres poderosos en la corporación Cedecis. Estas experiencias permitieron identificar aspectos pedagógicos, metodológicos y técnicos conducentes a la formulación del objetivo de investigación, el cual plantea: desarrollar un teatrino tecnológico híbrido (con elementos digitales y físicos) para la creación de títeres e historias que permitan la expresión creativa, el aprendizaje interdisciplinar y el intercambio cultural

entre niños de básica primaria.

Para alcanzar dicho objetivo se conformó un equipo interdisciplinar que aportó, a través de las mesas de trabajo, en el diseño y desarrollo del taller Títeres en pantalla, llevado a cabo en el Museo Universitario de la Universidad de Antioquia y definido como la estrategia didáctica que, basada en la metodología STEAM, contribuyó a la formalización del teatrino. El desarrollo de la investigación se apoyó en la conformación de tres semilleros, en los que participaron investigadores y estudiantes de diferentes disciplinas y niveles de formación. Sus aportes se vieron reflejados en la realización del taller mencionado, el cual se estructuró en siete sesiones a partir de las que fue posible construir con los niños participantes: historias, personajes, escenarios y acciones performáticas.

El nombre del taller se adoptó posteriormente para nominar a la estrategia que integrará la dinámica interdisciplinar de mesa de trabajo, el taller (y sus distintas etapas), el sitio web y el teatrino tecnológico híbrido. Este último, como plataforma de interacción propuesta en el marco de la presente investigación, motiva el desarrollo de diferentes momentos de la expresión creativa además de que permite configurar experiencias autorreferenciales en las que el niño participa activamente en la configuración de la historia multimedial.

## Para Construir un Títere Empezamos por la Cabeza. Antecedentes que Fundamenta el Planteamiento de la Investigación

En el año 2014 el Grupo de Investigación Hipertrópico es invitado por el profesor Michael Nitsche del *Digital World & Image Group* de la universidad *Georgia Tech* (Atlanta, Estados Unidos), a probar un tutorial enfocado en la construcción de dos títeres de papel que a su vez constituyen elementos de un circuito eléctrico simple

en la ciudad de Medellín. Dicho documento indicaba, por medio de registros fotográficos procedimentales, una lista de herramientas e instrucciones básicas para la construcción de dos títeres que en su interacción activaban una luz. Específicamente, el instructivo explicaba cómo disponer la fuente de poder (pila) en el títere #1 (Flor), de qué manera ubicar el diodo emisor de luz (LED) en el títere #2 (mariposa) y de cómo instalar una cinta conductora en ambos títeres para hacer efectivo el paso de la corriente eléctrica. Las orientaciones técnicas aquí mencionadas hacen parte de un proyecto a gran escala denominado *Prototyping Puppets*, cuya dirección está a cargo del profesor Michael Nitsche, en el cual se articulan talleres que, desde la metodología STEM (*Science, Technology, Engineering and Mathematics*), se enfocan en la enseñanza y el aprendizaje a través de las manualidades y la construcción de historias.

Esta experiencia de prueba del tutorial, en manos de investigadores y estudiantes del programa Artes Plásticas de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia, fue el punto de partida para que el Grupo de Investigación diseñara el taller Títeres Poderosos, una propuesta piloto que se llevó a cabo en el barrio Bello Oriente de la ciudad de Medellín con niños que hacían parte de la Corporación Cedecis (Corporación para el Desarrollo Comunitario y la Integración Social). En esta experiencia piloto se procuró la construcción de historias, títeres, escenarios y acción performática, teniendo la metodología STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*), para la cual se diseñaron actividades que involucraron a los participantes en las distintas áreas disciplinares de la metodología [3], procurando el uso de herramientas y materiales de fácil acceso y seguros para los niños.

De esta manera, la invitación del profesor Michael Nitsche y la realización del taller piloto Títeres Poderosos, se asumen como los antecedentes que permiten proyectar la investigación Títeres, humanos y máquinas, dado que en ellos se identificaron asuntos pedagógicos y metodológicos claves para emprender con los niños una experiencia donde el ejercicio interdisciplinar, la expresión creativa y el trabajo en equipo inviten a descubrir una serie de posibilidades para compartir con otros lo que hacemos.

## **Trazando Líneas para Diseñar un Circuito Interdisciplinar. la Conformación del Equipo de Trabajo**

El proyecto de investigación titulado Títeres, humanos y máquinas: un circuito interdisciplinario para el aprendizaje y la expresión creativa, realizado por el Grupo de Investigación Hipertrópico de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia, se plantea como objetivo general desarrollar un teatrino tecnológico híbrido (con elementos digitales y físicos) para la creación de títeres e historias que permitan la expresión creativa, el aprendizaje interdisciplinar y el intercambio cultural entre niños de básica primaria.

Para el alcance de dicho objetivo se conformó un equipo interdisciplinar de investigadores y estudiantes que desde las artes plásticas y visuales, la comunicación audiovisual y multimedial, la ingeniería electrónica, la medicina veterinaria y la educación, se dispusieron para el establecimiento de una relación académica en la que fuera posible la interconexión de saberes, de tal manera que los esquemas conceptuales concebidos por cada disciplina, convergieran en el acto de imaginar cómo sería posible desarrollar un teatrino tecnológico híbrido, en el cual los niños, además de aprender, se sintieran motivados a trabajar en equipo y a compartir con otros sus expresiones creativas. La concepción del trabajo colaborativo del presente proyecto se vincula a la idea de Ahmed y sus colegas cuando señalan que al involucrar a personas de diferentes disciplinas con diferentes intereses en un mismo proyecto creamos un ambiente de colaboración interdisciplinaria [1].

Trascender los límites de la especialidad disciplinar es fundamental en el marco de una investigación que tiene como premisa la convergencia de saberes, en tanto el engranaje de las experticias particularizadas permite comprender que los actos reflexivos, analíticos y creativos hacen parte de un ejercicio comunitario denominado, investigación. Considerando esta perspectiva, el equipo interdisciplinar denominó como mesa de trabajo a los espacios y momentos en los cuales, a través de la conversación para el discernimiento, la realización de bocetos y la proyección de resultados viables, fue posible diseñar y desarrollar las estrategias que permitieron alcanzar los objetivos específicos, los cuales, en términos generales, consistieron en identificar el marco conceptual, las rutas pedagógicas y los elementos técnicos y tecnológicos necesarios para el diseño e implementación del teatrino.

## La Mesa de Trabajo: Un Espacio para el Encuentro Alrededor de la Investigación

La mesa de trabajo, entendida como el espacio para encontrarse y trabajar juntos para alcanzar un objetivo común, supone que el reto inicial ha de ser conocer al otro, no sólo como un par académico sino también como un individuo que aporta al proyecto desde cada una de sus dimensiones como ser humano (biológica, afectiva, espiritual, cognitiva). Este reto primario, basado en propiciar la generación de vínculos interpersonales para el emprendimiento de un proceso de investigación, permitió identificar el juego como una estrategia que podría dar algunas de las pautas para proponer el esquema de un taller piloto conducente al diseño y construcción del teatrino, al tiempo que activaba momentos de interacción lúdica entre los miembros del equipo.

Teniendo como parámetro el objetivo general del proyecto y el juego como estrategia metodológica para emprender el desarrollo de la investigación, se recurrió a la interacción a través de dos juegos de mesa: La caja de juegos ¡a crear historias! de Ani Laval (ver figura 1), y Animalario universal del profesor Revillod: Almanaque ilustrado de la fauna mundial de Miguel Murugarren. Cada uno de ellos dispone en el instructivo la manera a través de la cual el jugador puede generar historias partiendo de la combinación o el intercambio de las piezas que constituyen cada juego de manera particular.



Figura 1. Imagen de registro de la interacción de los miembros investigadores con La caja de juegos ¡a crear historias! de Ani Laval, imagen cortesía del grupo de investigación Hipertrópico.

Gracias a esta experiencia lúdica, durante las conversaciones del equipo de trabajo emergieron una serie de hipótesis iniciales que permitieron identificar algunos de los componentes pedagógicos, ciertas

características del diseño y varios de los retos técnicos que se deberían asumir durante el desarrollo del teatrino tecnológico híbrido. Al respecto, es importante distinguir las siguientes premisas:

-En primer lugar, los niños, como usuarios de la plataforma, encontrarán en ella una serie de personajes y escenarios para interactuar, a través de los cuales se les invitará a la creación de historias y al diseño de nuevos personajes y escenarios.

-En segundo lugar, el teatrino tecnológico híbrido deberá vincularse a un sitio web, asumido como un espacio virtual en el que se articulen, desde la fundamentación pedagógica y conceptual, los modos de interacción con el teatrino y los resultados de las creaciones de los niños, es decir, además de ser un espacio experiencial deberá servir como repositorio de las historias y las acciones performativas que realicen los niños.

-Teniendo en cuenta las proposiciones anteriores, se consideró que para emprender el diseño del teatrino se debía comenzar con la realización de talleres presenciales dirigidos a niños, en los cuales fuese posible crear historias, escenarios y personajes que, tras su digitalización, fungieran como los insumos para dar inicio al desarrollo de la plataforma. Adicionalmente se consideró que, al proponer y llevar a cabo el taller como un proceso de experimentación lúdica que alimentara la formalización del teatrino, se debía considerar la dinámica interdisciplinar de mesa de trabajo, el taller (y sus distintas etapas), el sitio web y el teatrino tecnológico híbrido como una serie de componentes constitutivos de una estrategia de integración y de interacción más amplia, la cual sería denominada posteriormente como Títeres en pantalla.

## Los Semilleros de Investigación y sus Aportes a Títeres en Pantalla

Para el diseño de la primera serie de talleres con los cuales comenzó a perfilarse la estrategia Títeres en pantalla se conformaron tres semilleros de investigación, en los que participaron estudiantes de pregrado y posgrado inscritos en diversos programas académicos de arte, ingeniería y educación, así como una egresada de Medicina Veterinaria de la Universidad de Antioquia. Los objetivos específicos de cada semillero, que se enlista más adelante, se diseñaron para aportar operativa, conceptual y metodológicamente a la creación e implementación del teatrino. Además, como parte de

la metodología para la investigación, se combinaron sesiones de mesas de trabajo independientes de cada semillero, con otras sesiones de encuentro colectivo en las que todo el grupo investigador, tras la coordinación a cargo de los investigadores principales, se procuraba la articulación de los componentes especificados para la estrategia Títeres en pantalla. A continuación se describen los objetivos y actividades específicas de cada semillero:

1.Semillero Pedagógico: Una de sus actividades fundamentales consistió en el diseño y desarrollo de un taller dirigido a niños, el cual fue implementado en el año 2017 en convenio con el Museo Universitario de la Universidad de Antioquia (MUUA), al cual se integraron los padres de familia durante los procesos de creación. Aunque las edades de los niños participantes oscilaban entre la pre-escolaridad y la escolaridad, dadas las condiciones de formación de públicos del Museo, la realización del taller facilitó analizar los modos de acción, creación e interacción de los niños en edad escolar hacia los cuales se dirige la plataforma.

Con esta experiencia se buscaba identificar en los niños cuáles podrían ser aquellos aprendizajes interdisciplinarios que, previstos o no por los investigadores, emergen durante la creación de títeres e historias. Como instrumentos de investigación el Semillero planteó un formato de observación a partir de un listado de indicadores de logros correspondientes a cada una de las disciplinas que se vinculan a la metodología STEAM. Así mismo, propuso un formato de evaluación para registrar las fortalezas, debilidades, además de las preguntas pedagógicas, investigativas y técnicas surgidas en cada encuentro. De igual manera, el semillero diseñó los consentimientos y asentimientos informados dirigidos a los padres y a los niños, respectivamente. Dicho taller se denominó Títeres en pantalla, siendo este nombramiento el que se adoptó posteriormente como la manera de identificar la estrategia de integración e interacción a la cual se ha hecho referencia anteriormente.

2.Semillero Audiovisual: Con el ánimo de llevar un registro adecuado del proceso de investigación, este semillero realizó la documentación y edición sonora, fotográfica y audiovisual del proyecto, con miras a facilitar el análisis de los procesos de investigación, así como para facilitar su posterior divulgación en medios de comunicación. Para cumplir con su objetivo el semillero trabajó en la definición de formas de capturas

de video, en la exploración de diferentes software de edición y en la experimentación y búsqueda de métodos de producción y edición ágiles y apropiados para la dinámica del proyecto.



Figura 2. Imagen de registro del trabajo semilleros audiovisual y pedagógico. Imagen cortesía del grupo de investigación Hipertrópico.

3.Semillero en Programación: Este Semillero contó con dos espacios de trabajo, el primero con estudiantes de la Facultad de Artes en el cual se enseñaron aspectos básicos de la programación algorítmica a través del lenguaje de programación Processing, con el fin de desarrollar los componentes elementales integrados a la plataforma. El segundo espacio fue con estudiantes de la Facultad de Ingeniería en el cual se realizaron ejercicios y actividades más complejas orientadas a solventar necesidades particulares identificadas durante el desarrollo del teatrino. En general, el objetivo del semillero consistió en programar la plataforma y los mecanismos técnicos que permitieran la interacción de los niños con los títeres y los escenarios virtuales, articulando la digitalización de los insumos (historias, títeres y escenarios) derivados del taller coordinado por el Semillero Pedagógico y de los registros fotográficos realizados por el Semillero Audiovisual. Como actividades fundamentales de este equipo de trabajo se encontraron: el diseño de mecanismo para crear personajes en la plataforma, la captura de títeres físicos como controladores de avatares en pantalla, el diseño de escenografías virtuales y las interacciones sonoras.

## **Títeres en Pantalla: El Circuito Interdisciplinario Inicia su Marcha**

El diseño general de la estrategia Títeres en Pantalla tuvo en cuenta los planteamientos conceptuales propios de la metodología STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics), ya que por ser una forma de educación intrínsecamente interdisciplinaria,

permite una amplia gama de oportunidades para aprovechar las prácticas únicas de cada disciplina y los valores comunes, en proyección de diversas posibilidades [1]. En este sentido, el desarrollo del taller Títeres en pantalla (denominación homónima de la estrategia), se presenta no sólo como espacio de implementación de la metodología STEAM, sino también como experiencia en la cual se proyectan actividades con las cuales dar cumplimiento a los objetivos de la investigación en relación al diseño y desarrollo del teatrino y, desde la cual, se manifiestan nuevas rutas para orientar el circuito interdisciplinar (equipo de trabajo) que define el diseño de la plataforma.

En el marco de la investigación cualitativa, el taller inicial fue ejecutado entre agosto y noviembre del año 2017 en el Museo Universitario Universidad de Antioquia, MUUA. En general el taller fue la estrategia didáctica que, desde la implementación de la observación participante como técnica apoyada en el registro audiovisual y en la notas de campo como instrumentos para la recolección de información, posibilitó la vinculación de los investigadores, estudiantes, niños y padres de familia en un ejercicio para la co-creación de historias, personajes y escenarios. De allí se derivaron preguntas investigativas, como por ejemplo: ¿cuáles son los medios más adecuados para que los niños intercambien sus creaciones?, ¿cómo lograr una integración tecnológica efectiva en el ejercicio de co-creación? ¿cómo mantener simple el uso de la plataforma?

De igual manera, en esta suerte de trabajo colaborativo, se identificaron aspectos relevantes como la necesidad de que los niños, en compañía de un facilitador u orientador pedagógico, se asuman como agentes activos de su proceso creativo y de su aprendizaje a través de ejercicios que propendan por el desarrollo de la expresión creativa, el aprendizaje interdisciplinar y el intercambio cultural. Así mismo, en esta línea de inquietudes y reflexiones, se consideró que para la maquetación de la plataforma sería importante atender al hecho de que los equipos de cómputo dispuestos en muchas de las instituciones educativas de la región cuentan con prestaciones técnicas básicas, de tal manera que el teatrino debería formalizarse para que su implementación pudiera hacerse efectiva en diversos espacios de formación en los cuales no fuera posible acceder a un computador de prestaciones avanzadas.

## Las Sesiones del Taller como Espacios Receptores - Transmisores

Estimando inicialmente diez sesiones, el taller Títeres en pantalla finalmente se hizo efectivo como un compendio de siete encuentros, contando con una hora de duración para la realización de cada uno. El diseño de las sesiones estuvo mediada por un formato en el que se dispusieron datos relevantes como: la fecha de realización, la duración, el objetivo general, los materiales requeridos, la descripción de las actividades y los responsables de cada una de ellas. Estas programaciones se discutían previamente en mesas de trabajo con los auxiliares administrativos que integraban el equipo de estudiantes facilitadores encargados del proyecto Títeres en recreo, la iniciativa del MUUA desde la cual fue posible llevar a cabo el taller Títeres en pantalla, y que, acorde a la descripción en la página web constituye un “lugar donde los niños y sus familias se hacen protagonistas” [3].



Figura 3. Registro de una sesión de trabajo entre los miembros del semillero pedagógico y el equipo de Títeres en recreo del MUUA. Imagen cortesía del grupo de investigación Hipertrópico.

La realización del taller, si bien estaba coordinada por el Semillero Pedagógico, articulaba de forma integrada el trabajo los Semilleros Audiovisual y de Programación, en tanto cada uno de ellos tenía responsabilidades específicas con las cuales aportar al desarrollo de los talleres y en general de la investigación, en particular cada semillero debía observar y analizar distintos elementos al momento de efectuar las sesiones. Es por ello que la manera en la que se orquestó el trabajo colaborativo e interdisciplinar permite estimar que las sesiones fueron espacios dispuestos tanto para la recepción como para la transmisión de saberes, experiencias, inquietudes y propuestas compartidas



por cada uno de los actores involucrados, es decir, los investigadores, los estudiantes, los niños y los padres de familia.

En términos generales, las sesiones del taller se realizaron de la siguiente manera:

1.Creación de historias: Los niños asistentes fueron invitados a construir juntos una historia, para ello se les invitó a proponer personajes, las relaciones que entre ellos podrían establecerse y los espacios en los que se llevarían a cabo las acciones. De esta manera, se tuvo como resultado la historia denominada El laberinto de la amistad. Al final de la sesión cada uno de los niños dibujó aquello que le había gustado más de la historia.



Figura 4. Imagen de registro del taller para la construcción de historias. Imagen cortesía del grupo de investigación Hipertrópico.

2.Creación personajes (títeres-controladores): En esta sesión los participantes dibujaron los personajes que hacen parte de la historia El laberinto de la amistad, haciendo uso de diversos materiales.



Figura 5. Imagen de uno de los títeres controladores realizado por uno de los niños participantes de los talleres . Imagen cortesía del grupo de investigación Hipertrópico.

3.Creación de controladores de avatares: Para este encuentro se diseñaron piezas de madera para que los niños, a partir del ensamblaje de las mismas, construyeran el esqueleto de uno de los personajes de la historia.

4.Creación de escenarios: En este momento los participantes diseñaron los escenarios en los cuales se desarrollan cada una de las acciones de la historia, siendo éstos: un bosque, un desierto y un laberinto. Para ello se utilizaron papeles, pinturas y objetos encontrados.

5.Manejo y exploración sonora (voz y audio): En este espacio de encuentro los niños experimentaron las posibilidades de generar los sonidos que ambientan la historia, haciendo uso de instrumentos musicales, voces y materiales reciclados.

6.Exploración técnica con la plataforma: En esta sesión, luego de un ejercicio de sensibilización sobre la clasificación y el manejo de títeres, se les explicó a los niños cuál era la mecánica de interacción con la plataforma piloto. Dada la digitalización de algunos de los insumos generados durante los encuentros anteriores, se vincularon a la experiencia de interacción las representaciones virtuales de los personajes y escenarios realizados.

7.Acción performática de los niños en interacción con la plataforma: Para el cierre del taller los niños participantes realizaron una acción performática en la cual, a partir de la asignación de roles, se representó la historia contando con la plataforma como escenario virtual, los familiares de los niños como el público y el equipo de apoyo del MUUA como los moderadores de la actividad. sonoras.



Figura 6. Imagen de registro de interacción de los niños al interactuar con la plataforma. Imagen cortesía del grupo de investigación Hipertrópico.

## Plataforma Piloto: El Teatrino Tecnológico Híbrido en Proceso de Optimización

Los procesos previamente descrito, tanto en el marco de las mesas de trabajo como en la realización del taller, permitió la creación de una primera versión del teatrino tecnológico híbrido (ver figura 7).



Figura 7. Imagen de captura de pantalla de programación y la imagen resultante al interactuar con la plataforma. Imagen cortesía del grupo de investigación Hipertópico.

De la prueba de la plataforma realizada en el taller final del 18 de noviembre del 2017 se pueden destacar los siguientes componentes:

-Control de los avatares: Dada la edad promedio de los niños participantes se implementó una forma de interacción básica que simplifica la entrada y manipulación de los personajes en escena. Para esto se usó la cámara incorporada al computador portátil como medio para capturar el escenario físico, además se trabajaron principios básicos de procesamiento digital de imagen (segmentación a partir del manejo del umbral del color seleccionado) haciendo uso de la librería OpenCV para Processing. Con estas herramientas se logró reconocer y seguir hasta cinco colores, lo cual permitió controlar la aparición y posición de los avatares en la pantalla. Estos avatares eran la versión digitalizada en imagen vectorial de los personajes elaborados por los niños, destacando que algunos de ellos fueron animados.

-Teatrino y controles físicos: Se creó un escenario físico empleando cartón, el cual fue pintado de un color uniforme para ser dispuesto como el fondo de la acción performática. De esta manera, se facilitó el proceso para capturar el color asignado a cada uno de los títeres controladores (colores diferentes al asignado para el fondo). Además, a partir de las librerías Mimin para Processing y utilizando un micrófono sencillo para PC, se le dio movimiento a la boca de los personajes, en

relación a las voces de los niños en escena.

-Escenario virtual: se creó un escenario dinámico con dos espacios: el bosque y el desierto, teniendo en cuenta las ilustraciones y maquetas tridimensionales realizadas por los niños participantes. Dicho escenario se controla desde el teclado del computador por el coordinador de la actividad de acuerdo a las acciones de los avatares durante la acción performática.

Posterior a las sesiones de implementación de la plataforma piloto en el taller Títeres en pantalla, se mencionan a continuación los aspectos técnicos que hasta la fecha se tienen en cuenta para la puesta a punto del teatrino:

1. Se deben optimizar el tamaño y peso de los distintos recursos multimediales (imagen, audio y video) integrados en la plataforma, para facilitar su funcionalidad en equipos de cómputo con capacidades básicas de procesamiento.

2. Debe revisarse la ejecución del movimiento de los avatares en pantalla en relación al movimiento del títere controlador, ya que el desplazamiento de los avatares es generalmente errático cuando las modificaciones en la posición de los títeres controladores sucede de manera acelerada.

3. Es importante regular el desplazamiento de los avatares en el escenario virtual de acuerdo a las lógicas performáticas de los títeres controladores.

4. Además, se hace necesario determinar el número máximo de participante en la plataforma, tanto para facilitar la interacción en el espacio físico de los niños con el computador, como para optimizar el funcionamiento óptimo de la plataforma.

5. Adicionalmente, surgieron preguntas por la necesidad de integrar en el proceso de depuración de la plataforma y el diseño de los demás componentes de la estrategia Títeres en pantalla elementos que potencien la expresión creativa y el intercambio cultural.

## Conclusión

La interdisciplinariedad y la co-creación contribuyen al diseño y desarrollo de una plataforma denominada teatrino tecnológico híbrido, la cual busca potenciar el trabajo de los niños en edad escolar con materiales digitales y análogos, facilitando la interacción de éstos con representaciones físicas (títeres) y representaciones virtuales (avatares). La plataforma motiva el desarrollo de diferentes momentos de la expresión creativa, como lo son: la construcción de historias y su representación,

el diseño y la construcción de títeres y escenografías, todo ello desde una experiencia interactiva que propicia el aprendizaje interdisciplinar con la metodología STEAM.

Siendo la representación de las historias en pantalla una consecuencia de las acciones que los niños ejecutan con los títeres físicos en frente de una cámara de captura, es posible decir que el teatrino permite configurar experiencias autorreferenciales en las que el niño (ahora interactor, actuante y agente activo) participa activamente en la configuración de la historia multimedial. Además, esta visualización en pantalla permite indagar por las posibilidades de trabajo e interacción en línea, generando preguntas sobre la proyección de las propuestas creativas de los niños hacia nuevos públicos, o nuevos intercambios culturales con niños de otras latitudes, docentes y padres de familia.

### **Agradecimientos**

Agradecemos al equipo completo de la investigación: Ana María Martínez, Carlos Mario Sánchez Giraldo, Diego y Mauricio Toro Orla (Co-investigadores); Larry Alberto Vélez, David González y Katlen Smith Vergara (Estudiantes en Formación); Arney Herrera Herrera y Juan Carlos Hernández. Agradecemos también al Museo Universitario Universidad de Antioquia, MUUA, especialmente al equipo de Títeres en recreo.

### **Referencias**

- 1.Ahmed, S. U., Camerano, C., Fortuna, L., Frasca, M., & Jaccheri, L. (2009). Information Technology and Art: Concepts and State of the Practice. Handbook of Multimedia for Digital Entertainment and Arts,567-592. doi:10.1007/978-0-387-89024-1\_25
- 2.Kylie Pepler, “STEAM-Powered Computing Education: Using E-Textiles to Integrate the Arts and STEM”, Computer, vol. 46, no. , pp. 38-43, September 2013, doi:10.1109/MC.2013.257 August 22, 2014 from [http://www.acm.org/class/how\\_to\\_use.html](http://www.acm.org/class/how_to_use.html)
- 3.Perdomo, Juan M. 2017. Títeres en escena. Revisado el 5 de abril de 2018. Tomado de: [http://www.udea.edu.co/wps/portal/udea/web/generales/interna!/ut/p/z0/fYyxCsIwFEV\\_xcWxpBapdQxFhNJJQdos8mgf-jRN2uS1-PmmOrm43cM9HKFEI5SBmW7AZA3oyK3Kr8W-zDZym9bHU1WmMi\\_1YXe-1FmRiUqo\\_0Is0GOalBSqs4bxxaIZrWPQoUdYp-B\\_6W4H\\_O4uaA4ujiF4tKtgaEbncGRXcxPzlBv\\_UKaPEMfDyZGhz5Bk6Dv0IAYn6p9AzxWfGQ!/](http://www.udea.edu.co/wps/portal/udea/web/generales/interna!/ut/p/z0/fYyxCsIwFEV_xcWxpBapdQxFhNJJQdos8mgf-jRN2uS1-PmmOrm43cM9HKFEI5SBmW7AZA3oyK3Kr8W-zDZym9bHU1WmMi_1YXe-1FmRiUqo_0Is0GOalBSqs4bxxaIZrWPQoUdYp-B_6W4H_O4uaA4ujiF4tKtgaEbncGRXcxPzlBv_UKaPEMfDyZGhz5Bk6Dv0IAYn6p9AzxWfGQ!/)

# Tecnologías Nómadas: El Mundo No es una Mesa

**Laura Rodríguez Moscatel**

Universidad de Cuenca

Cuenca, Ecuador

zoerast@gmail.com

## Resumen

Ciertos artistas y colectivos se están inclinando hacia el estudio de tendencias que involucran las tecnologías digitales aplicadas a la vida social, incluyendo un enfoque hacia la portabilidad; síntoma de nuestra época que marca lo liviano, lo portátil, lo compatible. Ante ello, surgen las cuestiones como ¿cuáles son las tecnologías nómadas que nos proporcionan en la actualidad la capacidad de “estar siempre en movimiento”? y, por otra parte, ¿cómo superamos la brecha real-digital que los medios siempre nos han marcado.

Esta investigación enfoca hacia aquellos cambios drásticos que se están dando en los espacios de acción donde la experiencia artística y colaborativa genera exploraciones abiertas desde el uso de tecnologías nómadas. Este término estratado dentro del análisis desde el punto de vista de aquellas tecnologías portables, capaces de transformar la experiencia del espacio mediante el pensamiento y herramientas DIY.

## Palabras Clave

Tecnologías Nómadas; Zona Temporalmente Autónoma; Espacio Urbano; Do it Your Self; Interfaces Portables.

## Introducción

Esta investigación enfoca el estudio hacia aquellos campos de acción y de actuación en los cuales la experiencia artística sale de internet y de las redes de exhibición hacia el espacio público. Desde esta visión se analizan conceptos, teorías y formas de actuación que hacen uso de uso de las herramientas libres para el trabajo, la difusión y libre acceso al conocimiento y la información por parte de los artistas y colectivos. Ante este panorama se comienzan a generar espacios abiertos, habitats temporales.

Fundamentados en la filosofía de Hakim Bey (1991), se están utilizando las tecnologías libres aplicadas desde las artes a lo que el filósofo denominó las TAZ (Zonas Temporalmente Autónomas). Por tanto, desde este planteamiento nos sumergimos en un contexto artístico que desarrolla de la mano de tecnologías digitales

de libre acceso espacios abiertos para la creatividad colectiva utilizando el espacio social como TAZ.

Desde aquí junto con las tecnologías portables en fluctuación, entendiendo estas como tecnologías nómadas, se generan aquellos contextos capaces de transformar la experiencia del espacio desde la conectividad social.

Las tecnologías nómadas son aquellas capaces de mutar desde la base y de manera autodidacta, permitiendo la generación de transformaciones entre los espacios físicos y virtuales, es por ello que herramientas como estas dentro del pensamiento de la portabilidad y la libre creación dan lugar a un espectro de posibilidades en la producción artística que se vuelca hacia otras disciplinas convergentes.

Este espectro de posibilidades va enfocado hacia disciplinas y campos de investigación que ya forman parte de nuevas culturas, como es el concepto de DIY, Do It Your Self (Házlo tú mismo), entendido como una práctica de autoproducción, y es en este contexto donde se analiza el desarrollo de una cultura digital en evolución dentro de las áreas más libres de su propia naturaleza, nos estamos refiriendo al software y el hardware libres.

El espacio de actuación de este tipo de colectivos y contextos sociales donde de donde emergen, genera que la idea de espacio público pueda ser enfocada, desde la perspectiva de esta investigación, en relación al concepto descrito por William Mitchel en su libro *Me++: The Cyborg Self and the Networked City* (2003), la “información urbana superpuesta” y que va en la dirección de las teorías de Peter Weibel en su escrito *El mundo como interfaz* (2001); el concepto extraído de ello es considerar la ciudad como el escenario donde se produce la relación y la comunicación entre el espectador/ciudadano y el producto artístico.

El espacio híbrido formado por la relación de conexión

entre las dimensiones físicas y los flujos electrónicos dan lugar a formas de (des)territorialización visionadas desde el concepto de los filósofos Deleuze y Guattari en su libro *Mil Mesetas : Capitalismo y Esquizofrenia* (1995); (des)territorialización entendida como producción social, tanto material como mental, que nos lleva a pensar una arquitectura desde las redes, capaces de filtrarse en los entornos urbanos, produciéndose nuevas dimensiones en la esfera de lo intangible.

En relación a esa transformación de los espacios urbanos se une el concepto de *Ecomedia* (ecosistema de medios), el cual además de cuestionarse la relación entre los medios de comunicación y los sujetos tecnológicos, amplía el campo en cuestión dando un giro hacia el papel de la comunicación en las relaciones sujeto y naturaleza. Este concepto proviene de McLuhan (1964) y Neil Postman (1968), siendo ampliado en la actualidad en el libro de Carlos Scolari, *La Ecología de los Medios* (2015).

Los colectivos y proyectos que son analizados en esta investigación estudian las relaciones entre sujetos, medios y contextos así como sus implicaciones a nivel individual y colectivo, haciendo emerger con ello otras posibilidades de vivir y habitar los espacios, que atienden a un espectro más amplio del medio urbano y social desde la percepción tecnológica, la cual forma ya parte de nuestro entorno natural.

## Cuerpo del Texto

A inicios del S.XXI, la tecnología se funde con los espacios públicos de forma reivindicativa desde la experimentación artística, revisando críticamente el espacio urbano a través de la tecnología; en este campo de estudio se observa un cambio drástico en los espacios de acción, la experiencia artística sale de internet y de las redes de exhibición hacia el espacio público, acercando lo digital por medio de la generación de nuevas relaciones con las interfaces hacia experiencias concretas intentando superar la brecha entre lo real y lo digital.

El estudio de tendencias que involucran las tecnologías digitales aplicadas a la vida social incluyen un enfoque hacia la portabilidad; síntoma de nuestra época que marca lo liviano, lo portátil, lo compatible. El disponer de mecanismos de interacción con el medio, a nivel socio- cultural implica “estar conectado” y por tanto “estar siempre en proceso”.

Ante dichas cuestiones, el estudio y análisis de

las tecnologías nómadas aplicadas por artistas en el desarrollo de obras se encuentran direccionadas en relación a la reflexión y el tratamiento para con el espacio urbano. Desde aquí esta investigación propone el análisis del discurso mediante el establecimiento de un tipo de relación entre la obra y el espacio a nivel teórico-práctico, analizando con ello el uso y aplicación de tecnologías digitales de libre acceso, donde cada dispositivo artístico-tecnológico permite reflexionar a los sujetos sobre otro tipo de relaciones entre los espacios públicos que construyen la ciudad. Desde aquí entendemos el término dispositivo, desde el enunciado de Deleuze, que se encuentra en el libro de *Michel Foucault, Filósofo* (1990) en el cual enuncia el término como:

[...] una especie de ovillo o madeja, un conjunto multilíneal. Está compuesto de líneas de diferente naturaleza y esas líneas del dispositivo no abarcan ni rodean sistemas cada uno de los cuales sería homogéneo por su cuenta (el objeto, el sujeto, el lenguaje), sino que siguen direcciones diferentes, forman procesos siempre en desequilibrio y esas líneas tanto se acercan unas a otras como se alejan unas de otras. Cada línea está quebrada y sometida a variaciones de dirección (bifurcada, ahorquillada), sometida a derivaciones. Los objetos visibles, las enunciaciones formulables, las fuerzas en ejercicio, los sujetos en posición son como vectores o tensores. (Deleuze, 1990, p.155)

Dentro de este aspecto las obras a analizar en relación con los espacios y sujetos atienden al estudio de aquellos entramados que derivan de las acciones entre los componentes del sistema de la obra, siendo estos entendidos a niveles conceptuales, donde cada acción conlleva una repercusión, un posicionamiento de los sujetos ante la obra.

El término de tecnologías nómadas dentro del desarrollo de la cultura digital evoluciona en las áreas más libres de su propia naturaleza, nos estamos refiriendo al software y el hardware, estos dos elementos que la forman se encuentran en estos momentos en un intento de cohesión con el entorno, entendiendo el entorno no sólo como una demarcación física o territorial sino el medio donde vive e intercambian de manera recíproca datos, elementos fundamentales del proceso de comunicación digital. Este estado de vaivén, dibuja una etapa de integración formada por una relación de naturalezas electrónicas, conexiones y

sujetos generando vínculos más conectados con la vida dentro del contexto de la portabilidad para su uso en la cotidianidad.

Los artistas buscan por medio del choque de interfaces tecnológicas el proceder a generar y crear dispositivos emergentes con una necesidad claramente localista, buscando promover las tecnologías portables en los contextos urbanos en pro de la comunicación. Entendemos dispositivos emergentes a aquellas herramientas tecnológicas que se rigen por las reglas de la emergencia (según las cuales los agentes de un nivel inferior adoptan comportamientos de un nivel superior), en este sentido son dispositivos por los que se obtienen comportamientos sofisticados a partir de reglas sencillas ejecutadas por los sujetos individuales de la colectividad.

El comportamiento individual de cada uno de estos sujetos forman los diversos puntos (nodos) de conexión que actúan dentro de una red capaz de soportar un sistema de comunicación; si se aumenta el número de conexiones comienza a producirse un comportamiento colectivo propio de un nivel de organización superior, a pesar de la carencia de organización en forma de leyes.

El software y las redes sociales se desarrollan siguiendo estas mismas ideas. Todos ellos son citados por Steven Johnson quien popularizó el concepto de la emergencia en su libro *Sistemas emergentes. O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y softwares* (2004).

La utilización del espacio público como elemento de comunicación social genera un contexto donde las tecnologías nómadas en interacción con los sujetos y espacios permiten la emergencia de una otra esfera, el espacio postmediático, aquí la conectividad en el diario del procomún permiten que los agentes de un nivel inferior adopten comportamientos de un nivel superior.

Mediante el diseño de interfaces cuyo hardware y software son creados desde las políticas del “free knowledge” (conocimiento libre) y el “low tech” (baja tecnología), que derivan de las libertades del software libre propuesto por Richard Stallman, surgen como estrategias activas para la generación de espacios sociales procomunes.

Proyectos como los del colectivo español “Familiar DIY”, permiten evidenciar estas acciones de generación de conocimiento, libre acceso y distribución, como empoderamiento social. Este colectivo artístico utiliza una metodología de trabajo basada en talleres para la comunidad, generando con ello la posibilidad de distribuirse por espacios abiertos, hápticos y lisos

a través de la movilidad, unido a la capacidad de saber encontrar, accionar y manejar la información digital, en los espacios físicos y en contextos y momentos muy diversos, facultades que definen a este tipo de sujetos tecnológicos.



Imagen 1. Taller impartido por Familiar DIY

Centrado en la construcción de aparatos sonoros, modificación de circuitos y la retro informática con fines creativos, este colectivo artístico impulsa el uso de tecnologías y herramientas de desarrollo cultural de libre circulación, compartiendo la información.

“Familiar DIY” trabaja en talleres comunitarios mediante kits que incluyen placas de circuito impreso (CPB), componentes e instrucciones, este kit se entrega a cada uno de los participantes en los talleres, siendo esto guiados en la construcción de los aparatos, mediante el aprendizaje del montaje y soldadura de los mismos, creando conocimiento y dotando a los sujetos participativos de la autonomía para conocer y practicar el uso del hardware y software libre hacia otros campos de actuación.

Mediante la técnica de “power starvation” se puede llevar al 6DE a puntos de error donde se generan patrones caóticos y sonoridades glitch, también dispone de una entrada de audio que modulará uno de los osciladores, de este modo, cuando entra en modo



starve puede sincronizar el sonido a la señal entrante, permitiendo múltiples y variadas posibilidades de creación y generación musical.

A continuación se muestra el kit 6DE desarrollado por este colectivo, este mini sintetizador de diseño sencillo dispone de cuatro osciladores de onda cuadrada y dos LFOs enrutados para modular a los osciladores en frecuencia.

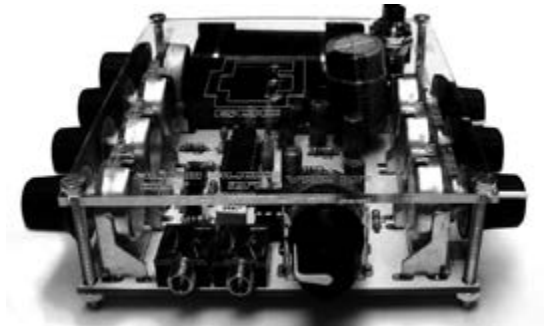


Imagen 2. Pieza 6DE

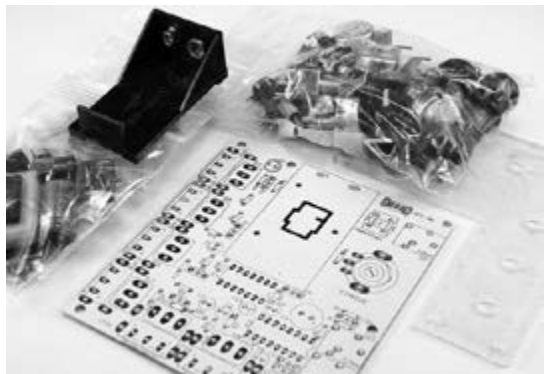


Imagen 3. KIT 6DE para su montaje.

Aquí las TAZ (Zonas Temporalmente Autónomas), definidas por Hakim Bey en su libro *Utopías Piratas* (1991), favorecen la aparición de una nueva cultura que se convierte en el centro de una forma de vida alternativa, con un lenguaje propio y escala de valores propia (libre circulación de conocimientos, creación, intercambio y autoorganización) que atiende a una sociedad participativa. Este concepto de TAZ proviene del escritor Hakim Bey el cual lo describió desde sus estudios sobre las utopías piratas; la TAZ crea espacios

temporales que eluden las estructuras formales de control social.

Este concepto de TAZ trabaja desde la información como herramienta clave para introducirse por las grietas de los procedimientos convencionales. Desde aquí un otro territorio-tiempo es creado en la línea límite de regiones establecidas y cualquier intento de una permanencia prolongada degenera en un sistema demasiado estructurado y rígido que ahogaría la creatividad, por lo tanto la creatividad está el empoderamiento genuino.

Para Hakim Bey (1991), la TAZ libera un área de tierra, de tiempo, de imaginación y entonces se autodisuelve para construirse en cualquier otro espacio o tiempo.

Utilizando el nomadismo psíquico-mental como táctica, lo que Deleuze & Guattari llamaron “La máquina de guerra” en su libro *Mil Mesetas : Capitalismo y Esquizofrenia* (1980), las TAZs transforman la paradoja de que “cualquier lugar vale tanto como cualquier otro”, de pasiva en activa. Los sujetos tecnológicos no están ligados a ningún tiempo ni lugar; se lanzan a la búsqueda y a la exploración entre las TAZs, habitándolas como interzona o intersticio, fuera de la red convencional y entre los flujos y las autopistas de la información.

Las TAZ conforman la “anti-red”. Se trata de localizaciones temporales efectivas en el tiempo y en el espacio. Su localización en la Web es virtual e instantánea: la Web proporciona soporte logístico para la TAZ y ayuda a que ésta aparezca. Sin embargo, la TAZ existirá tanto en el espacio de la información como en el espacio físico, siendo, por tanto, campo nómada.

De esta forma el campo nómada funciona como catalizador para dotar de un significado de conectividad al espacio público, atendiendo a lo que William Mitchell, ex-dean de la Escuela de Arquitectura del MIT, denomina en su libro *Me++: The Cyborg Self and the Networked City* (2003) “información urbana superpuesta”, permitiendo la unión y comunicación de las experiencias individuales de cada uno de los sujetos tecnológicos a través de sistemas interactivos.

Este sumatorio de conceptos se ven volcados en otra pieza a analizar que mantiene una relación directa con la idea expuesta por William Mitchell; este proyecto es “*Fonográfica*” obra del colectivo Sonema, compuesto por integrantes de Bogotá, Medellín (Colombia) y Madrid (España), ellos son Leonel Vasquez, Camilo Cantor, Elisa Mandiola, Javier Gamboa.

El trabajo del colectivo Sonema gira siempre entorno

a la exploración de la materia sonora desde múltiples perspectivas; el tema del registro sonoro está focalizado a la experimentación y sensibilización para un público participativo, de esta forma la creación pública y colectiva reactivan los ideales de apropiación del espacio sonoro para la posterior reflexión dentro de lo que se conoce como el espacio urbano y colectivo.

Desde la obra “*Fonográfica*” se proponen trabajar el espacio público y urbano junto con elementos sonoros recuperados de los mismos espacios, llegando con ello a captar la información en busca de la exploración por medio de la práctica del andar hacia una renovada experiencia sonora de los espacios cotidianos. Hasta el momento el colectivo “*Sonema*” ha generado esta pieza en tres ciudades: Bogotá, Cartagena y Lima.

Se pretende contribuir al reconocimiento del patrimonio inmaterial, de la identidad y la memoria sonoras, a través de un formato nómada y libre, que permita un diálogo abierto entre disciplinas, lugares, entre fogonazos sonoros y murmullos de la retina, en perpetua transformación y resonancia. Con ello “*Fonográfica*” invita a los usuarios a descubrir los paisajes sonoros característicos de algunas de las grandes ciudades de Iberoamérica a partir del protagonismo de la escucha, la participación, el entender y la apropiación creativa de la dimensión aural por la que transita el habitante o el turista.



Imagen 4. Postal con Ilustración.

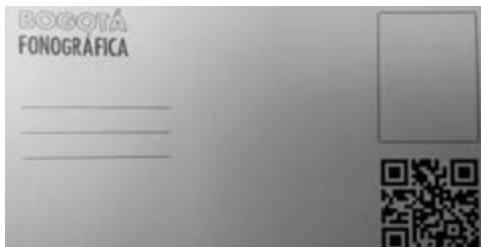


Imagen 5. Reverso de Postal. Código QR

Es así como esta pieza atendiendo al concepto de portabilidad, es una muestra de las tecnologías nómadas o interfaces portables que son utilizadas por artistas, programadores, electrónicos, ingenieros y diseñadores. Las tecnologías portables son tecnologías que pueden migrar de dispositivos sin cambiar sus contenidos.

De esta forma se aprecia como el flujo de información trabaja desde el resultado del análisis del espacio físico y los elementos que interaccionan, ya sea por medio de redes inalámbricas, los sensores, tecnologías móviles o los objetos físicos de interacción. A través del juego de este entramado de elementos activos se crean las capas de información digital en las que se sumergen los sujetos a través de la conexión para con ellas.

El proyecto de “*Fonográfica*” trabaja con el encuentro de una ciudad desde el envío de sus sonidos en forma de postal; el trabajo realizado junto a un gran número de artistas plásticos colombianos permitió la generación del elemento transmisor de información, una serie de postales generadas desde el imaginario de los artistas por medio de los audios que se les adjudicaron al azar.



Imagen 6. Material para el usuario de Bogotá Fonográfica

El objeto del proyecto “*Fonográfica*” es entendido como el link conector hacia el espacio híbrido formado entre las dimensiones físicas y los nuevos flujos electrónicos, creando las actuales formas de (des)territorialización, entendidas como apropiaciones de elementos; siendo estos los espacios físicos o incluso las redes, para ser transformados y otorgándoles otros sentidos a lo que anteriormente estaban predispuestos.

La acción de (des)territorialización (Deleuze y Guattari) como producción social, tanto material como mental, nos lleva a pensar una arquitectura desde las

redes, capaces de filtrarse en los entornos urbanos como una capa de medios e informaciones transparentes para la visión humana, pero detectable por nuestras interfaces.

Esta desterritorialización genera una visión alternativa de la ciudad y de sus habitantes, creada por estas líneas informativas. Aquellos espacios y sujetos físicos que se encuentran en conexión con el espacio de los flujos están produciendo nuevas dimensiones en la esfera de lo intangible



Imagen 7. Mapa de Bogotá Fonográfica.

[...]como en cualquier otra cosa, hay líneas de articulación o de segmentaridad, estratos, territorialidades, pero también líneas de fuga, movimientos de desterritorialización y de desestratificación. Las velocidades comparadas de flujo según esas líneas generan fenómenos de retraso relativo, de viscosidad, o, al contrario, de precipitación y de ruptura. Todo eso, las líneas y las velocidades mesurables, constituye un agenciamiento (*agencement*). (Deleuze y Guatari, 2005, p.10)

Se comienza a habitar los espacios a través de los medios tecnológicos y, es mediante ellos que se generan ambientes los cuales, en cierta forma, son capaces de afectar a los sujetos que las utilizan, ya sea por la transformación del espacio en sí o por la forma de repensar dichos espacios a través de lo tecnológico. En cualquier caso, la interacción de los sujetos genera alteraciones en la consciencia, otras perspectivas, otras formas de entender el mundo por medio de la mediatización del mismo. Desde esta situación el sujeto tecnológico reivindica otra forma de ser y estar en relación con los espacios y ambientes emergentes, los cuales se posicionan en patrones de mediatización; es

decir, los medios nos están construyendo nivel social, pues consumimos y producimos información.

Según Neil Postman (1970), “la palabra ‘ecología’ implica el estudio de los ambientes: su estructura, contenido e impacto sobre la gente”. Así mismo McLuhan (1964) sostiene que los efectos que provocaría la tecnología sobre la humanidad “no se producen a nivel de las opiniones o conceptos, sino que alteran los ratios del sentido y los patrones de percepción de manera constante y sin ningún tipo de resistencia”.

Los proyectos que se están analizando en este apartado, a pesar de tener sus diferencias entre sí en relación a las tecnologías aplicadas en diferentes obras, estudian sus implicaciones físicas para con el medio, cuestionándose sus relaciones con los sujetos tecnológicos, a nivel individual y/o colectivo y, haciendo emergen con ello otras posibilidades de vivir los espacios, que atienden a un conocimiento y entendimiento más amplio del medio urbano desde la percepción tecnológica, que forma ya parte de nuestro entorno natural.

En relación a la transformación de los espacios urbanos se une el concepto de Ecomedia (ecosistema de medios), el cual además de cuestionarse la relación entre los medios de comunicación y los sujetos tecnológicos, amplía el campo en cuestión dando un giro hacia el papel de la comunicación en las relaciones sujeto y naturaleza. Este concepto proviene de McLuhan (1964) y Neil Postman (1968), siendo ampliado en la actualidad en el libro de Calos Scolari, *La Ecología de los Medios* (2015), donde el autor hace un repaso por los pensadores y teóricos más importantes que han tratado dicho tema.

Dentro del campo de las artes y la tecnología los artistas se cuestionan estas relaciones atendiendo al concepto de Ecomedia. El trabajo de muchos de ellos explora y cuestiona la intersección entre el arte y nuevos medios de comunicación, un ejemplo de transdisciplinariedad en el desarrollo de proyectos que combinan la escultura y la tecnología portátil incluyendo en sus acciones los cambios sociales y comportamientos humanos.

Desde el colectivo artístico “UnLocker”, de Medellín, Colombia, y, atendiendo al concepto de Ecomedia, se está trabajando en la obra “El Jardín de las Delicias”, esta surgió a partir de la necesidad de encontrar un único proyecto que pudiera integrar las inquietudes, los procesos y las iniciativas más importantes que se estaban dando dentro del colectivo, dentro del marco ideas locales y prácticas globales. Este proyecto ha estado latente desde los orígenes de Un/loquer y consiste

en un asistente de jardín para automatizar el riego desde el conocimiento aplicado de biohackeo y autocultivo, el análisis y la visualización de datos, lo que se entiende por el Internet de las Cosas (IoT) con sensores, así como el diseño y construcciones maquínicas.

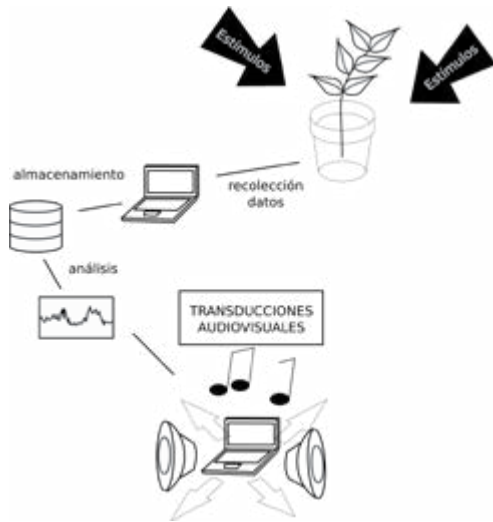


Imagen 8. Proyecto Aeropónico\_UNLOCKER

Los objetivos de este proyecto para el colectivo “Unlocker” se encuentran en el foco de poder fomentar la agricultura urbana y agregarle elementos tecnológicos a las huertas urbanas, como por ejemplo un sistema de riego automatizado, sensores para la medición de parámetros como temperatura del aire, humedad de la tierra, luminosidad, para poder llegar a la automatización de la huerta y poder generar patrones visuales desde la visualización de datos.

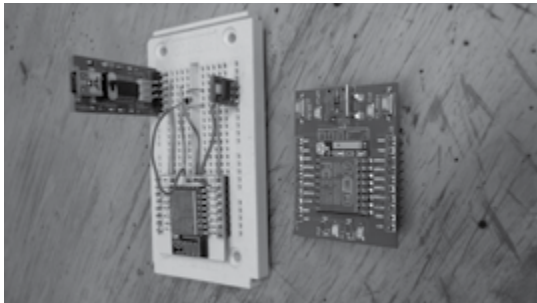


Imagen 9. Circuito del ESP Terminado.



Imagen 10. Jardín de las Delicias.

A lo largo de los últimos años el colectivo ha construido diferentes prototipos de este “Jardín de las Delicias” muy básicos que hacen el trabajo de activar el riego cada cierto tiempo, el último de los cuales estaba instalado en el jardín de “Casa Tres Patios”, en Medellín, Colombia. La idea de dar continuidad al proyecto del asistente de jardín conlleva extender sus funciones y lograr integrar todos los frentes del “cacharreo” en un solo proyecto.

La obra, desde la hidroeléctrica DIY, trata conceptualmente un cambio necesario en los hábitos de los sujetos dentro de las grandes ciudades, por medio de la agricultura urbana. A través de la ocupación de lugares en desuso y de las redes electrónicas la obra genera espacios híbridos entre lo físico y lo virtual. Para este sistema pueden aprovecharse espacios abiertos existentes en la ciudad, como barandas, pilares, rejas, barreras, y utiliza la tecnología para regar, cultivar y monitorear el estado de dichos cultivos por medio de la participación urbana, estableciendo vínculos antes naturales entre hombre y medio ambiente.

Lo interesante de las tecnologías nómadas es que facilitan el movimiento y el cambio de estado a los sujetos en relación con los entornos. De este modo la nueva relación de interacción humano-máquina nos abre nuevos territorios de la experiencia, donde confluyen el registro estable, continuo y de significación cerrada del espacio físico, con el registro de emergencia, discontinuo y de significación abierta del virtual, permitiendo la hibridación de los mismos en un otro espacio alterado como respuesta de la conexión entre los anteriores.

Aquí son de destacar estos trabajos realizados con computación inalámbrica donde los sujetos están localizados en espacios físicos, siendo a la vez participantes de alguna interacción en el mundo virtual y que repercute así mismo en algún otro espacio físico

remoto; la desterritorialización de los espacios los dotan de otros significados en la reterritorialización de los mismos.

La tecnología electrónica nos ha hecho comprender que sólo somos parte del sistema que observamos o con el que interactuamos, y pensamos en la interfaz como algo que se extiende en términos nanométricos y endofísicos. En éste sentido podemos liberarnos de la prisión de las coordenadas espacio tiempo descritas por Descartes. La cuadrícula de aquí y hora se vuelve maleable. (Weibel, 2001, p.25)

Las tecnologías nómadas emergentes, aquellas que combinan la movilidad con las redes inalámbricas, están cambiando nuestro mundo radicalmente y a voluntad propia de los sujetos que las demandan, remodelando nuestra forma de concebir las cosas. No es simplemente una cuestión de cómo nos estamos comunicando por medio de ellas o como pasamos nuestro tiempo libre, sino que los medios y equipos electrónicos actuales también cuestionan nuestras formas tradicionales de ser. Estructuras sociales y culturales que son familiares están cambiando, nos acercamos más a un dominio de varios medios, lenguajes, gramáticas, donde las estructuras sociales y culturales se adaptan a un formato de vida fragmentada en tiempos y espacios. Con ello el sentido de nosotros mismos y de nuestro lugar en el mundo también cambia.

Es posible argumentar que las interfaces de medios de comunicación llegan a ser el punto de unión de una serie de importantes dinámicas sociales y culturales, ya que permite y median entre las estructuras de información, reestructurando las prácticas cotidianas en una mirada de transformación en las relaciones entre los organismos y su medio ambiente. (Gane & Beer, 2008, p.65)

La curiosidad del arte proporciona aquellos devenires posibles, gracias a su intrínseca experimentación con las tecnologías y la ciencia, en la actualidad. Es capaz de soñar escenarios que pueden llegar a ser posibles, haciendo que la tecnología digital se incorpore en nuestras vidas, no como un ente separado, sino como una parte integral de la misma, habitando la contemporaneidad.

La estrategia de generar nuevos significados en el espacio público y a nivel colectivo es observable claramente desde la participación de las redes en el

entorno físico por medio de las tecnologías libres, permiten ampliar la experiencia de compartir espacios y tiempos mediante la interconexión.

Su propósito es la reivindicación de dichos espacios mediante otorgar información complementaria y ampliada que proporcionan a los sujetos tecnológicos aumentar la sensibilidad hacia los espacios físicos con capacidades informativas. La noción del espacio que los sujetos han percibido siempre está cambiando pues, como sujetos tecnológicos, estamos convirtiendo los espacios en una superposición de estratos donde las redes, los intercambios de datos y las acciones cibernéticas, tienen cabida.

Los intentos de frenar los procesos de privatización del mundo han de interpretarse a la luz de la balbuceante filosofía de los bienes públicos comunes. En las instancias internacionales, esta filosofía legitima las movilizaciones de las redes de ciudadanos en torno a la información, la comunicación, del conocimiento, de la cultura, la educación, la salud, el medio ambiente, etc. Anima el movimiento del software libre. Estimula multitud de iniciativas para compartir creaciones voluntariamente. Más ampliamente, participa de una extensa interrogación sobre el modo de producción del conocimiento: no pueden construirse “sociedades del conocimiento” sin replanteamiento no solo de los contenidos del conocimiento sino de las relaciones de conocimiento. (Mattelart, 2007, p. 174-175)

Con este análisis de proyectos se ha pretendido mostrar como haciendo uso de las tecnologías de comunicación con capacidad de portabilidad se generan otras relaciones de conocimiento a través de la conexión con el mundo y la información por medio de la movilidad. De esta forma se distribuyen por espacios abiertos y “hápticos”, haciendo transparente el espacio desde la movilidad física y la visibilidad de las informaciones virtuales.

Al fusionar la conectividad física con la virtual, en espacios y tiempos, debido a la necesidad de romper la barrera que divide al sujeto entre los dos espacios de diferente naturaleza emergen espacios-temporales híbridos, múltiples, de naturaleza ambigua, donde los nuevos cuerpos se fusionan a través de la multiplicidad de su actividad en los diversos campos de actuación, tanto en la virtualidad como en la fisicidad, haciendo emerger sus nuevas características de movilidad y ubicuidad en el espacio-tiempo gracias a las tecnologías nómadas.



## Conclusiones

En este estudio se ha pretendido mostrar el cambio de paradigma que está generándose en relación a los sujetos tecnológicos y los lugares o espacios, dando paso a nuevos habitares generados por la forma de actuación que reactualiza la concepción de la realidad, hasta el momento con una gran brecha en la noción físico-virtual.

Tras el análisis de las diversas formas de actuación de diversos colectivos artísticos en conexión con los agentes físicos y virtuales, se ha derivado en el estudio de múltiples conceptos que surgen de éstas relaciones focalizándose en aquellas capacidades actuar y habitar temporalmente los lugares, entendiendo el acto como una forma de reapropiación de los mismos, alterando por medio de estas nuevas relaciones los sentidos y la consciencia de los actuales sujetos en evolución.

Desde aquí puede comprenderse el poder que genera el conocimiento compartido y el trabajo en colectivo en las nuevas prácticas artísticas de la mano de herramientas tecnológicas libres y abiertas, pues dan la oportunidad de cartografiar y ampliar el espacio y los territorios por donde moverse, actuar y habitar, a un nuevo nivel donde lo físico y lo virtual ya pierden su distinción categórica.

Las líneas estructurales de comunicación que forman los colectivos en conexión formado por medio de flujos virtuales a través del espacio físico, está llegando a formar hábitats donde las comunidades se estructuran en espacios lisos, abiertos, unido a un tipo de multiplicidad no métrica y descentralizada. Ocupando el espacio sin medirlo; un espacio que no tiene ni principio ni fin, difuso y (des) localizado.

Estos resultados corresponden a una investigación en el campo del arte, analizada desde un punto de vista técnico y conceptual, trazado desde una investigación académica, y que pretende abrir alguna puerta para futuras líneas de estudio dentro de las relaciones e intermediaciones entre el Arte, Ciencia, Tecnología y Sociedad.

## Agradecimientos

Agradecer a toda aquella cultura emergente que piensa que se puede hacer un mundo mejor a través del arte y la tecnología, todos aquellos soñadores y entusiastas que con sus investigaciones y trabajos buscan que el espacio del procomún se vaya ampliando cada vez más.

Específicamente agradecer a los colectivos que ayudaron con sus propuestas proyectuales para que esta

investigación saliera adelante, pudiendo ejemplificar toda la teoría y conceptos desde trabajos fundamentados en prácticas sociales, talleres y generación de herramientas libres.

Gracias a los colectivos: “Familiar DIY”, “Sonorama” y “Unlocker”, por su ayuda y entusiasmo.

## Referencias

- 1.Armand Mattelart. 2007. Historia de la Sociedad de la Infomación. Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona, p. 174-175.
- 2.Familiar DIY. Talleres y Cacharros de Electrónica musical DIY. Obtenido el 15 de Diciembre, 2017 desde <http://famfest.info/>
- 3.Gilles Deleuze. 1990¿Qué es un dispositivo? Incluido en Michel Foucault, Filósofo. Ediciones Gedisa, Barcelona, p.155.
- 4.Gilles Deluze y Félix Guattari. 1994. Rizoma. Ed. Pre- textos, Valencia.
- 5.Gilles Deluze y Félix Guattari. 1995. Mil mesetas : Capitalismo y Esquizofrenia. Ed. Pre-textos, Valencia.
- 6.Hakim Bey. 1991. Zona Temporalmente Autónoma. En Utopías Piratas.Obtenido el 14 de Enero, 2017 desde <http://www.escritosdesocupados.com/descargas/Utopias-Piratas-Hakim-Bey.pdf>
- 7.Nicholas Gane y David Beer. 2008. New Media: The Key Concepts.Ed. Berg. Oxfordn New York, p.65.
- 8.Peter Weibel. 2001. El mundo como interfaz. En Elementos: Ciencia y Cultura. VOL 7. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México.
- 9.Steven Johnson.2004. Sistemas Emergentes. O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software. Editorial Fondo De Cultura Economica, US.
- 10.William J. Mitchell. 2003. Me++: The Cyborg Self and the Networked City. The MIT Press. Cambridge MA, EEUU.
- 11.Radio Esuskadi. 2015.Entrevista a Carlos Scolari. La Ecología de los Medios. Recuperado el 12 de Enero, 2018 de <<http://www.eitb.eus/es/radio/radio-euskadi/programas/la-galeria/audios/detalle/3108648/la-ecologia-medios-carlos-scolariradio-euskadi/>>
- 12.SONEMA. Bogotá Fonográfica. Obtenido el 14 de Diciembre, 2017 desde <http://sonema.org/bogota-fonografica/>
- 13.UNLOCKER. Hackerspace. Obtenido el 10 de Diciembre, 2017 desde <http://unloquer.org/que-hacen-asistente-de-jardin/>



## De Diseños Otros: La Vuelta de las Canoas Polinesias.

**Alfredo Gutiérrez Borrero**

Candidato a doctor, Universidad de Caldas / Profesor Asociado Escuela de Diseño de Producto, Universidad Jorge Tadeo Lozano  
Manizales, Colombia / Bogotá, Colombia  
alfredo.gutierrez@utadeo.edu.co

### Resumen

Esta ponencia es fruto de mi investigación doctoral titulada “Diseños de los sures – diseños otros – diseños con otros nombres”. En ella analizo el retorno de las canoas polinesias a surcar aguas profundas, en Hawái (1976) y Nueva Zelanda (1991), como potencial prueba de mi tesis: en todos los grupos humanos hay cuerpos de conocimiento y acción equivalentes al diseño occidental, a menudo considerado el único. La canoa y la espiral de un método que está pero no es, me llevan del ser en el tiempo, al estar en el espacio, en un intento, desafortunado e incompleto lo sé, pero fascinante, de comunicar desde lo sensible mi experiencia con las alternativas al diseño según las experimenté en Oceanía.

### Palabras Clave

Diseños de los sures; diseños otros; diseños con otros nombres; equivalentes homeomórficos; interdiseñalidad.

### Introducción

#### Amanecer

Como parte de mis estudios doctorales en diseño y creación en la Universidad de Caldas (Manizales, Colombia), durante octubre y noviembre de 2017, realicé una pasantía de investigación en el programa de Filosofía en Artes y Diseño de la Escuela de Artes y Diseño de la *Auckland University of Technology* (AUT), (Auckland, Nueva Zelanda). Allí, conforme a la idea de equivalentes homeomórficos planteada por el pensador interreligioso e intercultural español Raimon Panikkar (1918-2010) [25] amplí mi acercamiento a los diseños otros, como denomino a aquello que en otros patrones culturales cumple funciones similares a las que el diseño efectúa dentro del pensamiento y la proyección de la fabricación occidentales. En este caso, buscaba entender los diseños otros (o alternativas al diseño) propios de las culturas indígenas polinesias: maorí de *Aotearoa* (nombre dado a Nueva Zelanda por sus primeros habitantes), samoana, tongana, hawaiana, etc.

Ahora bien, a modo de estrategia narrativa acorde

a mi empeño desdisciplinar durante la tesis doctoral y todo cuanto de esta ha surgido, sustituí aquí los títulos esquemáticos canónicos de las secciones de un artículo académico: *introducción metodología resultados, discusión* por encabezados alusivos al tránsito temporal cotidiano: *amanecer, mediodía, atardecer, noche*, que asumo es una forma de narrar mi asunto equiparable a la relación con la existencia de las comunidades con cuyos integrantes me relacioné, una suerte de navegación lejana a las pautas regulatorias de origen euroestadounidense. Una práctica de resistencia y sobre todo de reexistencia desregulada.

El estilo seleccionado para este documento es el de la espiral que gira en torno al diseño o a la prefiguración de artefactos, de modo simultáneo en una vía centrífuga (alejándose) de la disciplina del diseño y en una vía centrípeta (aproximándose) a sus equivalentes en las culturas polinesias. A diferencia del pensamiento lineal del texto de génesis eurocéntrica, esto implica, como en un cántico ceremonial, reiterar una y otra vez de modo ligeramente diferente lo que ya ha sido dicho.

Toda vez que he prescindido de las notas al pie de página, regreso a algunas palabras que empleé en los párrafos anteriores. En principio, lo “desdisciplinar” es una idea tomada del académico anarquista español Tomás Ibáñez Gracia (n. 1944) para quien la desdisciplinización, que asimilo con un escape de las fronteras disciplinares, es “una opción teórica muy fuerte que cuestiona tanto la separación disciplinar como la cuestión disciplinar” [31:9]. De algún modo mi tesis constituye una huida de la frontera académica de la tradición del diseño disciplinar hacia eso que desempeña su función en otras matrices culturales.

Por su parte, la condición de “reexistencia”, fue planteada por el colombiano Adolfo Albán Achinte (n. 1958), como una expresión particular de crear al resistir que toma cuerpo en el conjunto de dispositivos que las comunidades crean y desarrollan para inventarse a

diario la vida y poder de esta manera desafiar realidades instituidas por el proyecto dominante que desde la colonización europea hasta el siglo XXI en Colombia ha menospreciado, silenciado o ignorado la presencia de comunidades como las afrodescendientes, campesinas, o indígenas. La re-existencia permitiría descentrar lógicas establecidas para encontrar en las entrañas de las culturas inferiorizadas, prácticas organizativas, de producción, alimentarias, rituales y estéticas que dignifiquen la vida y permitan re-inventarla con modos propios de transformación. [2:455, npp 204].

Tratar de desregular la existencia tiene que ver, a su turno, con los artificios de la desclasificación planteados por Antonio García Gutiérrez el comunicólogo español que ha sido mi compañero de andadas en este trayecto doctoral, en comunicación interpersonal por correo electrónico más aún que por sus textos. Para Antonio: “La hiperregulación del espacio, a pesar de ser practicada por un orden racional que nos parece familiar, constituye el despedazamiento en toda regla de la naturaleza y de la cultura” [15:84], el exceso de señales, de orientaciones que metodizan y clasifican la existencia nos distancia crecientemente de la observación interactuante con las circunstancias. En ese rumbo procuro registrar formas de “diseño-otrear” (diseñar con diseños otros) en una dinámica menos sometida a la incidencia del cúmulo normativo universitario.

Sobre la espiral que permea lo que pienso y cómo lo pienso, el académico chileno mapuche Víctor Manuel Gavilán Pinto, comenta que atiende a un modo de conocer y a una lógica que retorna una y otra vez al pensamiento inicial (que es a la vez el final) en busca de alcanzar más completos entendimientos de la cuestión de estudio o del problema. Es una forma de razonar que abarca las interrelaciones constituyentes de las cosas, más compleja que la progresión lineal, el pensamiento avanza y vuelve atrás en un camino bidireccional [16:114] o incluso multidireccional en el cual se asume que cada punto es un nodo que captura el breve encuentro de infinitas espirales entrecruzadas.

Efectuadas estas salvedades, en un segundo apartado paso a considerar la opinión de uno de los pares anónimos que revisó este texto con miras a proponer mejoras con miras a su inclusión, como al final sucedió, dentro de los destinados a ser presentados en el Foro Académico Internacional integrado al XVII Festival Internacional de la Imagen. El par evaluador me sugirió reforzar cinco aspectos dentro de esta ponencia: 1. Plantear su objetivo de forma clara; 2. Reportar el alcance del estudio; 3. Evidenciar más el soporte epistemológico y teórico; 4. Especificar las categorías de

avance y desarrollo que soportan el ejercicio y 5. Detallar la metodología empleada.

## Mediodía

En atención a cada uno de los cinco aspectos comprendidos por la sugerencia del par, explicaré uno a uno: Primero, mi objetivo es reseñar como una de las manifestaciones de diseño otro incluidas en mi tesis doctoral, la de la recuperación contemporánea de técnicas ancestrales de fabricación y empleo de canoas de navegación realizada por los habitantes de polinesia a finales del siglo XX y comienzos del siglo XXI.

Segundo, el alcance del estudio que aquí reporto sobre conversaciones con personas y textos con los que entré en contacto en Aotearoa (Nueva Zelanda) es hacer un aporte para avanzar en el reconocimiento de la pluralidad de diseños o de los equivalentes homeomórficos de tales desde diversas matrices culturales [3].

Tercero, en cuanto concierne al soporte epistemológico y teórico de este trabajo, lo principal es intentar comprender los modos equivalentes en otras matrices culturales (las polinesias: maorí, hawaiana) de lo que en occidente llamaríamos diseñar.

La presunción aquí es que hay involucradas varias epistemologías (formas de conocer), como la occidental y las indígenas que simultáneamente son ontologías (formas de ser) a partir de un entramado de relaciones enactivas que constituyen mundos distintos, al ser ejecutadas y actuadas, al surgir en la existencia [24]. Mundos dentro del planeta que no serían realidades separadas, ni representaciones sino pulsantes e interactivas especificidades en co-evolución, no siempre armónica, entre grupos humanos. Mentés, culturas y artefactos estarían co-constituidas con mundos particulares. Hay aquí “onto-epistemologías” como las llama Juan Camilo Cajigas-Rotundo [6] para resaltar el carácter participativo del conocimiento que emerge en el encuentro entre las personas y su circunstancia.

Parafraseando a Boaventura de Sousa [34:43] la recuperación de las técnicas de navegación y las canoas polinesias hacen parte de grupos humanos policardinales (esto es, de varias direcciones, que propongo en lugar de “no occidentales”) cuyos conocimientos se apartan del occidental y que considerados junto con el campo del diseño (el profesional/el disciplinar) dan cuenta de una proliferación de alternativas al diseño escapando del monologismo de una sola alternativa global.

Conecto esto con algunas ideal del filósofo austríaco de la ciencia, Paul Karl Feyerabend (1924-1994) quien

consideró que para hacer avanzar la ciencia era útil propiciar la proliferación de teorías pues la uniformidad quebrantaba su potencial crítico [13:18]. Esto implicaba plantear nuevas teorías y evitar suprimir las antiguas en apariencia superadas, pues toda vieja teoría aportar al surgimiento de las nuevas [13:32, npp 35]. A menudo, apuntó Feyerabend los integrantes de las comunidades científicas se tornan duros e intolerantes, y entonces la proliferación teórica ha de reclamarse desde fuera, por medios políticos [13:35]; según él resultaba más conocimiento de una proliferación de puntos de vista, que de la aplicación (imposición) de una ideología específica [13:36]. Tratándose de la ciencia la proliferación ‘feyerabendiana’ podría requerir de mediaciones no científicas con fuerza suficiente como para vencer los cerrojos de las instituciones científicas más poderosas. [13:18-32, npp. 35-36].

A diferencia de Feyerabend, pienso en diseño y no en ciencia y no considero un único diseño al que tributarían múltiples teorías o enfoques. La proliferación que conjeturo aquí es de diseños y más aún de alternativas al diseño, eso requiere apreciar otras formas de construir artefactualidad, sin constreñirlas bajo la denominación de ‘artesanía’ a un anclaje en el pasado. Incluso antiguas y en apariencia superadas. Cuando los integrantes de las comunidades de diseño intentan ‘cientificarse’ dentro de las pautas occidentales, procede, y tal es mi tesis, apoyar la proliferación de diseños o de sus equivalentes para evitar el estancamiento y el autoritarismo que implica la excesiva homogenización. Con eso en mente, viajé a Nueva Zelanda, para conversar con algunas de las personas con quienes me contacté como Albert Refiti (arquitecto samoano) y Johnson Witehira (diseñador maorí) que en esas latitudes validaban posiciones similares y realizaban búsquedas afines.

Llegué a ellos estudiando las alternativas al diseño surgidas en el seno de otras matrices culturales, y tras incursiones investigativas en epistemologías en los mundos andino (aimará, quechua), nativo norteamericano (lakota) y neozelandés (maorí) y, en menor medida, de los pueblos del sur de África y la India.

Lo anterior me condujo, con el curso de los años, a identificar obras, como *Tārai Kōrero Toi: articulando un lenguaje maorí de diseño* trabajo doctoral publicado en 2013 en el cual, el ya referenciado Johnson Witehira aportaba a la construcción del equivalente maorí del diseño desde su estudio de la gráfica volumétrica y la enorme complejidad de los *Pare* o dinteles (piezas

superiores horizontales) en las puertas y ventanas de las *Whareniui* o casas ceremoniales de reunión emplazadas en el centro de los espacios sacros de encuentro o *Maraes* en torno a los cuales acontece la vida comunal maorí [39]

Posteriormente, fue publicada en 2016 *Learning the Traditional Lakota Visual Language Through Shape* (Aprendiendo el lenguaje visual tradicional Lakota a través del juego de la forma) de la diseñadora lakota (nativa americana) Sadie Red-Wing oriunda de Dakota del Sur, Estados Unidos cuya autora abogaba el derecho de los pueblos, el lakota, en su caso a auto determinar los rumbos de sus diseños.

Cabe señalar que aunque me he referido a dos autores en algún grado anarquistas (Tomás Ibañez y Paul Feyerabend), me alejo del anarquismo en tanto término impregnado de algo similar a lo que el filósofo iraní Seyyed Ahmad Fardid (1912-1994) denominó, *que* en farsi traduciría “Golpe del Occidente”, “Oestoxificación”, “Oestitis” “Euromanian” u “Occidentosis”. *Gharbzadegi* fue usado en la literatura persa para describir la pérdida de identidad cultural iraní adoptando e imitando modelos y criterios occidentales en educación, arte y cultura mediante la conversión de Irán en mercado pasivo de bienes occidentales y peón geopolítico occidental; el término se popularizaría gracias a la difusión clandestina, durante el reinado pro-occidental del Sha Mohammad Reza Pahlaví (1919-1980), de la obra *Occidentosis: A Plague from the West* (Occidentosis una plaga desde Occidente), publicada en 1962 y escrita por el asimismo escritor iraní Jalal Al-e-Ahmad (1923–1969), [37].

La intención de pensar el diseño y las prácticas equivalentes en otras matrices civilizatorias presupone desconfiar de los términos gestados dentro de la tradición occidental. Así, me aparto de lo anárquico desde argumentos de otro escritor lakota (o sioux), Wanbli Ohitika (que traduce Águila Valiente en lengua lakota), también conocido por su nombre anglo Russel Means (1939-2012). Wanbli Ohitika dio en 1980 un discurso que fue transcrito en dos versiones tituladas *Marxism is as Alien to My Culture as Capitalism* (“El Marxismo es tan Ajeno a Mi Cultura como el Capitalismo”) y *For America to Live, Europe Must Die* (“Para que América Viva, Europa Debe Morir”).

Dicho discurso fue compilado en un libro traducido al español en 2015 con el título de *Acusación a la Sociedad Industrial*, donde consigna que ningún europeo puede jamás enseñar a un Lakota a ser un Lakota, y que

ningún tipo de estudio académico puede transformar a una persona en un ser humano con conocimientos de las formas tradicionales. Para Wanbli Ohitika, el estudio académico de las culturas policardinales, sólo convierte a los estudiantes en europeos mentales extraños. Por “europeos mentales”, el autor, aludía por igual a los impulsores de un desarrollo intelectual reaccionario en siglos de genocidio a otros pueblos, y por otra parte a los gestores de otros tantos genocidios a nombre de desarrollos intelectuales revolucionarios. englobaba el marxismo y el anarquismo y el “izquierdismo” en general dentro de la tradición intelectual europea, cuyo industrialismo censuró [35:21].

Para Wanbli Ohitika los blancos podían ofrecer al mundo algo más que lo europeo, y seguir el capitalismo, el marxismo y otros “ismos” era mantenerse dentro de lo cultura europea. Todo era cuestión de elección basada en cultura, no en raza. Elegir la cultura europea del industrialismo era ser enemigo de los lakota, y de los pueblos indígenas del mundo [35:52].

Mi deriva en busca de otros diseños discurre por los caminos “del / hacia / por / desde / para él” sur, en tanto subterfugio intelectual alusivo de “caminos usualmente no tomados”: como las epistemologías del sur del portugués Boaventura de Sousa Santos (n. 1940), desde las cuales era propuesta una reorientación epistemológica que implicaba desfamiliarizarnos del Norte imperial para aprender del sur, lo cual requería primero separarse del sur como un producto de por las teorías generales del norte (a eso me refiero cuando hablo de diseño del sur, que implica revisar el modo en que esa idea del sur misma fue construida); Santos, promulga abandonar cuanto resultase de la colonización capitalista, aprender del sur resistente y re-existente a partir de cuanto no consiguió ser suprimido por la dominación [32:345-346] y [33].

Asimismo, las teorías sureñas del australiano Raewyn Connell (n. 1944) para quien la idea misma de cualquier teoría eurocéntrica implica universalizaciones. La suposición de que todas las sociedades son cognoscibles de igual manera y desde el mismo punto de vista metropolitano, aunque eso no se explicita para evitar el entredicho. A los sureños periféricos, los adjetivos geográficos los/nos constriñen a la localidad de nuestras disertaciones como en “teoría de la dependencia latinoamericana” cuya validez no aplicaría en otras situaciones [9:44].

Posturas “sureantes” esbozan, entre muchos más, desde Sudáfrica, Jean Comaroff (1946) y John Comaroff

(1945) para quienes es imposible definir “el sur”, a priori, en términos sustantivos, pues es un concepto de relaciones, más que algo en sí, un concepto variable y voluble cuyo significado cambia merced a las dinámicas, materiales, políticas y culturales resultado de las dinámicas de un mundo global en movimiento. [8:84]. Por ello, el italiano Franco Cassano (n. 1943), habla de varios sures y de un pensamiento sureño vinculado a la idea de haber sido por décadas pensado por otros, principalmente, al arribar la modernidad por el Norte euronorteamericano con su racionalidad disciplinada. y disciplinante. Para muchos el sur es una colección de defectos: inercias, resistencias, regresiones, inmadureces y vicios. Pero el sur, no queda en el sur, sino que reside en cada ser humano [7:114], como en el abandono de lo europeo que pidió Wanbli Ohitika a los blancos.

El sur está en otras tradiciones, o como me lo señalo Johnson Witehira, en otros mundos de costumbres, pues algunos pensadores de Polinesia prefieren el término de acostumbrado (customary) al de tradicional, pues consideran que el segundo es propio de agendas fuereñas que encierran lo nativo dentro de lo exótico y lo restringen al pasado, a correr una carrera donde siempre estará atrás (Jonhson Witehira, comunicación personal, 14 de noviembre de 2017). Y por eso viajé al sur literalmente, de Bogotá, Colombia, a Auckland, Nueva Zelanda, aunque habiendo sures en todos lados lo considerado normal es minoritario frente a la suma de minorías que se le opone, la deriva el sur pues, es una deriva hacia los mundos de las mayorías que propone el fotógrafo bangladeshí Shaidul Alam (n. 1955) en reemplazo de sur global [1].

La idea era entablar conversaciones con personas que como dice el noruego Anders Breidlid, [4:260] fuesen conscientes de la inherente arrogancia que subyace al conocimiento Occidental sin esencializar los conocimientos indígenas, y allí encontré gente interesada en efecto en superar la obsesión del pensamiento Occidental por controlar y explotar la naturaleza.

La cuarta petición de mi par fue especificar las categorías de avance que soportan el ejercicio que referiré en los dos apartados finales de este texto. Cabe anotar que, en mi tesis y los trabajos con ella relacionados, no opero con categorías, mis constructos sin con algo que equiparo a las colocaciones (placements) que plantea Richard Buchanan [5]. Ello por cuanto las categorías tienen significados prestablecidos aceptables bajo teorías o filosofías dadas y fundamentan el análisis

de lo ya existente. Las colocaciones en contraste, si bien reconocen alguna frontera tendría significados menos restringidos, y serían más flexibles. La frontera de una colocación contextualizaría u direccionaría el pensamiento, pero aplicadas a situaciones específicas las colocaciones podrían generar novedosas percepciones de dicha situación y dar pie a ideas diferentes en circunstancias cambiantes [5:12-13].

Intento actuar como uno de los pensadores occidentales que en palabras del pensador lakota Vine Deloria, Jr. (1933- 2005) habrían de empezar a confrontar el conocimiento que experimentan sin necesidad de rastrear orígenes, ni aplaudir esfuerzos actuales para obtener información mientras rechazan pasadas síntesis de conocimiento, valorando las discontinuidades pasadas y presentes no occidentales (policardinales), tanto como las uniformidades que la ciencia trata de estandarizar para alcanzar conocimientos humanos generales y sintéticos más integral [10:279].

Las colocaciones y más aún provocaciones son para el caso de ese texto y la ponencia que lo acompaña, dos: la sucesión *diseño del sur; diseños de los sures / otros / con otros nombres (o alternativas al diseño)* mediante la cual exploro las formas que asume lo que actúa como diseño en un marco policardinal, primero como diseño del sur, pero luego como un diseño otro, para dar cuenta de algo diferente, que no es más de lo mismo, sino algo similar y a la vez otra cosa (equivalente homeomórfico), y al final como un diseño con otro nombre para respetar y valorar sus expresiones en las lenguas en que se practican las tradiciones o costumbres que estudio; y en segundo lugar la idea de *interdiseñalidad*: calco que planteo sobre la idea de interculturalidad, para dar cuenta de un encuentro entre diseños occidentales y diseños otros o alternativas al diseño policardinales (del sur, del norte, del oriente y del occidente).

La quinta y última petición de mi par evaluador fue detallar la metodología empleada. Mi camino, para buscar el diseño que no lo es, es un método que trata de no serlo, lo he denominado “ambimétodohilogías” de ‘ambi’ (por ambiguo), pues implica múltiples rutas, a veces, adrede contradictorios; más ‘hilo’ (por hebra argumental para generar conocimiento intercultural); y ‘logía’ (por tratado o estudio). Esto es “métodos ambiguos para vincular conocimientos dispersos” (de ahí la ‘s’ final del “singular- plural”) [17], [18], la doble tilde es un intento de rebasar la gramática española que tributa a la idea previa del arquitecto colombiano Simón

Hosie de plantear otro anti/alter método que llevaba asimismo dos tildes, la *métodoilogología* [21].

Con la ambimétodohilogías procedí entre conversaciones, lecturas y visitas en espiral viniendo-de-mañana/rumbo- hacia-ayer para encontrarme en Aotearoa (Nueva Zelanda) con que en Polinesia había en curso artefactos resultado de un diseños otros navegando por el Pacífico, tal es el caso de las canoas que ya al caer la tarde procedo a relatar.

## Atardecer

Mi inmersión en las costumbres polinesias la realicé acompañado por mi tutor de pasantía el Doctor Albert Leali’ifano Refiti del Departamento de Diseño Espacial de la AUT.

Polinesia, significa precisamente, “Muchas islas”, y esto lo traigo a cuento porque para muchos polinesios la tierra firme, o una suerte de continente, son las grandes islas de Nueva Zelanda, la Isla Norte o *Te Ika a Maui*, (el Pez de Maui), e Isla Sur o *Te Wai Pounamu* (las aguas de jade): la Isla Norte, que aloja la gran ciudad de Auckland al norte (la mayor urbe del país donde viví) y la ciudad capital Wellington al sur, es algo más grande que el departamento colombiano del Amazonas, en tanto la segunda, la Isla Sur, que es la mayor en tamaño, tiene una extensión que es dos veces y media nuestro departamento colombiano de Antioquia. Sumadas con otras islas menores, constituyen un país semejante en superficie a una cuarta parte de la extensión de Colombia, pero con una población de 4 y medio millones de habitantes (que sería apenas la mitad de la del área metropolitana de Bogotá en 2018).

El profesor Refiti, es samoano y parte de su nombre, es un título Fa’amatai (Leali’ifano) relacionado con las canoas polinesias. Fa’amatai, es un sistema de jefaturas hereditarias básico en la estructura social samoana. Su lengua native es el samoano y tiene el inglés como segunda lengua. Él me tradujo su nombre-título Leali’ifano así: Le (el) ali’i (jefe) fano (que podría ser tanto él limpiado como el final) lo que equivale a “aquel que trae malas noticias o trae el final del tiempo”. Ahora bien, el *Fano* fue un rito de paso para los antiguos polinesios, quienes se lavaban con agua del océano para convertirse en navegadores completos antes de su primer viaje al océano abierto.

Conocedor de la cultura polinesia, Albert me explicó que Nueva Zelanda es una de las esquinas del triángulo polinesio. siendo las otras dos, el archipiélago de Hawái

y la Isla de Pascua. Dicho triángulo tiene cerca de 10 millones de kilómetros cuadrados —casi diez veces el tamaño de Colombia—, de los cuales apenas el 3% es tierra firme, esto es, 300.000 kilómetros cuadrados, de tal extensión el 90% (unos 270.000 kilómetros) son el área terrestre de las islas de Nueva Zelanda, mientras una tercera parte de la tierra firme restante corresponde al archipiélago de Hawái. El resto de la tierra firme reparte entre más de mil islas desperdigadas por el Pacífico Sur que conforman archipiélagos como Tonga, Samoa, Tahiti, Tokelau, Islas Cook, etc.

Las canoas en la cultura polinesia vinculan a los pueblos con su *Papa*. *Papa*, es la deidad femenina que permite a las cosas ser generadas. Asociada con la horizontalidad y las rocas volcánicas. Numerosos aspectos de la vida polinesia vinculan con *Papa*. Los maorís contemporáneos llaman whakapapa (“convertirse en *Papa*”) a su vínculo genealógico con la tierra, los ancestros, y el mundo circundante. Para Refiti, el *papa* describe capas fluidas más que materia inerte [28:64]. En una comprensión de múltiples capas las personas devenimos ancestros al vivir, somos objetos diseñados por una línea ancestral de producción [29:min. 42:00]. La equivalencia del concepto maorí de *papa* en samoano es *gafa* (ambas lenguas polinesias), que designa un vínculo ilimitado con los orígenes.

La fabricación de artefactos, entre los polinesios, enlaza el *papa* de todas las criaturas, incluidos los materiales. Todo tiene *whakapapa o gafa*. En anterior hallé un vínculo con el resurgimiento de la cultura polinesia hacia 1970, en Hawái por una renovado interés en las costumbres nativas (kānaka maoli). [36]. Por la misma época en Nueva Zelanda los maorís (o maoríes) diseñaron de un sistema educativo conforme a sus costumbres desde las escuelas de infantes (kohanga reo) hasta la versión maorí (Te Whare Wānanga) como lo que sería, en mi concepto el primer equivalente homeomórfico maorí, de universidad fundada la primera en 1983 en el pueblo de Te Awamutu y otra muy destacada en 1991 en el pueblo de Whakatane. [38]. Al presente los maorís estructuran su respectivo sistema laboral.

En toda polinesia este resurgir lingüístico fue acompañado por la vuelta de los oficios nativos: tallado, tatuaje y construcción de canoas, entre otros, y del equivalente indígena de las profesiones (*tohungas*) o expertos en habilidades particulares. Esto tuvo un correlato en la actualización de la elaboración de las antiguas canoas para navegar aguas profundas,

artefactos vinculados a la dignidad y a la condición comunal polinesia cuya presencia por siglos quedó sólo en las leyendas.

Hacia 1973, se funda la Polynesian Voyaging Society en la ciudad de Honolulu (Hawái). Sus integrantes recuperaron el arte de navegación en aguas profundas, proyectando de nuevo las canoas viajeras. Entonces, aunque aun había expertos que podían hacer canoas en las islas, nadie en Polinesia tenía la capacidad para manejarlas en mar abierto. En un gran proyecto fue preciso buscar a los últimos que preservaban la técnica en micronesia de donde llegó quien enseñaría a los primeros marinos de la navegación polinesia de la actualidad.

Para 1975 fue botada al agua la canoa Hōkūle‘a (nombre hawaiano para la estrella Arturo que guió a sus ancestros por el Pacífico). En su viaje inaugural (1976) el capitán hawaiano Kawika Kapahulehua y el navegante micronesio Mau Piailug condujeron sin instrumentos, y con las antiguas técnicas astronómicas del Pacífico redivivas, a la tripulación durante 2700 kilómetros entre la bahía de Honolua en la isla hawaiana de Maui y la villa de Papetee en Tahiti [26].

Todo el fenómeno re-comunalizó a las gentes de Oceanía la en términos de reafirmación identitaria el derecho al territorio, espacio para estar y ser, y construcción de perspectiva propia de futuro [12] y propició un renacimiento de las costumbres polinesias de navegación en Hawái, Rarotonga, Tahiti y Aotearoa (Nueva Zelanda), allí, entré 1991 y 1992, el mestizo Hekenukumai (Hector) Busby, inspirado por el hawaiano Nainoa Thompson (alumno y sucesor de Mau), diseñó y organizó la construcción de la primera *waka* (canoa) maorí de doble casco para navegar aguas profundas en tiempos presentes. Llamada *Te Aurere* (matrimonio) se hizo con materiales y pensando en métodos de navegación propios de la costumbre maorí. [22], lo cual condujo incluso a la reaparición de la astronomía maorí [19].

Tanto la *Te Aurere* como la *Hōkūle‘a* permanecen en actividad y en realizado numerosos viajes la primera entre las islas del Pacífico, y la segunda incluso dando la vuelta al mundo. El sentido de lo que pusieron en marcha, y las múltiples repercusiones en Oceanía de la vuelta de las canoas polinesias a aguas profundas, es una muestra de un proceso en curso de diseño otro y de lo que acontece cuando la diferencia reaparece en una suerte de movimiento “devolucionario” (que devuelve lo negado) [15] cuando el grupo humano subalterno consigue hablar materialmente por sí mismo



desde sus propias bases de conocimiento. Cabe anotar que el proceso del retorno de las canoas, que permitió a los polinesios reposicionarse desde lo comunal gracias a la autonomía [12] que concede eso en lo que encuentro su propia versión del diseño principió en 1973 con el proyecto de construcción de la *Hōkūle'a* antes aún de la creación, en abril 1 1974, del Programa de diseño industrial tadeísta para el cual trabajo. Luego el asunto va en paralelo y aun antecede, a la evolución del diseño industrial colombiano desde la perspectiva tadeísta.

## Noche

Para similares, y espero cada vez más frecuentes y simétricos reconocimientos y devoluciones (volver a reconocer la autodeterminación material por alternativas al diseño de grupos humanos policardinales) para la vuelta de la espiral ambimétodoilógica espero encuentros entre diseños otros y el diseño occidental en una diámica para la que aventuro el nombre de “interdiseñalidad”. Esto por cuanto designa una relación entre diseños (similar al que la interculturalidad designa entre culturas), no obstante reconozco la necesidad de términos equivalentes propios de la lengua del grupo humano que, como los polinesios en este caso, reposiciona su cultural material. Tales son los diseños con otros nombres.

Mi proyecto mi método en espiral se nutrió en este viaje mezclando materiales heterogéneos de diversos mundos pero en espacial del vínculo entre los Andes de donde vivo y venía y el Pacífico al que llegué. Como me explicara de su propio método Albert Refiti en el intento de unir muchas piezas quedan expuestas costuras y lugares sin recortar. El resultado parcheados desiguales con “efectos psicodélicos” de algún modo inesperados. De algún modo la búsqueda de los diseños otros, de esos equivalentes del diseño en otros mundos de la costumbre es tan obvia y posible como antiguos son, y tan imposible como hacer una canoa para recorrer las montañas. Como se quiera los parches y matices los conocimientos diferentes intentan generar novedades sensibles. En su trabajo doctoral Refiti [27:27- 30] usó lo que uno de sus supervisores llamó el “método psicodélico”, su mentor le insinuó que abandonara el abandono idealista del “método recto” que descubre lo ya descubierto y lo sustituyera por la locura, como cuando uno está en viaje alucinante. La navegación desde lo oceánico es mucho más que la pobre metáfora de la internet, y regresé de la región de nosotros los navegantes [23] cargado de anhelos, más entretenido que ocupado en mi navegación

argumental, y más seguro que nunca de que jamás saldré de los océanos y las cordilleras de los diseños otros.

En ese sentido, el pensador y antropólogo melanesio nacido en tonga y ciudadano de las islas Fiji, Epeli Hau'ofa (1939- 2009), un intelectual oceánico escribiendo sobre la gente de la isla de Tanna en Vanuatu decía que concebían como buenos oceánicos, su universo desde dos ideas, el árbol y la canoa. El árbol como enraizamiento cultural, con la canoa como desplazamiento marítimo vinculante entre los pobladores de la isla. La canoa es historia, compendio de relaciones establecidas a través de viajes y movimiento de materiales entre islas. La costumbre de tales isleños decía Hau'ofa designaba la relación entre las gentes marinas de Oceanía y los oriundos de las grandes masas y culturas continentales que rodeaban el Océano Pacífico y agregaba puesto que está construida con madera la canoa es parte del árbol, y su potencial está determinados en gran medida por las cualidades del árbol con que se hizo. Historia y culturase enredan de esa manera. [20:81].

Con ello en mente, navego en espirales ambimétodoilógicas rodeado de olas que susurran que sí como postuló Tony Fry

[14]los seres humanos nos humanizamos por diseño, esto pasó en todas las culturas tal vez con rasgos similares mas también con inextinguibles diferencias.

Me extendiendo así en la oscuridad de lo intraducible, adentrándome el océano de los diseños otros, empeñado en desaprender lo escrito en las rigideces del diseño occidentalizado sin espíritu, y con la esperanza de encontrarme alguna noche conversando con las estrellas. Quienes me habrán enseñado a cómo guiarme por ellas.

## Referencias

1. Alam, Shaidul. 2008. Majority world: Challenging the West's rhetoric of democracy. *Amerasia Journal*, 34(1), 87-98.
2. Albán Achinte, Adolfo. 2013. Pedagogías de la re- existencia. Artistas indígenas y afrocolombianos. En *Pedagogías decoloniales: Prácticas insurgentes de resistir;(re) existir y (re) vivir*. Walsh, Catherine E., (ed.) Quito: Abya-Yala Quito: Ediciones Abya Yala. Pp. 443-468.
3. Álvarez Fernando y Gutiérrez, Alfredo. 2017. Diseño del Sur: Interculturalidad en *Quinto encuentro de investigaciones emergentes. Investigación, creación y pedagogías desde lugares específicos*. la vida cotidiana en Instituto Distrital de las Artes -Idartes. Instituto Distrital de las Artes -Idartes. Gerencia de

Artes Plásticas, Bogotá.

4.Breidlid, Anders. 2016. *Educación, conocimientos indígenas y desarrollo en el Sur global*. Buenos Aires: CLACSO.

5.Buchanan, Richard. 1992. Wicked problems in design thinking. en *Design issues*, vol. 8, no 2, p. 5-21.

6.Cajigas-Rotundo, Juan Camilo. 2017. Ontoepistemologías Indígenas en *Tabula Rasa* no 26, p. 123-139.

7.Cassano, Franco. 2012. *Southern thought and other essays on the Mediterranean*. Bouchard, N., & Ferme, V. (traductores) New York: Fordham University Press.

8.Comaroff, Jean y John L. Comaroff. 2013. *Teoría desde el Sur: o cómo los países centrales evolucionan hacia Africa*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno.

9.Connell, Raewyn. 2007. *Southern theory: The global dynamics of knowledge in social science*. Cambridge: Polity.

10.Deloria, Vine, Jr.. 2012. *The metaphysics of modern existence*. Con Daniel R. Wildcat (foreword) y David E. Wilkins (afterword) Golden: Fulcrum.

11.Escobar, Arturo. 2010. *Territorios de diferencia: Lugar, movimientos, vida, redes*. Eduardo Restrepo, traductor. Envión Editores Popayán, Colombia.

12.Escobar, Arturo. 2016. *Autonomía y diseño: La realización de lo comunal*. Cristóbal Gnecco, [Traductor]. Bogotá: Instituto Colombiano de Antropología e Historia.

13.Feyerabend, Paul Karl. 1986. *Tratado contra el método: Esquema de una teoría anarquista del conocimiento*. Madrid: Tecnos.

14.Fry, Tony. 2013. *Becoming Human by Design*.

15.García Gutiérrez, Antonio Luis. 2018. *En Pedazos. El sentido de la desclasificación*. ACCI. Asociación Cultural y Científica Iberoamericana.

16.Gavilán-Pinto, Víctor Manuel. 2012. *El pensamiento en espiral: El paradigma de los pueblos indígenas*. Santiago.

17.Gutiérrez, Alfredo. 2016. Una “Ambimétodohilógicas” para estudiar los diseños otros. en *Memorias II Pre-Coloquio en Diseño y Creación*, Universidad de Caldas, Manizales, Colombia Mejía, Mauricio et al. Doctorado en Diseño y Creación. Maestría en Diseño y Creación Interactiva. Manizales, Colombia, noviembre 22- 24., pp. 12-14.

18.Gutiérrez, Alfredo. 2017. Diseños otros y para un mundo en curso de ser otros, memoria presentada en XIV Foro Académico Arte y Diseño Latinoamericano

durante el XVI festival internacional de la imagen / isea2017. Manizales, Colombia.

19.Harris, Pauline, et al. 2013. A review of Māori astronomy in Aotearoa-New Zealand. *Journal of Astronomical History and Heritage*, vol. 16, no 3, p. 325-336.

20.Hau'ofa, Epeli. 2010. *We are the ocean: Selected works*. Honolulu: University of Hawaii Press.

21.Hosie, Simón. 2009. “Carta abierta de un arquitecto. ‘La métodoilogicología’ Arte y Sentido de lo común”, en: *Proyectodiseño*, No. 61, mayo, Grupo D, Bogotá, pp. 18-25 y 56-58.

22.Hoturoa Barclay-Kerr. 2018., ‘Waka – canoes - Pacific origins’ 4nTe Ara - the Encyclopedia of New Zealand Recuperado en 10 de abril de 2018 de <https://bit.ly/2GLkYB9>

23.Lewis, David Henry. 1994. *We, the navigators: The ancient art of landfinding in the Pacific*. Honolulu: University of Hawaii Press.

24.Ojeda, César. 2001. *Francisco Varela y las ciencias cognitivas*. Revista chilena de neuro- psiquiatría, 39(4), 286-295.

25.Panikkar, Raimon, s.f. *Equivalentes homeomórficos*. Recuperado abril 1 de 2018 de <http://bit.ly/2qQoVbk>

26.Polynesian Voyaging Society (PVS) Hōkūle‘a (s.f). The Story of Hōkūle‘a Recuperado 9 de abril de 2018 de <https://bit.ly/1RaahXJ>

27.Refiti, Albert L. 2013. A “psychedelic method”: Spatial exposition, perspectivism and bricklaying. *Of Other Thoughts: Non-Traditional Ways to the Doctorate. A Guidebook for Candidates and Supervisors*, 27-33.

28.Refiti, Albert, L. 2015. *Mavae and Tofiga: Spatial Exposition of the Samoan Cosmogony and Architecture* (PhD). AUT University, Auckland. Retrieved from <https://aut.researchgateway.ac.nz/handle/10292/9248>

29.Refiti, Albert L. (2016) Museums must embrace indigenous ontological viewpoints en *Provocations - Future focus and sustainability for museums* by Museums Aotearoa (min 40:30- 45:12) recuperado de: <https://bit.ly/2qhbaUS>

30.Red-Wing, Sadie 2016. *Learning the Traditional Lakota Visual Language Through Shape Play* (Magister Degree Thesis, North Carolina State University).

31.Revista Anthropos. 1998. Editorial. *Revista Anthropos*, 177, 3-11.

32.Santos, Boaventura de Sousa 2009. *Una epistemología del sur: la reinvencción del conocimiento*

y la *emancipación social*. José Guadalupe Gandarilla Salgado. Traductor. México: Siglo Veintiuno.

33.Santos, Boaventura de Sousa, 2010. *Descolonizar el saber, reinventar el poder*. Montevideo, Uruguay: Ediciones Trilce.

34.Santos, Boaventura de Sousa. 2014. Más allá del pensamiento abismal: de las líneas globales a una ecología de saberes en *Epistemologías del sur*: perspectivas. Santos, Boaventura de Sousa y María Paula Meneses, (eds.), Tres Cantos (Madrid): Akal. Antonio Aguiló Traductor. Pp. 21-66.

35.Wanbli Ohitika (Russel Means) (2015) *Acusación a la Sociedad Industrial*. Ediciones la Social. Tlatelolco, México.

36.Wikipedia contributors. 2017, October 31. Hawaiian Renaissance. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperado April 9, 2018 de <https://bit.ly/2Hmi6HV>

37.Wikipedia contributors. 2018, April 4. Gharbzadegi. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperado abril 8 de 2018 de <https://bit.ly/2GMv0h4>

38.Wikipedia contributors. 2018, January 28. Te Wānanga o Aotearoa. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperado abril 9 de 2018 de <https://bit.ly/2EuZKRX>

39.Witehira, Johnson Gordon Paul (2013). *Tārai Kōrero Toi: articulating a Māori design language: a thesis presented in partial fulfilment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy in Fine Arts at Massey University, Palmerston North, Aotearoa New Zealand* (Doctoral dissertation, Massey University).

# **Gestión y Transmisión del Conocimiento**

Papers

## Doro-T / A Design Thinking Canvas

**Luis Alveart Guerrero**

Globant

Bogotá, Colombia

alveart\_@hotmail.com

### Resumen

Esta ponencia pretende explicar la aproximación metodológica de un nuevo canvas de Design Thinking [2] adaptado durante el 2017, pensado para la ideación de un producto o servicio digital, permitiendo procesos de cocreación con usuarios reales y stakeholders de un proyecto.

Esta herramienta explora y define los diferentes puntos de contacto que pueden existir entre un usuario, una plataforma tecnológica y el mundo real, mapeando todos los flujos e interacciones entre los diferentes roles generando entendimiento y consciencia de la dinámica necesaria para proveer una experiencia digital ideal.

Adicionalmente, tiene un componente didáctico que permite que cualquier participante comprenda la dinámica, y le permita hacer una analogía entre la historia del Mago de Oz [1], con la definición de su propio producto. Por último, se quiere crear consciencia sobre la cocreación, para que consultores y desarrolladores involucren a las empresas y clientes en sus procesos de diseño.

### Palabras Clave

Service Design, Design Thinking, Experiencia de Usuario, Diseño Centrado en el Usuario, Diseño de servicios, Human-Computer Interaction, Product Design Canvas, Service Blueprint, Customer Journey Map, Cocreación

### Contexto

El origen de esta aproximación metodológica nace de una consultoría realizada para una marca de tiendas por departamento peruana. Ellos querían diseñar un producto que ayudara a las mujeres que compran ropa en sus almacenes, creando un nuevo servicio que les permitiría reservar ropa online para probársela y comprarla en un vestier especial, sin necesidad de hacer filas y en el horario más conveniente para ellas. Lo anterior, cubriendo la necesidad de que muchas mujeres en Perú no les gusta comprar ropa de forma online por temor a que no les guste o no les quede bien y que,

además, el proceso de devolución de productos en dicho país es muy tedioso y largo.

La complejidad del servicio radica en poder integrar la experiencia de selección de la ropa a través de una aplicación para celulares, para luego interactuar con un servicio complementario en el mundo físico, particularmente en las tiendas. Muchos procesos debían ocurrir por detrás para que la experiencia fuera satisfactoria y cumpliera con las expectativas de las compradoras.

El diseño de este canvas nos permitió no solo validar con el cliente todos los procesos técnicos y sus conexiones, sino además, la definición del proceso logístico y de atención al usuario que complementarían el flujo digital.

### El Canvas

Aunque existen un sinnúmero de metodologías de *Design Thinking* que se pueden usar en el diseño de productos digitales, se decidió plantear Doro-T en este proyecto, para poder obtener un panorama general de lo que sucedería con la experiencia y definir todos los requerimientos técnicos de construcción del producto.

Doro-T se basa en las definiciones de la herramienta *Service Blueprint* [6] y el *Customer Journey Map* [7] que tiene sus inicios en el concepto de “Momentos de la Verdad” [4], y luego reinterpretado por Lewis Carbone y Stephan Haeckel [3].

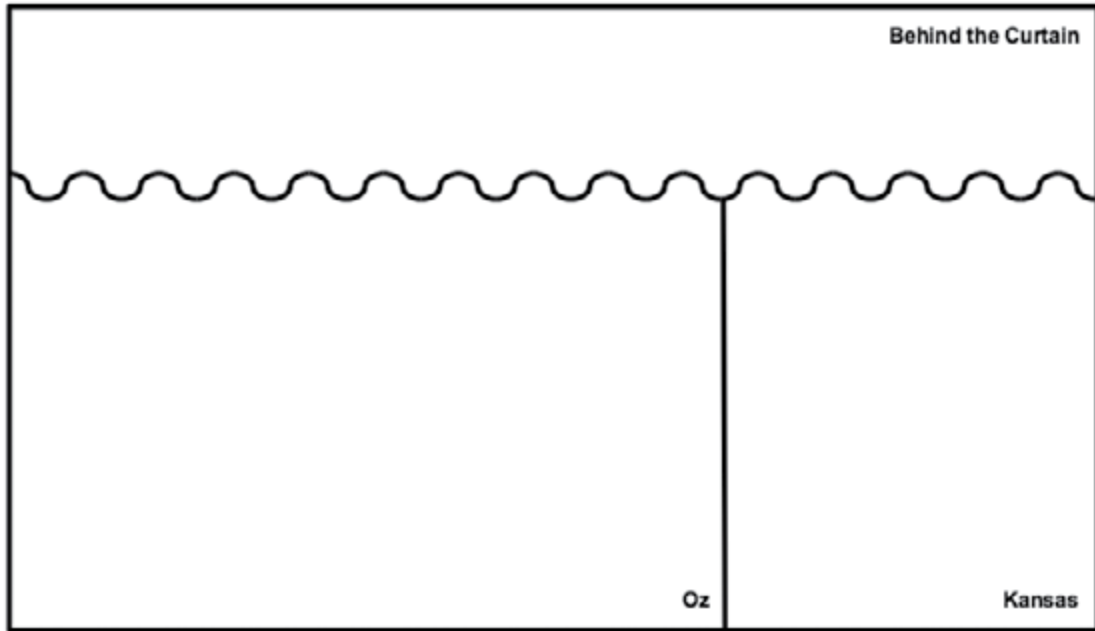
**Doro-T**

Figura 1. Canvas vacío con sus diferentes zonas.

Al ser un template, cualquier diseñador tendrá la potestad de definir su propio flujo con la ayuda de los assets que se han prediseñado y que estarán bajo la licencia de Creative Commons (CC BY-NC 4.0) para su libre uso [5], o conocer la metodología para crearlo libremente. Está pensado para que el cliente y los usuarios reales también puedan intervenir y participar de forma colaborativa en la definición del flujo.

Aunque la creación de este canvas de *Design Thinking* es una adaptación de una herramienta ampliamente conocida, cuenta con una dinámica que la hace más amigable y que, mediante una analogía, permite aumentar la empatía entre los participantes de la sesión. El resultado es una visión global de lo que se quiere desarrollar, donde el equipo que lo construirá estará alineado no sólo en términos de concepto, si no en términos de desarrollo y viabilidad técnica.

#### Attribution-NonCommercial 4.0 International



Figure 2. Use high-resolution images, 300+ dpi, legible if printed in color or black-and-white. Number all figures and include captions below, using Insert, Caption.

### Componentes de la Plantilla

El diseño del formato está inspirado en la historia de la novela “El Maravilloso Mago de Oz”; y pretende mostrar el journey (flujo) de la experiencia digital que tendrán nuestros usuarios (representados por Dorothy y amigos) dentro del mundo digital, ya sea un producto o servicio (al cual llamaremos Oz), donde los procesos de *Back End* y logísticos suceden tras bambalinas y son realizados por el cliente (Mago de Oz), y dichas dinámicas pueden tener repercusiones en el mundo físico (Kansas). En el transcurso del flujo se puede visualizar no solo el *happy path* de la experiencia,



también los eventos no deseados y contratiempos que puedan afectar el flujo ideal (representados por la Bruja Mala del Oeste y los monos voladores), tal y como se puede ver en la figura 5.

De acuerdo a lo anterior, el canvas cuenta con tres zonas demarcadas para cada uno de los mundos (ver figura 1). Oz, el primero de ellos corresponde a las actividades que suceden dentro del producto o servicio estrictamente digital; esto cubre aplicaciones, sitios web, agilizadores o dispositivos interactivos. En él contamos con una ficha de Dorothy, el personaje principal de la novela, y que representará al usuario final del producto a diseñar. Junto a ella, se podrán incluir los personajes secundarios (León, Espantapájaros y Hombre de Hojalata), para representar otros perfiles o usuarios que interactúan o intervienen durante el uso del producto (ver figura 3).

La segunda zona, llamada “Tras la cortina”, define los momentos y actividades que realiza el cliente (Mago de Oz) para poder hacer que los eventos de Oz (producto digital) sucedan sin imprevistos y de la forma más amigable. Estos eventos incluyen desarrollos técnicos, procesos logísticos y de negocio, y deberán estar alineados con los *touchpoints* definidos en el flujo que lleve Dorothy.



Figura 3. Personajes diseñados especialmente para el canvas Doro-T, los cuales podrán utilizarse para representar los actores del flujo del producto digital. (Dorothy, Espantapájaros, Hombre de Hojalata, León y Mago de Oz).

Por último está Kansas, que representa el mundo físico y será la zona donde se muestran todas las interacciones que suceden por fuera del producto digital y que suceden en el mundo real. Dichos eventos pueden suceder antes, durante y/o después de la interacción con el producto que se está diseñando. Los *touchpoints* estarán conectados con flechas para representar las dependencias de las acciones en cada parte del proceso.

Cada *touchpoint* será representado por el icono del personaje que realiza la acción o por el que se ve afectado por un evento. Pueden ocurrir flujos en paralelo y que salten entre una zona y otra. Lo importante es mapear los eventos importantes que suceden en la experiencia (ver figura 4).

## La Dinámica

A continuación se explica cómo conducir una sesión para utilizar el canvas Doro-T. Se ha puesto a disposición de forma gratuita, una plantilla en formato editable y descargable para que el canvas y sus componentes puedan ser impresos al tamaño deseado ([www.alveart.com/doro-t](http://www.alveart.com/doro-t)).

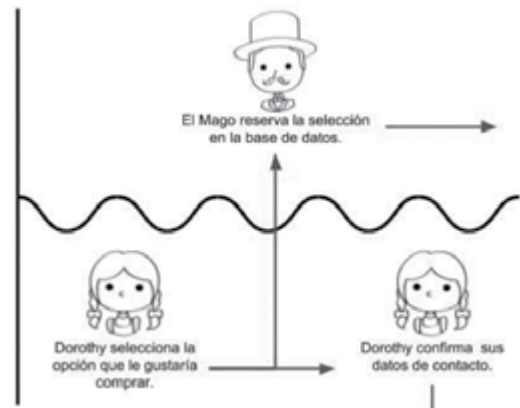


Figura 4. Ejemplo de cómo plantear el flujo y sus touchpoints dentro del canvas.

También, se puede dibujar el formato en un tablero o en un formato de papel grande y hacer el proceso completamente a mano. Lo esencial es que el formato utilizado sea visible para todos los participantes y que todos puedan tener contacto de una forma fácil con él.

## Qué se Necesita

- Marcadores, lápices, esferos.
- Post-its (nunca son demasiados).
- El canvas impreso o dibujado.
- Los personajes impresos (pueden ser dibujados en el canvas directamente o en los Post-its).
- Una sala o mesa donde pueda estar el canvas y los participantes de una forma concentrada.

## Quiénes Participan

Idealmente, podrían participar las personas clave que estarán involucradas directamente con el diseño y desarrollo del producto digital (stakeholders, desarrolladores, diseñadores visuales y de experiencia de usuario, project managers, business analysts, etc.). Entre más heterogéneo sea el grupo, será mucho más enriquecida la experiencia, pues de esta forma podemos concebir el producto teniendo en cuenta la visión de las áreas involucradas y, a su vez, podremos ir validando la viabilidad de la propuesta.

Por otro lado, es recomendable integrar a la sesión a un representante de los usuarios finales. Entre más temprano contemos con el punto de vista y opinión de nuestro público objetivo, podremos encontrar insights más rápidamente y diseñar nuestro producto centrándonos en la promesa de valor; así como reafirmar y romper mitos o suposiciones que tenemos sobre las personas que usarán el producto a diseñar.

Por último, deberá haber un moderador que será en el encargado de llevar la sesión, controlar los tiempos y hacer las preguntas necesarias para que las ideas fluyan y la dinámica se haga de una forma controlada y organizada.

## La Sesión

Una vez estén los participantes en la sala, se les entregará un marcador y un grupo de post-its. Se les pedirá que durante la dinámica escriban sus ideas (una por post-it) para que el moderador o ellos mismos las ubiquen sobre el canvas. También se le podrán entregar fichas con los personajes para que sean dispuestos sobre el formato.

Una vez estén todos listos, el moderador preguntará cómo sería el flujo que tendría Dorothy para llegar de regreso a Kansas (que representa el objetivo principal de nuestro producto). A medida que se vayan definiendo los puntos de interacción, se debe ir validando qué debe pasar “tras la cortina” (que representa el lado del

cliente y *back end*) para que cada uno de esos puntos de contacto puedan suceder sin inconvenientes técnicos y/o logísticos.



Figura 5. Personajes diseñados para el canvas que representan los contratiempos y eventos negativos de la experiencia digital a diseñar (Bruja Mala y Mono Volador).

Durante este proceso, es normal que puedan surgir eventualidades o contratiempos sobre los cuales no podemos tener control y que pueden afectar la experiencia positiva de los usuarios. Es aquí donde los antagonistas de la historia entran y se identifican con las fichas de Bruja Mala y los Monos Voladores. Cualquier tipo de cosa se puede representar aquí, por ejemplo: demoras, condiciones climáticas, tráfico, fallas técnicas, etc. Lo importante es identificar esos cuellos de botella más significativos para poder definir planes de acción que serán ejecutados por el Mago de Oz tras bambalinas.

Cabe resaltar que el Mago de Oz siempre estará soportando lo que pueda suceder en Oz o Kansas y sus procesos solo deberán ubicarse en la zona “Tras la cortina”. El resto de personajes, solo podrán tener acciones en Oz o Kansas.

La duración de la sesión puede cambiar dependiendo de la complejidad del producto, pero se recomienda tomar una hora para que los participantes no se cansen. También, es necesario tener en mente que no es necesario mapear a un 100% de detalle las interacciones y flujos del producto; acá lo esencial es tener el *big picture* de la idea, y que los involucrados puedan tener una noción global de lo que se necesita para que ofrezcamos una buena experiencia.

En ningún momento esta herramienta pretende ser el reemplazo de los flujos técnicos o de usuario que puedan ser requeridos durante la implementación del producto.

Este canvas funciona como un facilitador en etapas tempranas del diseño para poner a todo el equipo de trabajo en la misma página.

Se ha puesto a disposición en el mismo link del canvas, un tutorial paso a paso, que muestra un caso práctico de cómo ejecutar la herramienta, así como tips y recomendaciones para sacar el máximo provecho del proceso. Con esto se espera que las personas que puedan poner en práctica el canvas, lo enriquezcan, lo prueben en sus productos y casos particulares y puedan difundirlo, y así, dar a conocer las ventajas del *Design Thinking* y sus metodologías, y éstas puedan incluirse en el desarrollo de nuevas y mejores experiencias.

### Preguntas Detonantes

El rol de moderador es muy relevante durante el ejercicio, puede ser cualquiera de las personas que estará durante el proceso de diseño del producto, pero deberá tener conocimiento con antelación, sobre los objetivos del proyecto y las metas del cliente, para que así pueda orientar a los participantes en la definición de los flujos.

Se recomienda que las preguntas sean de tipo abiertas y que permitan la discusión sobre la concepción del producto. Es importante que a medida que se definen los puntos de contacto de Dorothy, el representante de cada equipo se cuestione sobre los requerimientos que tendrán impacto en sus áreas, y levantar las banderas donde sea necesario hacer validaciones o plantear flujos alternativos que estén más alineados con el costo/tiempo del proyecto.

Si algún requerimiento no llegara a ser viable, se debe detectar lo más temprano posible, para que de esta forma se vaya perfilando el producto y se tenga un mejor control sobre las expectativas del mismo.

Aquí se exponen una serie de preguntas que pueden ayudar a que la discusión se genere durante las sesiones de Doro-T. Es tarea entonces del moderador identificar el momento oportuno para hacerlas y ver cómo puede complementar el proceso con algunas más específicas, de acuerdo con el nivel de respuesta del grupo.

- ¿Cómo empezaría nuestro usuario a usar nuestro producto?
- ¿Qué necesitamos por parte del equipo técnico y/o desarrollo para que esto suceda de esta manera?
- ¿Es necesario hacer algún cambio en la logística actual del producto y/o servicio para lograr esto que deseamos?

- ¿Cómo se sentiría el usuario si hacemos este flujo de otra manera?
- ¿Cómo podemos optimizar este proceso o flujo?
- ¿Qué contratiempos puede tener el usuario en estos puntos de contacto? ¿Tenemos control sobre ellos? ¿Qué podemos hacer que esté a nuestro alcance para tratar de aliviar las frustraciones generadas por ello?
- ¿Intervienen más personas o usuarios en este proceso?

### Insights

Doro-T y muchos otros canvas enriquecen el proceso de diseño, gracias a que permiten encontrar ideas que ayudan a centrar el producto en el usuario y no solo en los objetivos del negocio.

El tipo de *insights* que se pueden llegar a encontrar dependerá del tipo de preguntas que se hagan en la sesión y la orientación de la herramienta.

Los *insights* pueden tomarse como punto de partida para determinar la priorización de los requerimientos del proyecto, refinar el alcance del mismo, refutar o enriquecer los objetivos del negocio y/o métricas, e incluso detectar en qué puntos del flujo se debe hacer una investigación más exhaustiva (con pruebas cuantitativas o cualitativas) o qué partes del flujo se deben testear con usuario reales para determinar el nivel de eficiencia de la propuesta de diseño.

### Contexto de Uso

Este canvas fue pensado para aquellos productos y servicios digitales que pueden ser multicanal y le ofrecen al usuario una experiencia que trasciende el uso de un dispositivo. Es importante que se use en proyectos donde existen acciones que pasan tanto en digital como en el mundo real (sin importar su orden o el punto de partida).

La dinámica está abierta a que se puedan incluir diferentes tipos de dispositivos a usar, siempre y cuando no se entre en el detalle técnico, el cual, debería contar con su propia documentación.

### Retos y Oportunidades

Al publicar este canvas bajo la licencia de Creative Commons, pretendo enriquecer esta aproximación metodológica, mediante las opiniones y comentarios que puedan surgir de consultores y empresas desarrolladoras que se animen a ejecutarla en otros proyectos reales.

Así tendrán la libertad de usar el formato y sus componentes de la forma en que se propone en el instructivo, o hacer uso de solo lo que necesiten para la exploración y concepción de una idea de diseño.

Con esta retroalimentación se pretende validar la flexibilidad del canvas y sus posibles áreas de acción, e irlo perfilando para que se vuelva una herramienta útil y versátil para diferentes industrias.

## Conclusiones

Aunque el mundo del Diseño Centrado en el Usuario es muy amplio, no es muy común que se utilicen herramientas o metodologías que permitan tener un entendimiento del problema a resolver de una forma más holística. Por lo general, son los diseñadores los que toman el desafío, y definen la solución desde su propio punto de vista; que aunque puede contar con un gran componente creativo e innovador, no siempre terminan siendo viables o no resuelven el problema de raíz.

Muchas personas del medio, ven este concepto como algo ajeno, complejo o inalcanzable. Pero la verdad es que son procesos muy sencillos y muy ágiles que añaden valor de forma inmediata.

Doro-T es una invitación para que los diseñadores y desarrolladores experimenten con estos procesos, los adapten, y generen nuevas ideas y herramientas que permitan generar empatía con nuestros usuarios y clientes. Es allí donde están las verdaderas respuestas.

*“Empathy is seeing with the eyes of another, listening with the ears of another, and feeling with the heart of another.” - Alfred Adler*

## Agradecimientos

Quiero agradecer inicialmente a Globant por permitir los espacios donde se puede experimentar y explorar metodologías de diseño colaborativo y fomentar la cultura de la investigación en sus empleados. También a las personas que directa o indirectamente han contribuido con la materialización de esta idea y su difusión.

## Referencias

1. Baum, L. F., & Denslow, W. W. 2017. *The wonderful Wizard of Oz*. New York, NY: Racehorse for Young
2. Readers.Brown, T. 2008. Design Thinking. Retrieved December 18, 2017, from <https://hbr.org/2008/06/design-thinking>
3. Carbone, L., & Stephan, H. 1994. Engineering customer experiences. *Marketing Management*, 3(3).

Retrieved from <https://goo.gl/vFAJmJ>

4. Carlzon, J. 1987. *Moments of Truth*. Cambridge, MA: Ballinger Publishing Company.

5. Creative Commons. What We Do. 2018. Retrieved March 20, 2018 from <https://creativecommons.org/about>

6. Shostack, G. Lynn. (1984). Designing Services that Deliver. *Harvard Business Review*, 62 (1)

7. Tassi, R. (2008). *Design della comunicazione e design dei servizi. Il progetto della comunicazione per la fase di implementazione* (Unpublished master's thesis). Politecnico di Milano. Retrieved December 18, 2017, from <http://www.servicedesigntools.org>

## Branding Corporativo en Empresas de Manizales

**Jaime Eduardo Alzate Sanz**

Docente Universidad de Caldas

Manizales, Colombia

Jaime.alzate@ucaldas.edu.co

**Jaime Alberto Orozco Toro**

Docente Universidad Pontificia Bolivariana

Medellín, Colombia

Jaimme.orozco@upb.edu.co

### Resumen

El propósito de esta investigación (inscrita en el doctorado en Diseño y creación y en la Vicerrectoría de investigaciones y postgrados de la Universidad de Caldas) es analizar el branding y su relación con las dinámicas sociales, con el fin de realizar aportes al campo de la marca, vinculada al entorno social, cultural y de conocimiento. Esto inscrito particularmente en Manizales, donde se están realizando importantes proyectos tecnológicos, de capital cultural y de conocimiento. La metodología que se plantea en esta investigación es cualitativa, de tipo descriptivo y exploratorio, se pretende aplicar entrevistas semiestructuradas en profundidad.

Se espera, a través de los análisis de resultados, construir un cuerpo teórico útil para el estudio de la marca, en el cual se tengan en cuenta aspectos que integren áreas como el diseño, la responsabilidad social, la sostenibilidad y la cultura como pilares del constructo social.

### Palabras Clave

Construcción de marca, dinámicas sociales, diseño, identidad, imagen, *stakeholders*.

### Introducción

El *branding* o construcción estratégica de marca es un campo en el cual confluyen diferentes aspectos que se inscriben en diversas disciplinas, entre ellas el diseño visual como área de conocimiento de carácter interdisciplinar que contribuye en la creación de estructuras identitarias y en la proyección empresarial. Sin embargo, el *branding* no se ha abordado desde el diseño, sino desde otras disciplinas como el mercadeo, la publicidad, la administración y la comunicación; por lo cual se hace necesario proponer rutas que permitan generar espacios de diálogo entre el branding y el diseño. Es por esto que uno de los propósitos de esta investigación es aportar conocimiento útil al área del branding, estableciendo relaciones estrechas con el diseño. No está demás aclarar que no se pretende defender o imponer relaciones que le den protagonismo

al diseño, por el contrario, el propósito de este estudio es profundizar en un campo de estudio *–branding–* con una perspectiva diferente a como ha sido abordado. Esta perspectiva se desarrollará holísticamente, con el fin de generar conocimiento interdisciplinar y transdisciplinar, posibilitando la construcción de herramientas conceptuales útiles para diseñadores, sin dejar de lado otros profesionales tradicionales del branding, como son los publicistas, administradores, comunicadores, entre otros.

### Estado de la Cuestión

Desde los años 80 la investigación sobre marca se ha abordado por diversos autores, a partir del diseño, la publicidad, la sociología, el *marketing*, entre otros campos que han aportado conocimiento a través de enfoques diferentes. Autores como Aaker (1996), García (2005), Costa (2001) y Capriotti (2009) han enfocado sus investigaciones desde el concepto de la identidad y su relación con la imagen, teniendo en cuenta el poder simbólico de la marca y su relación con el producto y los consumidores, como lo plantea Semprini (1995) desde el *mapping* semiótico.

De otro lado, autores como Canelini y Pérez Tornero (1996) se han enfocado en el consumo y su influencia en las relaciones sociales, con un tinte sociológico, donde se yuxtaponen la cultura tradicional (Kottak, 2002) con la cultura de masas (Eco, 2006). Por su parte Press y Cooper (2007) han guiado sus investigaciones en la relación del concepto de cultura material con la experiencia de marca, donde abordan temas como el *branding* y el diseño emocional planteados de igual forma por Julier (2010).

También es importante mencionar autores como Aicher (2001), Margolin (1995) y Buchanan (1995), con toda su trayectoria y sus enfoques desde el diseño, quienes le dan gran valor al proyecto. Estas miradas enriquecen el campo de estudio de la marca, ya que a

través de estos enfoques es posible generar campos interdisciplinarios y transdisciplinarios que posibiliten ir más allá del acto persuasivo que se ha planteado desde la publicidad y el mercadeo, teniendo en cuenta una relación más participativa del sujeto en la sociedad de consumo, quien propone y participa en la construcción de marca como lo plantea Toffler (1990).

### La Marca como Sistema Sígnico

Para una empresa, institución u organización la marca es fundamental, pues a través de ésta es posible comunicarse en cualquier entorno o contexto determinado. En esta línea se puede considerar que “la marca es el referente visual de la identidad de una empresa, institución, organización, producto, servicio, etc.” (Costa, 2004, p. 99). La marca, además de posibilitar la comunicación de cualquier organización en diversos espacios, ofrece otros valores que van más allá del simple nombre. Para García (2005) el concepto de marca, además de abordar aspectos identitarios, tiene que ver con los aspectos legales que representan una organización. Por esta razón, desde el punto de vista legal, la marca es similar a la identificación de cualquier ciudadano, es única e irremplazable, protegida y reconocida tanto por la ley como por los diferentes sectores sociales. Sin embargo, este intangible debe proyectarse de forma adecuada para que no se generen conceptos negativos en la estructura de comunicación interna y externa.

Según esta perspectiva, es entendible que en los últimos tiempos la marca se haya convertido en uno de los activos más valiosos de las empresas. En este aspecto Llopis (2015), plantea que

La marca ha pasado de ser un activo más de los que componen una empresa, a convertirse en un activo clave de las mismas. La marca es un elemento fundamental en la supervivencia de las empresas, tanto por su capacidad para generar ingresos futuros como por el valor financiero de la misma (Llopis, 2015, p. 79).

Según estas condiciones, la marca estará conformada por diferentes elementos tangibles e intangibles que deben organizarse coherentemente en una estructura de comunicación. Estos elementos son los productos (tangibles); los icónicos, simbólicos, persuasivos, etc. (intangibles), y deben enlazarse y correlacionarse entre sí, con el fin de encontrar unidad y fuerza en la marca, para que de esta forma se pueda proyectar confianza y solidez (ver gráfico 1).



Fuente: Elaboración propia.

Son tan importantes los valores intangibles que se transmiten a partir de la identidad de la marca, que incluso se pueden encontrar investigaciones que han demostrado que estas condiciones pueden generar una fuerte conexión con los consumidores, especialmente a través de aspectos como el diseño de logos, el color, los valores simbólicos de la identidad, enfatizados en la imagen que proyecta a los posibles consumidores (Fajardo, Zhang & Tsiros, 2016).

Los intangibles deben estar conectados con los grupos de interés o stakeholders, los cuales son la razón de ser de cualquier empresa. No es posible que una empresa pueda proyectarse en el mercado si no posee el respaldo de los *stakeholders*, por esta razón a continuación se abordará dicho concepto.

### Stakeholders

El concepto de *stakeholders* hace referencia a las partes interesadas, a los grupos de interés o a cualquier individuo que afecte o sea afectado por el desarrollo de una empresa (Freeman, Harrison, Wicks, Parmar & Colle, 2010). Actualmente las investigaciones sobre empresa y marca hacen alusión a este término, debido a que abarca los diferentes grupos de interés, permitiendo de esta forma analizar holísticamente el contexto. Por esto en la presente investigación se aborda este concepto, pues se pretende examinar el *branding* a través del análisis de grupos internos y externos.

Para Capriotti (2009) “el concepto de *stakeholder* surge en los años 60, a partir de los trabajos del *Stanford Research Institute*, y se consolida como enfoque de gestión empresarial a partir de los años 80” (p. 72). Desde entonces la teoría de los *stakeholders* ha venido evolucionando como consecuencia de los aportes de diferentes autores que le han dado gran valor a los grupos de interés, a partir de una mirada descentralizada sobre el sistema empresarial (Freeman, et al., 2010). Por esta razón, actualmente algunas de las grandes empresas realizan continuamente estudios sobre las diferentes partes interesadas, pues solo de esta forma es posible



conocer las características del contexto.

La importancia que tienen los *stakeholders* o grupos de interés para una empresa es considerable, pues no es posible la proyección empresarial sin el capital humano. Estos grupos de interés son los accionistas, ejecutivos, empleados del sector operativo, proveedores, consumidores, competencia, autoridades gubernamentales, periodistas y, como se mencionó anteriormente, todas las personas que puedan ser afectadas o afecten el desarrollo de la empresa; es de aclarar que cada empresa define sus *stakeholders*. Es por esto que la comunicación de una empresa, a través de sus intangibles —el sistema de la marca—, debe ser muy clara y estructurada, con el fin de situarse de manera firme en la mente de todos los grupos de interés (Chaves, 2008; Ávalos, 2010; Gil, et al., 2017). Solo de esta forma es posible generar imagen y reputación de marca positivas, intangibles claves en la estructura de una empresa (Villafañe, 2009; López & Iglesias, 2010; Orozco & Ferré, 2012). Por lo cual las empresas realizan importantes inversiones en la comunicación estratégica de la marca —branding—, incluyendo los diferentes grupos de interés, con el fin de estructurar una imagen de marca coherente con la identidad de marca que se desea proyectar (Costa, 2004; Aaker, 2005; García, 2005; Capriotti, 2009).

Para Orozco y Ferré (2012) los *stakeholders* o grupos de interés son determinantes en la comunicación estratégica de las empresas, más aún en esta época donde las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) están al alcance de cualquier persona. A través de las TIC los stakeholders pueden divulgar el buen o mal desempeño que tiene una empresa en cuanto a su relación con el medio ambiente, la sostenibilidad, la cultura, entre otros sectores de la sociedad.

Por otra parte, la relación con los *stakeholders* permite conocer la forma como debe actuar la empresa en un contexto determinado. Sin embargo, no es suficiente solo con conocer las características de los diferentes grupos de interés, adicional a esto la empresa debe asumir un rol que promueva la participación colectiva, es decir, descentralizar su forma de actuar en el medio. Esto quiere decir que la empresa debe tener en cuenta a los *stakeholders* en sus decisiones y sus acciones estratégicas, ya sean estas en el ámbito de la proyección de sus tangibles o en la comunicación estratégica de sus intangibles.

Al respecto Freeman (1994) considera que las acciones

y políticas de las empresas deben estar mediadas por los intereses de los diferentes *stakeholders*, sin embargo, estas acciones deben ser equilibradas, debido a que los intereses pueden ser contradictorios, y algunos pueden ir en contra de los beneficios de la empresa. Es importante, según Freeman, ceder a ciertas exigencias de los stakeholders de manera equilibrada, pero no solo basta con tener en cuenta los grupos de interés como los accionistas y consumidores, los cuales afectan de manera más directa a la empresa, es importante incluir a otros grupos como empleados, proveedores y comunidad en general.

Cada grupo de *stakeholders* asume un rol diferente, incidiendo directa o indirectamente en la empresa, por esta razón, el éxito de una empresa depende en gran parte de la forma como se gestionen las relaciones con los diferentes grupos de interés (Clarkson, 1995; Capriotti, 2013). En este orden de ideas, el diálogo con todos los *stakeholders* debe hacerse continuamente, identificando las características y necesidades de cada uno de estos grupos, con el fin de tener bases suficientes para la comunicación y proyección estratégica de la empresa, es decir, aquellas actividades inherentes al *branding* y la gerencia.

Para concluir, es importante añadir que los *stakeholders* han hecho que las empresas deban pensar en todos los públicos, no solo desde la perspectiva de la comunicación, sino también en todo lo relacionado con el *branding* y los demás aspectos de la marca.

## Identidad de Marca

Luego de analizar el concepto de *stakeholders* y su influencia en la empresa o la marca, es importante revisar los aspectos que inciden en el sistema identitario de cualquier empresa. La identidad de marca es un sistema de valores y propósitos que están enfocados en objetivos específicos. Estos valores son construidos a partir de la filosofía de una empresa, en coherencia con los productos o servicios que ofrece y de acuerdo al público al cual va dirigido.

Para Aaker (1996), la identidad de marca es la estructura que envuelve valores intangibles y significados relacionados con la misión y visión de la empresa, es decir, un discurso interno con intereses específicos y estrategias definidas, vinculadas a un contexto determinado. Para que esto funcione de manera adecuada, cada elemento debe responder al funcionamiento general del sistema —marca— de manera

coordinada, teniendo en cuenta que si falla uno de estos elementos se verá afectado el funcionamiento general del sistema, es decir, de la marca.

Aaker propone unas categorías específicas para que la identidad de marca funcione coherentemente:

La marca como producto (propósito y atributos el producto, calidad, y valor, usos, usuarios, país de origen); la marca como organización (atributos de la compañía, local contra global); la marca como persona (personalidad de marca, relaciones marca-cliente), y la marca como como símbolo (imaginería visual / metáforas y herencia de la marca). (Aaker, 1996, p. 79)

Estas categorías hacen posible la creación de un sistema de identidad sólido y eficaz. No es posible crear esta estructura de la noche a la mañana, ya que requiere una planeación rigurosa, donde es necesaria una investigación detallada desde diferentes perspectivas y disciplinas como la psicología del consumidor, el *marketing*, la estrategia publicitaria, el diseño, entre otras.

Mediante la profundización de los diferentes aspectos concernientes a la identidad de marca, a través de las disciplinas mencionadas, se puede crear elementos comunicacionales y persuasivos que permitan diferenciar la empresa de la competencia, pues solo de esta manera es posible tener éxito, sin caer en el error de mimetizarse en el entorno y ser un elemento más que hace parte del paisaje. Por esta razón, la sola construcción de los diferentes valores intangibles no es suficiente para la proyección de la identidad de marca. Por ejemplo, para García (2005), estos valores deben tener sentido y relación con los *stakeholders*, además es importante, a través de estos valores, hacer referencia no solo a los atributos del producto sino a elementos que contengan cierta carga emotiva conectada con el consumidor o cliente potencial.

## Imagen de Marca

Luego de revisar los aspectos que hacen parte de la proyección de valores, es decir, de la identidad de marca, es importante revisar lo que pasa con la imagen o conjunto de percepciones que tienen los *stakeholders* de la marca. Si la identidad de marca es una estructura de comunicación construida a nivel interno, y proyectada hacia los *stakeholders*, la imagen de marca es precisamente el resultado que se obtiene de esa proyección, es decir, la percepción, ideas o asociaciones que tienen los grupos de interés.

Para reafirmar esta condición, en la que la imagen actúa como intangible de recepción en los sujetos, se acude a la definición que Ostberg (2007) propone al destacar que se debe “entender la imagen como el resultado de un proceso de acumulación, evaluación y asociación que se desarrolla en la mente de los individuos” (p. 45). El núcleo de esta aseveración está en que la imagen es un proceso acumulativo, en la que no se presenta una construcción espontánea, sino que es fruto de una construcción histórica a partir de múltiples causas (Etkin, 2008).

Para Costa (1987), Chaves (1988) y García (2005) la imagen de marca o imagen corporativa es la idea que la sociedad tiene de la empresa, mientras que la identidad está conformada por la realidad misma de la empresa, y parte desde adentro; sin embargo, estas dos estructuras deben relacionarse directamente para no generar disfunciones en la estrategia comunicacional de la marca.

Una adecuada comunicación de marca se da cuando existe relación directa o existe poca diferencia entre identidad de marca e imagen de marca, es decir, la coherencia entre los valores que se quieren comunicar y la percepción que se genera en los *stakeholders* sobre estos valores (ver gráfico 2).



Gráfico 2. Identidad de marca e imagen de marca. Fuente: Elaboración propia.

## El Diseño en los Sistemas Identitarios

Un sistema identitario estructurado debe estar soportado con base en lo que es y quiere ser la empresa, es decir, en la misión y la visión empresarial. A través del diseño es posible estructurar el sistema de identidad de cualquier empresa, sin embargo, una inadecuada investigación puede hacer que un sistema de identidad no funcione correctamente. Por esto es pertinente establecer métodos de diseño en donde se establezca una planificación que incluya procesos de investigación, observación, análisis, idea y desarrollo de prototipos, como lo plantean los métodos formales de diseño,

enfocados en la actividad de la disciplina.

La disciplina del diseño está soportada por áreas relacionadas con el estudio de la imagen, como el lenguaje de la visión, la teoría de la percepción y la comunicación visual. Estas áreas se han estudiado desde la ciencia y el arte, así como desde el diseño mismo, por lo cual, una adecuada estructura identitaria debe estar soportada por el conocimiento de las áreas mencionadas. Esto es una particularidad del diseño, como disciplina de carácter no lineal y proyectual.

Para Costa (1993) la identidad permite la identificación, por esta razón las empresas no pueden prescindir de esta, y de la misma forma asume que “la identidad es, pues, la suma intrínseca del ser y su forma, auto expresada en el conjunto de los rasgos particulares que diferencian a un ser de todos los demás” (p. 16). Es importante enfatizar en la importancia que tiene el tema de diferenciación mencionado por el autor, debido a que en la medida que la empresa sea reconocida por su identidad particular que la diferencia del entorno, mayor es la probabilidad que sea recordada por sus *stakeholders*.

## Conclusiones

Tanto la identidad como el diseño, se han convertido en ejes estratégicos en la construcción de marca, en especial dadas las condiciones actuales en donde las dinámicas y circunstancias de la sociedad obligan a las marcas a evolucionar, como una forma de satisfacer las siempre apremiantes necesidades de los *stakeholders*.

Una de las principales circunstancias sobre las que se ha generado esta evolución se demuestra en el interés que las marcas y los grupos de interés le brindan a los valores agregados. En este sentido, los intangibles de la marca han sido la punta de lanza para demostrar y proyectar confianza y solidez empresarial. Sin embargo, la identidad de la marca, como eje estratégico sigue confundiendo con el concepto de imagen de marca. Al respecto, es necesario que tanto empresarios como encargados del desarrollo de la marca entiendan que la identidad es un valor del pensamiento corporativo, creado al interior de la empresa, mientras que la imagen es un concepto de recepción materializado en la mente de los grupos de interés (Chaves, 2008; Llopis, 2015).

En la misma línea, el diseño se convierte en eje articulador, el cual permite procesos de sostenibilidad, que le dan a las marcas la oportunidad de conectar con sus *stakeholders* a través de productos y servicios útiles, y que además, permiten mejorar la calidad de vida de los

ciudadanos. En esta dirección, uno de los paradigmas más importantes para las organizaciones hoy en día es que la calidad de los productos ya no es el único parámetro competitivo, ahora la intangibilidad que brindan los valores agregados son la base para un mejor vínculo entre la marca y los grupos de interés.

Estas nuevas condiciones de la marca determinan que la transparencia, la confianza, la responsabilidad, la ética y la tradición, son los intangibles que hoy en día más valoran los grupos de interés (Aaker & Joachimsthaler, 2001). Es por esta misma razón, que las empresas han comenzado a cambiar sus identidades corporativas, pues tanto el diseño de sus productos como las imágenes que desean proyectar a los grupos de interés deben ir acordes a los intangibles que valoran sus diversos *stakeholders*. En este aspecto, de la declaración de valores intangibles a partir de la identidad que proyecta la empresa dependerá que la organización diseñe apropiadas estrategias para la construcción de marca.

Tanto los teóricos como los encargados de las estrategias corporativas, deben identificar los conceptos que desde el

## Referencias

- Aaker, D. (1996). *El éxito de su Producto está en la Marca*. Pretince Hall.
- Aicher, O. (2001). *Analógico y digital*. Barcelona, España: Gustavo Gili, S.A.
- Ávalos, C. (2010). *La marca. Identidad y estrategia*. Buenos Aires: La Crujía.
- Buchanan, R. Margolin, V. (1995). *Discovering design: explorations in design studies*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Canclini, N. (2017). *Del Consumo al Acceso: Viejos Y Jóvenes en La Comunicación*. Comunicação, Mídia e Consumo, 14(41).
- Capriotti, P. (2009). *Branding corporativo: Fundamentos para la gestión estratégica de la identidad corporativa*. Santiago de Chile: Colección de libros de la empresa.
- Capriotti, P. (2013). *Planificación estratégica de la imagen corporativa*. Málaga: Instituto de investigación en relaciones públicas.
- Chaves, N. (1988): *La imagen corporativa*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Chaves, N. (2008). *La imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Clarkson, M. (1995). *A stakeholder framework for analyzing and evaluating corporate social performance*.

Academy of Management Review, 20(1), 92-117.

Costa, J. (1987). *Imagen global*. Barcelona: CEAC.

Costa, J. (1993). *Identidad corporativa*. México: Editorial Trillas.

Costa, J. (2001). *Imagen Corporativa en el siglo XXI*. La Crujía ediciones. Buenos Aires.

Costa, J. (2003). *Creación de la Imagen Corporativa*. El Paradigma del Siglo XXI,

*Razón y palabra*, 34, Agosto – Septiembre.

Eco, U. (2006). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Tusquets.

Etkin, E. (2008). *El recorrido metodológico de la auditoría*. En Suárez, A. (Ed.), Auditoría de comunicación (61-96). Buenos Aires: La Crujía.

Fajardo, T., Zhang, J. & Tsiros, M. (2016). The Contingent Nature of the Symbolic Associations of Visual Design Elements: The Case of Brand Logo Frames. *Journal of Consumer Research*, 43, 549-566.

Freeman, E., Harrison, J., Wicks, A., Parmar, B. & Colle, S. (2010). *Stakeholder theory. The state of the art*. Cambridge: Cambridge University Press.

García, M. (2005). *Arquitectura de marcas: Modelo general de la construcción de marcas y gestión de sus activos*. Madrid: ESIC.

Gil, R., Vallejo, J., & Pérez, J. (2017). Gestión de la identidad corporativa: Evidencias en el sector bancario. *Revista de Ciencias Sociales*, 22(2).

Julier, G. (2010). *La cultura del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, SL.

Kottak, C. (2002). *Antropología cultural*. Mc Graw Hill, Interamericana de España, S.A.U. Madrid.

Llopis, E. (2015). *Crear la marca global. Modelo práctico de creación e internacionalización de marcas*. Madrid: ESIC.

López, V. & Iglesias, S. (2010). Reputación y rendimiento sostenible en PYMES. *Revista Europea de Dirección y Economía de la Empresa*, 19(1), 87-106.

Margolin, V. (2000). *Building a Design Research Community*. Milan: Politecnico di Milano.

Orozco, J. & Ferré C. (2012). *El ADN de la marca: La concepción de sus valores intangibles en un contexto dialogado*. *Signo y Forma*, 31(61), 56-71.

Ostberg, J. (2007). Identidad, cultura e imagen corporativa. En Jiménez, A. & Rodríguez, I. (Eds.), *Comunicación e imagen corporativa* (17-53). Barcelona: UOC.

Pérez, J. y Tropea, F. (1996). *Tribus urbanas. El ansia de identidad juvenile: entre el culto a la imagen y la autoafirmación a través de la violencia*. Barcelona:

Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Semprini, A. (1992). *El marketing de la marca, una aproximación semiótica*. Barcelona: Paidós.

Toffler, A. (1990). *La tercera ola*. Barcelona: Plaza Janes.

Villafañe, J. (2009): “Reputación corporativa y RSC. Bases empíricas para un análisis”. Telos 79, Madrid, junio, pp. 75-82.

# Revisión Bibliográfica y Semántica Frente al Concepto de Diseño Gráfico y Áreas Afines

**Rafael Ángel Bravo**

Director, Grupo de Investigación Visualizar,  
Corporación Universitaria Autónoma de Nariño -AUNAR-  
Cali, Colombia  
rafael.angel@aunarcali.edu.co - angelrafael1980@hotmail.com

## Resumen

Desde que se propone el concepto del “diseñador Gráfico” en 1922, por parte de William Addison Dwiggins en el Boston Evening Transcript (Vit y Gómez-Palacio, 2011) [27], esta denominación y su interpretación semántica han sufrido diversos cambios, evolucionando con los movimientos y la tecnología, siendo sujeto de distintas interpretaciones y discusiones frente a sus alcances, su propósito y sus límites, muchas veces difusos, cambiantes y determinados especialmente por los crecientes avances en cuanto a medios de comunicación, creación y reproducción se refiere.

A través de este artículo se hará una revisión conceptual y bibliográfica, que permita extraer y analizar diversas interpretaciones semánticas propuestas frente al concepto de diseño, diseño visual y afines, así como su etimología, desde la obra de distintos autores, denominaciones y otras aproximaciones, con el fin de entender la transformación de lo que es el diseño gráfico y afines, en una revisión bibliográfica y teórica.

## Palabras Clave

Diseño gráfico, diseño visual, artes aplicadas, semántica, etimología, revisión bibliográfica.

## Introducción

¿Cómo se ha transformado y revaluado el concepto de “diseño gráfico” a través de su historia, desde lo académico y lo disciplinar?.

Siendo una denominación y por ende una disciplina relativamente joven, el concepto de “diseño gráfico” y su semántica, ha sufrido diversos cambios y ha sido objeto de diversas aproximaciones, transformándose gradualmente, siendo sujeto de distintas interpretaciones y discusiones frente a sus alcances, su propósito y sus límites, los cuales parecen ser difusos, volubles y determinados en gran medida por las cambiantes tecnologías en cuanto a medios de comunicación y creación se refiere

Tomando como base y punto de partida el modelo

de Torres Valdivieso y Mejía Villa (2006), se lleva a cabo un proceso de revisión conceptual y bibliográfica a partir de una serie de definiciones, a través de personajes, momentos y espacios a lo largo de la historia de esta disciplina [24]. Igualmente se detallan algunas aproximaciones al concepto, desde la legislación educativa en Colombia, con el fin de dar una mirada al origen de esta denominación, algunas perspectivas relacionadas y su aplicación en el contexto académico colombiano.

Como parte de este proceso de investigación, se ha seleccionado una serie aproximaciones semánticas respecto al diseño gráfico como profesión y áreas afines, desde el campo académico y desde la reflexión teórica, para comprender la evolución de la disciplina y su transformación frente a las nuevas tecnologías; igualmente se abordará la relación entre diseño gráfico, arte y artesanía, así como la relación entre el diseño gráfico y denominaciones afines.

Este análisis intenta comprender cómo se redefine este concepto desde la práctica y la profesión misma, confrontando un conjunto de posturas que sobre ella se plantean por parte de diversos autores y entidades.

## Diseño y Arte: Orígenes del Diseño Gráfico

Durante el último siglo, la transición de la producción manual a la producción industrial ha preocupado a la humanidad a tal punto, que en lugar de presionar hacia delante y enfrentar los nuevos problemas de diseño postulados por esta transformación sin precedentes, nos hemos contentado con tomar nuestros estilos prestados de la antigüedad y perpetuar modelos históricos en decoración (Gropius, 1965) [12].

Aunque los procesos de industrialización de finales del siglo XIX y comienzos del siglo XX, son el motor que impulsa y provoca los primeros movimientos y debates alrededor del diseño, establecer un origen o punto de

partida histórico unánime e indiscutible, resulta improbable si entendemos que el diseño gráfico, previo a dicha denominación, va tomando forma a través de diversos avances técnicos en el campo de la impresión y la tipografía, al igual que otras prácticas de carácter visual, en los cuales es partícipe el ser humano.

De acuerdo a Tena Parera (2005), coincidiendo con la idea general de Cotton (1994) y Bhaskaran (2005), el nacimiento del diseño gráfico está íntimamente unido a la industrialización, los avances en las tecnologías de impresión, el aumento en las imprentas y los nuevos procesos a color, así como los procesos de producción en serie, los cuales permiten alcanzar una mayor eficiencia, en tiempos reducidos y de mayor accesibilidad, impulsan el nacimiento del diseño gráfico, como actividad que surge a partir del trabajo de artistas y arquitectos, pero que rápidamente define sus propios objetivos e identidad [23, 4, 2]. Cotton (1994) destaca la importancia de la industrialización y los grandes avances en impresión a color de finales del siglo XIX, como gran motor para el surgimiento del diseño gráfico, pero sin pasar por alto una historia de casi cinco siglos de evolución de las artes gráficas, a las cuales el autor define como el medio de comunicación de masas más antiguo de la humanidad [4].

Gracias a la *Bauhaus*, escuela fundada por el arquitecto Walter Gropius en la ciudad de Weimar (Alemania) en 1919, se establecen unas bases para la disciplina desde la formación académica, identificando al diseño bajo denominaciones como “artes aplicadas” o “artes comerciales”, buscando eliminar las brechas y la discriminación existente entre estas prácticas, asociadas a la artesanía y las llamadas “bellas artes”, las cuales eran entendidas como artes mayores gracias a su orientación mucho más formal, teórica y académica (Droste, 2012) [5]; nace entonces la Bauhaus gracias a la fusión de la Escuela de Bellas Artes de Weimar y la Escuela de Artes y Oficios de Weimar, buscando combinar el “diseño creativo” con la “proficiencia técnica”, como lo explica Gropius (1965) [12].

Para Hembree (2008) el concepto del “artista comercial”, acuñado a comienzos del siglo XX, es “equivoco y contradictorio”, al entender lo comercial como una acción basada en el lucro y el consumo masivo, mientras que define el arte como una actividad “puramente personal”. Dicho autor plantea, que si bien el artista y el diseñador gráfico comparten técnicas y realizan una tarea creativa, las bellas artes se desarrollan en un proceso de carácter expresivo y subjetivo, el cual

responde a una necesidad del autor, como un recurso para representar su visión de la sociedad y el entorno que lo rodea, sin la necesidad de un público o cliente definido, mientras que plantea el diseño gráfico como una actividad completamente objetiva, donde el autor antepone las necesidades de su cliente y de un público, sobre las propias y sobre su voluntad individual, estableciendo claramente unas metas, objetivos y resultados medibles o comprobables [13]. De acuerdo a los planteamientos de Gropius (1965) el arte no es algo que pueda ser enseñado o aprendido pero un conocimiento completo de sus principios y la “firmeza de mano” sí pueden serlo, como valores estrictamente necesarios para el desempeño del diseñador, el artista o el artesano.

Siguiendo una dirección similar, Tena Parera (2005) es enfático en diferenciar el diseño de la obra de arte, aun cuando este pueda eventualmente trascender y llegar a dicha categoría [23]. Frente a la relación entre estos procesos, Acha (2009) atribuye al diseño gráfico una “libertad conceptiva” muy próxima a la creación artística, claramente mayor en comparación a otras formas de diseño. Para este autor, las distintas derivaciones del diseño son prolongaciones y gérmenes del proceso artístico, alineados igualmente con la artesanía, como fenómeno estético, creativo y socio-cultural, pero a la vez como una actividad proyectiva, con una orientación “industrial-masiva”, principalmente enfocada en los sectores de la publicidad y la producción editorial [1].

Para la formación en el diseño, las artes y la artesanía dentro de la *Bauhaus*, de acuerdo a la visión de Gropius (1919), se establece una serie de tres componentes integradores [11]:

- Entrenamiento en las técnicas artesanales, en los talleres internos y externos de la escuela, bajo la modalidad de aprendices.
- Entrenamiento en técnicas de ilustración y dibujo, incluyendo paisajismo, bodegones, arte religioso, tipografía y figura humana.
- Entrenamiento en teoría y ciencia, el cual abarcaba diversas ciencias, historia, anatomía humana y estudios del color.

Para Gropius, citado por Eskilson (2012), el objetivo fundamental de la *Bauhaus* era eliminar las fronteras existentes entre el arte y la artesanía, brindando al estudiante una serie de competencias y conocimientos, para el impulso de distintas derivaciones del diseño



incluyendo el diseño gráfico, aún no denominado como tal, a través de diversos sistemas de impresión, la ilustración, el *lettering* y una estructura curricular, que más allá de los avances tecnológicos, prevalece hasta nuestros días como la base de la formación de diseñadores gráficos y visuales [6].

Para las primeras décadas del siglo XX, como parte del proceso de gestación y fortalecimiento de la disciplina, los diseñadores buscan darle a esta un sentido o propósito, entendiendo la necesidad de ayudar como un deber moral con la sociedad, como una virtud y un objetivo ineludible, funcionando el diseño como un mecanismo de acción política. Eventualmente se llegaría a una comprensión del diseño como instrumento social pero también como un factor inherente y omnipresente en la vida diaria del ciudadano, que afecta cada momento, espacio y componente de su vida, como lo afirma Twemlow (2007) [26]. Durante la II Guerra Mundial sería el diseño gráfico un instrumento para la propaganda y una forma de comunicación al servicio de las fuerzas armadas en los distintos frentes; posteriormente, esta práctica se transformaría en un recurso comunicativo propio del *status* y el consumismo posterior al conflicto, mal necesario para sostener la actividad productiva y económica de una industria previamente impulsada y fortalecida por la producción con fines militares.

De acuerdo a Chávez (2001) se evidencia un cambio drástico en el ejercicio del diseño y en la definición de la disciplina misma, desde sus primeros años hasta la actualidad, siendo en los comienzos del siglo XX un “proyecto revolucionario” que entra a cuestionar las ideologías, los métodos y las técnicas existentes, un proyecto que llega a intervenir un sistema de “símbolos caducos” en medio de la revolución industrial, como una gran fuerza de intervención social. En la opinión del autor, el diseño moderno no asume una conciencia crítica sobre los fenómenos sociales de fondo tras las cambiantes tendencias estéticas, limitándose a la creación de un producto en respuesta a estas transformaciones:

“...el diseño ha optado por el silencio, ha optado por producir sin preguntarse nada. La práctica del diseño ha ido cambiando y la conciencia profesional pareciera reducir estas transformaciones -profundas y significativas- a meros cambios de lenguajes o modas, o a la mera evolución “natural” del gusto” [3].

## Diseño Gráfico: Etimología y Semántica

Etimológicamente, el vocablo de origen griego *grafein*, asocia o vincula el concepto de “gráfica” como adjetivo o sustantivo, al ejercicio de trazar o dibujar; de igual forma a expresiones artísticas como el grabado, también nombrado bajo dicho concepto, sirviendo además como raíz etimológica para la denominación de diversas técnicas de impresión como la serigrafía, la flexografía, al xilografía y la fotografía, entre otras (Fontcuberta y Costa, 1988) [7]. Este sufijo marca una relación de carácter técnico y tecnológico entre el concepto de diseño gráfico y las diversas formas de reproducción y comunicación, elaboradas a través del uso de soportes físicos, motivando una revisión semántica de esta denominación, en pro de una adaptación y una revaluación frente a las nuevas tecnologías de producción y comunicación de carácter digital, audiovisual y multimedia, posteriores a la acuñación del concepto.

De acuerdo a la RAE (2018) el sustantivo “diseño”, tiene su origen en el italiano *disegno*; entre varias definiciones, este puede ser entendido como la “Concepción original de un objeto u obra destinado a la producción en serie”. Asimismo, establece el origen del adjetivo “gráfico” en el latín *graphicus* y lo define como algo “Perteneiente o relativo a la escritura y a la imprenta”, entre otras aproximaciones [21, 22]. Sobre la base de ambos conceptos, podríamos entonces entender el diseño como la proyección o concepción de una pieza que tendrá como objetivo su producción en serie a través de medios impresos; para Frascara (1988) esta definición trasciende o desborda la suma de los significados individuales de estas palabras, por lo cual el diseñador gráfico debe ser comprendido como un comunicador de mensajes visuales, como “...el profesional que por un método específico (diseño), construye mensajes (comunicación), con medios visuales” [8].

El concepto del “diseñador gráfico” surge en 1922 gracias a William Addison Dwiggins, tipógrafo y diseñador de libros, originario de Boston, quien acuña el término para definir su propia profesión, en un artículo para el *Boston Evening Transcript* (Vit y Gómez-Palacio, 2011) [27]. Como lo explican Meggs y Purvis (1983) esta nueva definición proponía al diseñador gráfico como “...un individuo que da orden estructural y forma visual a las comunicaciones impresas” o como lo explican Stanic y Lipavsky (2009), se acuña el concepto “...para designar la organización de los elementos (tipos

de letra, espacios en blanco, ornamentos e imágenes) que debían ser reproducidos sobre el papel” [18, 25]. Estas primeras definiciones establecen un lazo que hasta la actualidad prevalece en la concepción colectiva, entre la profesión o la disciplina, frente al medio impreso, propiciando un interés por desvincular el objetivo del medio o soporte tangible y entender la práctica como un ejercicio comunicativo que se lleva a cabo de manera independiente respecto al medio utilizado.

Para Twemlow (2006) “El diseño gráfico es una clase de lenguaje que sirve para comunicar. Se emplea para hablar a alguien sobre algo que quiere, o que otra persona piensa que quiere” [26]. Esta definición apunta, igual que otras definiciones recientes, a entender al diseñador gráfico como un comunicador, entendiendo este “lenguaje” como una actividad ligada a diversos propósitos y objetivos en la cotidianidad del ser humano, enriqueciendo y matizando nuestras vidas. En una visión más comercial, Mus y Herrera (2010) lo plantean como “...un proceso a través del cual se resuelve gráficamente un problema de comunicación entre el cliente y su público”, a partir de unas necesidades, unos objetivos y unos medios determinados [20].

Evocando algunos planteamientos de Frascara (1988) Mancipe López (2016) propone:

El título “diseño gráfico” sin embargo tiene un problema, la palabra “gráfico” refiere la profesión hacia el hecho de representar, haciendo un énfasis exagerado en lo gráfico-físico y el aspecto más esencial de la profesión no es el de crear formas sino el de crear comunicaciones [8, 17].

Esta comprensión de lo gráfico, asociado con la representación física y tangible, lleva posteriormente a la exploración de nuevas definiciones y denominaciones, tanto desde la formación académica como desde diversas organizaciones a nivel internacional, para entender al diseñador como un comunicador, como un gestor de procesos y relaciones visuales, independientes de los medios o soportes involucrados.

Ico-D (2007) *International Council of Design*, antes denominado como Icofrada o Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico, define el diseño gráfico como “...un proceso de solución de problemas, el cual requiere creatividad, innovación y habilidades técnicas, aplicando la idea de un cliente, un producto o servicio y unas metas definidas, a una solución visual, basada en la conjunción y manipulación de espacio, imágenes, texto, formas y colores” [14]. De acuerdo a Ico-D (2011) “el

diseño de comunicación es una actividad intelectual, creativa, estratégica, técnica y de dirección. Esta actividad involucra esencialmente la producción de soluciones visuales para problemas de comunicación” [15].

Posteriormente, dicha entidad replantea su definición frente a la disciplina, entendiéndola como ...una disciplina dinámica en constante evolución”:

El diseñador profesionalmente entrenado tiene como propósito crear el entorno visual, material, espacial y digital, consciente de lo experiencial, empleando acercamientos híbridos e interdisciplinarios a la práctica del diseño. Ellos (los diseñadores), entienden el impacto cultural, ético, social, económico y ecológico de sus esfuerzos y su gran responsabilidad con el planeta y con la gente, a través de esferas comerciales y no comerciales. (Ico-D, 2013) [16]

Para Hembree (2008) el diseñador gráfico se desempeña como un comunicador visual, como un “traductor e intérprete de mensajes” que combina el lenguaje escrito con la imagen, generando productos “estéticamente atractivos” que permitan conectarse intelectual y emocionalmente con el receptor y transmitir así una determinada información, definiéndose bajo tres rasgos fundamentales para ejercer su labor, los cuales son pasión, perseverancia y profesionalidad. De acuerdo con el autor, el diseño gráfico es “sinónimo de comunicación visual” y debe ser entendido como “...un negocio basado en la relación entre diseñador y cliente, que está fundamentado sobre los valores de la confianza, el respeto, la conducta ética y la integridad” así como “...una forma de mejorar la sociedad a través de una comunicación efectiva que hace que resulte fácil entender y utilizar las cosas complicadas” [13].

Hembree (2008) destaca en el caso de la publicidad y la propaganda, el poder que tiene el diseño para influir en la opinión pública, las posibilidades que tiene de educar y orientar al usuario, su capacidad de facilitar el acceso a la información, así como de “...comunicar ideas complejas de una forma sencilla y atractiva” [13]. Estas definiciones proyectan el diseño desde la perspectiva del negocio y la relación diseñador-anunciante, pero a la vez ofrecen una visión idealista o incluso romántica sobre las posibilidades y el poder del diseño, en cuanto su capacidad de generar cambios mejorar la vida del ser humano.

Tena Parera (2005) define el diseño gráfico como “...la acción de comunicar contenidos a través de

diferentes espacios gráficos...” y “...gestionar la transmisión del contenido mediante la forma...” [23]. Frascara (2000) citado por Tena Parera (2005), define el diseño gráfico como “...la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos determinados” [23]. El planteamiento de Frascara coincide con la minuciosidad de Hembree (2008) al identificar una serie de componentes indispensables en el diseño gráfico, entendido como proceso de comunicación, tales como el público, usuario o consumidor final, quien sería entonces receptor del mensaje gráfico o texto base, en concordancia con una tendencia moderna que busca concebir esta actividad como una acción comunicativa y al diseñador como artífice y orientador del proceso [13].

Para González (1994) el diseño puede ser entendido como “...el conjunto de acciones y reflexiones que intervienen en el proceso de creación proyectual de una obra original, sea esta espacial, objetual o comunicacional” [10]. De acuerdo a Frascara (2004) este concepto se suele entender como el producto físico de la actividad creativa y rara vez se presta atención a la actividad o proceso en sí mismo. Se percibe el diseño como el resultado y se ignora el extenso camino y los procesos que conducen a ese resultado final. Para el autor, el ciudadano tiende a percibir el diseño como el objeto, mientras que el diseñador es entendido como una acción de inventar, proyectar, programar y coordinar una serie de factores técnicos y humanos, para hacer visible lo invisible [9].

Son diversas las definiciones que se establecen frente a lo que es el diseño gráfico y el diseño visual a través de su historia e igualmente son diversas las aproximaciones semánticas que se han establecido frente a estas disciplinas. Con las innovaciones en los procesos de producción y las nuevas tecnologías en las comunicaciones, se replantea el concepto de diseño, más allá de lo que es la industria gráfica tradicional, para entrar a aplicarse en campos más diversos como el cine, la televisión y medios digitales.

### **El Diseño Gráfico como Denominación Académica en Colombia**

De acuerdo al Ministerio de Educación Nacional MEN (2003) se establece una serie de condiciones o

competencias para definir lo que es el perfil del diseñador gráfico o del diseñador visual [19]:

- 1- Un creador con capacidad de sintetizar y formalizar propuestas y soluciones a necesidades presentes o futuras con visión prospectiva.
- 2- Un profesional con sólida fundamentación en teoría, metodología e historia del diseño nacional e internacional.
- 3- Un profesional con capacidad para investigar los cambios, necesidades, expresiones, capacidades y tendencias del contexto.
- 4- Un profesional con capacidad para analizar, comprender y valorar los requerimientos de los grupos objetivo para los cuales diseña, así como las condiciones del contexto en que actúa.
- 5- Un conocedor de los recursos y repertorios en tecnología; competente en el manejo y apropiación del conocimiento y con capacidad de plantear proyectos de Un profesional que identifica, reconoce y utiliza apropiadamente los procesos de producción, considerando el ciclo de vida del producto.
- 6- Un profesional con capacidad de generar y comunicar sus ideas haciendo uso del lenguaje de la forma. Su expresión debe posibilitar inteligibilidad, viabilidad y constructibilidad de sus resultados tangibles.
- 7- Un profesional con la actitud y la cultura del trabajo interdisciplinario que le permita liderar o participar en equipos con profesionales de múltiples disciplinas.
- 8- Un profesional con actitud ética dentro de la concepción del ejercicio profesional basado en valores humanos, sociales, culturales y democráticos.

Para la formación de diversas disciplinas artísticas en Colombia, el Ministerio de Educación Nacional MEN, emite la resolución 3463 del 2003, la cual define las características específicas y requerimientos de calidad para el desarrollo de programas profesionales asociados a las distintas ramas diseño, planteando las características que ha de tener un profesional de estas disciplinas, las competencias básicas que han de tener dichos egresados, los componentes fundamentales que deben ofrecer

estos planes académicos y la posibilidad de ofrecer al estudiante, uno o varios énfasis en su proceso formativo, que le permitan enfocarse en algunos de los campos específicos de estas disciplinas en el campo laboral [19].

### **Redefiniendo y Revaluando el Concepto**

Diseñadores, autores, organizaciones y legislaciones nacionales, han aportado diversas aproximaciones semánticas, cuestionando y replanteando las denominaciones tradicionales, proponiendo nuevas definiciones, distintas visiones e interpretaciones sobre lo que es el diseño gráfico; justamente en este sentido, décadas atrás Frascara (1988) plantea que el título más apropiado y descriptivo para esta profesión es el de “diseñador de la comunicación visual”, puesto que, de acuerdo al autor, en ella están presentes los tres elementos que definen una actividad: “Un método: diseño; un objetivo: comunicación; y un campo: lo visual” [8]. Cabe destacar que los planteamientos de Frascara han sido base importante en la denominación de programas académicos en Colombia, por su cuestionamiento frente al concepto de “diseño gráfico” frente a los nuevos medios y nuevas tecnologías.

Como ya lo había propuesto Cotton (1994) el diseño gráfico como práctica, profesión o disciplina, evoluciona gracias a las nuevas formas de creación y producción, pero también se enfrenta a nuevos medios de comunicación, nuevos soportes y nuevas interfaces, donde el diseño gráfico se aleja de los medios impresos, para tener una visión mucho más amplia de la comunicación humana, sin dejar de ser a pesar de todos estos avances “...una profesión que se ocupa básicamente ayudar a los seres humanos a comunicarse entre sí de manera más exacta” [4].

A partir del ejercicio reflexivo de organizaciones internacionales como Ico-D, desde la normatividad del MEN, así como desde la oferta académica en educación superior en Colombia, se empieza a proponer e implementar nuevas denominaciones como “diseño visual” o “diseño de la comunicación visual”, entre otras, buscando entender la actividad del diseñador gráfico, de una manera más global, para asumirse ante todo como un comunicador, que como se menciona anteriormente, se adapta y se enfrenta nuevos medios y plataformas, siendo un artífice de relaciones entre emisores y receptores a través de distintos soportes, diferentes al producto impreso, que por siglos protagoniza y domina la comunicación de masas.

Stanic y Lipavsky (2009) proponen una reevaluación del ejercicio del diseño gráfico, para ser entendido como “comunicación visual”, redefiniéndose como profesión, expandiendo sus límites y alcances, explorando nuevos medios, planteando la idea de un “diseñador multidisciplinario”, que se vale de diversas técnicas y recursos expresivos, explorando más allá del objetivo puramente comercial, para asumir posturas críticas en lo social y lo político, adoptar y reinterpretar elementos de su realidad inmediata, proponiendo nuevas formas o sistemas colaborativos, para convertirse finalmente en parte esencial del mundo contemporáneo, reivindicando lo local en oposición a lo global [25]. Esta nueva visión de lo que ha de ser el diseñador gráfico o el comunicador visual, propone unos valores diferenciadores frente a lo que es el profesional académicamente formado en estas áreas, en un momento histórico en el cual la masificación de las herramientas de creación digital conduce a una democratización de la práctica creativa y por tanto, a un renacer del ejercicio puramente práctico y empírico.

### **Conclusiones**

Aun cuando en los orígenes del diseño gráfico se acuña el concepto de “artes comerciales” y se da una relación muy estrecha entre estos procesos y conceptos, es necesario comprender las diferencias entre ellos puesto que el diseño gráfico requiere del autor una actitud completamente objetiva en la definición de unas necesidades y objetivos de comunicación, mientras que las bellas artes responden a unas acciones personales, individuales y subjetivas, que si bien conducen a posibles procesos de intercambio comercial, distan de los objetivos y accionares del diseñador gráfico propiamente dicho. Distintos autores han insistido sobre la necesidad de separar conceptual y semánticamente el diseño del arte y la artesanía, aun cuando estos compartan características y orígenes similares.

A partir de las diversas aproximaciones semánticas identificadas, se puede entender el diseño gráfico como una actividad o profesión, la cual busca resolver problemas de comunicación, proyectando y transmitiendo mensajes visuales entre un conjunto de emisores y receptores frente a necesidades y contextos determinados, utilizando las distintas interfaces y medios disponibles para la satisfacción de unas necesidades y la concreción de unos objetivos propuestos.

Debido a la etimología del concepto y su relación con algunas técnicas o procesos de impresión, el diseño

gráfico ha sido vinculado desde algunas aproximaciones semánticas, al soporte físico y al pigmento, como medios inherentes a la disciplina, lo cual ha llevado a la proposición de nuevas denominaciones que permitan entender al diseñador como un comunicador de mensajes visuales, independiente de los soportes o interfaces utilizadas. Dentro de estas nuevas propuestas alrededor de la disciplina, los conceptos de “diseño visual” y “diseño de la comunicación visual”, parecen generar un consenso y un lugar común entre diversos autores, instituciones y entidades, al alcanzar una mejor aproximación frente a los objetivos y alcances de esta profesión.

### Reconocimientos

Este artículo surge de una serie de actividades de investigación, llevadas a cabo en el proceso de aprobación y renovación de registro calificado para programas del área de diseño, en la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño -AUNAR-, Extensión Cali.

### Referencias

1. Juan Acha, J. 2009. *Introducción a la teoría de los diseños*. Trillas.
2. Lakshmi Bhaskaran 2005. *Designs of the times: Using key movements and styles for contemporary design*. RotoVision.
3. Norberto Chávez. 2001. *El oficio de diseñar, Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Gustavo Gili.
4. Bob Cotton. 1994. *La nueva guía del diseño gráfico*. Blume.
5. Magdalena Droste, M. 2012. *Bauhaus. Taschen*.
6. Stephen J. Eskilson, S. 2012. *Graphic design: A new history*. Yale.
7. Joan Fontcuberta y Joan Costa. 1988. *Foto-Diseño*. CEAC.
8. Jorge Frascara. 1988. *Diseño gráfico y comunicación*. Infinito.
9. Jorge Frascara. 2004. *Communication design: principles, methods, and practice*. Allworth.
10. Guillermo González Ruiz. 1994. *Estudio de diseño*. Emecé.
11. Walter Gropius. 1919. *Programs and Manifestoes on 20th Century Architecture*, Ulrich Conrads (ed.). The M.I.T. Press, Cambridge, MA, 49-53.
12. Walter Gropius. 1965. *The new architecture and the Bauhaus*. M.I.T. Press.
13. Ryan Hembree. 2008. *El diseñador gráfico*. Blume.
14. Ico-D. 2007. *Asamblea General de ICOGRADA 22*, La Habana, Cuba, 26 de octubre de 2007.
15. Ico-D. 2011. *Icograda Education Manifesto*. Recuperado el 21 de marzo de 2018 de [http://www.icod.org/database/files/library/IcogradaEducationManifesto\\_2011.pdf](http://www.icod.org/database/files/library/IcogradaEducationManifesto_2011.pdf)
16. Ico-D. 2013. *Defining the profession*. Recuperado de <http://www.ico-d.org/about/index#defining-the-profession>
17. Luis Daniel Mancipe López. 2016. *El diseño gráfico y de comunicación. Una aproximación al objeto de estudio y a la pertinencia de la profesión en las pymes manufactureras colombianas*. Nexus 20: 310-321.
18. Philip B. Meggs y Alston W. Purvis. 1983. *Historia del Diseño Gráfico*. RM.
19. MEN 2003. *Resolución 3463 de Diciembre 30 de 2003. Por la cual se definen las características específicas de calidad para la oferta y desarrollo de los programas de formación profesional en Diseños*. Recuperado el 21 de marzo de 2018 de <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-86403.html>
20. Roseta Mus y Oihana Herrera. *Desarrollo de un proyecto gráfico*, Sylvie Estrada (ed.). Index Book, Barcelona, España, 9-34.
21. RAE (2018). *Definición de la palabra Diseño*. Recuperado el 25 de marzo de 2018 de <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=diseño>
22. RAE (2018). *Definición de la palabra Gráfico*. Recuperado el 25 de marzo de 2018 de <http://dle.rae.es/srv/fetch?id=JPeHrNL>
23. Daniel Tena Parera. 2005. *Diseño Gráfico y Comunicación*. Pearson.
24. Sergio Torres Valdivieso y Andrés Hernán Mejía Villa. 2006. Una visión contemporánea del concepto de administración: revisión del contexto colombiano. *Cuadernos de Administración* 32, 19: 111-133.
25. Elena Stanic y Corina Lipavsky. *Geographics: Atlas del diseño gráfico contemporáneo*. Reditar Libros.
26. Alice Twemlow, A. 2006. *¿Qué es el diseño gráfico?* 2. Gustavo Gili.
27. Amin Vit y Bryony Gomez-Palacio. 2011. *Graphic design, Referenced: A visual guide to the language, applications, and history of graphic design*. Rockport Publisher

# Developing Empathy in the Academic Design Studio: Conclusions from an Empirical Study in Graduate and Undergraduate Programs in Industrial Design

**Fabio Andrés Téllez Bohorquez**

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Bogotá, Colombia

abioa.tellezb@utadeo.edu.co

## Abstract

This paper presents the conclusions of an empirical study aimed at (1) identifying educational practices in the academic design studio intended to promote empathy in industrial design students, and (2) identifying a broad range of expressions of student empathy for users and stakeholders.

The study was motivated by the importance that current human-centered design approaches give to empathy as an ability required to understand and connect with users and by the little empirical research that examines empathy development in design education.

Methodologically, a mixed methods strategy was used to collect and analyze data from faculty and students in three undergraduate and graduate courses in industrial design offered by a major land-grant public research university in the southeastern United States.

The findings of the study consisted of identifying strategies used by faculty to promote empathy in the design studio and categories of students' expressions of empathy. These findings informed the conclusions herein presented as recommendations for educators to promote student empathy in their design courses.

## Keywords

Empathy; human-centered design; user-centered design; design education; mixed methods.

## Introduction

Empathy is considered one of the most important abilities for social interaction. It allows individuals to adopt the perspective of others, understand and feel their thoughts and feelings, and respond accordingly. This ability is associated with pro-social behavior and is characterized by reducing aggression, violence, and bullying. Empathy is considered a trait of emotional intelligence, a precursor to healthy human relations, and a catalyst for civic engagement. Consequently, empathy can be considered an instrument for resolving interpersonal differences and a skill that inhibits violence and aggression, fosters collaboration, and strengthens our

social structures (Howe, 2013; Gerdes et al., 2011; Baron-Cohen & Wheelwright, 2004; Gordon, 2001).

In the field of design, empathy is central to current approaches to problem-solving such as human-centered design, user-centered design, participatory design, empathic design, co-design, and design thinking. Under these approaches, empathy is considered a fundamental ability for designers to acquire an in-depth understanding of people (i.e., end-users and other stakeholders) so that designed products, services, environments, systems, and experiences meet human needs, expectations, and aspirations. Likewise, empathy is integral to the design process; it enables practitioners to approach other people's realities and perspectives, uncover insights, and develop solutions informed and inspired by people's experiences and behavior. Additionally, empathy is considered an ability that promotes "people-centered" innovation, and a critical competency to deal with the complex socio-technical issues that humanity faces (Brown, 2009; Brown & Katz, 2011; IDEO, 2011; d.school, 2010; Plattner et al., 2012; Norman, 2014; Kouprie & Sleeswijk Visser, 2009; Dandavate et al., 1996; Carroll et al., 2010; Sanders, 2006).

The recognition of empathy as an essential skill for the practice of design under current human-centered approaches reveals an important aspect of the role that designers play—or are expected to play in representing and advocating for users and stakeholders in projects and organization. The designers' role has shifted from shaping the appearance of spaces, objects, and visual messages, to collaborating in the construction of interrelated systems—tangible and intangible—that are rooted in human and social experiences.

This shift has been part of a larger movement towards a postindustrial perspective (at least in the Western world) in which design has turned its focus from creating products to tailoring human-centered experiences. In this new



scenario, design creates value by improving and enriching people's physical, emotional and social interactions with objects and environments. In this scenario, designers are required to have a profound understanding of people to create meaningful products, services, experiences, systems, and environments (Krippendorff, 2006; Sanders & Stappers, 2008; Norman, 2014; Davis, 2016).

Despite the central role that empathy plays in society and the design field, there is little empirical research that examines empathy development in the fields of design and design education. The scarcity of research in these areas represents a gap in the literature that was addressed by the study presented herein. Specifically, the study explored the development and expression of student empathy for end- users and stakeholders in specific instances of design education aiming at (1) identifying educational practices in intended to promote this ability in industrial design students, and (2) identifying a broad range of expressions of student empathy for users and stakeholders.

Ultimately, the goal of the study is to contribute to the discussion of how to educate a new generation of designers that serves others. With this purpose in mind, the study explored the following research question:

RQ: How do teaching and learning practices in the industrial design studio promote the development and expression of student empathy for users?

rQ1: How do faculty reflect concern for the development of student empathy for users in the context of the industrial design studio?

rQ2: How do students express their empathy for users in the context of an industrial design studio?

## Methodology

The study was conducted using a simultaneous mixed methods design driven by its qualitative component (notation: QUAL + quan) as defined by Morse (2002; 2010). This research strategy combines qualitative and quantitative techniques that are used simultaneously, but the former is dominant and drives the research project.

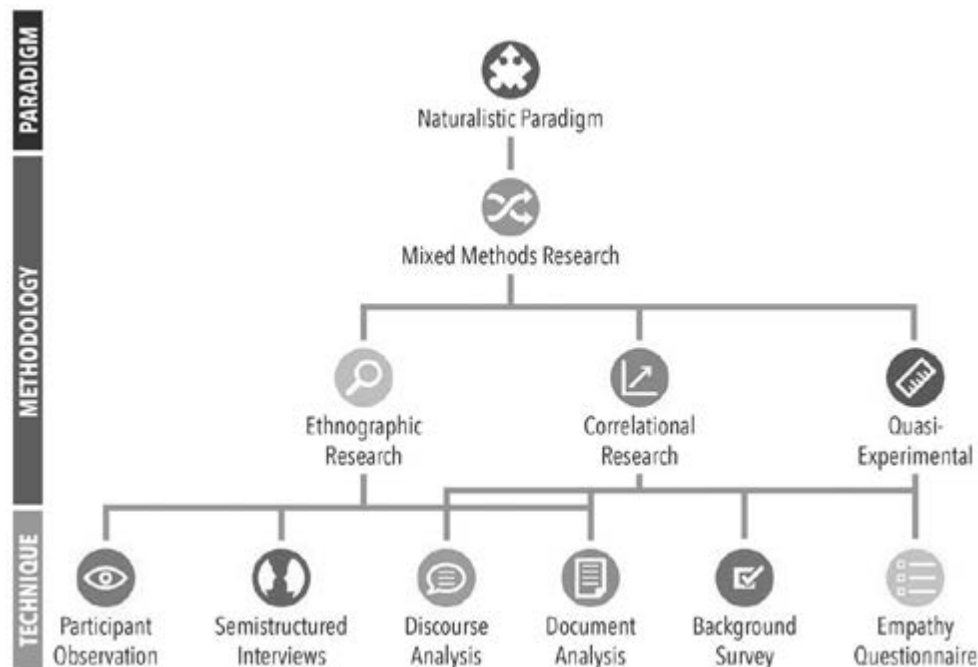


Figure 1. Visual representation of the implemented research strategy.

By using this research strategy, trustworthiness of study results is strengthened by providing a quantitative perspective on the qualitative data and a qualitative perspective on the quantitative data.

As seen in Figure 1, a variety of methods for data collection and analysis from different traditions were combined to investigate the questions defined before. From a qualitative perspective, the study implemented an ethnographic strategy using techniques such as participant observation,

The study was conducted using a simultaneous mixed methods design driven by its qualitative component (notation: QUAL + quan) as defined by Morse (2002; 2010). This research strategy combines qualitative and quantitative techniques that are used simultaneously, but the former is dominant and drives the research project. By using this research strategy, trustworthiness of study results is strengthened by providing a quantitative perspective on the qualitative data and a qualitative perspective on the quantitative data.

As seen in Figure 1, a variety of methods for data collection and analysis from different traditions were combined to investigate the questions defined before. From a qualitative perspective, the study implemented an ethnographic semi-structured interviews, discourse analysis, and document analysis. From a quantitative approach, the study implemented quasi-experimental and correlational strategies, using techniques such as questionnaires and surveys for data collection, and correlations and analysis of variance (ANOVA) for data analysis.

## Site and Participants

The fieldwork for this study was conducted during one academic semester at a major land-grant public research university in the southeastern United States. A total of 60 individuals participated in this study, including 46 undergraduate students, 12 graduate students, and two faculty members. The participants were naturally divided into three groups according to the courses they were taking or teaching. These courses consisted in (1) a basic design studio taken by undergraduate students; (2) an advanced design studio taken by graduate students; and (3) a lecture course on human-centered design taken by undergraduate and graduate students. The study used different techniques with each group, as seen in figure 2.

Group 1 was comprised of the 22 students taking the basic design studio and their instructor. The studio

was a six- credit course that undergraduate students in industrial design take in their fourth semester. Before this studio, students completed a year of design fundamentals with students from other design majors and a semester of basic industrial design. The objective of this studio was to introduce students to the theories, methods, and language of industrial design through elementary problems in form and function, using various materials and media.

In the semester during which data was collected, students worked on five projects: (1) the design of a condiment organizer for a local restaurant; (2) the design of a kitchen utensil based on the needs of a particular user; (3) the design of a shoe for African children, manufactured with African materials and production processes; (4) the design of a fashion shoe for developed markets, manufactured with African materials and production processes; and (5) the design of a product based on students' observations throughout the semester.

Participants in Group 1 were selected on the basis of their relatively limited exposure to human-centered design methods, the introductory nature of the studio, and the access that the instructor provided to the researcher.

Group 2 was comprised of the 11 students taking the advanced design studio and their instructor. The studio was a six-credit course that master students in industrial design take in their second year. The objective of this studio was to foster students' understanding of context and stakeholders by framing insights, exploring concepts, and developing solutions in an iterative process.

During the semester when the data was collected, students worked on two projects: (1) the design of a simulator to test sports bras; and (2) writing a proposal to conduct design research on a workforce-related issue.

Participants in Group 2 were selected on the basis of the focus of the studio they were taking on applying human- centered design methods, their exposure to different academic and professional experiences, and the access that the instructor provided to the class.

Group 3 was comprised of 29 students taking a lecture- based course on human-centered design and their instructor. This course was a three-credit class that undergraduate students in industrial design take in their junior or senior years. This course is also taken by graduate students in the master program as an elective. The objective of this course was to introduce students

to the spectrum of human physical and cognitive capabilities as they relate to user interaction with designed products and environments.

In the semester during which data was collected, students had lectures and completed exercises covering various topics on ergonomics, human factors, and human-centered design.

Participants in Group 3 were selected on the basis of the course’s focus on how human capabilities relate to user interaction with designed products, the relatively large number of students taking this class compared to the smaller number of students that take design studios, and the access that the instructor provided.

**Data Collection and Analyses**

Data collected through these techniques consisted of documents gathered from participants (e.g., course syllabus, students’ slides), field notes taken during participant observation sessions (i.e., studio sessions), audio recordings from interviews, and audio and video recordings from students’ presentations. By contrast, data collected through quantitative methods consisted of student scores in the Interpersonal Reactivity Index questionnaire (also referred as empathy questionnaire), students’ answers to a survey intended to determine their academic background, and qualitative data that was quantified (e.g., number of students’ references to users in their visual presentations).

| DATA COLLECTION PER GROUP OF PARTICIPANTS |                                                     | RESEARCH METHODS (QUAL+quan)                                                                              |                                                                                                          |                                                                                                      |                                                                                                     |                                                                                                       |                                                                                                           |
|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                           |                                                     |  Participant Observation |  Semistruct. Interviews |  Discourse Analysis |  Document Analysis |  Background Survey |  Empathy Questionnaire |
| GROUPS OF PARTICIPANTS                    | Group 1 (n=22)<br>Basic Industrial Design Studio    | ●                                                                                                         | ●                                                                                                        | ●                                                                                                    | ●                                                                                                   | ●                                                                                                     | ●                                                                                                         |
|                                           | Group 2 (n=11)<br>Advanced Industrial Design Studio | ●                                                                                                         | ●                                                                                                        | ●                                                                                                    | ●                                                                                                   | ●                                                                                                     | ●                                                                                                         |
|                                           | Group 3 (n=29)<br>Human Centered Design Course      |                                                                                                           |                                                                                                          |                                                                                                      |                                                                                                     | ●                                                                                                     | ●                                                                                                         |

Figure 2. Synthesis of research techniques used with each group.

To analyze qualitative data, it was organized, transcribed, and coded using MAXQDA, a software program for qualitative data analysis. An initial phase of qualitative coding was intended to identify general teaching and learning practices and potential sources and categories of students' expressions of empathy for users. In this phase, categories used to code the data emerged from the data themselves. Initial codes were selected, sorted and organized to direct the second phase of coding, in which a focused coding strategy was used. The initial and focused coding processes were accompanied by the writing of memos (or "memoing"). These memos included preliminary analytic notes, codes definition, questions regarding the process or the data, tentative categories of analysis, and other ideas that occurred during the process of coding.

To analyze quantitative data, a combination of data display and analysis of variance (ANOVA) were used. Initially, student scores were displayed using box plots to visually identify the differences in pre-test and post-test per group of participants. After conducting this visual analysis of scores, data were subjected to a two-way ANOVA. This test was used to determine the significance of the difference in scores between the pre- and post-test and between the three tested groups. To analyze the academic background survey and the qualitative data that was quantified, basic descriptive statistics were used. These analyses provided a summary of the academic background of students in each group, and a synthesis of identified codes and categories in qualitative data subjected to thematic analysis.

Additionally, students' IRI scores and a selection of quantified qualitative data were analyzed from a correlational approach. Through the calculation of the Pearson Product Moment Correlation (PPMC), or Pearson's correlation, the degree of relationship between IRI scores and individual variables extracted from qualitative data was determined (Crano & Brewer, 1973).

## Findings

Findings from the data collection and analyses were organized in two main categories that correspond to the research questions. These categories of findings were (1) faculty's educational practices in the industrial design studio, and (2) students' expressions of empathy for users.

## Faculty's Educational Practices

Three major educational practices were observed in the studied courses including the brief, the research, and the dialogue and discussion. The exploration of these components aimed at understanding how faculty reflect concern for the development of student empathy in the context of the industrial design studio.

### *The Brief*

In the observed studios, the brief was used by faculty as a mechanism to establish the conditions of the project and, consequently, create the conditions for students to develop and express empathy for users. The brief defined the problem addressed by students, established the priorities to address said problem, and structured the activities that students undertook.

In Group 1, the brief was used to structure activities and conversations with students, inviting them to consider and adopt the perspective of users and stakeholders; introduce the design problem progressively as a sequence of smaller, manageable issues that allowed students to learn sequentially from realities different from their own; and propose problems that balanced the use of students' prior knowledge with the exploration of new realities intended to challenge students' preconceptions.

However, based on the analysis of students' expressions of empathy, the briefs in this studio were less effective in creating the conditions for empathy to emerge because they focused on aspects other than the user and user-related issues. User-student interaction was not reinforced in all projects for practical reasons (i.e., lack of time for thorough research and lack of access to people and context in some cases) and projects relied on secondary sources of information rather than on primary sources. In one case, students were asked to identify problems from their personal experiences and in their own environments, rather than in contexts that were unknown or unfamiliar to them.

In Group 2, the brief was treated differently in the two projects that were developed. In the first project—the design of a device to test sports bras—the brief clearly defined the problem to be addressed by students and provided a robust structure for them to explore the experiences of users and stakeholders. In the second project—the research proposal addressing a workforce-related problem—the brief provided an open framework for students to define a topic of their personal interest and the strategy to address it in preparation for their thesis project.

Based on the analysis of student expression of empathy, the brief of the first project was more effective in creating the conditions for empathy by proposing a problem that pushed students to consider other people's experiences and concerns; requiring students to conduct research from primary sources and interact directly with users and stakeholders; providing a thorough definition of research methods that structured students' research activities; and proposing a situated problem that offered students access to users and context. On the other hand, the brief of the second project was less effective in creating the conditions for empathy because it focused on developing planning skills, relied on students to decide the problem to address and methods to be used and was perceived by students as a low-stakes project that received less time and attention from students and faculty.

### ***The Research***

In the observed studios, research methods and activities were used by faculty to promote students' exploration of the problem, users, and context with the purpose of informing and inspiring the design processes they followed. Research was especially well suited for promoting conditions for developing empathy, since it required students to explore and understand the experience of users and stakeholders under a variety of methods of inquiry.

In Group 1, the research was considered instrumental by the instructor for developing students' understanding of the problem, context, and users, but in practice, the opportunities for empathy that research created in this studio were limited. Research from secondary sources was used in all the document projects, and research on primary sources received especial attention on the first project (design of condiment organizer), in which students were constantly asked to conduct observations and interviews with potential users of condiment organizers. Also, the third project (design of a show for African children) challenged students in the lack of access to context and users, for which they substituted arguably secondary sources. And the fifth project (design of a product based on students' observations of their context) proposed students a problem-observation method that limited the spectrum of people to observe and with whom to interact.

It is necessary to highlight that the promotion of student empathy for users was not part of the learning objectives of this studio and, consequently,

the difficulties described should not be assumed as a measure of the level of success of this studio.

In Group 2, research was used by the instructor in to foster empathy especially in the first project (design of a device to test sports bras). In promoting user-student interactions and by asking students to thoroughly plan and rehearse the research activities they conducted, faculty exposed students to an exhaustive process of planning that required the adoption of users' perspectives and preserved the dignity, autonomy, safety, and equality of participants. Also, a considerable amount of time and effort was devoted by the instructor to help students in preparing their interactions with participants in the field. By contrast, the research in the second project was less structured, received less attention, and was left to students' initiative. As a consequence, not all the students engaged in research from primary sources, with some relying on personal experiences to inform the research proposal.

Based on the analysis of students' expressions of empathy, the research conducted for the first project was more effective in creating the conditions for empathy to emerge because it promoted many more interactions between users and students than the rest of the documented projects combined (including projects undertaken in the basic design studio). This suggested that students had greater exposure to users and stakeholders in this project and, consequently, more opportunities to develop empathy.

### ***The Dialogue and Critique***

In Group 1, the promotion of student empathy through the dialogue and critique occurred in small-group discussions guided by the instructor. During these discussions students had the opportunity to raise their concerns regarding the welfare of users and stakeholders. Even though student feedback was integral part of small-group discussions, it is uncertain to what extent giving and receiving feedback promoted student empathy for users or the degree to which sophomores were sensitive to the role of users in any design process. Based on the study's framework, it was assumed that having empathic discussions about users and stakeholders in small-group meetings encouraged student empathy.

However, a thematic analysis of the studio's outline for project presentations suggested that user-related issues were not a priority in students' presentations, which leaves little space for the critique to be considered as an aspect used to promote empathy for users in the

Basic Industrial Design studio. At the curricular level, this and other factors raised questions regarding how and when concern for users should be introduced in the industrial design undergraduate curriculum.

In Group 2, the dialogue and critique were characterized by featuring a spectrum of faculty-student interactions that were used by the instructor to raise students' awareness regarding user-related issues and promote empathy-related behaviors and skills. The empathy-related behaviors promoted by the instructor in this studio were as follows: identifying all users and stakeholders involved in a problem; considering and acknowledging their different perspectives; caring for the welfare of participants; being respectful with potential users and representing their voice with dignity; expressing concern for users and stakeholders and showing sensitivity to issues that affected them.

The instructor promoted empathy-related behaviors by using the following strategies: alternating modes of faculty-student interaction; proposing the use of empathic research methods (e.g., "a day in the life"); suggesting preferred courses of action that would provide an empathic understanding of users and stakeholders; modeling empathic behaviors; redirecting student attention toward user-related issues; engaging students in empathic discussions; and using positive and negative reinforcements to promote empathic attitudes and behaviors in students.

### **Student's Expressions of Empathy**

Students' responses to the educational practices that they experienced in the observed studios were explored, paying special attention to student discourse, their use of images, and their application of research methods in their projects. The exploration of students' responses aimed at uncovering how they express empathy for users in the context of an industrial design studio.

#### ***Variations in Empathy Measures***

In general, changes in pre- and post-test scores were not statistically significant according to the Two-way ANOVA that was conducted. The only statistically significant difference that this test showed was in perspective-taking (PT) scores between Group 2 (advanced design studio) and Group 3 (lecture based-course on human-centered design). These results suggest that when students were exposed to similar content in a studio setting compared to a lecture-based course, the gains in perspective-taking (PT) were significantly

higher in the studio.

However, it is important to note that the groups were relatively small, and they were not equivalent in number of students, gender composition, and student academic backgrounds. Also, some of the students in Group 2 took the lecture-based course on human-centered design during the semester of observation. As a consequence, these findings are not conclusive, and more research is needed to validate them.

#### ***Verbal Expressions: Describing Users***

Students in Group 2 showed greater tendency to address user-related issues in their discourse than students Group 1. Likewise, since familiarity and similarity are factors strongly associated with empathy, and students in Group 2 used more specific terms to refer to users than students in Group 1, it was concluded that use of language in Group 2 reflected greater empathy for users than the language used by students in Group 1.

Regarding the use of student discourse as evidence of empathy for users, it was concluded that the analysis of student discourse is enriched when it is complemented by the analysis of other data. Additionally, according to data collected from Group 1, there is a positive and strong relation between the frequency with which students refer to users and their empathic concern (EC) scores. However, more research needs to be done to test this finding with a larger population and at different educational levels.

#### ***Graphical Expressions: Depicting Users***

Students in Group 2 showed greater tendency to depict users and stakeholders in images used in their presentations than students in Group 1. Likewise, it was found that, in average, Group 2 presented three times more original images than students in Group 1. This finding suggests that students in Group 2 had increased opportunities to develop empathy for users by sharing experiences with them while taking pictures, documenting observation sessions with said pictures, and selecting each image to be presented to the class.

However, it is crucial to note that students taking, selecting, and presenting images depicting users has only the potential to increase students' opportunities to empathize with users and stakeholders. These actions cannot be interpreted automatically as graphical expressions of empathy. To determine whether or not the use of images suggests student empathy for users, it is necessary to evaluate the context and student discourse and actions.



### ***Operational Expressions: Interacting with Users***

Students in Group 2 had greater exposure to users and stakeholders than students in Group 1, and, consequently, more opportunities to experience empathy for users. By comparing the number of user-student interactions that occurred in each project with the respective project brief, it was found that student engagement in research activities was highly related to the brief of each project. This means that in order to promote user-student interactions that create opportunities for student empathy, it is necessary to structure research activities in the project brief that allow for such interactions.

### **Implications for Design Education**

As mentioned in the Introduction, the ultimate goal of the study reported herein was to contribute to the discussion of how to educate a new generation of designers that are empathetic towards end-users and stakeholders to serve them better and develop more innovative products, services, environments, systems, and experiences.

As a consequence, the considerations presented as follows intend to shed a light on how to create design learning environments that promote the development of empathy in future generations of designers. It is important to note that these considerations are intended to inform design education practices at the classroom and project levels (which were the units of analysis of this study), but not at the curricular level.

### **Implications for the Studio**

One of the most important aspects that needs to be addressed in promoting students' development of empathy in a design learning environment is to declare it as an explicit learning objective. This needs to be followed by defining specific learning outcomes that describe empathic behaviors that students are expected to develop and demonstrate as core competencies for the field. Likewise, it is necessary to define evaluation criteria aligned with empathy-oriented learning objectives and outcomes. As was evidenced in both design studios analyzed, even though faculty declared the importance of addressing user-related issues in the studio and promoting students' sensitivity and empathy for users, in the evaluation criteria of some of the projects analyzed these aspects were disregarded and, consequently, poorly addressed by students in their projects.

### **Implications for Students' Evaluation**

As mentioned before, if empathy is considered an objective that is worthwhile to pursue through design education, then it needs to be present in the evaluation criteria both at the course and the project levels. One of the difficulties in assessing "soft abilities" such as empathy is determining concrete behaviors that can be observed and evaluated by the instructor. This study provided a sample of verbal, graphical, and operational manifestations of empathy in the development of design projects that can be extrapolated to other educational environments. However, it is important to emphasize what has been said before: it was found that establishing the manifestation of student empathy requires triangulating several data points taking into consideration the use of language, images, and methods. Likewise, this study offers research methods (e.g., discourse analysis, document analysis, field notes) that can be used as classroom assessment techniques applicable in evaluating students' development of empathy in industrial design education settings.

### **Implications for Teaching Practices**

Even though it was not analyzed in the study due to lack of data, there is an indication that in the observed settings students progressively adopted some of the discipline-specific language used by instructors (especially at the undergraduate level). As a consequence, a strategy to promote student empathy for users is to include and reinforce user-related issues through the use of language by the instructor. If students are seldom exposed to user-related issues in their dialogue with faculty, and if user-related issues are not reinforced throughout the course of study, then these issues are less likely to be addressed by students.

The use of user-oriented language needs to be accompanied by user-oriented practices intended to expose students to the experiences of others. This can be achieved through the use of design research methods that promote user-student interactions such as interviews and observations. Even though co-design and participatory design methods were not observed or documented in the studios reported in this study, such methods promote intense user-student interactions as the user adopts progressively more active roles in the design process (as Liz Sanders suggests: from customers to co-creators).

Additionally, the design problems offered to students need to be situated and accessible. This means that in

order to promote user-student interactions, students should address real problems in which they have access to the context. As seen in the design of a shoe for African children—a project with great potential for empathy—the lack of access to the context and stakeholders prevented students from having deep and meaningful insights into the experiences of users rich in opportunities for the expression of empathy.

In conclusion, based on the study findings, if empathy is considered a learning objective that is worthwhile to pursue in design learning environments, then the educational practices put in place to develop that objective need to be aligned, oriented to promote user-student interactions, and, most importantly, focused on equipping students with the tools to approach and understand and connect emotionally with users and stakeholders.

### Study Scope and Limitations

A major limitation of this study is the generalizability of findings. The study explored three courses in the same industrial design school for one semester. Even though some of the phenomena documented in these studios have been reported in literature and in informal conversations with design educators from schools all over the United States, it is not possible to generalize the findings presented in this study to all instances of industrial design education. Instead of generalizability, this study hopes to inspire further investigations in similar settings.

Another limitation of the study is its scope. This study reported situations that occurred within three design courses for a semester. Situations that occurred out of this frame of reference were disregarded as well as the experiences leading to student enrollment in these courses. This situation also means that students' personal lives were not taken into consideration in the study, as well as the rest of curricular and extracurricular activities in which they were engaged during the data collection phase of the study.

Additionally, changes in student empathy were documented at the beginning and at the end of the study, assuming that the educational experience to which students were exposed would have immediate effects on their behavior and attitudes toward users and stakeholders. The pre- and post- test model inherited from the medical field does not necessarily apply to educational contexts where changes are not evident

immediately after the “treatment,” but these can take years to manifest. That represents an implicit challenge in conducting educational research that can be addressed by conducting a longitudinal study in which student empathy is documented for months and even years after the educational experience ends.

Finally, another limitation regarding the scope of the study is that it focused on students' use of language, images, and methods. The artifacts they designed were not reported in the study since they reflected circumstances different to empathy development such as students' developing skills in form-making, limitations in students' use of design software or prototyping materials, and imitation of current design trends or products in the market. Additionally, there were limited opportunities to connect student comments to their choices about form, thus confirming intent to craft artifacts as expressions of empathy. In the study setting, the analysis of designed artifacts would have required additional information to be adequately interpreted, such as written reflections from students explaining their design decisions, which were not part of the data collection strategy.

### Referencias

- 1.Simon Baron-Cohen. 2011. *The Science of Evil: On Empathy and the Origins of Cruelty*. Basic Books, New York.
- 2.Simon Baron-Cohen and Sally Wheelwright. 2004. The empathy quotient: an investigation of adults with Asperger syndrome or high functioning autism, and normal sex differences. *Journal of autism and developmental disorders* 34, 2: 163–175. Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/15162935>
- 3.Tim Brown. 2009. *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Harper Business, New York, NY.
- 4.Tim Brown and Barry Katz. 2011. Change by Design. *Journal of Product Innovation Management* 28, 3: 381–383.
- 5.Maureen Carroll, Shelly Goldman, Leticia Britos, Jaime Koh, Adam Royalty, and Michael Hornstein. 2010. Destination, Imagination and the Fires Within: Design Thinking in a Middle School Classroom. *International Journal of Art & Design Education* 29, 1: 37–53. <https://doi.org/10.1111/j.1476-8070.2010.01632.x>
- 6.William D Crano and Marilyn Brewer. 1973. Correlational design. In *Principles of Research in Social*

Psychology. McGraw-Hill, New York, 91–113.

7.D.School. 2010. Bootcamp Bootleg. Retrieved from <http://dschool.stanford.edu/use-our-methods/the-bootcamp-bootleg/>

8.Uday Dandavate, Elizabeth B Sanders, and Susan Stuart. 1996. Emotions matter: user empathy in the product development process. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting* 40, 7: 415–418.

9.Meredith Davis. 2016. “Normal science” and the changing practices of design and design education. *Visible Language* 50, 1.

10.Karen E. Gerdes, Elizabeth a. Segal, Kelly F. Jackson, and Jennifer L. Mullins. 2011. Teaching Empathy: a Framework Rooted in Social Cognitive Neuroscience and Social Justice. *Journal of Social Work Education* 47, 1: 109–131.

11.Mary Gordon. 2001. Roots of Empathy. *Canadian Children* 26, 2: 4–7.

12.David Howe. 2013. *Empathy: What it is and why it matters*. Palgrave Macmillan, New York.

13.IDEO. 2011. *Human Centered Design Toolkit*. IDEO.

14.Merlijn Kouprie and Froukje Sleeswijk Visser. 2009. A framework for empathy in design: stepping into and out of the user’s life. *Journal of Engineering Design* 20, 5: 437–448.

15.Klaus Krippendorff. 2006. *The Semantic Turn: A New Foundation for Design*. Taylor & Francis, Boca Raton, FL.

16.Janice M. Morse. 2002. Principles of Mixed Methods and Multimethod Research Design. In *Handbook of Mixed Methods in Social & Behavioral Research* (1st ed.), Abbas Tashakkori and Charles Teddlie (eds.). Sage Publications, Thousand Oaks, CA, 189–208.

17.Donald A. Norman. 2014. Why DesignX? *Core77*. Retrieved from [http://www.jnd.org/dn.mss/why\\_designx.html](http://www.jnd.org/dn.mss/why_designx.html)

18.Hasso Plattner, Christoph Meinel, and Larry Leifer. 2012. *Design Thinking Research: Measuring Performance in Context*. Springer, Berlin, Germany. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-31991-4>

19.Elizabeth Sanders. 2006. Design Research in 2006. *Design Research Quarterly* 1, September: 1–8.

20.Elizabeth Sanders and Pieter Jan Stappers. 2008. Co- creation and the new landscapes of design. *CoDesign* 4, 1: 5–18.

# Signature Pedagogies: Exploring How Industrial Designers Acquire Their Professional Culture and Identity

**Fabio Andrés Téllez Bohorquez**

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Bogota, Colombia

fabioa.tellezb@utadeo.edu.co

## Abstract

This paper explores the conditions in which Industrial Design (ID) students acquire the identity and culture associated with their profession. For this purpose, the author uses—as a framework—the concept of *signature pedagogies* in order to identify those conditions and explore how these mold the identity of future industrial designers.

Shulman (2005) defines *signature pedagogies* as the particular forms of teaching and learning that preserve and transmit the culture of a profession. These pedagogies are used to instruct future practitioners in how to think, perform, and act with integrity according to the canons of their profession, and are defined by three structures: *surface structure*—the observable actions of teaching, *deep structure*—assumptions about how to best transfer knowledge and skills, and *implicit structure*—beliefs, attitudes, values, and dispositions held by faculty.

In this paper, these structures are used to describe and analyze ID education, aiming to explain identity development in their future practitioners.

The paper concludes that the interplay between these structures are partially responsible for molding the identity of the future industrial designers, but raises questions about how rigid or fluid this identity is to tackle the challenges of an uncertain and ever-changing world.

## Author Keywords

Industrial design; design education; signature pedagogies; professional identity.

## Introduction

*How do industrial designers acquire the culture and identity of their profession?*

This paper explores this question and proposes a partial answer using—as a framework—the concept of signature pedagogies. These pedagogies

are “characteristic forms of teaching and learning” (Shulman, 2005, p. 52) that reflect and transmit the culture of a profession, preserve its practices, traditions, base knowledge, and values, and are used to educate future practitioners of a profession.

Based on Shulman’s definition, this paper understands *signature pedagogies* as the set of practices that generate the conditions in which students—in this case Industrial Design (ID) students—develop their identity as professionals. As a consequence, exploring and understanding these pedagogies—and the conditions they create—provide a hint to understand how ID students acquire the culture of their profession and become industrial designers.

These pedagogies have three dimensions: a *surface structure*, a *deep structure*, and an *implicit structure* (Shulman, 2005). In the following pages, these dimensions are defined and described for the case of ID, aiming to explain how these participate in molding the identity of future practitioners.

## Surface Structure

This refers to the set of concrete attributes that characterize a *signature pedagogy*, including the physical conditions of the learning environment, the teaching and learning actions that occur there, and the interactions between the different parties (Brandt et al., 2011; Shulman, 2005).

## Physical Space and Instructional Resources

*Signature pedagogies* are supported by the physical space where instruction takes place. In ID education, most of the instruction typically happens in the design studio, which is characterized for enabling multiple types of interactions between faculty, students, models, sketches, and virtual designs (Brandt et al., 2011; Shulman, 2005).

Additionally, a series of instructional resources are

used to educate future industrial designers, such as *representations*—models, sketches, and prototypes—that make ideas concrete and expose the students’ thinking process, *sketchpads* that visually document the students’ design process, and the *design brief* that defines the problem to be addressed in the project and its criteria of success (Davies & Elmer, 2001; Sims & Shreeve, 2012).

## Teaching and Learning

ID education is characterized by being project-based and problem-oriented, and by using strategies like experimentation, prototyping, and iteration. This reflects a basic principle of ID education: students learn by doing (Brandt et al., 2011; Sims & Shreeve, 2012).

ID learning process occurs within a community of practice (Lave and Wenger, 1991) formed by students, faculty. Permission to make digital or hard copies of all or part of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page. To copy otherwise, or republish, to post on servers or to redistribute to lists, requires prior specific permission and/or a fee. members, and practitioners. Additionally, this process typically involves dealing with real-world problems that entail a real setting and a community of stakeholders, which exposes students to the realities of the practice.

Additionally, the education of future industrial designers requires permanent *dialogue* that makes explicit their thinking process, that promotes reciprocal feedback, and that enables formative assessment. Also, ID education makes an intense use of diverse research methods that allow students to explore in depth the problem they address, connects them with the real world, and prepares them in developing disciplinary ways of thinking (Brandt et al., 2011; Sims & Shreeve, 2012).

## The Critique

Another characteristic element of ID’s *signature pedagogy* is the *critique*: the moment when the students present their work to faculty, classmates and external jurors. This is typically conducted both throughout the design process and at the end of the project, usually accompanied by more informal desk critiques in between (Brandt et al, 2011).

The purpose of the critique is to evaluate the students’

projects, to provide feedback on their progresses (or finished work), to stimulate their reflection and their critical abilities, to offer them an opportunity to acquire practice in articulating their thoughts, and to implicitly teach them the value system of the profession (Brandt et al, 2011, Sims & Shreeve, 2012).

## Deep Structure

This refers to the “assumptions about how best to impart a certain body of knowledge and know-how” (Shulman, 2005, p. 55), comprising those assertions underlying ID education, the subject matter addressed in ID instruction, and the connections between the practice and the signature pedagogy.

## Underlying Assertions

One of the most pervasive ideas underlying ID education is that the *studio pedagogy* has the potential to prepare the students for professional life. This is manifested in the central role that this pedagogy plays in most ID programs around the world—where the studio is virtually omnipresent—and in the resemblance between this pedagogy and the professional ID studio.

Also, in ID education it is assumed that faculty is in charge of creating an appropriate learning environment and in guiding the students’ process. They do not provide the responses to the students, but rather they help them in developing their own original solutions.

## Subject Matter

The kind of knowledge that ID education promotes tends to be more procedural—knowing how—than declarative—knowing what (Sims & Shreeve, 2012), which comprises “complex skills, processes, understanding about cultural practices, and current esthetic notions” (p. 59).

Some of these skills are: dealing with competing priorities, coping with uncertainty, and managing ill-structured problems.

Understanding ill-defined problems require from the students to consider the perspective of diverse stakeholders, and the social context that surrounds the project. As a consequence, ID students are also expected to acquire an understanding of the people and the context, and the tools required to build it.

### Connections with the Profession

The design studio prepares students for professional life by mirroring the professional design studio. The

educational design studio works as a bridge between the academic and the professional realms (Sims & Shreeve, 2012) and becomes a “sheltered practice community” (Brandt and et al., 2011, p. 346), where students experience is similar to that of the professional studio, under the circumstances and particularities of an academic environment.

Additionally, ID education establishes connections with the profession by challenging students with design briefs that resemble those that they would receive from a real client, by implementing design methods used in the industry, and by providing students with opportunities to interact with practitioners, studios, and companies (Brandt et al., 2011).

### Implicit Structure

This refers to the “set of beliefs about professional attitudes, values, and dispositions” (Shulman, 2005, p. 55), comprising the values and principles of a profession, as well as the hidden curriculum underlying the profession’s education.

### Values and Principles

One of the most important values for ID students to develop is their *sensitivity* for the users’ reality, which is exercised and developed when they explore and interpret the project’s context and community of stakeholders.

This sensitivity needs to be accompanied by *good judgment* to balance competing priorities from different stakeholders, being able to meet the client’s expectations (in this case, the instructor’s criteria) and to satisfy the users’ concerns.

Additionally, ID’s signature pedagogy fosters values like *autonomy*—when faculty provide guidance instead of a definitive response to the students, *self-criticism*—when students are encouraged to critically evaluate their work, and *professionalism*—when evaluation criteria progressively requires students to behave more like practitioners and not just like apprentices.

### Hidden Curriculum

This refers to the unstated values, attitudes, and norms that are conveyed through tacit messages that students receive in their learning environment apart from the official curriculum (Cornbleth, 2003).

A manifestation of the hidden curriculum is what students and practitioners consider “good design.” According to Carvalho and colleagues (2009),

“designers describe what makes a good design via ‘codes of legitimation’” (p. 484). This means that the concept of “good design” that students learn comes from the dominant view in the field that is transmitted tacitly through ID education.

### Conclusions

ID students are exposed to a wide range of learning experiences throughout their education. These experiences and conditions mold how they develop their identity as professional industrial designers.

Concrete conditions of ID education—like the studio pedagogy, the learning-by-doing approach, and the critique based evaluation—create a set of shared experiences among ID students that make them feel identified with their peers and make them develop a sense of belonging for their community of practice.

Assumptions underlying ID education—like the potential of the educational studio to mirror the conditions of the practice, the importance to work on projects that tackle realworld problems that affect real people and contexts, and the role of faculty as guides and facilitators—scaffold the future industrial designers’ transition from students to practitioners and plant the seeds of their professional identity.

Beliefs and values associated with the practice of ID—like the notion of what “good design” is—are gradually confronted or incorporated by future industrial designers throughout their education and their interaction with peers, faculty, and practitioners.

However, these conditions associated with the ID *signature pedagogies* tend to be blindly replicated by the same educational system due to its efficiency to transmit the culture, traditions, and practices of the profession. This represents the greatest vulnerability of these pedagogies: they become a source of rigidity for the profession, preserving outdated practices, mindsets, and professional identities.

As a consequence, as ID educators, our role is to critically evaluate our teaching practices and adapt them to our current context, for the good of the profession and their future practitioners.

### References

1. Carol B. Brandt, Katherine Cennamo, Sarah Douglas, Mitzi Vernon, Margarita McGrath, and Yolanda Reimer. 2011. A theoretical framework for the studio as a learning environment. *International Journal*



of *Technology and Design Education* 23, 2: 329–348.

<https://doi.org/10.1007/s10798-011-9181-5>

2. Lucila Carvalho, Andy Dong, and Karl Maton. 2009. Legitimizing design: a sociology of knowledge account of the field. *Design Studies* 30, 5: 483–502. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2008.11.005>

3. Catherine Cornbleth. 2003. Hidden Curriculum. In *Encyclopedia of Education* (2nd ed.), James W. Guthrie (ed.). Macmillan Reference USA, New York, NY, 537–539.

4. Trevor Davies and Roger Elmer. 2001. Learning in Design and Technology: The Impact of Social and Cultural Influences on Modelling. *International Journal of Technology and Design Education* 11, 2: 163–180. <https://doi.org/10.1023/A:1011296803717>

5. Jean Lave and Etienne Wenger. 1991. *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge University Press, New York.

6. Lee S. Shulman. 2005. Signature Pedagogies in the Professions. *Daedalus* 134, 3: 52–59.

7. Ellen Sims and Alison Shreeve. 2012. Signature Pedagogies in Art and Design. In *Exploring More Signature Pedagogies*, Nancy L. Chick, Aeron Haynie and Regan A. R. Gurung (eds.). Stylus Publishing, Sterling, VA, 55–67.

## Expediciones Emancipatorias: entre la Salud y el Diseño

**Daniel Lopera Molano**

Universidad de Ibagué

Ibagué, Colombia

Daniel.lopera@unibague.edu.co

**María del Mar Núñez Gañán**

Universidad de Ibagué

Ibagué, Colombia

Maria.nunez@unibague.edu.co

### Resumen

La presente ponencia se enmarca en el proyecto *Universidad Promotora de Salud* que se encuentra en desarrollo en la Universidad de Ibagué. El proyecto inicia en el año 2014 y se ha venido desarrollando en diferentes fases, siendo la última “el Diseño de Ambientes Saludables” el eje central a desarrollar. Esta experiencia permite exponer un diálogo emergente entre el denominado *diseño para la transición* y la promoción crítica de la salud, constituyendo un referente práctico y de voluntad colectiva frente a la creación de mundos relacionales, de lucha ontológica y en defensa de la diversidad; donde ambos campos podrían configurarse como herramientas para la convivencia, para “reimaginar y reconstruir” nuevas formas y proyectos de vida propios, planteados por la misma comunidad.

### Palabras Clave

Universidad promotora de salud; Diseño ontológico; Diseño para la transición; Promoción crítica de la salud; Ambientes saludables; Futuralidad.

### Introducción

Para iniciar, es importante señalar que en la actualidad el diseño ha estado trascendiendo cada vez más su “rol instrumental”—al servicio del mercado, la producción y el consumo— para comenzar a perfilarse críticamente por su potencial carácter transformador, participativo e incluyente. De ahí, que se haya venido generando una nueva forma de articulación entre éste y el ejercicio investigativo; de la que emerge, como señala Laurel (2003), el descubrimiento interminable de nuevos territorios para el diseño a través de la investigación. Esperamos poder dibujar un ejemplo de ello con la investigación que nos ocupa en este momento “El Diseño de Ambientes Saludables en la Universidad de Ibagué”, pues consideramos que despliega un vínculo emergente entre el Diseño y la Promoción Crítica de la Salud.

En un esfuerzo por reconocer el contexto en el que nos situamos, es importante mencionar que actualmente

la concepción de salud ha tenido una transformación importante, alejándose de las definiciones más tradicionales vinculadas a “la ausencia de enfermedad”, para introducirse cada vez más a un enfoque integral e integrador donde se manifiesta que: “La salud es un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades” (OMS, 1946). Posteriormente se adhieren otros elementos a esta noción, hasta ser concebida en la actualidad desde un enfoque crítico y emancipatorio como “la capacidad humana corporeizada de diseñar, decidir y lograr futuros viables” (Chapela y Jarillo, 2001).

Desde esta aproximación, la salud se entiende como un fenómeno social. De ahí que, se haga cada vez más evidente en las distintas instituciones un tránsito que parte desde un enfoque de prevención en la salud hacia un enfoque de *promoción en salud*, según el cual, la salud es construida y vivida por las personas en sus ambientes cotidianos. Así es como las universidades se convierten en un foco importante para el trabajo en *promoción de la salud*, pues resultan ser un lugar con posibilidades para la constitución de sujetos críticos, reflexivos y autónomos respecto a la misma.

Por su parte, la Universidad de Ibagué ha venido gestando desde hace algunos años, un giro en su comprensión y postura sobre la salud y lo saludable. Este hecho, se materializa en las apuestas de su Plan de Desarrollo Institucional 2014 - 2018; donde propone un eje estratégico de consolidación de las relaciones con el entorno. Allí, reconoce y da lugar a la necesidad de diseñar y poner en marcha el proyecto *Universidad Saludable*.

En esa medida, el devenir de este proceso se ha caracterizado por un cambio de perspectiva orientado por un enfoque crítico y comunitario, que parte desde una mirada compleja de la realidad, que permite cambiar

el foco de lo hegemónico a lo comunitario y hacer un giro hacia la *promoción de la salud emancipatoria*, posibilitando así el desarrollo de habilidades personales y el fortalecimiento de la acción comunitaria al interior de la Universidad. Así, el presente artículo se enmarca en el proyecto institucional de Universidad Promotora de Salud que se encuentra en proceso de desarrollo en la Universidad de Ibagué. El proyecto inicia en el año 2014 con un equipo multidisciplinar de investigadores, entre los que se encuentran psicólogos y psicólogas, filósofos, ingenieros y diseñadores. Uno de sus principales propósitos ha sido construir sistémicamente *un modelo propio de universidad promotora de salud* que emerja de la Universidad de Ibagué.

### El Proyecto de Investigación

De este modo, el proyecto le ha apuntado a desarrollar un proceso sistémico que contempló: en la fase uno (1), la comprensión del modelo de Universidad Promotora de la salud. En el proceso realizado, se partió de un proceso teórico y reflexivo que poco a poco fue develando la necesidad de construir un modelo propio, basado en el encuentro y la participación de la comunidad universitaria como movilizadores para el compartir de sentidos, ideas y prácticas desde las perspectivas de los participantes.

Durante la fase dos (2) del proyecto, se construyeron entonces las perspectivas de los distintos actores de la comunidad, reconociendo en ello, la emergencia de sentidos culturales, intuiciones, imaginarios y prácticas vinculados a las salud. Para ello, se recolectó información a partir de grupos focales realizados con los distintos estamentos que componen la comunidad Unibagué. En esta fase, se generó la construcción de instrumentos metodológicos a partir de procesos de diseño para el diálogo, con los que se empezaron a revelar importantes rasgos sobre la cultura y práctica de lo saludable en la universidad. Seguidamente se realizó un proceso inductivo de análisis comparativo constante (Glaser y Strauss, 1967). De ese proceso surgieron las siguientes categorías: Universidad en movimiento; Universidad en equilibrio; compartiendo la Universidad; Universidad del cuidado; Universidad de posibilidades.

La fase tres (3) consistió en la realización de una convocatoria fotográfica abierta a toda la comunidad universitaria, la idea era que las imágenes representaran la salud mental en la vida cotidiana de los distintos miembros de la Universidad. Estas fotografías y sus

descripciones fueron incluidas en el proceso de análisis. Igualmente, sus resultados fueron presentados a la comunidad en una exposición fotográfica en los pasillos de la universidad, con el propósito de mostrar que no hay mejor experto en la salud de cada uno que uno mismo, pues en las fotografías, la salud mental estaba vinculada a la familia, la tranquilidad, el viajar, la naturaleza, la relación con otros. En el proceso, ha sido de vital importancia hacer visible que la idea de salud y de lo saludable no está separada de la vida cotidiana y que va más allá de los *saberes expertos* como pudimos ver en las fotografías que participaron en esta fase.

En síntesis, durante las tres primeras fases del proyecto, se desarrolló un proceso participativo, crítico y en tránsito hacia lo “emancipatorio”, en el que los diferentes actores involucrados reconocieron y expusieron sus formas de concebir y representar la salud. Lo anterior pudo desarrollarse a partir de la grounded theory (Glaser & Strauss, 1967), metodología que por su carácter *situado* buscó favorecer procesos participativos y coherentes culturalmente para lograr fuerza comprensiva y explicativa anclada al territorio. Sin embargo, en la fase cuatro (4) correspondiente al *diseño de ambientes saludables*, el proyecto sugirió un reto en abordaje que implicaba guardar coherencia epistemológica y de enfoque crítico con el desarrollo de la investigación. Para la cuarta fase del proyecto fue ineludible desplegar posibilidades para gestar procesos comunitarios que invitaran a los diferentes actores de la comunidad, a que tomaran la palabra para plantear sus necesidades y problemas, y así, articularse para intervenir activamente en la búsqueda de soluciones, apuntando a cultivar la autonomía y la capacidad de decisión de las personas.

Atendiendo a lo anterior, el desarrollo de la cuarta fase tuvo el propósito el diseño colectivo de ambientes saludables apoyados en primer momento por algunos elementos metodológicos del diseño centrado en los seres humanos. Durante el proceso se presentaron múltiples reflexiones en torno a los métodos a usar, a la participación y a la coherencia epistémica. Así nació la convocatoria *Crea tu universidad deseada*, espacio en el cual se pretendió favorecer el encuentro, nutrido por la comunidad de los distintos estamentos de la Universidad de Ibagué. La idea de la convocatoria consistía en poder constituir un equipo de Universidad Saludable para pensarse la universidad y actuar en favor de ello. Fue así, como se desplegaron una serie

de encuentros que empezaron a girar sobre la vida universitaria y los sentires frente a lo que era necesario para la universidad según cada participante. Las voces de los estudiantes, el personal de servicios generales, los docentes y los administrativos, fueron poniendo el foco sobre necesidades estructurales de la universidad, sobre el sentido de pertenencia, la cultura, la relación con los espacios, y con los otros dentro de esos espacios, la importancia de algunos rituales como el saludo, las formas de comunicarnos, la relación Universidad-Ciudad, etc. Fueron múltiples los intereses que se fueron haciendo visibles mientras se daba apertura a ideas sobre lo deseado. Según la voz de uno de los participantes, se sentían “unas ganas de hacer algo” compartidas, donde todos tributaron a la idea de construir entre todos “un futuro para la U”.

Los espacios para el encuentro retomaron el *ritual* como una forma de habitar el espacio, un compartir horizontal, donde se empezaron a tejer relaciones de confianza entre los participantes a partir del reconocimiento y el diálogo. El encuentro y la pregunta sobre ¿qué nos trajo aquí? nos ayudaron a ver distintas experiencias que nos vinculaban a todos en el *habitar* la universidad, a la vez que hacían evidentes las diversas formas de vivir, pensar, sentir y proponer desde cada rol frente a determinadas situaciones. Los espacios-talleres para el encuentro, fueron dejando ver una voluntad colectiva para escucharnos, transformar y construir juntos la Universidad que deseábamos. Así, la primera etapa consistió en un *escucharnos*, se organizaron grupos que se encargaron de recoger información sobre las necesidades percibidas por la comunidad universitaria, ampliando con ello, la mirada del equipo frente a lo que se vivía al interior de la universidad.

Después, se realizó una exposición de toda la información recogida, dándole forma a una especie de *situación actual* de la Universidad. A partir de ella, los distintos grupos escogieron las necesidades que más les interesaba comprender para trabajar y poder realizar una propuesta concreta, dado que contábamos con un presupuesto para desarrollarlas. Entre ellas se encontraron necesidades como: espacios para descansar, espacios para compartir, espacios para comer; y necesidades de otra índole como la identidad, el sentido de pertenencia, la participación, la cultura, la integración y la solidaridad.

## Los Prototipos

Después de un proceso de selección realizado por el grupo, se consolidaron tres subgrupos con intereses de distinta naturaleza, dando lugar a tres procesos muy diferentes entre sí, pues obedecían a necesidades, deseos e intuiciones diferentes: 1. Acciones colectivas que apoyan acciones colectivas; 2. Diseño de uniformes de Servicios Generales; 3. Diseño de ambientes para el descanso, la alimentación y el compartir. Siendo las dos primeras, las experiencias que van a ser desarrolladas aquí.

### Acciones Colectivas que Apoyan Acciones Colectivas

El primero consistió en el diseño de un subgrupo compuesto por cuatro estudiantes y dos docentes-investigadores. Actualmente lleva siete meses en funcionamiento y cuenta con seis estudiantes y dos docentes-investigadores que se auto denominó *grupo de acciones colectivas*. El diseño fue planteado y validado por los integrantes del subgrupo y por el grupo en general. La propuesta comienza con un objetivo en común: Apoyar las diferentes iniciativas o proyectos que se encuentren vinculados con la comunidad universitaria; esto con el fin, de acompañar y ayudar a promover los diferentes grupos asociados a la Universidad de Ibagué.

Cabe mencionar que este grupo parte del *emocionar*, y lo definen con la creación de un claro *manifiesto*: *Nos comprendemos como un accionar-accionarnos en un constante ser-siendo*. En ello, aparece la idea del “nosotros” desde posibles nociones vinculadas al cuidado de sí y el cuidado del otro. Se pudo reconocer en sus miembros un profundo interés por la transformación de las prácticas actuales a partir del apoyo y reconocimiento a otros procesos que se vienen gestando. Razón por la cual decidieron vincularse y construir una plataforma de apoyo a otras acciones colectivas. Para lograrlo, este grupo consideró fundamental crear una serie de hábitos y rituales que les permitieran irse constituyendo ellos mismos como una “comunidad” para la transformación. Este subgrupo —como los otros dos— reconoce este espacio como un espacio saludable en sí mismo, es decir, no se busca “lo saludable” como propósito a cumplir, sino que es una propiedad emergente de las relaciones que aquí se establecen.

Por otra parte, el grupo reconoce este espacio como “una desconexión necesaria para la reconexión”. Lo anterior, vinculado con una serie de principios

e ideas que construyeron colectivamente bajo el propósito fundamental de: reconocer y apoyar acciones colectivas en curso para la transformación social, a través de constituirse como una acción, en sí misma, transformadora. En términos más sintéticos, es un proceso de contribuir a construir comunidades fraternas de transformación.

Su organización, implica para los participantes asignaciones de tiempos que se incluyen en un *tanque del tiempo* (Timetank). En este tanque se declaran tiempos posibles que tienen todos los miembros del equipo para apoyar otros procesos colectivos. Con esta información se pueden organizar semanalmente los apoyos e intervenciones. Para este proceso, el equipo identifica posibilidades de apoyo y se vincula con los encargados de estas acciones posibilitando una conversación para construir posibilidades de acción concreta. Las acciones se ejecutan gracias a un plan de trabajo estipulado por los miembros y favorecido gracias a los tiempos de cada integrante ha declarado. Todo este proceso también implica una constante reflexión, que implica no solamente apoyar las acciones colectivas sino, sobre todo, reflexionar y formarnos como ciudadanos dispuestos a contribuir a la transformación de la sociedad. Este proceso es cíclico: Desarrollo de la acción - reflexión desde y sobre la acción.

Sus miembros se encuentran una vez a la semana de manera regular y en otros horarios dependiendo de la acción en curso. Hasta ahora, han apoyado distintas acciones dentro de la Universidad, en las que también han participado dependencias como: Planta Física, Bienestar Universitario, Universidad Inclusiva, Proyectos Especiales y La Facultad de Humanidades, Artes y Ciencias Sociales.

### **Cambios de Uniformes de Servicios Generales**

Por otra parte, al iniciar las sesiones de encuentro, pudimos ver cómo la comunidad perteneciente a las labores vinculadas con planta física, especialmente los servicios generales de la Universidad de Ibagué, era un grupo muy unido y fraterno entre sí. Sin embargo, gracias a su voz en dichos encuentros, también pudimos reconocer que era una población que tenía una sensación latente de discriminación y marginación frente algunos espacios y actividades de la universidad. Particularmente, los cuatro participantes de servicios generales en el grupo, vincularon estas sensaciones con su uniforme —una camisa azul, con un jean y botas de

dotación—, pues éste los ha hecho acreedores de apodos y sobrenombres como “los azulitos” y “los pitufos”, considerados por ellos mismos como ofensivos, aunque no en todos los casos.

Así, este proceso inició con una consigna especial “vamos a cambiar nuestro uniforme”; y una pregunta rectora propuesta por ellos mismos ¿Cómo queremos ser percibidos? Los participantes de esta experiencia, aclaran que lo que los motivó a participar de la convocatoria fue que esta aparecía como un camino concreto para ser escuchados, pues, según ellos, tenían identificadas necesidades dentro de su experiencia en la universidad pero no sabían qué hacer con ellas.

Partiendo de lo anterior, el proceso se fue desarrollando con cuatro participantes de servicios generales y dos participantes-investigadores, los seis se reunieron dos horas semanales regularmente durante algo más de diez meses. Éste encuentro, consistía en un compartir de experiencias y saberes que tenían como objetivo apoyar el proceso de cambio de uniformes. Para ello, se trabajó en *la escucha*, a través de la construcción de mapas conceptuales, en los que se visibilizaron las voces y percepciones generales de sus compañeros en cuanto a los problemas percibidos dentro de la universidad, sus necesidades y deseos. Lo anterior permitió identificar que existían problemas de comunicación, falta de unión entre ellos mismos y falta de comunicación con algunos jefes; mientras tanto, fueron apareciendo en el grupo los siguientes interrogantes: ¿Cómo nos perciben? ¿Cómo nos gustaría ser vistos? ¿Qué hace falta o qué se podría mejorar? ¿Nos sentimos identificados exclusivamente como trabajadores o como una *familia Unibagué*?

En el camino, se fueron generando colectivamente ideas de bienestar, y se recolectó información de la comunidad sobre cómo era percibido el personal de servicios generales, para lo que se construyeron algunas preguntas clave y encuestas específicas en las que participaron aproximadamente 200 personas de la comunidad universitaria; con ello, se realizaron esquemas que les ayudaron a hilar la información que fue apareciendo. Durante el proceso, hubo compañeros de servicios generales que se mostraron apáticos a la causa, por considerar que era muy difícil que un cambio se diera, ya que la mayoría de ellos llevaba trabajando más de diez años en la universidad, y según ellos “siempre se han propuesto cambios pero nunca pasa nada”. Poco a poco, según uno de los participantes del subgrupo “los compañeros de servicios generales demostraron un gran

interés y sentido de pertenencia por la institución ya que colaboraron de manera enérgica en el planteamiento de una universidad más tolerable e igualitaria, trabajando en equipo, dejando a un lado las posturas individuales para dar paso a un objetivo colectivo que es el de una familia universitaria”.

Como resultado de esta primera etapa, el grupo de servicios generales llegó a una conclusión que consideramos fundamental para la reflexión acerca del proceso “*Nuestra necesidad de cambiar el uniforme es sólo una excusa para desarrollar procesos que nos permitan participar y ser escuchados*”, “queremos volvernos participantes en la toma de decisiones que nos afectan”. Con estas ideas, los cuatro participantes de servicios generales participaron como ponentes en el *Cuarto Encuentro Regional de Universidades Promotoras de Salud- REDCUPS Nodo Tolima*. Con esta experiencia, el grupo afianzó sus lazos de confianza en el ejercicio de exponer el proceso vivido desde su propia voz. Esta ponencia, se replicó más tarde tanto al pleno de sus compañeros como a sus jefes, logrando mayor legitimidad y compañerismo para el grupo y el proceso en sí mismo.

Posteriormente, reconociendo la necesidad de abrir posibilidades de participar, el subgrupo propuso desarrollar el re-diseño de sus uniformes a partir de una convocatoria abierta al personal de servicios generales y cafetería, pues la consideraron la mejor manera de invitar a sus compañeros a participar en el ejercicio de construir conjuntamente una *nueva narrativa* de ellos mismos dentro de la Universidad.

A nuestros ojos, el ejercicio que proponían, superaba el diseñar *para* o diseñar *con*, pues parecía apuntar más a un *diseñar para diseñar*; es decir se diseña para construir condiciones de posibilidad para que los otros diseñen a partir de sus propias formas. Así, el subgrupo *diseñó* un taller en el que se abrían las posibilidades para que la comunidad de servicios generales pudiera *diseñar* por ella misma sus propios uniformes.

De este modo, en el taller, los participantes no solo eran una fuente de información para llevar a cabo el proceso de diseño, ni tampoco asumieron el papel de validadores de los resultados de “diseñadores expertos”, como suele ocurrir en procesos de “diseño participativo” tradicionales. En este caso, el proceso de diseño se convirtió en un proceso de *ellos*.

Así, el subgrupo de servicios generales fue desarrollando su propia forma de diseñar, manifestada

tanto en el diseño de la convocatoria como en los talleres mismos, en los mecanismos de recolección de información, el análisis y las propuestas. Por esta razón, una tarea que consideraron fundamental para la convocatoria, fue reconocer en primera instancia los distintos roles de sus compañeros, dando importancia a las diversas funciones que desempeñaban, antes homogeneizadas en el uso de un mismo uniforme. Así se reconocieron diversas labores y roles, como: servicios generales, pintores, eléctricos, guadañadores, plomeros, ornamentadores, jardineros, auxiliares de cafetería y apoyo en biblioteca. Una vez identificadas estas labores, propusieron entonces que el uniforme debería responder a las necesidades que cada función en específico representara.

La convocatoria para el diseño de uniformes, consistió en tres talleres de dos horas cada uno, en los que se conformaron distintos grupos definidos por su función, posteriormente, se realizó un ritual de reconocimiento y compañerismo, seguido de una conversación fraterna del subgrupo que los invitaba a participar, así, les hicieron entrega de un figurín pintado de blanco por ambos lados, que el mismo equipo había construido en cartón semanas atrás, para que sus compañeros pudieran dibujar en él su uniforme soñado.

Además de las distintas propuestas, en este ejercicio, se encontró que el cambio de uniformes, obedecía a diferentes necesidades como:

La *imagen*, la necesidad de verse y sentirse como parte de la imagen positiva de la universidad, pues ésta, reconoce ser una población que tiene contacto permanente con todos los miembros de la universidad, incluyendo visitantes; la identidad, es importante para este grupo resignificar el rol que tiene el personal de servicios generales y de cafetería en la Universidad de Ibagué, buscando proponerse como Promotores del Cuidado de la Universidad; *actualización*, en el taller un participante señaló “una universidad moderna debe tener una imagen moderna, uniformes modernos”, haciendo referencia a todos los cambios de los que han sido testigos en la universidad, proponiendo el cambio de uniforme como una forma de vincularse al cambio institucional; *el reconocimiento*, dado que el uniforme actual tiene una carga cultural, se hizo evidente el valor de su transformación para cambiar la manera en cómo son percibidos por los demás miembros de la universidad; *Seguridad y salud en el trabajo*, a lo largo del taller, se enunciaron algunos detalles en



labores específicas que requieren mayores elementos de protección o mejoramiento de la funcionalidad, los cuales se tuvieron en cuenta a la hora de realizar las propuestas de diseño. (Mazorco y Núñez, 2018)

Lo que se ha presentado hasta ahora hace parte de los resultados parciales, ya que el proceso sigue desarrollándose. Por ello, la propuesta parcial de uniformes para el personal de servicios generales, consiste hasta ahora, en cinco camibuses de diversos colores —los participantes solicitaron camibuses entre dos y tres colores que se repiten a lo largo de la semana— que permitan mayor variedad, comodidad, presentación, calidad e higiene. Los camibuses poseen un bolsillo en el lado izquierdo, que serviría para identificarse, ya que en él se ubicaría el logo de la Universidad de Ibagué, el nombre y el RH bordado de cada uno de los trabajadores.

Actualmente, se está planeando la presentación de la propuesta emergente del taller por parte del subgrupo a sus compañeros y jefes. Es importante indicar que dentro de los aprendizajes señalados por el grupo, se espera reflejar en los nuevos uniformes las nuevas narrativas que emergieron en el taller, en las que proponían ser vistos como: Agentes de cambio y promotores de la cultura del cuidado y el buen trato, por ello creemos que esta experiencia puede ser vista como un ejemplo en que la comunidad ha practicado el diseño de sí misma desde las prácticas que han venido construyendo en conjunto.

### Expediciones Emancipatorias

Consideramos que esta experiencia, abre nuevos caminos alternativos para el diseño, en la medida que implica un paso hacia el diseño autónomo, diferente a líneas de diseño en las que se apunta a un diseño para las personas o centrado en las personas. Consideramos que este tipo de apreciaciones en las que el diseñador está diseñando **para** alguien, implican mantener una relación de dominación entre los involucrados en el ejercicio de diseño, vinculándose en nuestro caso, con una forma de promoción de la salud instrumental en la que se imponen a la comunidad ciertas prácticas e ideas relacionadas con *saberes expertos* y su mediación en la vida de las comunidades. Reducir dichos procesos exclusivamente a las lógicas expertas, negaría la posibilidad de intentar dar lectura a los fenómenos desde ellos mismos, desde sus lógicas diversas y desde sus posibilidades (Glaser y Strauss, 1967). En otras palabras, se nos dificultaría dar apertura a otros mundos posibles y por ende, conversar sobre esas otras posibilidades “en donde toda

comunidad (practique) el diseño de sí misma” (Escobar, 2017, p. 318)

Por otra parte, la creación de posibilidades de un *diseñar para diseñar* rescata un rasgo clave del pensamiento en diseño: *el hecho de que la creación es siempre emergente, en los dos sentidos del término, es decir, auto-organizada y ‘alter-organizada’* (Escobar, 2017). Sin embargo, en esta indagación pudimos darnos cuenta, que la mayoría de abordajes en diseño centrado en las personas y los diseños llamados participativos fracasan en responder a profundidad a estos dos elementos esenciales de la creación. En primer término porque es esencial su apertura y adaptabilidad, su capacidad para cambiar tradicionalmente su manera de cambiar (autonomía), y en segundo término porque ésta puede favorecerse desde un ejercicio constante de *gatillamiento*. Por ende, con el propósito de guardar coherencia epistémica entre las nociones de promoción crítica de la salud (Chapela y Jarillo, 2001) fue suscitándose orgánicamente un vínculo con las nociones del diseño autónomo y comunal (Escobar, 2017).

Lo vivido hasta el momento, puede aportar en la práctica del diseño desde las nociones de *diseño autónomo* y del bosquejo de una nueva forma de practicante de diseño. Especialmente, en dos principios claves: Al diseñador como un *partero* de la creación, y el proceso como un ejercicio de *mutuo gatillamiento*. El primer principio nos involucra ética y políticamente como practicantes y nos invita a realizar una tarea de apertura y escucha, más que de experticia creativa. El segundo principio tiene que ver con crear condiciones para abrir conversaciones sobre posibilidades, es decir que está enteramente vinculado al *diseño ontológico* (Winograd y Flores, 1986), y a la validez y visibilización del diseño que diseña (Willis, 2006). En consecuencia, el diseño profesional deja de hacerse presente en la forma y práctica en las que tradicionalmente lo conocemos.

Actualmente, estamos desarrollando procesos orientados a los principios de creación de lo comunal, en tanto: descentran la organización de las funciones y de la asignación presupuestal de las dependencias de la universidad permitiendo un encargo conjunto y asumiendo la colectividad de los desarrollos; abren paso a formas de participación deliberativas que implican la creación colectiva de los propios ambientes saludables, y; reconocen la diversidad y la diferencia construyendo estrategias puntuales para el pluralismo cultural.

Por último, nos vinculamos a la idea de que los nuevos territorios no son nuevos porque no hayan sido explorados anteriormente sino porque las conexiones realizadas y los ojos con los que se miran ahora pueden *gatillar* conversaciones sobre posibilidades-*otras*. En este caso, para el diálogo más profundo entre la promoción crítica de la salud y el diseño ontológico desde y para la autonomía, constituyendo un referente práctico y de voluntad colectiva frente a la creación de mundos relacionales, de lucha ontológica y en defensa de la diversidad. El diálogo que proponemos entre estos campos, implica transformaciones radicales en los modelos dominantes de la vida. Pues, se relaciona con la crítica que hace Illich (1973) a las instituciones modernas basadas en expertos. La promoción de la salud y el diseño, como conocimientos especializados han desechado saberes y experiencias *otras*, convirtiéndose así, en “incapacitantes de la autonomía personal y colectiva” (Escobar, 2016), pues su experticia ha limitado las capacidades de las personas para diseñar por ellos mismos su proyecto de vida.

### Conclusiones

Para concluir, en el acontecer de este proceso, encontramos la noción de *futuro*, como una idea esencial para un nuevo vínculo entre el diseño y la promoción de la salud. El futuro como noción, se hace visible en el *diseño para la transición* a partir de su fuerte relación con la *futuralidad* como principio fundamental del diseño, el crear futuros que tengan futuro (Fry citado en Escobar, 2016) y la *promoción crítica de la salud* con “la capacidad humana corporeizada de diseñar, decidir y lograr futuros viables” (Chapela y Jarillo, 2001). Ambas ideas implican necesariamente una apertura hacia otros futuros posibles para el cultivo de la autonomía, y un posible tránsito hacia la emancipación. Creemos que en el diseño de ambientes saludables y en la idea del diseñar para diseñar, pueden encontrarse algunos pasos para lograrlo, pues nos ha posibilitado de alguna manera, ir recuperando la capacidad que tiene la comunidad universitaria para imaginar futuros otros y actuar en favor de ellos; liberando el futuro de los procesos “desde arriba” de los saberes expertos, que se apropian de las prácticas cotidianas, las controlan y las separan de las comunidades.

Es por esto, que consideramos pertinente darle apertura a una conversación sobre nuevas posibilidades para la acción, en donde el diseñar implique en primera

medida, “la necesidad de tomar en serio la idea de que todos diseñamos, lo que da lugar a propuestas de diseño etnográfico, participativo y colaborativo” (Escobar, 2016). Así, tanto el diseño como la promoción de la salud, podrían configurarse como herramientas para la convivencia, herramientas para “reimaginar y reconstruir” nuevas formas y proyectos de vida propios, planteados por la misma comunidad. Este hecho, puede contribuir a cultivar cada vez más, la autonomía de las personas para la acción, las relaciones entre las personas y su participación en la toma de decisiones que les afectan, replanteando la importancia de la comunidad y lo comunal vinculado a la existencia de diversas formas posibles de ser, hacer, habitar, conocer y relacionarse en el mundo.

### Agradecimientos

Agradecemos a todas la personas que han hecho parte de este proyecto, a la Universidad de Ibagué, a nuestro grupo de investigación MYSCO y a Hernán López Garay su director, a Bienestar Universitario por ser nuestro aliado institucional, al grupo de Universidad Saludable, a los compañeros de servicios generales Cristian Guzmán, Fabián Galeano, Miguel Duarte y Jhon García; a los compañeros del equipo de acciones colectivas Gina Rojas, Elisa Pastor, Alejandro Marín y Juan González, gracias por su amable compromiso y apoyo a lo largo del proceso. Igualmente, reconocemos a todos los miembros del grupo de la presente investigación: Felipe Gómez, Julio Mazorco, Gina Rojas y Jenny Duarte.

### Referencias

1. Conferencia Internacional sobre la Promoción de la Salud (CIPS). (1986). Carta de Ottawa. Recuperado de <http://www.fmed.uba.ar/depto/toxico1/carta.pdf>
2. Chapela Mendoza, M. (2007). Promoción de la salud. Un instrumento del poder y una alternativa emancipatoria. Temas y desafíos en salud colectiva (345-373). Buenos Aires: Lugar Editorial.
3. Chapela Mendoza, M. D. C., & Jarillo Soto, E. C. (2001). Promoción de la salud, siete tesis del debate. Cuad. méd. soc. (Ros.), 59-69.
4. Escobar, A. (2017). Autonomía y diseño: la realización de lo comunal. Buenos Aires: Tinta Limón.
5. Fry, T. (2013). *Becoming human by design*. London: Berg.
6. Fry, T. (2017). Design for/by “The Global South”. *Design Philosophy Papers*, 15(1), 3-37.

7.Glaser, B., & Strauss, A. (1967). El desarrollo de la teoría fundada. Chicago, EEUU: Aldine.

8.Gómez, R.F., A., Mazorco, J., (2015) Estructuración de la situación actual del modelo de Universidad Promotora de salud en la Universidad de Ibagué en el marco de la concepción de la Organización Mundial y Panamericana de la Salud en Latinoamérica. Universidad Saludable- Unibagué (15373-INT, Dirección de Investigaciones U.I.)

9.Gutiérrez Borrero, A. (2015). Resurgimientos: sures como diseños y diseños otros. *Nómadas*, (43), 113-129.

10. IDEO (Firm). (2015). The field guide to human-centered design: design kit. IDEO.

11. Illich, Ivan. 1973. Tools for Conviviality. London: Calder & Boyars.

12.Laurel, Brenda 2003 Design research: methods and perspectives. Cambridge: MIT Press.

13.Mazorco, J & Núñez, M. (2018). Informe del taller de rediseño de uniformes de servicios generales

# Desarrollo de Narrativas Gráficas a partir de Procesos de Creación Comunitarios: la Aplicación de la Metodología de Diseño Centrado en Seres Humanos en el Diseño de Cómics Colectivos en el Barrio Hato de la Virgen (Ibagué, Colombia)

**Edward Leandro Muñoz**

Docente del Programa de Diseño Universidad de Ibagué  
Ibagué, Colombia  
edward.munoz@unibague.edu.co

## Resumen

El cómic y las narrativas gráficas se han desarrollado históricamente en un campo artístico reservado para autores con alta formación ya sea empírica o profesional, el grado de especialidad necesaria para desempeñarse en la industria de producción de historieta generalmente es de alto nivel técnico y artístico, sin embargo movimientos como el *comic underground* estadounidense de la década de los sesenta del siglo XX demostraron que para el desarrollo de historietas estos “estándares” gráficos, temáticos y argumentales son simples variables que son alterables dependiendo de la visión estética y política de una época o grupo de autores. Al ser el cómic la mezcla de dos actividades humanas como la escritura y el dibujo lo hace un medio fértil para expresar todo tipo de realidades o relatos, ya sean personales o colectivos. A través de la metodología de Diseño Centrado en Seres Humanos se pretende desarrollar por medio del trabajo en comunidad historietas que den razón de las realidades contextuales un territorio.

## Palabras Clave

Cómic; Historieta; Narrativas Gráficas; Diseño Centrado en Seres Humanos; Creación Colectiva

## Introducción

La presente ponencia se desprende de un proyecto que se encuentra en sus fases iniciales desarrollo por parte del semillero de investigación “Visualidad: Narrativas gráficas y transmisión del conocimiento” que hace parte del grupo de investigación GESE de la Universidad de Ibagué y es posible gracias a la colaboración y acompañamiento de Fundación Social: Proyectos Sociales Directos Regional Tolima. Con esta presentación se pretende compartir los avances en las fases de indagación y planteamiento de la situación problemática.

## El Comic como Recurso para la Representación

La narrativa gráfica se acerca a la realidad de forma particular, la mezcla de dibujos y textos dispuestos

compositivamente en un espacio bidimensional creando secuencias narrativas genera una singular experiencia estética en el lector. Cuando la intención de esa narrativa es documentar una realidad, registrar las maneras complejas como un hecho se manifiesta (exclusivamente a través de recursos imago-textuales) lo representado y lo que se representa cobran una nueva dimensión, se genera una doble lectura que se balancea entre lo ficcional y lo documental, entre lo subjetivo y objetivo, entre lo dibujado y lo real.

El cómic apenas empieza a ser reconocido como un medio válido para la *no-ficción*, la fertilidad de historietas de este tipo de los últimos años demuestra el poder latente que contiene su lenguaje para aproximarse a realidades complejas como los conflictos bélicos en el caso de Joe Sacco con su cómic *Palestina* (2015), o relatos autobiográficos como el caso de *Blankets* (2015) de Craig Thompson o incluso la divulgación científica como el caso de *Caminos Condenados* (2016).

Hillary L. Chute en *Disaster Drawn* (2016) habla acerca del poder documental de las narrativas gráficas: [1] “Los cómics documentales son capaces de representar sin fisuras acontecimientos que se acercan a lo irrepresentable, a veces mejor que los medios más convencionalmente asociados a la documentación, como la fotografía y el cine”. Chute se refiere a Goya como ese “primer reportero visual moderno en la guerra”. Un estilo de representación que continuarían otros dibujantes enviados a batalla en el siglo XIX para dar testimonio a través de sus dibujos. Medios impresos como el *Illustrated London News* y la Revista *Harper's* enviaban reporteros como Thomas Nast que en vez de entrevistas dibujaba en campo acontecimientos de las batallas o campañas militares.

El presente proyecto se basa en la premisa que la narrativa gráfica posee una capacidad intrínseca para acercarse a las comunidades de formas no

convencionales, comunidades en las que por su estado de vulnerabilidad generan resistencias entendibles por haber sido tomadas como objeto de intervención en el pasado desde diferentes disciplinas, áreas del saber o entidades públicas y privadas las cuales sólo les interesa responder a ciertas agendas académicas y políticas sin retribuir o entregar nada a cambio a la comunidad. La narrativa gráfica en este sentido cumple una doble función, en primer lugar acercarse a los miembros de la comunidad para escuchar y generar relatos, compartir y dialogar en torno a problemáticas específicas, construir alrededor de la palabra, el lenguaje y el dibujo, al mismo tiempo que se realizan procesos de creación y diseño y se intenta representar la complejidad del contexto en piezas de narrativa gráfica. Y en segundo lugar dejar testimonio físico y gráfico de ese proceso, un proceso donde los mismos habitantes son protagonistas y creadores, logrando una apropiación tanto de los procesos como de los resultados, en este caso una serie de historietas que narren las particularidades del barrio, sus habitantes, problemáticas, deseos, retos y concepciones de ellos mismos.

Tradicionalmente el cómic al estar inmerso en dinámicas de producción industrial donde perfiles muy específicos de autores son necesarios para responder a las necesidades del mercado editorial, sólo profesionales formados acceden a este ámbito de creación artística produciendo una burbuja de creadores, editores, lectores, estilos y temáticas, afortunadamente gracias a movimientos artísticos y a la llegada de autores externos se ha diversificado la producción y oferta. El llamado comic alternativo o cómic de autor ha brindado nuevas miradas de lo que el cómic puede llegar a ser. En esta coyuntura donde llegan otras visiones de cómic (más experimental, no atado a la tradición norteamericana) es donde encuentra cabida nuestro proyecto, ya que entendemos el cómic como la conjunción de dos actividades humanas esenciales: la escritura y el dibujo, en este sentido no se necesita ser un autor formado en ciertas especialidades para aproximarse a la historieta, se libera el medio de sus imaginarios y preconcepciones revelando su verdadero núcleo: [2] un lenguaje híbrido formado por la conjunción entre palabra e imagen.

No se tomará en cuenta en este sentido nociones de cómic que lo intentan limitar bajo formas específicas, estilos, géneros o épocas particulares, como lo afirma el teórico Santiago García que considera la mayoría de definiciones como restrictivas y opta por alinearse en la

orilla que estudia al cómic como objeto social, [3] “por tanto, definido por su uso común más que por criterios formales a priori.” Esto es, como fenómeno que se presenta materialmente y las relaciones que permite que se establezcan.

### **Conociendo el Contexto**

El sector del Hato de la Virgen (nombre dado por la quebrada contigua que lleva el mismo nombre) está conformado por los barrios Jardín Santander, Jardín Diamante y Tulio Varón – Comuna 8 de Ibagué – presentaba hasta el 2016, antes de la llegada de Fundación Social al territorio uno de los más altos índices de criminalidad de la ciudad [4]. Las prácticas socioeconómicas y culturales que caracterizan a la población del sector están íntimamente relacionadas con el consumo y expendio de sustancias psicoactivas por parte de jóvenes y habitantes de calle, la práctica inadecuada del reciclaje como una alternativa para la generación de ingresos, y el consumo irresponsable de bebidas embriagantes que genera violencia intrafamiliar, agresiones interpersonales y asesinatos, entre otras actividades que en su mayoría suceden alrededor de la quebrada Hato de la Virgen.

“En los últimos años, la quebrada Hato de la Virgen no sólo ha moldeado la geografía del territorio, si no que ha estimulado prácticas socioeconómicas y culturales que caracterizan a la población. Así, las problemáticas más sentidas por los habitantes del sector se encuentran relacionadas con el manejo inadecuado de los residuos sólidos y la legitimización de la quebrada como un punto de depósito de basura y escombros. Los altos niveles de contaminación en el agua y en la ronda hídrica de la quebrada han influido en la construcción de la identidad colectiva de la comunidad, hoy la mayoría de las personas se identifican como residentes de ‘La Chuquia’, uno de los sectores con mayores consideraciones negativas por parte de las entidades públicas, medios de comunicación y población ibaguereña debido a sus altos niveles de conflictos (agresiones interpersonales y asesinatos), violencia intrafamiliar, presencia de habitantes de calle, consumo irresponsable y expendio de sustancias psicoactivas, participación en la economía informal, desempleo y difícil acceso a la educación formal, entre otros”[5].

Segmentación por grupos poblacionales:

|                                 |                                                                                                                            |
|---------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Grupos<br/>demográficos</b>  | Niños, niñas y adolescentes que participan en el Semillero de Cambio y la Escuela Deportiva Somos Convivencia Fútbol Club. |
|                                 | Jovenes consumidores (hombres)                                                                                             |
|                                 | Madres (mujeres cabeza de hogar y esposas)                                                                                 |
|                                 | Grupos religiosos (católicos y protestantes)                                                                               |
|                                 | Recicladores (hombres)                                                                                                     |
|                                 | Habitantes de calle.                                                                                                       |
|                                 | Grupo Emprendedores Diamante (mujeres y hombres adultos)                                                                   |
|                                 | Familias invasoras que habitan sobre la ronda hídrica.                                                                     |
|                                 | Familias que habitan cerca de la quebrda Hato de la Virgen en el Sector.                                                   |
|                                 | Organizaciones sociales que intervienen en el Sector.                                                                      |
|                                 | Líderes comunitarios                                                                                                       |
| <b>Grupos<br/>psicográficos</b> | Población que considera importante el estado de la quebrada Hato de la Virgen.                                             |
|                                 | Población que no considera importante el estado de la quebrada Hato de la Virgen.                                          |

Figura 1. Segmentación por grupos poblacionales. Fundación Social 2018

Analizando los documentos y la información tanto cuantitativa como cualitativa levantada y facilitada por Fundación Social, se concluye que es un territorio con complejas realidades sociales, económicas y culturales, para brindar soluciones de fondo es necesaria la presencia integral del Estado facilitando las condiciones de vida adecuada para los habitantes y restituyendo derechos como el acceso a la educación, a la vivienda digna, los servicios públicos, salud entre otros. Mientras esto ocurre la apuesta de Fundación Social tiene dos

objetivos a largo plazo que esperan lograr en su accionar dentro del territorio: 1) La recuperación de 500 metros de ronda hídrica de la quebrada Hato de La Virgen, ya que como han observado la relación problemática que tienen con el agua repercute en otros aspectos como el mal manejo del reciclaje y la contaminación de la zona. 2) Disminuir los índices de violencia y agresión de los habitantes del sector.

Nuestro trabajo e investigación se alinea con el segundo objetivo ya que nos interesa estudiar cómo procesos de diseño y creación pueden contribuir a la convivencia. Evidentemente las necesidades del sector son mucho más profundas que nuestros alcances por ello el objetivo particular que perseguimos más que resolver las fuentes de generación de violencia y conflicto es generar espacios de diálogo y reconocimiento del otro a través de las narrativas gráficas, esperamos visibilizar dinámicas que tal vez estén ocultas, resaltar las voces que no participan de los espacios tradicionales, forjar redes de creación y servir de facilitadores y puentes para la mejora de la convivencia.

A partir de la segmentación de los actores relevantes del sector realizada por Fundación Social [Figura 1] se establece el grupo focal en el que nos concentraremos para la intervención, esta población específica se compone de *Niños, niñas y adolescentes que participan en el Semillero de Convivencia y Liderazgo Semillas de Cambio y la Escuela Deportiva Somos Convivencia Fútbol Club*. También se trabajará con algunos jóvenes consumidores (hombres y mujeres) pues es una población vulnerable que se ha detectado ser muy influyente sobre el territorio, específicamente en las dinámicas de la población más joven.

Se apuesta por focalizar en los niños y jóvenes pues es una inversión a largo plazo que puede contribuir a la sostenibilidad del proyecto además de generar influencia a través de ellos a otros actores presentes en el territorio como madres y padres de familia.

En las varias visitas al territorio y por la experiencia previa de Fundación Social en el sector se ha detectado la inclinación de los jóvenes a la generación de imágenes, en las fachadas de algunas casas se pueden ver murales alusivos al hip hop, en talleres que se han realizado en el pasado el tema del graffiti ha emergido como un interés popular, también se destaca un antecedente interesante de un taller cuyo objetivo fue la creación de un superhéroe que defendiera la quebrada, en dicho ejercicio varias familias del sector concursaron





Figura 2. Azucena. Personaje ganador del concurso “un Superhéroe para la Quebrada Hato de la Virgen”

para desarrollar tanto el diseño del personaje como su narrativa, en este proceso apropiaron diversos materiales para la ejecución como botellas de plástico recicladas, otros por se inclinaron por el dibujo como fue el caso del personaje ganador “Azucena” [Figura 2] un personaje dotado con varios superpoderes para limpiar la quebrada y mantener el equilibrio del medio ambiente. Más allá del desarrollo técnico del personaje, lo interesante de este proceso es leer entre líneas los imaginarios alrededor de las relaciones de los habitantes con la quebrada e interpretar de allí las motivaciones, concepciones, deseos y problemáticas que plasman en estos ejercicios de creación ficcional. No es fortuito que Azucena sea una mujer con rasgos caucásicos, alas de ángel, escobas y recogedores de basura como accesorios para el cabello y cargue con su bolso para todos los lugares, este personaje encarna toda una visión de los roles tradicionales de la mujer en el hogar. En todos los personajes desarrollados se pueden leer rasgos de la personalidad y de la visión del mundo de cada uno de sus creadores, es precisamente esta la ventaja principal de la creación de narrativas gráficas, espontáneamente

surgen particularidades que difícilmente pueden detectarse de por ejemplo una conversación o entrevista, para analizar más profundamente estas construcciones ficcionales de personajes tenemos el apoyo de un equipo multidisciplinar compuesto por sociólogos, psicólogos y diseñadores.

Nuestra hipótesis basada en este antecedente es que al hacer talleres colectivos de creación de narrativas gráficas con la participación de los niños y jóvenes de los tres barrios que componen el sector puedan emerjan tensiones ocultas que se puedan disolver dentro de la misma dinámica del taller a través de la expresión gráfica y escrita. En otras palabras, hacer visible lo invisible para que en ese proceso se lo pueda confrontar de maneras no físicas ni agresivas sino creativas y didácticas.

## Metodología

Para transitar este camino elegimos adaptar a nuestras necesidades la denominada Metodología de Diseño.

*Centrado en Seres Humanos* ya que nos permite enfocarnos específicamente en las personas que habitan el contexto, al no estar persiguiendo el desarrollo de un producto ni una pieza de diseño sino más bien la movilización de una estrategia nos obliga a centrarnos en los habitantes, reflexionar sobre todo en los procesos y movernos con libertad dependiendo de lo que vaya emergiendo en el territorio; y al ser iterativa nos obliga constantemente a volver a las fases previas para re definir los supuestos con los que estamos trabajando.

IDEO (compañía creadora de la metodología) se refiere al diseño centrado en los seres humanos de la siguiente manera: [6] “Human-centered design offers problem solvers of any stripe a chance to design with communities, to deeply understand the people they’re looking to serve, to dream up scores of ideas, and to create innovative new solutions rooted in people’s actual needs.” Para llegar a este nivel de comprensión de las necesidades es fundamental la generación de empatía con las comunidades, en este sentido es esencial despojarnos de nuestro papel de diseñadores y comprender que las mejores soluciones siempre emergerán primordialmente de las personas, los diseñadores simplemente somos facilitadores que ayudan a hacer realidad estas ideas. En este sentido es fundamental que la comunidad nos asuma como iguales, todas las dinámicas y talleres que hemos prototipado plantean espacios pensados para la horizontalidad, tanto diseñadores (miembros



Figura 3. Ejercicio de ensamble a partir de viñetas existentes recortadas.

del semillero de investigación) como miembros de la comunidad trabajarán como pares en los procesos de creación.

IDEO define 3 grandes fases de la metodología [6]: “INSPIRATION In this phase, you’ll learn how to better understand people. You’ll observe their lives, hear their hopes and desires, and get smart on your challenge. IDEATION Here you’ll make sense of everything that you’ve heard, generate tons of ideas, identify opportunities for design, and test and refine your solutions. IMPLEMENTATION Now is your chance to bring your solution to life. You’ll figure out how to get your idea to market and how to maximize its impact in the world.”

Nuestra adaptación del método recae en que vemos como diseñadores a todos los miembros de la comunidad, de modo que su participación es transversal a todo el proceso, muestra de esto es que en las reuniones donde planeamos las estrategias de trabajo contamos con presencia de los miembros de la comunidad donde junto con ellos diseñamos las dinámicas y los objetivos de los talleres de creación.

Actualmente nos encontramos entre la fase

de Inspiración e ideación, pasando de una a otra paralelamente a que vamos estableciendo un vínculo fuerte con la comunidad para un suave tránsito a la fase de implementación.

Asumimos que cada participante es un creador de narrativas gráficas, solo se necesita el impulso y motivación necesaria para desencadenar procesos de creación, por tal razón estamos diseñando estrategias para que los participantes apropien variados recursos materiales y visuales que se usarán en la creación de los cómics colectivos, una de estas estrategias que se encuentra en fase de prototipado es el ensamble a partir de viñetas existentes [Figura 3] para que a modo de collage páginas propias de cómics. Hemos encontrado que esta estrategia ayuda a supera el obstáculo que muchas personas tienen a la hoja en blanco y la resistencia al proceso de dibujo que generalmente tienen los jóvenes de edades de los 14 a los 17 años.

Otra estrategia que hemos prototipado es la generación de narrativas ficticiales escritas a partir de la asignación al azar de un sujeto, un lugar y una acción, a partir de estas tres condiciones iniciales se desarrolla una narrativa textual que luego se transforma en visual.

## Conclusiones

Esto es sólo la primera aproximación teórica de un proceso que se va construyendo en la medida que avanza, hemos asumido lo emergente como elemento fundamental para decidir sobre los rumbos que debemos tomar, aunque lo académico es una parte importante para el proyecto creemos que los procesos que se desencadenen al interior de la comunidad son lo verdaderamente esencial. Poder brindar herramientas de creación a los habitantes para que puedan usarlas de manera autónoma.

Esperamos a largo plazo como uno de los resultados del proyecto desarrollar una metodología de diseño para la creación de narrativas gráficas comunitarias que sirvan para el mejoramiento de la convivencia y la disolución de conflictos, creemos que las narrativas gráficas son un poderoso medio para hacer emerger lo invisible y así analizarlo desde varias áreas del conocimiento y mejorar las condiciones de vida de las comunidades.

Es prioritario invitar luego de la fase de implementación a otros profesionales de diversas áreas del saber para hacer lectura de las narrativas y cómics resultantes y así tener miradas profundas sobre las visiones de mundo, deseos y aspiraciones que de allí se puedan interpretar.

## Referencias

1. Hillary L. Chute. 2016. Disaster Drawn. Harvard University Press.
2. Neil Cohn. 2012. Comics, Linguistics, and Visual language: the Past and the Future of a Field. En Linguistics and Study of Comics. New York: Palgrave MacMillan.
3. Santiago García. 2010. La Novela Gráfica. Bilbao: Astiberri Ediciones.
4. Autoridades locales firman pacto de convivencia con habitantes de “La Chuquia” en la comuna 8. 2016. Disponible en: [http://caracol.com.co/emisora/2016/07/18/ibague/1468877227\\_717631.html](http://caracol.com.co/emisora/2016/07/18/ibague/1468877227_717631.html)
5. Alejandra Rodríguez. 2017. Informe “Campaña Social Hato de la Virgen”. Fundación Social Regional Ibagué. Solicitar acceso al documento al correo: edward.munoz@unibague.edu.co
6. IDEO. 2015. The Field to Human Centered Design. Disponible en: [http://bestgraz.org/wp-content/uploads/2015/09/Field-Guide-to-Human-Centered-Design\\_IDEOorg.pdf](http://bestgraz.org/wp-content/uploads/2015/09/Field-Guide-to-Human-Centered-Design_IDEOorg.pdf)

# Del Cómic Impreso al Hipercómic, la Temporalidad en las Nuevas Propuestas de Cómic Digitales.

**Andrés Mauricio Montoya Villanueva**

Corporación Universitaria

Autónoma de Nariño

Cali, Colombia

andres.montoya@aunarcali.edu.co

## Resumen

Este escrito pretende examinar las mutaciones que se han presentado en la forma de representar el tiempo en el lenguaje del cómic desde que inició su incursión en formatos digitales y en Internet, tecnología que actualmente se ha vuelto indispensable en el desarrollo de las narrativas contemporáneas. Para ello se exploran diferentes miradas teóricas que describen la forma particular que tiene el cómic impreso, como medio incuestionablemente narrativo, de transmitir desde su inmovilidad el pasar del tiempo. Estas teorías coinciden, con más o menos similitud en que es fundamental para esta tarea la configuración de la página, la secuencia de viñetas, la lectura de textos en los globos, didascalias y la presencia de líneas cinéticas. Se exploran posteriormente algunos términos recientes como webcómic, cómic digital, motion comics, hipercómic y se seleccionan tres ejemplos de cómics digitales: *4Rios*, *Broken Saints* y *The Empty Kingdom*, para detectar en ellos los cambios en los códigos de representación de tiempo mencionados en contraste con el cómic impreso. Se encontrará finalmente que el carácter mayormente interactivo y transmedial de la web presentan nuevas y creativas formas de abordar la narrativa y en últimas, interpretar la temporalidad en el lenguaje cómic, expandiendo sus posibilidades expresivas.

## Palabras Clave

Cómic; narrativa; temporalidad; semiótica; interactividad; hipertexto, *motion comic*; cómic interactivo; hipercómic.

## Introducción

El presente trabajo escrito pretende estudiar tres casos específicos (*4Rios*, *El Naya*; *Broken Saints* y *The empty kingdom*) donde la representación del tiempo en el cómic, se ha visto alterada gracias a su migración al mundo digital, pasando de un medio estático donde la temporalidad tenía la condición de ser en gran medida interpretada por el lector, a uno en constante movimiento e interacción. En los ejemplos seleccionados y en base a las teorías semióticas sobre el cómic, se detectará un lenguaje híbrido que toma elementos de la interactividad propia de la web y del lenguaje audiovisual que transforma el discurso narrativo y propone nuevas

formas de representación e interpretación del tiempo por parte de autores como de lectores.

Es importante aclarar, que se excluye del objeto de estudio los diferentes cómics digitales que se componen de imágenes escaneadas de cómics impresos para ser visualizado en ordenadores y tabletas gracias a la ayuda de aplicaciones como Acrobat, CBViewer, CDisplay o JOMICS, al igual que los webcómic que consisten en la publicación en línea de una página o tira en la web, sin ningún tipo de cambio sustancial en la temática que se aborda aquí.

## El Tiempo en el Cómic

El comic, desde su origen, se plantea como un medio de comunicación que narra una serie de hechos por medio de la imagen secuencial combinada en la mayoría de las veces con texto lingüístico. Este tipo de relato recurre a diversos códigos que han sido ampliamente estudiados por Gubern (1992), Barbieri (1993), Gasga y Gubern (1994), Mejía (2001), Eisner (2007), Peeters (2009), McCloud (1995) y Groensteen (2012), entre otros.

Estos estudios semióticos [1, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 15] coinciden en señalar como parte fundamental del lenguaje del cómic una serie de elementos significativos, dentro de los cuales se encuentran: 1) el dibujo o ilustración como técnica de representación plástica y figurativa, cuyos estilos varían pasando de la caricatura al dibujo realista, y de técnicas tradicionales análogas como la tinta china y acuarelas hasta el uso de software para ilustración digital. 2) El mensaje escrito, o rótulo, que permanece en constante relación con la imagen, convirtiendo al cómic, tal como lo dice Groensteen (2012), en un medio híbrido [9]. 3) La viñeta como unidad mínima de representación de espacio y tiempo, en palabras de Mejía (2001) y Gubern (1992) una unidad sintagmática [10, 13]. 4) El globo o *ballon*, cuya característica principal es la de contener las locuciones

escritas de los personajes e ideogramas que simbolizan metafóricamente estados de ánimo y demás sensaciones humanas. 5) El cartucho o didascálica, contenedor rectangular que generalmente contiene texto que referencia a una voz en off o una acotación adverbial. 6) La onomatopeya, representación escritural y visual de diversos sonidos animales o mecánicos. 7) Las líneas cinéticas, signo que cumple con suplir la necesidad de simular movimiento en un medio estático.

A pesar de que a grandes rasgos, la función de cada uno de estos elementos no ha cambiado sustancialmente convirtiéndose en parte de la cultura popular y traspasando fronteras comunicativas<sup>1</sup> y lingüísticas, tanto la definición y como el acercamiento teórico del cómic para tratar de definirlo sigue siendo al día de hoy un tema de debate intenso. Así lo manifiesta Groensteen (2012:113), cuando detecta que cada estudioso del cómic tiende a proponer su propia definición, por medios y métodos distintos, dando prioridades a unos elementos y a otros no. En este sentido manifiesta que:

Personalmente, no considero la cuestión de una definición de suma importancia, y siempre he sido cauteloso al tratar el tema. Pero mi posición es muy similar a la de McCloud, ya que el criterio básico, para mí, es lo que llamo “solidaridad icónica”. Creo que los comics están hechos de imágenes que están separadas entre sí y sobredeterminadas por su coexistencia en “*praesentia*”. El lector puede ver varias imágenes que comparten el mismo espacio (la página o el doble despliegue); se muestran relaciones plásticas y semánticas entre estas imágenes, y son estas relaciones las que hacen que los comics se conviertan en texto<sup>2</sup>. [9]

<sup>1</sup>Tal es el caso del movimiento artístico llamado PopArt. Uno de los pintores asociados a este movimiento fue el reconocido Roy Fox Lichtenstein (1923-1997), quién usó muchas convenciones y estilos gráficos del cómic como insumos para sus obras pictóricas.

<sup>2</sup>Traducción propia, texto original: “Personally, I do not consider the question of a definition of utmost importance, and I have always been cautious while dealing with the subject. But my position is very similar to McCloud’s, since the basic criterion, for me, is what I call “iconic solidarity”. I believe that comics are made of images that are both separated from each other and over-determined by their coexistence in *praesentia*. The reader can see several images sharing the same space (the page or the double--spread); plastic and semantic relations between these images are displayed, and it is these relations that make comics into a text”.

A pesar de lo anterior, no se puede poner en duda

el carácter narrativo del cómic. Esto conlleva unas características particulares independientes del medio, sustancia o el discurso empleado para transmitirse. Se toma aquí la afirmación de Prósper (2004:7), cuando dice que “todo relato, independientemente de su naturaleza, supone la exposición de sucesos y acontecimientos que se desarrollan en un tiempo y espacio determinados y que experimentan unos existentes<sup>3</sup>” [17]

El tiempo, como insumo principal para el transcurrir una historia adquiere matices interesantes sobre todo cuando hablamos del cómic impreso. La manera en que este representa la temporalidad se logra a partir de líneas cinéticas, la lectura de los globos de textos y la secuencia de viñetas en el montaje de la página. Este aspecto ha sido tratado por McCloud (1995), quien define a la secuencia entre viñetas como el aspecto fundamental de su configuración narrativa [12]. Esto obliga al lector a decodificar el mensaje, permitiendo que cada quien logre su propia interpretación del tiempo.

Peñalba (2014), plantea que incluso la viñeta por sí misma puede mostrar una temporalidad sin necesidad de su yuxtaposición de viñetas [16]. Por ejemplo, en la viñeta de la figura 1, los globos de texto con las interlocuciones de los personajes plantean un ritmo de lectura, cuya velocidad se interpreta para el lector como el tiempo que debería durar esa conversación en el mundo real. Las líneas cinéticas del personaje que se oculta tras la columna muestran un temblor, un movimiento involuntario en respuesta al miedo que está sufriendo, estableciendo inequívocamente que está transcurriendo un tiempo determinado. Así pues cómo lo dice Barbieri (1991:112) “la viñeta no es una instantánea, es decir, no representa un momento, sino un lapso de tiempo de duración variable” [1].

<sup>3</sup>Prósper llama existentes a los personajes y lugares de la historia



Figura 1. Inseguridad en Cali. Mheo. 2011. En esta viñeta humorística se interpreta una temporalidad medida por el tiempo que toma leer el texto, lo que corresponde al tiempo aproximado en que se da la charla entre los dos personajes.

Por otro lado, la idea de establecer continuidad a una serie de imágenes para caracterizar al cómic se deriva en gran parte de los trabajos de Eisner (2003) y que tienen una repercusión notable en Groenstein (2012), aportando el concepto de artrología, basado en el análisis de la relación sistémica entre viñetas y su jerarquía [9], y McCloud (1995) con el concepto de clausura y mapa temporal. Para este último los espacios elípticos<sup>4</sup> (calles) entre las viñetas son los verdaderos protagonistas a la hora de establecer un todo narrativo [12].

Por tanto, en los cómics pueden presentarse distintos recursos narrativos enfocados en la secuencia de viñetas para manipular de alguna manera la representación del tiempo, como por ejemplo cuando el paso de una viñeta a la otra se presenta al lector como una continuidad con saltos temporales mínimos, apelando a la reiteración o repetición. Como lo dice Mejía (2001), de esta forma se pueden construir un ralenti o cámara lenta cinematográfico [13]. ]. Un ejemplo de ello se presenta en la figura 2 con una secuencia de viñetas, cada una con un espacio temporal muy corto que fracciona la escena en muchos cuadros, enfatizando lo dramático

<sup>4</sup>Estos saltos de viñeta a viñeta los clasifica en seis tipos de saltos: 1. momento-a-momento, 2. acción-a-acción, 3. tema-a-tema, 4. escena-a-esce-  
na, 5. aspecto-a-aspecto, 6. non-sequitur. Cada uno representando un salto más o menos alejado en el tiempo

de momento y ralentizando el recuerdo que tiene Bruce Wane (Batman) de la muerte de sus padres. También pueden sugerir cambios de espacio, de tiempo (elipsis) ya sea consecutivo; anterior como en el caso del flash back; o de la proyección en el futuro.



Figura 2. Batman: The Dark Knight Return. Frank Miller. 1996. DC Cómics. Ejemplo de ralenti en los cómics.

Las didascalias con textos adverbiales o conectores temporales también juegan un papel fundamental en el entendimiento del paso del tiempo en los saltos elípticos. Importa igualmente la pericia del dibujante en el momento de establecer los fondos y la iluminación.

Finalmente, el cómic necesita de la intervención activa del lector en el momento de interpretar los tiempos, tal como dice Barbieri (1993:243), “cada lector tiene su propia velocidad de lectura, su ritmo propio y sus propios intereses, que lo llevan a escandir temporalmente el texto de manera diferente” [1]

## Migración a Plataformas Digitales

Las nuevas tecnologías en especial Internet y la Word Wide Web, ponen a disposición una variedad de contenidos de todos los tipos (textos, audio, video, páginas interactivas, etc.). Adicional a ello, los dispositivos móviles, como tabletas, Smartphone y computadoras portátiles permiten acceder sin dificultad a estos contenidos en cualquier lugar y en cualquier momento en un fenómeno que Carrillo (2004) llama la “multiplicidad de pantallas” [3]. Esta integración de medios en la Internet permite hibridaciones en los lenguajes (Santaella, 2001) [19] que enriquecen las



formas en que se nos presentan las historias.

A partir de 1985, el cómic inicia su migración al campo digital, continuando con la publicaciones de cómics en CDROOM durante los noventas y actualmente, aprovechando la Internet y los dispositivos móviles como medio de distribución (Vilches, 2016) [23]. De esta dinámica transmedial, es decir, la utilización de múltiples medios y plataformas para contar una historia, y dónde los usuarios cumplen un rol activo<sup>5</sup> (Scolary, 2012) [20], surgen los conceptos de cómic digital y webcómic descritos por Vilches (2016:2) de la siguiente manera:

...se entenderá por cómic digital todo cómic, realizado con herramientas analógicas o digitales, que se ofrece en un soporte digital, ya sea un CD-Rom o un archivo .pdf o .cbr descargable desde una página web o una aplicación para móviles. Por su parte, el término de webcómic se aplicará a los cómics digitales alojados en páginas web que pueden ser leídos sin descargas, simplemente mediante la navegación a través de esas páginas. [23]

Estos nuevos formatos de cómic, junto a los motion comics, y cómics interactivos construyen un nuevo campo de estudio que poco a poco se va explorado desde lo teórico, estableciendo comparaciones entre lo viejo y lo nuevo y proponiendo exploraciones semióticas a sus sus elementos constituyentes, tratando de caracterizarlos. En ese sentido, se pueden encontrar estudios como los de McCloud (1995), que ya en los noventas exploraba las posibilidades del cómic en la web, y como esto desdibujaba la manera tradicional de entender el cómic [12]. Dittmar (2012), por su parte, establece una comparación entre la forma de narrativa que propone el cómic digital frente al cómic impreso, entendiendo que el formato digital adopta formas propias del diseño interactivo y la animación, casi que formulando un nuevo medio al cuál no se debería llamar cómic en su sentido más tradicional [6]. Tanto Smith

(2011) como Montoya (2014), analizan las características del motion comic entendiéndolo como un nuevo formato narrativo que toma elementos del cómic para animarlos en video [14, 21]. En España, se construye el proyecto Cómic Digital Hoy<sup>6</sup> que explora la vanguardia del cómic digital con un planteamiento más historiográfico. Y por último, algunos estudios de caso, como el de Darici (2014), analizan cómo se aplica la realidad aumentada<sup>7</sup> al lenguaje del cómic [4].

Con este precedente, se dará a paso a la exploración de tres casos particulares tratando de entender la manera como estos formatos, herederos del cómic impreso, plantean la temporalidad en sus historias en contraste con su antecesor.

## El Motion Comic, Tiempo Analógico Audiovisual

*Brokent Saints* de Brooke Burgess, es para Smith (2011) el primer *motion comic* [22]. Aquí se cuenta la historia de cuatro personajes de diferentes partes del mundo que tienen visiones apocalípticas. Al entablar un viaje en busca de respuestas, terminan por conocerse y enfrentar juntos revelaciones que pondrán a prueba su cordura. Contiene 24 capítulos, de duración variable (entre 10 minutos a hora y media), lanzados originalmente para la web en el 2001 ([www.brokensaints.com](http://www.brokensaints.com)) y relanzados en DVD por 20th Century Fox en 2005 y 2006. La versión original presenta una animación sencilla hecha en Flash y música incidental mientras que las versiones en DVD mejoraron las ilustraciones e incluyeron actores de voces, dando al producto un aspecto más cinematográfico.



Figura 3. *Brokent Saints*. 2006. 20th Century Fox. Versión para DVD.

Concentrando la revisión en la versión de 2006, puede verse un claro ejemplo de los lenguajes híbridos, ya que como se observa en las figuras 3 y 4, el sistema de representación en este motion comic es una combinación de signos propios del cómic (globos, didascalias) y

<sup>5</sup>Cabe destacar que Scolari (2012) señala el surgimiento gracias a internet y los adelantos tecnológicos, del prosumidor, es decir, aquel que no solo consume contenido, sino que toma material de sus series y películas favoritas para crear nuevas piezas comunicativas.

<sup>6</sup>Proyecto español coordinado por Pepo Pérez, que consistió en la publicación de un libro de acceso libre en la web con artículos dedicados a explorar el panorama del cómic digital en España (<http://www.acdcomic.es/comicdigitalhoy/>).

<sup>7</sup>Azuma (1997), citado por Daciri (2014), define la realidad aumentada (RA) como: “una integración en 3D de objetos virtuales o escenas en un entorno 3D en tiempo real”

las convenciones audiovisuales tradicionales (plano, escena, plano secuencia, movimiento) presentadas en formato video.

Estos aspectos ya no permiten al observador construir la temporalidad a partir de la propia lectura, por el contrario impone una representación análoga del tiempo, convirtiéndolo en un observador pasivo. Estos contrastes en la forma de lectura entre lo audiovisual (teniendo como arquetipo el cine) y el cómic los señala Reggiani y Von Sprecher (2011: 6) cuando dicen que:

...la historieta se hace en el dibujo y en la diagramación y vuelve a (re)hacerse en su lectura. Aquí está la pauta que caracteriza al lenguaje [el del cómic] como específico, y fuera del campo cinematográfico - donde prima la edición de las imágenes luego proyectadas sobre una superficie en un tiempo específico y previamente estipulado. [18]

Con esta cita se reclama para el cómic la particularidad de pensar en la puesta de la página incluso antes que dedicarse al dibujo de personajes y el fondo, cosa que el cine hace de manera contraria al tener material filmado que pasa luego a una edición que puede cambiar la estructura y orden de las escenas<sup>8</sup>. Siguiendo a Smith (22), En el *motion comic* hay un proceso de edición audiovisual que prepara el producto para ser reproducido y apreciado en su totalidad por el tiempo que el editor o animador hayan decidido utilizar.



Figura 4. Brokent Saints. 2006. 20th Century Fox. Versión para DVD.

<sup>8</sup>Se matiza esa afirmación entendiendo que el cine y en especial el de animación, pasan por un minucioso proceso de pre-producción donde se visualizan las escenas, planos, encuadres y tiempos. Una herramienta fundamental en esta práctica es el Story Board, cuya estructura curiosamente recuerda al cómic. Sin embargo es sabido que muchos directores sólo bosquejan algunas ideas durante la filmación, y es en el proceso de edición en dónde se termina de dar orden a las escenas.

Como se vio anteriormente, los globos y didascalias también son responsables de construir la temporalidad dependiendo de la cantidad de texto contenido y velocidad del lector. En este último aspecto a evaluar, Brokent Saints incluye globos y didascalias que cumplen una función meramente referencial al cómic, puesto que la inclusión de voces hace innecesaria la lectura de los mismos sin influir en el transcurso del tiempo.

## 4Ríos, el Naya, Tiempo Permeado por la Interactividad



Figura 5. 4Ríos, El Naya. Elder Manuel Tobar. Centro Ático y Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. Página inicial de 4Ríos.

Aprovechando las características de la convergencia mediática que propone Internet, recientemente la pedagogía se ve interesada en el aprovechamiento de estos recursos, trascendiendo sus funciones primarias y comúnmente aceptadas de entretenimiento, para proponer proyectos educativos, basados quizá, en el hecho de que Internet y las aplicaciones virtuales, son el medio nativo de las nuevas generaciones. Además, como lo propone Díaz (2007), las naciones asocian la alfabetidad informática con el progreso, el desarrollo económico y la transformación social. Es en este escenario donde aparece 4Ríos, un proyecto dirigido por el comunicador social Elder Manuel Tobar que crea un universo diegético y transmedia a partir de la adaptación de acontecimientos relacionados con el conflicto armado en Colombia para la construcción de memoria histórica.

*4Ríos. El Naya* cuenta con elementos interactivos y narrativos que siempre están disponibles en la web (<http://4rios.co/>) para el lector. La página principal que contiene los elementos característicos de una página web (figura 5), cómo lo son el menú, cabezote y enlaces a redes sociales y un ícono en el centro de la pantalla que da acceso al cómic interactivo.



Figura 6. 4Ríos, El Naya. Elder Manuel Tobar. Centro Ático y Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.

Como se aprecia en la figura 6, la historia presenta fragmentos animados de páginas de cómic en un recuadro centrado de proporción 16/9. La animación ocurre en un tiempo determinado de entre 4 a 10 segundos dependiendo de la cantidad de elementos que surgen en el campo. Se conserva signos propios del cómic, como lo son los globos y cartuchos, que deben ser leídos por la carencia de voces. Las viñetas y demás elementos entran al campo desplazándose lateralmente o aparecen a través de un fundido, solapándose entre ellas configurando lo que sería una página tradicional de cómic dentro del formato. Cuando la animación termina, la página queda totalmente estática permitiendo el tiempo necesario para hacer la lectura de los globos. Además, el usuario tiene la libertad de interactuar con contenidos desplegables que le ofrece la interface pulsando en las flechas laterales para avanzar a la siguiente página o retroceder, y explorar una línea de tiempo ramificada en la parte superior que despliega información adicional (figura 6).

La construcción del tiempo en *4Ríos, el Naya* conserva del cómic impreso la libertad del espectador de seguir avanzando y retroceder, equiparable a la página, adaptado a la web. Aquí hay una construcción del tiempo híbrida en la cual el añadido de animación en las viñetas y la inclusión de efectos de sonido, establece un tiempo determinado y preestablecido de acción por cada una de las cuasi-páginas, pero siempre permeado por elipsis largas cada vez que el lector quiera explorar el contenido adicional, que funciona a manera de anexos. Esto recuerda a la célebre *Watchmen*, de Alan Moore y Dave Gibbons, donde al final de los capítulos del cómic se añadían una serie de anexos ficticios (recortes de noticias, artículos, capítulos de libros, etc.), pero que a diferencia de *4Ríos*, el medio impreso y su lectura lineal no irrumpía en el tiempo de la historia.



Figura 7. 4Ríos, El Naya. Elder Manuel Tobar. Centro Ático y Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. Información adicional que el usuario puede desplegar mientras avanza en la historia.

## The Empty Kingdom, El Hipercómic

Hipercómic es el término que se le da según Smith (2015) [22], a un tipo de webcómic cuya estructura narrativa es multi-cursal, es decir, que no es lineal. Está inspirado por la hiperficción exploratoria, practica literaria donde, según López (2011), se expone un relato digitalmente en la web aprovechando el hipertexto y la hipermedia<sup>9</sup> para que el lector tenga la oportunidad de decidir cómo abordar la lectura [11]. Así mismo, el hipercómic presenta un relato con las convenciones visuales del cómic, pero aprovechando enlaces que permitan navegar de forma no lineal el contenido.



Figura 8. 2014. The empty kingdom. Daniel Merlin Goodbrey

*The empty kingdom* de Daniel Merlin Goodbrey, nos presenta un relato mudo que contiene elementos propios de los videojuegos. De hecho, se encuentra disponible

<sup>9</sup> Se le llama hipertexto a la información textual, lingüística enlazada por medio de nodos o hiperenlaces. Es hipermedia cuando además de texto, se utilizan imágenes, videos y sonido.

una página web dedicada a la promoción y apoyo de juegos independientes ([www.kongregate.com/games/Stillmerlin/the-empty-kingdom](http://www.kongregate.com/games/Stillmerlin/the-empty-kingdom)). En esta aventura, el protagonista, cuyo estilo de dibujo es pictográfico, debe recorrer varios parajes en el bosque y sortear obstáculos para lograr reencontrarse con un ser querido.

La estructura general de la interfaz está compuesta por viñetas y elementos interactivos como lo son un itinerario de objetos en la parte inferior izquierda, y el control del volumen y un botón de reinicio en la parte derecha. Algunas viñetas presentan una flecha que indica que es un posible camino a elegir. Lo que se propone aquí es un micro mundo que en apariencia, no tiene un orden estricto para explorarse, sin embargo a medida que transcurre el viaje, el usuario se dará cuenta que necesita hacer ciertos recorridos y recoger objetos para desbloquear caminos.

La figura 9 muestra dos fotogramas donde se visualiza el desplazamiento que el personaje hace de viñeta a viñeta con posibilidad de hacer el recorrido contrario. El espacio o paisaje se fracciona en viñetas con rigurosa continuidad, es decir, se genera un *raccord*. A pesar de que es un recurso más que común en el cómic tradicional, hay una diferencia sustancial en la relación entre una viñeta determinada con su espacio y el tiempo que representa.

En la figura 10, se comprende que el tiempo y espacio contenido en la primera viñeta queda atrás en la acción, equiparándose a un travelling en el cine. Si la historia quisiera continuar y volver al lugar de la primera viñeta, el dibujante tendría que crear más adelante una nueva viñeta y dibujar de nuevo ese espacio, dando a entender que es otro momento en la historia. Con *The empty kingdom* ocurre que su Figura 9. *The empty kingdom*. 2014. Daniel Merlin Goodbrey. El personaje recorre el espacio de viñeta en viñeta, y según lo requiera el usuario, puede retroceder.

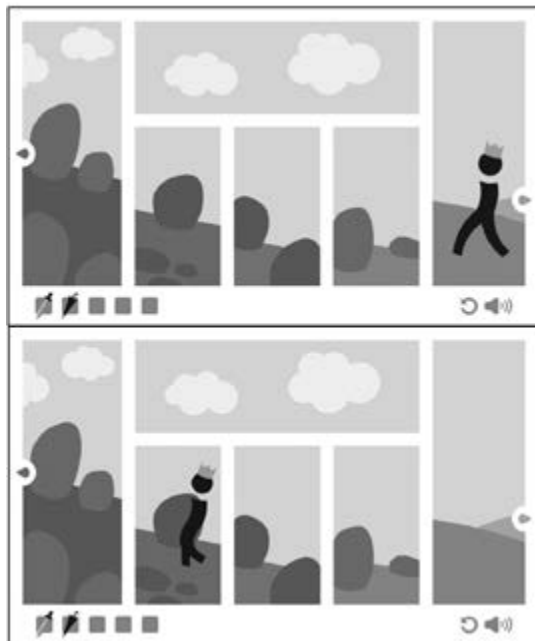


Figura 9. *The empty kingdom*. 2014. Daniel Merlin Goodbrey. El personaje recorre el espacio de viñeta en viñeta, y según lo requiera el usuario, puede retroceder.

La construcción del tiempo en *The empty kingdom*, termina dependiendo casi en su totalidad de lector, que también es usuario, y al tiempo gamer, recorriendo los espacios de manera rápida, o deteniéndose a contemplar de manera más pausada lo explorado. Aquí la interactividad permite un cambio sustancial en la relación del lector con la historia y el tiempo, ya que termina siendo dueño y constructor del mismo.



Figura 10. *Toda Mafalda*. 2001. Quino. Ediciones la Flor. Un ejemplo de *raccord* en el cómic.

## Conclusiones

El cómic impreso ha representado el tiempo gracias a la reconstrucción que el lector hace en la secuencia de viñetas, líneas cinéticas y la lectura de los textos en globos y didascalias. A pesar de que aún conserva intactos muchos de sus códigos que ya han pasado a formar parte de la cultura popular, su migración a plataformas digitales donde la hibridación de medios y lenguajes es prolifera, ha dando lugar a nuevas apuestas narrativas como lo son el cómic digital, el webcómic, el comic interactivo, el *motion comic* y el hipercómic, cuya manera de representar la temporalidad ha ido mutando.

Es en esta convergencia de lenguajes donde aparecen propuestas como Brokent Saints, el primer *motion comic*. Este tipo de relato se caracteriza por tener como formato el video, esto lo aleja la característica particular que tiene el comic impreso de permitir al lector construir su temporalidad a partir de la propia lectura imponiendo una representación análoga del tiempo en el que se es un observador pasivo.

En el cómic interactivo *4-Ríos. El Naya*, se destaca su interactividad. Presenta la historia en fragmentos animados de páginas de cómic. Aquí la temporalidad conserva del cómic impreso cierta libertad en la lectura, pero la animación de cada página establece un tiempo pasivo y obligatorio. Permanece permeada por elipsis largas cada vez que el lector quiera explorar el contenido adicional.

Por otro lado, el hipercómic es un caso particular donde la hipertextualidad, y en el caso de *The empty kingdom*, la dinámica de los videojuegos se conjuga con el lenguaje del cómic para ofrecer una propuesta narrativa no lineal en donde el tiempo lo determina enteramente las acciones del usuario.

Se espera que la exploración analítica de estas nuevas tendencias narrativas pueda aportar considerablemente al cómic local, dando a conocer las posibilidades técnicas y discursivas de los nuevos medios a estudiantes, artistas, comunicadores, diseñadores y desarrolladores entusiastas que quieran aventurarse a resolver necesidades comunicativas, artísticas y narrativas.

## Referencias

1.Barbieri, Danielle. 1993. *Los Lenguajes del Comic. Paidós*.

2.Barthes, R. 1974. *Introducción al análisis estructural de los relatos*. En Barthes et. al. *Análisis estructural del relato*: 9-43. Tiempo Contemporáneo.

3.Carrillo, J. 2004. *Arte en la red*. Cátedra.

4.Darici, Katyuscia. 2014. *El cómic y la transmedialidad. El caso de La Doce de François Schuiten en realidad aumentada*. Cuadernos de Información y comunicación vol. 19: 303-313. [http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_CIYC.2014.v19.43917](http://dx.doi.org/10.5209/rev_CIYC.2014.v19.43917)

5.Díaz, Tamara. 2008. *La función de las TIC en la transformación de la sociedad y de la educación. En Los desafíos de las TIC en el cambio educativo*, Roberto Carneiro, Juan Carlos Toscano y Tamara Díaz (Coord.). Madrid: Organización de los Estados Americanos, España, 155-164.

6.Dittmar, Jakob F. 2012. *Digital comic*. En Scandinavian Journal Of Comic Art (Sjoca) Vol. 1: 2, 83-91. <http://sjoca.com/wp-content/uploads/2013/01/SJoCA-1-2-Forum-Dittmar.pdf>.

7.Eisner, Will. 2007. *El comic y el arte secuencial* (4ª Ed.). Norma.

8.Gasca, Luis y Gubern, Román. 1994. *El Discurso del Comic*. Cátedra.

9.Groensteen, Thierry. 2012. *The current state of french comics theory*. En Scandinavian Journal Of Comic Art. (Sjoca) Vol. 1: 1., 111-122. <http://sjoca.com/wp-content/uploads/2012/06/SJoCA-1-1-Forum-Groensteen.pdf>

10.Gubern, Román. 1992. *La Mirada Opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea* (2a Ed.). Gustavo Gili.

11.López Alonso, Covadonga. 2011. *La hiperficción, entre la tecnología y la literatura*. Cuadernos Lorenzo Hervás No. 20: 247-269. [https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/11530/20\\_10\\_lopez\\_alonso.pdf?sequence=1](https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/11530/20_10_lopez_alonso.pdf?sequence=1)

12.McCloud, Scott. 1995. *Entender el cómic: el arte invisible*. Astiberri.

13.Mejía, Perucho. 2001. *Semiótica del Comic*. Instituto Departamental de Bellas Artes Entidad Universitaria.

14.Montoya Villanueva, A. M. 2016. *Exploración de los elementos constitutivos del motion comic*. En XIII Foro Académico de Diseño. 16 Festival Internacional de la Imagen. Manizales, colombia. [http://festivaldelaimagen.com/wp-content/uploads/2017/07/Andres\\_Mauricio\\_Montoya\\_Villanueva.pdf](http://festivaldelaimagen.com/wp-content/uploads/2017/07/Andres_Mauricio_Montoya_Villanueva.pdf).

15.Peeters, Benoît. 2009. *Ecrire l'image*. Les Impressions nouvelles.

16.Peñalba, M. 2014. *La temporalidad en el cómic*. Revista Signa 23, págs. 687-713. Universidad de

Salamanca. Recuperado de <http://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/11753>.

17. Prósper Ribes, J. P. 2004. *Elementos constitutivos del relato cinematográfico*. Editorial Universidad Politécnica de Valencia.

18. Reggiani, Federico y von Sprecher, Roberto (eds.). 2011. *Teorías sobre la historieta*. Escuelas de Ciencias de la Información, Facultad de Derecho y Ciencias Sociales, Universidad Nacional de Córdoba.

19. Santaella Braga, Lucia. 2001. *Tres matrices del lenguaje - pensamiento*. *Signa*. Revista de la Asociación Española de Semiótica Núm. 10: 90-98. <http://www.cervantesvirtual.com/obra/signa-revista-de-la-asociacion-espanola-de-semiotica-4/>

20. Scolari, Carlos Alberto. 2013. *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.

21. Smith, Craig. 2015. *Motion Comics: The Emergence of a Hybrid Medium*. *Writing Visual Culture* 7. Recuperado el 9 de marzo de 2018 de [https://www.herts.ac.uk/\\_data/assets/pdf\\_file/0018/100791/wvc-dc7-smith.pdf](https://www.herts.ac.uk/_data/assets/pdf_file/0018/100791/wvc-dc7-smith.pdf)

22. Smith, Craig. 2011. Motion comics: Modes of adaptation and the issue of authenticity. *Animation Practice, Process & Production Volume 1, Number 2*: 357–378. [https://www.academia.edu/1780007/Motion\\_comics\\_Modes\\_of\\_adaptation\\_and\\_the\\_issue\\_of\\_authenticity](https://www.academia.edu/1780007/Motion_comics_Modes_of_adaptation_and_the_issue_of_authenticity)

23. Vilchest, G. 2016. *Breve historia del cómic digital. Comic Digital Hoy*. 1-38. <http://www.acdcomic.es/comicdigitalhoy/01-Breve-historia-comic-digital-Gerardo-Vilches-acdcomic.pdf>.



# Co-crear para Servir: Evolución y Transformación del Diseño de Servicios, Proyecto(n)do por y para Diseñadores/Ciudadanos

<sup>1</sup>Camilo Rivera Vásquez, <sup>2</sup>Madeleyn Mendoza Márquez, <sup>3</sup>Juan Diego Moreno Arango

<sup>1</sup>Instituto Tecnológico Metropolitano, Medellín, Colombia, camilorivera@itm.edu.co

<sup>2</sup>Consultora en Sostenibilidad, Torino, Italia, madeleynmendoza@gmail.com

<sup>3</sup>Instituto Tecnológico Metropolitano, Medellín, Colombia, juanmoreno@itm.edu.co

## Resumen

El Centro de Consultoría en Diseño (CCD), del Departamento de Diseño, adscrito a la Facultad de Artes y Humanidades del Instituto Tecnológico Metropolitano de Medellín (ITM), a través de la experiencia adquirida en el asesoramiento en procesos de proyectación de los diferentes sectores que componen la sociedad ha perfilado una serie de técnicas y herramientas metodológicas que le permiten abordar las necesidades de los diferentes actores involucrados a partir de la co-creación.

Este artículo brinda una aproximación metodológica que promueve y facilita la participación activa de los ciudadanos/usuarios para evaluar o argumentar la calidad en la prestación de los servicios públicos, a través del diseño colaborativo, permitiendo que el ciudadano sea mediador entre: las Administraciones locales – los Entes y/o Instituciones que prestan los servicios – y los Usuarios, derivando en servicios eficientes, efectivos, inclusivos y bien planificados.

Este enfoque está pensado para el diseño de servicios públicos con especial atención al usuario minoritario.

## Palabras Clave

Diseño de servicios, co-creación, co- diseño, diseño industrial, Diseño Centrado en las Personas (HCD), servicios públicos.

## Introducción

El sector público cumple un papel importante como proveedor de servicios, pero en general, se advierte que las instituciones de este sector afrontan mayores inconvenientes en la prestación de sus servicios al ser comparadas con corporaciones pertenecientes al sector privado (Business Innovation Observatory, 2014, p. 13) (1). Una de las razones obedece a que en las corporaciones de este último sector, se han construido sólidas habilidades en la proyectación, gracias a que llevan más años trabajando bajo el enfoque de diseño participativo (Nesta-IDEO, 2016, p. 5) (2).

Una muestra de la anterior premisa se evidencia en

la poca participación de los usuarios en la gestión y fiscalización de la prestación de los servicios públicos. Lo más lógico sería pensar que para obtener servicios de calidad las instituciones tengan en cuenta el punto de vista del ciudadano/usuario en su proceso de diseño, lamentablemente esta no es una práctica común a la hora de proyectarlos; ya que las Instituciones o Entes que los ofrecen, se centran más en las reglas, los procedimientos y su organización, y el ciudadano se convierte en un “usuario” diseñado para usufructuar el servicio (Boscarol, 2015, p. 2) (3). La separación que existe entre quienes hacen las políticas y aquellos que prestan los servicios, generan como consecuencia experiencias de servicio incomprensibles para los ciudadanos (Figura 1).



Figura 1. Esquema relacional del actual diseño de servicios (experiencia del ciudadano vs políticas del gobierno). Fuente: Nesta - IDEO, 2016.

La tarea que tienen los gobiernos es analizar la forma en que actualmente se prestan los servicios a sus ciudadanos/usuarios e impulsar los cambios necesarios para que estos sean erogados eficiente y efectivamente, representando así un impacto positivo en la comunidad.

## Diseño de Servicios

El Diseño de Servicios es la actividad de planificación y la organización de personas, infraestructuras, comunicación y componentes materiales de un servicio en orden de mejorar su calidad y la interacción entre proveedores y los usuarios de los servicios (Richard Buchanan, 2001)(4). Se trata de un proceso de diseño creativo, en el que las organizaciones proyectan o re-proyectan servicios teniendo en cuenta al usuario –incluyendo y valorizando sus puntos de vista–, representando a su vez, una ventaja competitiva para el proveedor de servicios (Business Innovation Observatory, 2014, p. 3).

Este enfoque centra su interés en los momentos de contacto entre el usuario y el proveedor de servicios. Este contacto puede originarse: en presencia o en línea, con un operador, con material impreso o multimedia, entre otros. Estos momentos, son conocidos como “touchpoint” o “puntos de interacción”, y deben ser elaborados conscientemente ya que determinan la experiencia del usuario, en el “viaje del cliente (o usuario)” (Boscarol, 2015, p. 5).

La implementación de este enfoque conlleva diferentes beneficios a las organizaciones y usuarios. Entre los que se pueden citar: mejor conocimiento de las necesidades, mejora la generación de ideas, del servicio y la gestión de riesgos, enfocado en los usuarios, reducción del riesgo. A largo plazo, comporta a una mayor satisfacción y lealtad del cliente, mejores prácticas, procesos y capacidad de innovación, entre otros (Business Innovation Observatory, 2014, p. 2).

## Métodos de Diseño

La metodología del diseño de servicios no es definitiva sino que puede ser adaptada al servicio y sector específico, el proceso de diseño (Figura 2) comienza con la recolección de información que se pueda ofrecer y permita conocer el cliente; en el segundo paso, los diseñadores elaboran nuevos conceptos de participación ciudadana junto con expertos y los clientes; en los siguientes pasos, los diseñadores y los usuarios desarrollan prototipos de servicios y comienzan a generar planos de servicio y modelos participativos que se verán relacionados por el diseño del servicio; el paso final es la implementación del nuevo diseño (Business Innovation Observatory, 2014, p. 4). En este enfoque las soluciones se encuentran y se mejoran por prueba y error, con apoyo de diferentes herramientas que sirven para identificar y mapear las necesidades de los usuarios

finales del servicio (Boscarol, 2015, p. 5).



Figura 2. Pasos en la metodología del diseño de servicios. Fuente: Business Innovation Observatory (2014)

Por medio de la utilización de este enfoque es posible llegar a obtener un sistema colaborativo en la proyectación de un servicio público (Figura 3), que prevea la participación activa de los ciudadanos/usuarios en el proceso de planificación y utilizzo de los servicios, y contemple al diseñador/ciudadano en el rol de conector y colaborador con las Instituciones y las Administraciones, al momento de diseñar la estructuración del sistema; con el fin de alcanzar un balance entre las necesidades del ciudadano y las acciones del gobierno.

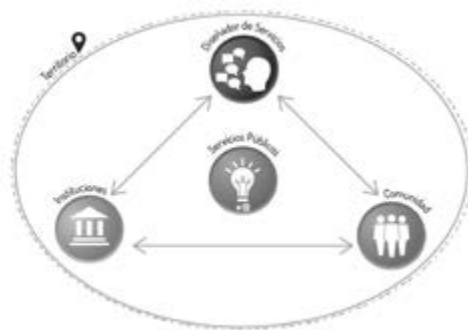


Figura 3. Rol del Diseñador de Servicios. Fuente: Los autores

## Diseñador de Servicios

A su vez es importante definir el rol del Diseñador de Servicios, en la perspectiva del Diseño para Sistemas de Servicios, Simon Penny, Fundador del Shropshire Council iLab (UK) lo define como:

Ayudar a las personas a pensar en los desafíos de manera diferente, ayudar a que la gente se aleje de partir de una solución, y ayudarlos a comprender cuál es realmente la cuestión que están tratando de resolver. Es esencial perturbar positivamente el statu quo y abrir posibilidades para nuevos tipos de modelos de servicio (5).

Es de resaltar el papel que juega el diseñador en la planificación, gestión y distribución de los servicios públicos; aprovechando su doble papel, primero como

ciudadano y segundo como profesional. De este vínculo se rescatan no sólo la capacidad sino la “sensibilidad” para entender las necesidades de los usuarios, lo que favorece su idoneidad para ser intermediario entre beneficiarios, proveedores y administradores de los servicios.

Para ser un intermediario válido el diseñador/ciudadano debe contar con un conjunto de habilidades y disponer de herramientas que le permitan desarrollar labores tales como: investigar las necesidades de los usuarios en el contexto en el que se desarrollará el servicio; apoyar las Instituciones en la innovación de servicios y procesos de cambio; comprender la relación con las culturas organizativas, las prácticas y dinámicas de poder. La capacidad de los futuros diseñadores de cumplir con estos requerimientos le consentirá ser un referente para la sociedad y las Instituciones, en la construcción de sociedades y ciudades sostenibles.

De igual modo es recomendable que los responsables de formular políticas adopten medidas para estimular el uso y la adopción del diseño de servicios. Esto facilitaría la consolidación del diseño para que sea en grado de ofrecer proyectación estratégica de servicios al sector público y privado (Business Innovation Observatory, 2014, p. 2).

Como lo subraya el Observatorio de Innovación de Negocios (2014) de la Comisión Europea, para las autoridades públicas es importante poder contar con servicios competitivos realizados a través de la unión de diferentes capacidades, dado que estos les permite responder mejor a las necesidades de los usuarios:

Reunir la experiencia multidisciplinaria de diseñadores, investigadores, desarrolladores y usuarios, como “expertos de su experiencia”, puede crear servicios competitivos, deseables y sin problemas, que se traducen directamente en una mayor satisfacción del cliente y que las organizaciones sean más eficientes. Es por ello que el diseño de servicios es una forma accesible para que las autoridades públicas desarrollen servicios que mejor correspondan a las necesidades de los ciudadanos. El diseño del servicio permite que el usuario y el proveedor tengan una mayor propiedad del servicio (p. 7) (6).

## Co-crear para Servir: Propuesta Metodología Co-Creativa para la Proyección de Servicios

Con base en lo anterior y aplicando un modelo de co-diseño, se propone un enfoque metodológico co-creativo (Figura 4. Propuesta Metodología co-creativa para la proyectación de servicios) que tenga en cuenta la participación activa de cada uno de los actores involucrados en el proceso (usuario del servicio, diseñador, Administración Local, stakeholders). Para este fin los autores perfilan una metodología colaborativa que facilite el diseño de nuevos servicios públicos y que a su vez permita su constante evaluación, en primer lugar por los ciudadanos/usuarios y que dé voz a los demás actores involucrados, en el que el diseñador de servicios tenga el rol de mediador y facilitador del proceso.

Co-crear para servir nace de la necesidad de dar voz a las partes minoritarias en los esquemas actuales dentro del sistema de diseño, en este caso, resultan siendo los ciudadanos/usuarios los afectados por la ineficiencia en la prestación de los servicios públicos.

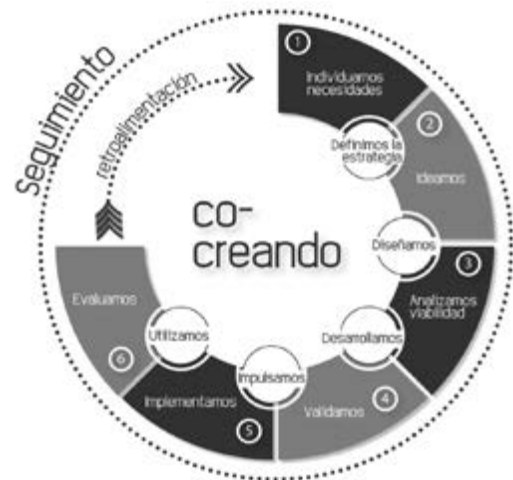


Figura 4. Propuesta Metodología co-creativa para la proyectación de servicios. Fuente: Los autores

### Paso 1: Individualizar para el Entendimiento

Este enfoque metodológico centrado en las personas requiere que inicialmente el equipo diseñador empatice con las necesidades del ciudadano/usuario, las expectativas que tienen respecto al servicio y determinar las complejas relaciones entre las administraciones y los ciudadanos contemporáneos.

Lo que se pretende es fundamentar el acercamiento a partir del entendimiento, aplicando las herramientas que brindan la investigación social, en especial el enfoque de IAP (Investigación- Acción Participativa).

Los servicios públicos se hacen llegar a los ciudadanos a través de organizaciones y estos los perciben en el contexto de su entorno organizacional. El servicio es gestionado y entregado por un sistema administrativo, quien moviliza distintos tipos de recursos a lo largo de un proceso en el que participan distintas personas que forman parte de la organización. Para poder llevar a cabo del diseño del mismo será, pues, necesario, que el equipo de diseño comprenda y analice el servicio a través de la organización que lo provee.

Una vez el equipo de diseño comprende la necesidad de ciudadano y el servicio se indaga por el entendimiento del ciudadano hacia el posible servicio.

## Paso 2: Idear a partir del Entendimiento

En esta etapa creativa se centra todo el componente colaborativo de la propuesta, brindando la posibilidad al ciudadano de expresar sus ideas para que queden plasmadas en una solución viable.

Este proceso de creación se basa en los sistemas de graficación de los principios de la difusión de la innovación tecnológica propuesto por Everett Rogers (1962).

de esta manera se identificarán a las personas que tienen claro el servicio público que recibe y las que no para conseguir una solución flexible que sea eficiente para los usuarios, especialmente los grupos minoritarios que suelen ser excluidos en este tipo de estrategias.

## Paso 3: Analizar Viabilidad

En este paso se motiva al equipo de diseño a utilizar técnicas como el mapa de experiencia para determinar los puntos de dolor del usuario y a partir de este resultado plantear matrices que permitan vislumbrar una solución viable de acuerdo a los objetivos propuestos.

## Paso 4: Validar

Para la validación de la propuesta, el equipo acompaña al ciudadano en la creación de un mapa conceptual; ésta herramienta, aunque básica, permite al equipo comprender si para el usuario está claro el modelo natural de operación.

De esta manera, el mapa válida la secuencia “natural” de los pasos del servicio que experimenta el ciudadano

al momento de acceder; al mismo tiempo, conociendo su lógica en la interacción y el modelo mental que tienen las personas sobre el servicio.

Finalmente, a través de un ejercicio de prototipado rápido, en papel, permite al equipo de diseño descubrir problemas de operación de alto nivel, pone el foco del servicio en el uso versus el diseño creado y, en caso de requerir cambios, es posible realizarlos de manera rápida antes de lanzar el servicio.

Para la validación del servicio, el número de ciudadanos necesarios para adquirir un dato relevante, equivale a cinco (5) personas. Por medio de estos cinco, se revela el 80% de los problemas de usabilidad.

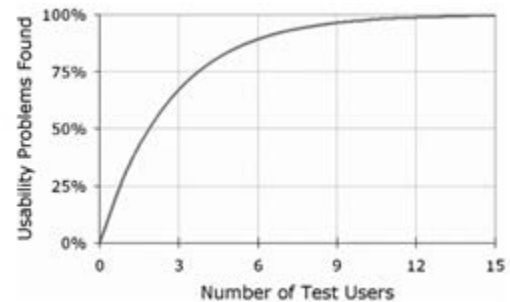


Figura 5. “A mathematical model of the finding of usability problems,” Nielsen, Jakob, and Landauer, Thomas K.

## Paso 5: Implementar

El proceso de implementación tiene como objetivos principales a los ciudadanos, sin embargo es necesario contar con el apoyo del equipo de la organización y el aval de la alta dirección para coordinar la implementación del modelo diseñado, tanto a nivel gerencial como operacional.

El proceso de implementación se divide entonces en dos etapas:

Diseño de la implementación: El diseño depende de la arquitectura lógica de la solución, la disponibilidad, la seguridad, la escalabilidad, la facilidad del mantenimiento y otros requisitos de calidad del servicio que debe satisfacer la solución. La dimensión de calidad de servicio de la arquitectura de la implementación desempeña un papel fundamental en la etapa de diseño de implementación.

Puesta en marcha: El despliegue de un diseño de servicio consta de tareas diversas que involucran a todos los actores que participaron en el desarrollo; es necesario

de la participación del equipo interdisciplinario que se configuró anteriormente para el apoyo en este proceso.

## Paso 6: Evaluar

La evaluación es un trabajo de equipo que requiere la aportación de conocimientos técnicos procedentes de diferentes disciplinas y la interacción eficaz entre ellos. El equipo estará formado por un número de personas que no sea demasiado grande pero que sea lo suficientemente amplio que permita la generación de ideas y que se pueda llegar, a través del debate, al consenso sobre la evaluación.

Las funciones del Equipo Evaluador serán las siguientes:

- Dirección y gestión de la evaluación.
- Recogida de información y evidencias.
- Análisis, valoración y diagnóstico.
- Coordinación con otros agentes: encuestadores, clientes misteriosos, etc.
- Redacción del informe de evaluación incluyendo las conclusiones y recomendaciones de mejora.
- Para obtener una visión integral y amplia del servicio es necesario que el equipo evaluador incluya las opiniones de las personas de la organización a partir de la interacción con un grupo heterogéneo, interfuncional y compuesto por empleados con diferentes rangos jerárquicos.

Los resultados de la evaluación se plasman en un documento, el “Informe de Evaluación” que recoge las conclusiones y recomendaciones prácticas para el servicio, estructuradas de forma práctica y operativa. Se recomienda realizarlo dividiendo el proceso en dos partes:

- 1.En la primera parte se realiza un resumen ejecutivo que, como máximo, contará con cinco (5) páginas. El resumen contendrá la recopilación de las conclusiones y recomendaciones principales surgidas a partir de la información más relevante.
- 2.La segunda parte estará constituida por el Informe de Evaluación en sí. Es aconsejable que no supere las 30 páginas y que se estructure en los siguientes apartados:

- a.La introducción.
- b.La descripción del servicio evaluado.
- c.El análisis de la calidad del servicio prestado.
- d.Las recomendaciones.

e.Las conclusiones.

f.Lo anexos.

El documento final permitirá replicar el diseño del servicio en otras organizaciones o en diferentes poblaciones.

## Conclusiones

Co-crear para crear, se define por ser un modelo abierto, -que va desde la identificación de las necesidades por parte de los usuarios hasta la puesta en marcha del servicio y en el que la participación lógica y proactiva de sus participantes rediseña la producción de los mismos-, se caracteriza por diferentes etapas en las que el co-diseño y un intercambio constante de información crean un nuevo tipo de rendición de cuentas. El resultado de este procedimiento permite individualizar nuevas necesidades en un proceso de mejora continua. A su vez se deben considerar las diferentes fases del ciclo de vida de un servicio (Figura 5), en el que esta mejora continua impulsa la gestión del cambio en la búsqueda de una mayor eficacia y eficiencia en los procesos.



Figura 6. Ciclo de vida del servicio. Fuente: Information Technology Infrastructure Library (“ITIL”)

|                                     |                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Estrategia del servicio</b>      | Definición de estrategia<br>Análisis de gestión (financiera, demanda, portafolio) y elementos necesarios para alcanzar los resultados establecidos.                                                                                          |
| <b>Diseño del servicio</b>          | Desarrollo de servicios<br>Diseño de guías, políticas, procesos y gestión (portafolio y niveles de servicio, capacidad, disponibilidad, continuidad del servicio, proveedores) capaces de materializar la estrategia.                        |
| <b>Transición del servicio</b>      | Mejora de servicios<br>Desarrollo y mejora de los servicios. Planeación y soporte de la transición, gestión de los cambios, validación y pruebas del servicio, evaluación, gestión del conocimiento.                                         |
| <b>Operación del servicio</b>       | Coordinación<br>Actividades requeridas para entregar y gestionar los servicios en los niveles acordados. Gestión de eventos, incidentes y problemas, cumplimiento de requerimientos, gestión técnica, gestión de operaciones y aplicaciones. |
| <b>Mejora continua del servicio</b> | Análisis continuo<br>Mejorar la eficacia y la eficiencia de los servicios y procesos de una forma continua. Medición, análisis, reporte y mejora del servicio.                                                                               |

Tabla 1. Fuente: Adaptación Information Technology Infrastructure Library (“ITIL”)

El Centro de Consultoría en Diseño (CCD) viene implementando esta metodología a través de los proyectos que realiza con diferentes municipios de Antioquia como Ituango y con ella se pretende resaltar la toma de decisiones participativa por parte de los ciudadanos como factor determinante en la aplicación de nuevos modelos, que garanticen la eficacia y sostenibilidad de las intervenciones sociales y la programación e implementación de las políticas públicas, a través de un intercambio de información entre los usuarios de los

servicios públicos y las entidades que los erogan.  
La aplicación de estos modelos abiertos a nivel local puede ser replicable en una mayor escala (regional, nacional, etc.), generando un impacto capaz de romper el ciclo de la dependencia del bienestar gubernamental.

**Bibliografía**

(1)Brown, T. (2008). Design thinking. Harvard Business Review.  
(2)Nesta. IDEO. Design for Europe. (2016). Designing for Public Services: a practical guide.  
(3)Boscarol, M. (2015). Progettare i servizi con i cittadini co-design e service design. Formez PA.  
(4)Buchanan, R. (2001). “Design Research and the New Learning”. Design Issues. Autumn 2001, Vol. 17, No. 4, Pages 3–23.  
(5)Design Council (n.d.b). Design methods for developing services: An introduction to service design and a selection of service design tools. Project report by the Technology Strategy Board, Design Council, UK .  
(6)Business Innovation Observatory. (2014). Design for Innovation: Service design as a means to advance business models, case study 13. European Commission. Directorate-General for Enterprise and Industry, Directorate B “Sustainable Growth and EU 2020”, Unit B3 “Innovation Policy for Growth”.

**Referencias**

Akasaka F., Ohno T., Yasuoka M. (2017) Challenges to Deploy Service Design in Organizations: Analysis Through “Scaling Up” Workshops. In: Sawatani Y., Spohrer J., Kwan S., Takenaka T. (eds) Serviceology for Smart Service System. Tokyo: Springer.  
Aurich J, Mannweiler C, Schweitzer E (2010) How to design and offer services successfully. CIRP J. Manufact. Sci. Technol. 2: 136-143.  
Bell, D., Nusir, M. (2017). Co-design for Government Service Stakeholders. In, Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences 2017. pp. 2539-2548. ISBN: 978-0-981331-0-2  
Bistagnino, L. (2011). Design Sistemico: Progettare la sostenibilità produttiva e ambientale, 2a ed. Torino: Slow Food Editore.  
Bologna, G (a cura di) (2014). Governare per la sostenibilità. Milano: Edizione Ambiente.  
Boscarol, M. (2015). Progettare i servizi con i cittadini co-design e service design. Formez PA. Brown, T. (2008). Design thinking. Harvard Business Review.



Buchanan, R. (2001). "Design Research and the New Learning". Design Issues. Autumn 2001, Vol. 17, No. 4, Pages 3–23.

Business Innovation Observatory. (2014). Design for Innovation: Service design as a means to advance business models, case study 13. European Commission. Directorate-General for Enterprise and Industry, Directorate B "Sustainable Growth and EU 2020", Unit B3 "Innovation Policy for Growth".

Carreras, I., Rodríguez, E., Sureda, M. (2012). Innovar para el cambio social. De la idea a la acción. Barcelona: El Tinter.

Daglio, M.; Gerson D.; Kitchen H. (forthcoming, 2015), 'Building Organisational Capacity for Public Sector Innovation', Background Paper prepared for the OECD Conference "Innovating the Public Sector: from Ideas to Impact", Paris, 12-13 November 2014.

Design Council (n.d.b). Design methods for developing services: An introduction to service design and a selection of service design tools. Project report by the Technology Strategy Board, Design Council, UK .

Hughes, N., 'Connecting Policy with Practice: People Powered Change', Institute for Government, 2013.

IDEO (2015). The Field Guide to Human-Centered-Design. [www.designkit.org/resources/1](http://www.designkit.org/resources/1)

Mulgan, G. (2014). Design in public and social innovation. London: NESTA.

Nesta. IDEO. Design for Europe. (2016). Designing for Public Services: a practical guide.

OECD (2010), Innovative Workplaces: Making Better Use of Skills within Organisations, OECD Publishing.

OECD (2011), Together for Better Public Services: Partnering with Citizens and Civil Society, OECD Public Governance Reviews, OECD Publishing. DOI: 10.1787/9789264118843-en.

Pandey, Sanjay K. and Pandey, Sheela and Breslin, Rachel A and Broadus, Erica D., (2017). Public Service Motivation Research Program: Key Challenges and Future Prospects. Chapter 19 in: Foundations of Public Administration, Edited by Jos Raadschelders and Richard Stillman, Irvine, CA: Melvin and Leigh, pp. 314-332.

Papanek, V. (2014). Diseñar para el mundo real: Ecología humana y cambio social. Barcelona: El Tinter.

Sangiorgi D., (2009). Building up a framework for Service Design research. 8th European Academy of Design Conference, 1-3 April. The Robert Gordon University, Aberdeen, Scotland.

Service Design Network, Marger, B. (2016). Service Design Impact Report: Public Sector. Germany: Service Design Network. ISSN 1868-6052

Schneider, J., Stickdorn, M. (2011). This is service design thinking: Basics – Tools – Cases. Amsterdam: BIS Publishers.

Steen, M., Manschot, M. A. J., & De Koning, N. (2011). Benefits of co-design in service design projects. International Journal of Design 5 (2) 2011, 53-60.

Stickdorn, M., Schneider, J., Andrews, K., & Lawrence, A. (2011). This is service design thinking: Basics, tools, cases. Hoboken, NJ: Wiley.

Uppenberg H., Strauss K. (2010), Innovation and productivity growth in the EU services sector, EIB papers, disponible en: [http://www.eib.org/attachments/efs/efs\\_innovation\\_and\\_productivity\\_en.pdf](http://www.eib.org/attachments/efs/efs_innovation_and_productivity_en.pdf)

Vezzoli, C., Manzini E. (2010). Design for Environmental Sustainability. London: Editorial Springer.

Wetter-Edman, K. (2014). Design for service: A framework for articulating designers' contribution as interpreter of users' experience. (PhD Thesis) University of Gothenburg. Gothenburg. Sweden.

Wise, C. R. (1990). Public service configurations and public organizations: Public organization design in the post-privatization era. Public Administration Review, 50(2), 141-155.

Yu, E., Sangiorgi, D., 2014, Service Design as an approach to New Service Development: reflections and future studies, In Proceedings of the Service Design and Innovation Conference 2014 (ServDes 2014): 194–204.

Zomerdijs, L.G., Voss, C.A., 2010, Service design for experience-centric services, Journal of Service Research, 13(1): 67–82.

Zurlo, F., (2012). Le strategie del design. Disegnare il valore oltre il prodotto. Milano: Il Libraccio Editore.

# La Incidencia de las Redes Sociales en la Evolución o Deformación del Lenguaje

<sup>1</sup>Ana Lucía Rivera Abarca,  
<sup>2</sup>Hector Oswaldo Aguilar Cajas,  
<sup>3</sup>María Lorena Villacrés Pumagualle

<sup>1</sup>Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Rio Bamba, Ecuador, arivera@esPOCH.edu.ec

<sup>2</sup>Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Rio Bamba, Ecuador, haguilar@esPOCH.edu.ec

<sup>3</sup>Universidad Tecnológica Indoamerica, Ambaro, Ecuador, lorepov@hotmail.com

## Resumen

La llegada de la tecnología a los ambientes cotidianos ha generado notables cambios en la manera en la que las personas se relacionan con el mundo, el internet se ha consolidado en la herramienta fundamental para acceder a distinto tipo de información y posibilitar la comunicación de manera dinámica e instantánea, beneficios que se han masificado gracias al uso de las redes sociales. El uso de formas informales e instantáneas de comunicación ha hecho que las personas utilicen modismos al comunicarse entre personas de su mismo rango de edad, los cuales llegan a tornarse común entre el círculo de amigos, esto da a formular la pregunta si el idioma Evolucionan o se Deforma.

## Palabras Clave

Internet, social media, lenguaje, vicios del lenguaje, Facebook, estudiantes

## Introducción

El ser humano ha desarrollado continuamente la capacidad de comunicarse para expresar ideas, necesidades o sentimientos a través de medios orales, escritos y corporales entre dos o más personas. El lenguaje a pesar de constituirse en una herramienta fundamental que dispone la sociedad se ha venido degradando por su mal uso principalmente en aquellos medios en donde el sistema comunicacional dispone de una retroalimentación inmediata. En este contexto las redes sociales utilizadas con singular énfasis por estudiantes universitarios politécnicos pertenecientes a la Escuela de Ingeniería en Marketing de la Facultad de Administración de Empresas muestran con evidencia la vigencia de vicios que afectan significativamente al uso eficiente del lenguaje.

## ¿Qué son las Redes Sociales?

Una red social es una estructura social compuesta por varios actores, tales como individuos u organizaciones, los cuales están vinculados de acuerdo a varios criterios

(ámbitos profesionales, amistades, parentescos, etc.). Normalmente se representan simbolizando en una red neuronal donde los actores están identificados como nodos y las relaciones entre ellos como líneas que los unen (figura 1). En tan solo pocos años, las redes sociales han llegado a convertirse, en un fenómeno de magnitudes globales, el cual se expande como sistemas abiertos en constante construcción de sí mismos, al igual que las personas que las utilizan.

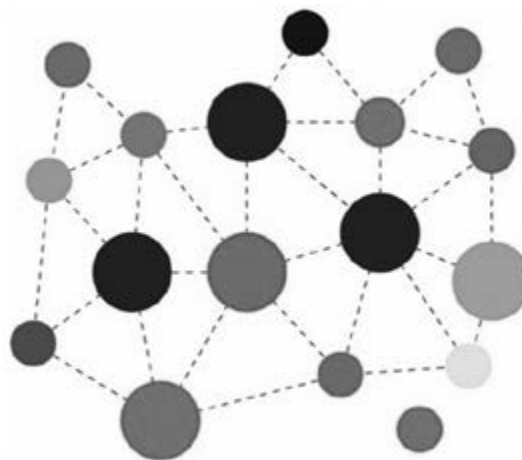


Figura 1 - Red Neuronal

## La Red Social Facebook

Hoy en día hay 940 millones de usuarios de redes sociales en el mundo, una cifra que crece día a día y que ha surgido de la nada en muy pocos años.

El 72% de los usuarios de Internet a nivel mundial tienen al menos un perfil en alguna red social según un estudio reciente de InSites Consulting realizado en 14 países, entre ellos 9 países de Europa (incluido España), EE.UU., China, Rusia, Australia y Brasil.

Un usuario promedio tiene perfiles en dos redes para uso privado, mientras que el 16% de los usuarios de Internet tienen además un perfil en una red profesional, de las cuales LinkedIn es la más popular. (Facebook, 2016)

De acuerdo a datos del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, en el censo de las “Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC’S) 2016”. Indica que 8 de cada 10 jóvenes entre 16 y 24 años usaron internet en 2016, le sigue el grupo entre 25 y 34 años con el 67,3% de su población. Esto indica que la mayor cantidad de usuarios son jóvenes lo cual incide en el uso de un lenguaje más coloquial y lleno de deformaciones. Las cuales son presentadas a continuación. ((TIC’S), 2016)



Figura 2 – Captura de Pantalla red Social Facebook

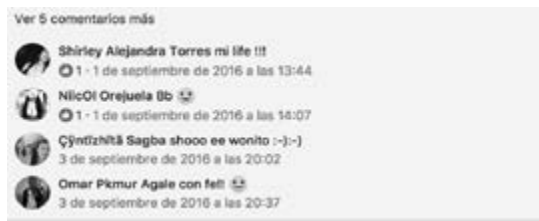


Figura 3 – Captura de Pantalla red Social Facebook



Figura 4 – Captura de Pantalla red Social Facebook

## ¿Qué son los Vicios del Lenguaje?

(Paredes C. , 2016) afirma: “Los vicios del lenguaje son aquellas formas de construcción o empleo de vocabulario inadecuado que pueden dificultar la interpretación correcta de un mensaje”. Involucra tanto la dicción como el vocabulario, pues comprende todos los factores que alteran el flujo normal de la comunicación. Para el escritor bolívar Bolaños (2002, p.133), “los vicios de dicción se constituyen en los posibles errores o distorsiones que cometen el hablante cuando habla o cuando hace uso escrito de la lengua. Asimismo, Sobrino (2008, p. 5), en su obra Vicios de Dicción, en relación con este tema afirma: “es toda aquella forma incorrecta e impropia de construcción o empleo del vocablo de manera inadecuada, que muchas veces pueden llegar a ser difíciles de interpretar dando que la original se pierda”.

## Los Vicios de Lenguaje en las Redes Sociales

En la actualidad resulta innegable distinguir que el avance de la tecnología ha facilitado la comunicación, así como también que el incremento cultural y racional de nuestro lenguaje es directamente proporcional al desarrollo de nuestra humanidad, sin embargo, existen medios de comunicación, que consumen al mundo, relativamente hablando, porque degradan y entorpecen el lenguaje, no por culpa de la tecnología, sino, más bien por el uso que los individuos le brindan. En este contexto la nueva era informática, va motivando la robotización de la humanidad, en la cual es muy fácil adoptar vicios de lenguaje ya que, frente a mentalidades acríticas e irreflexivas, el uso correcto del lenguaje se convierte en un objetivo inalcanzable.

En el caso de las redes sociales no son exactamente un punto negativo, sino el uso de las personas, especialmente los jóvenes ya que son los más expuestos a utilizar la tecnología y por ende a caer en los llamados vicios, de lenguaje. “Llamamos vicios del lenguaje a las palabras o a las construcciones lingüísticas equivocadas. Son aquellos usos incorrectos del lenguaje, que empleamos cuando hablamos o escribimos, los cuales producen una deformación del lenguaje” (Romo, M. 2015). Existen, diferentes tipos de vicios de lenguaje; exactamente no hay uno que abarque el lenguaje o la tipología de palabras que se utilizan dentro de las redes sociales, pero se considera como tal, por el simple hecho que, basándose en su definición se puede denotar el uso incorrecto del lenguaje, además de una garrafal destrucción lingüística.

## Ejemplos



Figura 5 - (Pérez, 2017). En esta imagen se puede observar la manera equivocada con la que los usuarios de Facebook utilizan el lenguaje. Recuperado de Facebook.



Figura 6 – Captura de Pantalla red Social Facebook



Figura 7 – Captura de Pantalla red Social Facebook

El lenguaje entonces reaccionó de forma amable a las nuevas formas de escritura que se van multiplicando en las redes sociales. Las redes no son más que el espejo dialéctico de la sociedad, un mero espacio donde los que escriben no dejan de ser humanos. Uno de los ejemplos más claros, de los vicios de lenguaje que se adoptan al utilizar las redes sociales son los extranjerismos, que prácticamente son cuando se emplea una palabra de otro idioma de una manera excesiva o innecesaria.

## Ejemplos

- All right (de acuerdo)
- Arrivederci (hasta la vista)
- Bye, bye (adiós)
- Best-seller (éxito de ventas)
- Saque de corner (esquina)
- Full-time (a tiempo completo)
- Fasion (moda)
- Forever (por siempre)
- Block de notas (libreta)
- Lo hago como hobby (afición)

Adicionalmente, no existe una respuesta concreta con respecto a que el uso de palabras distintas, dentro de las redes sociales, este mal. Por el hecho de que tanto los iconos, abreviaciones, textos cortos y letras que suplen a otras, han estado incorporándose, poco a poco, de lleno en la vida diaria y hoy, con la velocidad del internet, todo es casi instantáneo.

## Metodología

Para el desarrollo de la investigación, se recurrió a la revisión bibliográfica con la finalidad de determinar los diferentes vicios del lenguaje empleados en redes sociales, así como también se efectuaron grupos focales y encuestas, técnicas aplicadas a estudiantes de la carrera de Marketing.

La población objeto de estudio estuvo conformada por estudiantes de la carrera en un total de 392. Con la finalidad de determinar el tamaño de la muestra se aplicó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{Z^2 * PQN}{e^2(N - 1) + Z^2 * PQ}$$

**Donde**

|                                       |                                 |
|---------------------------------------|---------------------------------|
| <b>n =</b>                            | Tamaño necesario de la muestra. |
| <b>e=</b>                             | 5%                              |
| <b>Z =</b>                            | 1.96                            |
| <b>N =</b>                            | 392 estudiantes                 |
| <b>q =</b>                            | 0.5                             |
| <b>p =</b>                            | 0.5                             |
| Situación con el 95% de confiabilidad |                                 |

$$n = \frac{((1.96^2) * (0.5)(0.5)392)}{((0.05)^2 * (392 - 1) + (1.96)^2)(0.5)^2}$$

$$n = \frac{376.48}{1.9379}$$

$$n = 194.27 \sim 194$$

**Grupos Focales:**

- Los estudiantes aceptan la omisión de vocales en la redacción de sus mensajes. Por ejemplo: “Ns vms dps” (Nos vemos después).
- Manifiestan el uso inadecuado de las letras b,v,s,c,z.
- Se evidencia la oralidad escrita y la escritura oralizada, es decir que se escribe como se habla o se habla como se escribe.
- Los estudiantes consideran importante la necesidad de abreviar palabras por ahorro de tiempo y espacio, como en Twitter: “xq” (porque), “tqm” (te quiero mucho), “RT” (re tuitear), “xoxo” (besos y abrazos), “100pre!” (siempre), “salu2” (saludos), entre otros.
- Algunos jóvenes opinan que esta escritura es una nueva forma de expresión aceptada y entendible en sus círculos virtuales, a través de ella pretenden mostrar originalidad y rebeldía en estos espacios informales (redes sociales).

**Discusión:**

La mayor parte de estudiantes dedica entre 2 a 4 horas al día al uso de internet, principalmente para realizar

consultas relacionadas con temas de su formación profesional, sin duda alguna el internet presenta grandes ventajas expresadas en tiempo, comodidad y facilidad en la búsqueda de información.

La importancia que se da al uso de reglas ortográficas, en la redacción de mensajes en redes sociales por parte de los estudiantes es alta, a pesar de ello, las conversaciones en dichas redes demuestran todo lo contrario, haciendo caso omiso a su correcta aplicación.

Respecto al uso de signos de puntuación, admiración e interrogación en redes sociales, los estudiantes indican en su gran mayoría la no utilización de los mismos, incurriendo con ello en la falta de delimitación de frases y párrafos, no estableciendo jerarquía sintáctica de las proposiciones y en consecuencia no dan estructura a un texto. Los signos de admiración e interrogación son dobles, es decir, siempre se debe escribir un signo de apertura en la parte izquierda del enunciado y uno de cierre al final del mismo, no obstante, se evidencia su uso únicamente al final como en el caso del idioma Inglés.

El uso de jergas es evidente en la comunicación, así lo reflejan los resultados investigativos, las jergas nacen y se desarrollan entre jóvenes permitiendo que se identifiquen entre sí, además están sujetos a cambios y evoluciones, varían con cada generación ya que son producto de influencias externas como la televisión y de realidades contemporáneas.

El 94% de los estudiantes encuestados consideran que la utilización frecuente de términos no reconocidos por la Real Academia Española, genera costumbrismo en la forma en la que se comunican, en virtud a ello se crean brechas comunicacionales impidiendo una comunicación asertiva.

Los resultados de los grupos de enfoque ratifican el inadecuado uso del idioma castellano en la comunicación en redes sociales, desaciertos tales como la omisión de vocales, uso inadecuado de letras, abreviaturas que involucran combinaciones de letras y números ponen de manifiesto el deterioro del lenguaje en los jóvenes.

**Conclusiones**

- El internet ha posibilitado la búsqueda de información en tiempo real, constituyendo un apoyo efectivo en la formación académica, del mismo modo ha favorecido una comunicación mucho más sencilla, es posible conocer e interactuar con muchas personas de todas partes del mundo.

-El impacto de las redes sociales en el lenguaje es

indiscutible, las nuevas formas de comunicación han diversificado la lengua, han cambiado su estructura, exponiéndola a una constante evolución.

-Años atrás, la mala ortografía era considerada como un problema social que sólo se resolvía mediante buena lectura y uso del diccionario, hoy en día los errores ortográficos se han vuelto algo común, en particular para las nuevas generaciones de la mensajería instantánea.

-La jerga y el 'mal uso de las palabras' se vuelven un problema, amenazando la comunicación efectiva entre padres e hijos, por cuanto los primeros no alcanzan a comprender las diferencias generacionales que tienen con sus hijos.

10. Zubia, L. (28 de Enero de 2014). Solo novela negra. Obtenido de <http://solonovelanegra.com/extranjerismo-vicios-del-lenguaje/>

11. Echeverría, S. (08 de Febrero de 2013). Slideshare. Obtenido de <https://es.slideshare.net/set0309/el-lenguaje-de-las-redes-sociales-destruccion-o-moda>

12. Batres, A. (1892). Vicios del lenguaje. Guatemala: Encuadernación y tipografía Nacional.

13. Gelbes, S. R. (23 de Mayo de 2015). Infobae. Obtenido de [https://www.infobae.com/tendencias/2016/07/03/como](https://www.infobae.com/tendencias/2016/07/03/como-las-redes-sociales-impactan-en-el-lenguaje/)

-las-redes-sociales-impactan-en-el-lenguaje/

## Referencias

1. Facebook, L. R. (20 de 2017 de 2016). Alcobendas. Obtenido de Alcobendas, un modelo de ciudad: <http://participa.alcobendas.org/public/32/docs/4b96b5804068dfb7680210f83e0f7c82.pdf>

2. (TIC'S), T. d. (2 de 2017 de 2016). INEC. Obtenido de Instituto Nacional de Estadística y Censos: [http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas\\_Sociales/TIC/2016/170125.Presentacion\\_Tics\\_2016.pdf](http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2016/170125.Presentacion_Tics_2016.pdf)

3. Carlos, P. M. (13 de Octubre de 2016). Color ABC. Obtenido de Color ABC: <http://www.abc.com.py/articulos/los-vicios-del-lenguaje-936747.html>

4. Soto, M. (25 de 08 de 2015). Definicion.DE. Obtenido de Definicion.DE: <https://definicion.de/queismo/>

5. Marimar. (6 de SEPTIEMBRE de 2013). EJEMPLOS MULETILLAS. Obtenido de EJEMPLOS MULETILLAS: [http://www.ejemplosde.com/12-clases\\_de\\_espanol/1204-ejemplo\\_de\\_muletillas.html](http://www.ejemplosde.com/12-clases_de_espanol/1204-ejemplo_de_muletillas.html)

6. calpe, e. (15 de 06 de 2005). Definicion.eufismo. Obtenido de Definicion.eufismo: <http://www.wordreference.com/definicion/eufemismo>

7. G., O. (21 de 2 de 2013). V. del Lenguaje. Obtenido de V. del Lenguaje: <http://www.gramaticas.net/2013/05/ejemplos-de-vicios-del-lenguaje.html>

8. Jarely, J. (03 de Diciembre de 2014). El uso del lenguaje en las redes sociales. Obtenido de Prezi: [18:03, 9/11/2017] Nicko N: <https://prezi.com/m/z7luw0z0v2sz/el-uso-del-lenguaje-en-las-redes-sociales/>

9. Romo, M. (2015). Español II. Mexico: Book Mart.



## Retoque Digital: Cognición y Comunicación Visual

**Luis Carlos Contreras Martín**

Uniminuto Sede Principal

Bogotá, Colombia

luiscarlos.contreras@gmail.com

*“Cuando cambiamos nuestra forma de mirar las cosas, las cosas que miramos cambian”*

*Wayne Dyer*

### Resumen

En la actualidad contamos con el retoque digital para recuperar una gran cantidad de imágenes que tienen una pobre o deficiente representación de la realidad, por ello venimos trabajando una propuesta metodológica y conceptual que nos muestre un camino para el tratamiento de la imagen digital, tanto en el campo profesional como en los procesos didácticos de la enseñanza del retoque digital.

En este artículo presentamos una propuesta heurística, que concibe el retoque digital de la imagen, como una aproximación cognitiva de comunicación visual; con el objeto de mejorar la percepción del mensaje deseado. Conjugando la visión desde el “pensamiento complejo” de los Pensamientos Concreto, Formal y Postformal, y aplicando los criterios semióticos y de percepción: Contraste, Volumen, Color y Textura; hemos estructurado una metodología sencilla y funcional para desarrollar un tratamiento de la imagen de alto nivel.

### Palabras Clave

Retoque digital, Tratamiento digital, Tratamiento de imagen, Imagen.

### Introducción

En este artículo presentaremos la propuesta que hemos venido desarrollando en la última década<sup>1</sup>, en la cual vamos transformando la perspectiva de la simple preparación técnica de archivos para impresión (prerensa digital), hacia una propuesta heurística<sup>2</sup> que concibe **el retoque digital de la imagen, como un proceso cognitivo de comunicación visual**; con el objeto de mejorar la percepción del mensaje deseado. Porque **“los procesos de digitalización no son meramente técnicos”**, como bien lo comenta Edgar Gómez Cruz en su artículo: *Hacia la construcción de una sociología de la imagen digital más allá de la representación* (Gómez, 2013).

Conjugando la visión desde el “pensamiento complejo” de los **Pensamientos Concreto, Formal y Postformal**, y aplicando los criterios semióticos y de percepción: **Contraste, Volumen, Color y Textura**; hemos estructurado desde una postura ecléctica<sup>3</sup>, una metodología sencilla y funcional para desarrollar un tratamiento de la imagen de alto nivel. Acercándonos a un nuevo discurso en el tratamiento y retoque digital, relacionando los elementos fundamentales de la imagen, mucho más allá de un simple proceso técnico; basándonos en la premisa que **un buen retoque inicia y termina en paradigmas de comunicación visual**.

Consideramos que nuestra propuesta trabaja uno de los interrogantes actuales en el campo de la comunicación, porque tenemos claro que para el retoque digital es necesario conformar un discurso conceptual. Por ello nos parece conveniente recordar las palabras de Jesús Martín Barbero en su artículo para la OEI Culturas/Tecnidades/Comunicación (Barbero, 2001):

*“Los nuevos regímenes culturales de oralidad/literalidad/visualidad:*

---

<sup>1</sup> Este trabajo fue presentado por primera vez en la Conferencia Anual de IAMCR 2017 (International Association for Media and Communication Research), y esta memoria es una transcripción en color de la reciente publicación en B&N de nuestro artículo El retoque digital de la imagen como una aproximación cognitiva de Comunicación Visual (Contreras, 2018).

<sup>2</sup> Heurística: 2. Técnica de la indagación y del descubrimiento. 4. En algunas ciencias, manera de buscar la solución de un problema mediante métodos no rigurosos, como por tanteo, reglas empíricas, etc. Real Academia Española. (2017). Diccionario de la lengua española (23.a ed.). Consultado en: <http://dle.rae.es/?id=KHdGTfC>

<sup>3</sup> Eclecticismo: 1. Adopción, en el juzgar u obrar, de una postura intermedia entre doctrinas o actitudes diversas. Real Academia Española. (2017). Diccionario de la lengua española (23.a ed.). Consultado en: <http://dle.rae.es/?id=EKLBSQr>.

*... Si ya no se escribe ni se lee como antes es porque tampoco se puede ver ni representar como antes... La visualidad electrónica ha entrado a formar parte constitutiva de la visualidad cultural... "capaz de hablar culturalmente –y no sólo de manipular tecnológicamente–, de abrir nuevos espacios y tiempos para una nueva era de lo sensible”” (A. Renaud)*

*... Un orden visual social, anticipando en las transformaciones visuales experiencias que aún no tienen discurso... Hoy se abre paso una nueva posición frente a la imagen, apoyada en la nueva historia cultural que, de un lado, recupera la oralidad no sólo como herramienta de investigación sino como fuente de conocimiento...”*

En el recorrido que realizaremos a continuación, hablaremos de los dos enfoques con que nos acercamos a la imagen, la contextualización de las pautas de pensamiento y de las “características de calidad” de la imagen. Vincularemos fisiológicamente la investigación de Pawan Sinha de Como el cerebro aprende a ver (Sinha 2009), con la estructura de las “características de calidad” de la imagen que trabajamos, presentando el cuadro de nuestra propuesta de Percepción y Tratamiento de la Imagen Digital. Terminamos con la secuencia a seguir, que también ha sido desarrollada en una animación visual de 40 segundos, que pretende mostrar las imágenes mentales que representan los procesos de pensamiento, que se pueden desarrollar para implementar un tratamiento digital de alto nivel.

## Fundamentación Teórica

Es relevante anotar, que nuestro interés no se encuentra en la profundidad filosófica, conceptual o estética de la fotografía, sino en el **Para qué** de la misma, y su manipulación y ajuste de las características técnicas dentro de un propósito comunicativo o semiótico. Como bien lo dice Luisa Carolina Vélez H. en Más allá de la fotografía; pero más cerca de lo social (Vélez, 2017),

*“... ya no se fotografía para recordar en un futuro, sino para exponer a una audiencia o para comunicar de forma inmediata a un interlocutor, sin que esto implique del todo que se haya dejado de lado su función relacionada con la memoria...”*

Porque consideramos que un buen tratamiento y/o retoque digital está sumergido en la necesidad de una cultura visual, relacionada con los elementos fundamentales de la imagen y mucho más allá que un simple proceso técnico (Gómez, 2013), porque inicia y

termina en paradigmas de comunicación visual.

Para acercarnos a un tratamiento de alto nivel de la imagen digital, lo hacemos desde dos puntos de vista que funcionan complementariamente:

## Desde el Uso de la Imagen y su Cognición.

- Usuario final (Usabilidad)-Pensamiento Postformal
- Desde la disciplina-Pensamiento Formal
- Acciones y herramientas-Pensamiento Concreto

## Desde la Problematicación o “Características de Calidad” de la Imagen

- El manejo de la luz-CONTRASTE
- La profundidad-VOLUMEN
- La coherencia del color-COLOR
- Los detalles-TEXTURA

Para contextualizar los dos enfoques, haremos una introducción a los procesos de pensamiento desde la óptica del pensamiento complejo y a los conceptos semióticos que soportan lo que consideramos las “características de calidad” de la imagen.

## 1. Procesos de Pensamiento

La manera como está estructurada esta propuesta, se basa en una de las muchas posibilidades que nos brinda **el pensamiento complejo**, donde los conceptos: pensamiento concreto, pensamiento formal y pensamiento post-formal, nos aportan una lógica polivalente, ayudándonos a abordar la multidimensionalidad que presenta nuestro acercamiento a la imagen.

Desde esta perspectiva, consideramos que casi cualquier situación tiene al menos tres enfoques para ser abordada y para ello definimos tres posibilidades de pensamiento (Contreras, 2015):

## Pensamiento Concreto: Hace referencia a la acción y por tanto se describe.

Si nos referimos a un contexto específico, tiene que ver con la delimitación y manipulación de objetos y herramientas actuando en la realidad. Si nos acercamos

<sup>4</sup> Aunque la usabilidad es un neologismo que no forma parte del diccionario de la Real Academia Española (RAE), y es utilizado principalmente en el campo de la informática y la mercadotecnia; se refiere a la facilidad con que las personas pueden utilizar o interactuar con una herramienta, un producto o un concepto en particular, y es con esta intención que lo usamos aquí.

a la epistemología genética, estaría relacionado con lo **intra-objetual** y por lo tanto con **las propiedades del objeto**; y desde una concepción pragmática, podríamos decir que tiene que ver con el **“Qué”**.

### Pensamiento formal:

Hace referencia a lo simbólico y por tanto se entiende.

Tiene que ver con el pensamiento abstracto por lo que se puede expresar como **diseño, estructura y/o especificaciones**. Se aleja de la manipulación directa de objetos, construyendo conocimiento a partir de la formulación de hipótesis con verificación ya sea inductiva o deductivamente. En este aspecto se presenta una subordinación de lo real a lo posible. Acercándonos a la epistemología genética, lo relacionaríamos con lo **inter-objetual** y por lo tanto con las **relaciones entre los objetos**; y desde una visión pragmática tendría que ver con el **“Como” y el “Por qué”**.

### Pensamiento Post-formal:

Tiene que ver con el sentido y por tanto se **comprende**, y desde nuestra perspectiva está enfocado a **suplir una necesidad**. Tiene su esencia fundamental en la integración del pensamiento formal con las experiencias concretas y las emociones propias de la vida, y por tanto se adapta a la vida práctica, teniendo como uno de los aspectos principales asumir el relativismo, la contradicción y la ambigüedad, situaciones que desde el punto de vista de la lógica clásica son inconcebibles. También es una característica relevante de este tipo de pensamiento, la aceptación de múltiples dimensiones o perspectivas, **al tener una visión abierta de la realidad y asumiendo que la solución a los problemas no es única ni necesaria**. Este enfoque de pensamiento es el más propicio para la solución de problemas reales y complejos, por el uso de la experiencia, las emociones y la flexibilidad y puede considerarse como buena fuente para las propuestas heurísticas. La consideración de esta perspectiva desde una concepción pragmática nos acercaría al **“Para Qué”**. Aquí es importante anotar, que tomamos un rumbo ligeramente diferente de la posición de la epistemología genética, porque si fuéramos en paralelo, correspondería a lo **trans-objetual** que está relacionado con los procesos y su estructura, y aunque a nosotros también nos interesan los procesos y las estructuras, sentimos que lo fundamental es **el uso y la intervención en la realidad**.

Es importante tener en cuenta, que no solo se tienen

simultáneamente pensamientos de diferente nivel según el área de trabajo, sino que a su vez, dentro de una misma situación es conveniente acercarnos a la realidad desde al menos los tres aspectos propuestos.

## 2. Conceptos Semióticos

Para el tratamiento digital que nos ocupa, utilizaremos los conceptos que aportan en las **“características de calidad”** de la imagen, basándonos en el supuesto que **un buen retoque es aquel que no se nota**, y por lo tanto depende de la mirada del observador al proyectar su cultura como lo comenta Javier Marzal en *Repensar la fotografía en el marco de la cultura visual contemporánea*. (Marzal, 2011).

Es conveniente anotar, que el retoque digital puede resaltar uno u otro aspecto de la imagen según la intención o el objetivo que se busque comunicar, por lo que de una misma imagen pueden obtenerse varias **“intenciones visuales”**. Además, también es importante resaltar que la composición es uno de los elementos claves de una buena imagen, pero no es responsabilidad del retoque sino de la planeación y de la toma misma, por lo que consideramos que tiene poco sentido hacerle tratamiento digital de alto nivel a una imagen con una composición deficiente.

Para efectos de contextualización, recordaremos las definiciones básicas de los conceptos semióticos que utilizamos:

**Contraste:** Es la diferencia de intensidad luminosa entre la parte más clara y la más oscura de una imagen, y nos representa las luces y las sombras en la imagen. Conceptualmente es llamado el Rango Dinámico de la imagen, y la falta de contraste nos presentaría lo que popularmente se conoce como una imagen **“lavada”**. Apreciamos la diferencia en la Imagen 1, donde la fotografía en la parte izquierda presenta bajo Rango Dinámico y en la parte derecha tiene corrección del Rango Dinámico.



Imagen 1: Contreras, M. (2017) Panorámica de la Ciudad de Panamá. [Fotografía]

**Volumen:** Es la representación de profundidad en la imagen, y es consecuencia de la riqueza de la llamada gama de grises o medios tonos, presentándonos una imagen “muy realista” cuando posee una gama de medios tonos apropiada, como lo apreciamos a la derecha en la Imagen 2.



Imagen 2: Contreras, M. (2017) Retrato a niño en Tumaco, Colombia. [Fotografía]

**Color:** De la gran gama de posibilidades que presenta el manejo del color, consideramos que para la percepción visual lo más relevante en el retoque digital es la coherencia de los colores, pues como ya se mencionó, un buen retoque es aquel que no se nota. Al ser nuestra visión un instrumento bien entrenado en la percepción del color, es necesario prestarle especial atención a la presentación del color en los tonos de piel y las representaciones de la naturaleza. Las diferencias de colores pueden apreciarse en la Imagen 3.



**Textura:** Es la percepción del detalle y el enfoque en una imagen, y además de ayudar a definir la profundidad, complementa positivamente a la composición para ayudar a enfocar la atención del observador en lo que se considera relevante de la imagen.

La presentación de los detalles puede llevar a comunicar sensaciones diferentes. En la Imagen 4, vemos que en la fotografía de la izquierda podemos percibir la “sensación cítrica” de la naranja por la textura de la cáscara, mientras que en la naranja de la derecha la percepción más relevante es hacia una “sensación de frescura”, principalmente por el detalle de las gotas de agua.

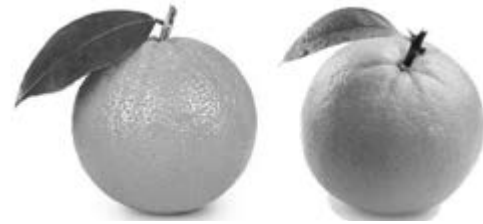


Imagen 4: Josphat Mutunga (2017). Ripe orange with leaves on white background. Flickr [Fotografía]

En la Imagen 5, podemos “respirar” el incremento de la “sensualidad” en la fotografía de la derecha, gracias a la percepción de la textura de la piel al resaltar las gotas de agua.



Imagen 5: Contreras, M. (2017) Retrato a Mariel. [Fotografía]

### 3. Como el Cerebro Aprende a VER

A la altura del 2010, ya utilizábamos de manera sistemática la propuesta de percepción de la imagen en nuestro desempeño profesional y en los cursos de “Tratamiento de la Imagen digital”, convirtiéndose en una metodología pragmática que estaba más centrada en los aspectos técnicos del manejo de la imagen, que en el mensaje y el respectivo proceso cognitivo.

Afortunadamente hace unos 4 años nos cruzamos con la Charla de TED: “**Como el cerebro aprende a ver**”, donde el indio Pawan Sinha detalla su innovadora investigación sobre cómo se desarrolla el sistema visual del cerebro. Sinha y su equipo brindan tratamiento gratuito para restaurar la visión a algunos niños nacidos ciegos, y luego estudian cómo sus cerebros aprenden a interpretar los datos visuales. (Sinha, 2009)

Lo más interesante para nosotros, es que los resultados de esta investigación comprueban que nuestra propuesta para el tratamiento de la imagen, es totalmente coherente con el desarrollo del cerebro y la construcción visual, y

por lo tanto podría considerarse como una comprobación científica de nuestro trabajo.

En la Imagen 6 podemos apreciar el cuadro que nos muestra los resultados del proceso de recuperación de la visión de los niños tratados.

Podemos observar claramente, que los **conceptos Contraste, Volumen, Color y Textura** se van estructurando en ese orden, y por lo tanto es totalmente anatómico acercarnos a la imagen de la misma manera de como el cerebro aprende a ver.



Imagen 6: Progreso de los niños ciegos al recuperar la visión. (Sinha, 2009)

Como nota al margen, es importante resaltar que otro gran aporte que encontramos en esta investigación, es el respaldo científico a la necesidad de entrenar la capacidad de observación para “dividir” la imagen por zonas, en el momento de realizar el retoque digital (con capas y máscaras en los programas de edición fotográfica), porque es la forma natural como el cerebro realiza la integración visual y el reconocimiento de los objetos.

## Propuesta Metodológica

Combinando los enfoques desde el punto de vista del **uso de la imagen y sus características de calidad**, en la página siguiente presentamos el cuadro (Imagen 7), donde logramos visibilizar en una sola hoja, el esquema mental y pragmático que es necesario tener en cuenta, para lograr una percepción estructurada de la imagen y de esta manera poder desarrollar un tratamiento de alto nivel.

Es importante anotar que, aunque el tratamiento se hace paso por paso, es necesario mantener siempre una visión global de la imagen y de lo que se espera conseguir.

Los pasos que se proponen son los siguientes:

-Conviene iniciar desde el pensamiento postformal, porque lo que más nos interesa es **el uso y el sentido de la imagen**.

-Luego, nos acercamos a los esquemas conceptuales para tener un respaldo teórico de nuestra acción, que **parte de la comprensión de la disciplina**, y por lo tanto está enmarcado en paradigmas de comunicación visual.

-Luego trabajamos en la acción propiamente dicha, con las aplicaciones y herramientas adecuadas.

-Los tres pasos anteriores, los realizamos inicialmente teniendo en cuenta el **Contraste**, a continuación, el **Volumen** o profundidad de la imagen, luego el **Color** y finalmente la **Textura** (“Como el cerebro aprende a ver”. Sinha, 2009).

-Es importante recordar, que **luego de realizar el “recorrido completo”, volvemos al principio** para comprobar que las correcciones finales no hayan afectado los resultados obtenidos en los primeros pasos.

Con la intención de representar las **Imágenes Mentales** que están asociadas a los procesos de pensamiento que se desarrollan al seguir el camino propuesto, hemos realizado una animación visual de 40 segundos, la cual puede ser observada en el siguiente enlace:

<https://www.dropbox.com/s/fjvxo9psl67j09n/Animacion%20percep%206.mp4?dl=0>

## Conclusiones

-Desde nuestra perspectiva es importante tener presente, que el objetivo fundamental del retoque digital de la imagen está enmarcado en un paradigma de comunicación visual.

-Como es posible apreciar en la sección anterior, concebimos el tratamiento a la Imagen Digital como un camino tanto multilíneal, como también de múltiples niveles.

-Aunque la metodología propuesta está estructurada desde el pensamiento complejo y la semiótica, es completamente coherente con nuestra forma anatómica de aprendizaje y presenta unos pasos de fácil comprensión y aplicación.

-Estimamos que nuestra propuesta, ayuda a delimitar unas pautas para acortar el camino en el **desarrollo de la maestría en el “Tratamiento de la Imagen Digital”**, pues esta es una cualidad que se consigue con lustros de trabajo profesional; y también puede ser una buena herramienta para evaluar la calidad de una imagen.

-También creemos que la animación de 40 segundos que representa los niveles y procesos de pensamiento involucrados en el tratamiento digital de alto nivel, es una manera de representar visualmente las **Imágenes mentales asociadas con los procesos de pensamiento y toma de decisiones**, que pueden ayudar a facilitar significativamente los caminos en la búsqueda de la “maestría” en cualquier campo profesional. Además, puede ser de gran aplicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje, especialmente en la educación virtual; por lo que podría considerarse como una gran herramienta didáctica aplicable a casi cualquier proceso educativo.

-Consideramos de gran relevancia continuar trabajando en la dirección propuesta en el punto anterior, porque desde nuestra perspectiva, **los procedimientos educativos se deben centrar en el mejoramiento de los procesos de pensamiento**, más que en el simple fortalecimiento de las competencias requeridas.

|                       | Percepción de la imagen                                                                                                     |                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                       | Contraste                                                                                                                   | Volumen                                                                                                                                                                                       | Color                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Textura                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Q. 1ª Formaf</b>   | La percepción de la cantidad de luces y sombras en una imagen                                                               | La percepción de profundidad en la imagen                                                                                                                                                     | La percepción visual en la coherencia de los colores                                                                                                                                                                                                                                    | La percepción del detalle y el enfoque en una imagen                                                                                                                                                                                |
| <b>Q. 2ª Formaf</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rango Dinámico</li> <li>- Iluminación</li> </ul>                                   | Gama de grises o medios-tonos                                                                                                                                                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tono, saturación y brillo</li> <li>- Colores complementarios</li> </ul>                                                                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Enfoque</li> <li>- Profundidad de campo</li> <li>- Resolución</li> <li>- Lineatura</li> <li>- Moiré</li> </ul>                                                                             |
| <b>Q. 3ª Concepto</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asignación en los niveles de los puntos negros y blancos</li> <li>- HDR</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Principalmente en la captura</li> <li>- Manejo de luces</li> <li>- Manejo de la gama en niveles</li> <li>- Ductones</li> <li>- Degradados</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Calibración de monitor</li> <li>- Calibrador de color</li> <li>- Hex-Colors-Values 1/2/255/0/0</li> <li>- Intestación de color 100%</li> <li>- Conexión selectiva</li> <li>- Colores Impres - Piel</li> <li>- Textos activos Impres</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuadros de captura</li> <li>- Desenfocaje Desenfocador</li> <li>- Enfoque</li> <li>- Filtro paso alto</li> <li>- Selección de frecuencias</li> <li>- Sobreimpresión y Trap-ping</li> </ul> |

Imagen 7: Nuestra propuesta heurística para el Tratamiento digital de la imagen.

## Referencias

1. Contreras, L y Gómez, L. (2015). La Inteligencia Intuitiva como camino en el proceso creativo. España, Editorial Académica Española.
2. Contreras, L. (2017, Julio 14). Animación percepción. Recuperado de: <https://www.dropbox.com/s/fjvxo9psl67j09n/Animacion%20percep%206.mp4?dl=0>
3. Contreras, L. (2018). El retoque digital de la imagen como una aproximación cognitiva de comunicación visual. *Nexus Comunicación · Número 22*, pp 178 a 191

4. Gómez, E. (2013). Hacia la construcción de una sociología de la imagen digital más allá de la representación. Blog Imagenaciones. Recuperado de: <https://imagenaciones.com/2013/04/>
5. Marzal, F. (2011). Repensar la fotografía en el marco de la cultura visual contemporánea. Congreso Internacional AE-IC, Comunicación y Desarrollo en la Era Digital, Málaga. Recuperado de [www.ae-ic.org/malaga2010/upload/ok/160.pdf](http://www.ae-ic.org/malaga2010/upload/ok/160.pdf) [23-08-2017]
6. Martín-Barbero, Jesús (2001), Cultura/ Tecniciadas/ Comunicación. OEI (Organización de Estados Iberoamericanos). Recuperado de: <http://www.oei.es/historico/cultura2/barbero.htm>
7. Sinha, P. [TEDIndia]. (2009, Noviembre). Pawan Sinha: Como el cerebro aprende a ver. [Archivo de Video]. Recuperado de: [https://www.ted.com/talks/pawan\\_sinha\\_on\\_how\\_brains\\_learn\\_to\\_see?language=es](https://www.ted.com/talks/pawan_sinha_on_how_brains_learn_to_see?language=es)
8. Renaud, A. (1990). Videoculturas de fin de siglo, Cátedra, Madrid.
9. Renaud, A. (1995). L'image: de l'économie informationnelle à la pensée visuelle, "Réseaux" N° 74, París, 1995.
10. Vélez, L. (2017). Más allá de la fotografía; pero más cerca de lo social. *Nexus Comunicación · Número 21*, pp 56 a 79



## **El Diseño Afectivo, Placentero y Emocional Redefinido para América Latina**

**Claudia Fernández-Silva, Ángela María Echeverri Jaramillo, Sandra Marcela Vélez Granda**

Universidad Pontificia Bolivariana

Medellín, Colombia

claudia.fernandez@upb.edu.co

angela.echeverri@upb.edu.co

sandra.velez@upb.edu.co

### **Resumen**

El llamado del diseño hoy para Colombia y Latinoamérica es a ser relacional, participativo, diverso y plural, permitiendo reestablecer la conexión cuerpo-artefacto en una comprensión holística de lo propio. Esta postura difiere a las ideas que han fundamentado el diseño emocional, placentero y afectivo, las cuales se establecen a partir de generalidades y metodologías estandarizadas que difícilmente se pueden trasladar a la realidad latinoamericana, pues su generalización desconoce las particularidades de los contextos y las personas. Las necesidades emocionales a las cuales se supone da respuesta este enfoque del diseño, pueden variar entre un alemán, un vietnamita o un colombiano, en relación con su situación socio-económica, política, educativa, entre otras. Ante esto surge la pregunta si lo emocional puede ser resuelto, como afirman algunas teorías, sólo cuando las necesidades básicas han sido satisfechas, o si por el contrario, la resolución de una necesidad emocional podría incluso detonar la resolución de otras necesidades. Esta última idea, surge como reflexión a partir del desarrollo de algunos proyectos realizados en la Facultad de Diseño de vestuario, los cuales invitan a actualizar y reconsiderar las implicaciones de un diseño empático para contextos situados.

### **Palabras Clave**

Diseño afectivo; Diseño emocional; Cuerpo-vestido. .

### **Introducción**

Lo que ha vivido el diseño en Colombia y Latinoamérica es el rezago de la jerarquización que se dio en las ferias mundiales donde los países mostraban sus avances técnicos y tecnológicos y se evidenció que no todas las naciones habían alcanzado el mismo nivel de desarrollo (Fernández y Bonsiepe, 2008). Así el diseño en Colombia y Latinoamérica ha tenido una historia que no involucra la población, no es situado ni contextualizado y no se ha dado el valor a las técnicas y tecnologías locales.

Escobar en Diseño y Autonomía expone algunas reflexiones que se están dando sobre el diseño en los últimos años y menciona “la importancia del contexto social para el éxito del diseño, mucho más allá de las aplicaciones funcionales o comerciales de los productos o de la efectividad de los servicios” es uno de los nuevos énfasis que debe hacer el diseño hoy. Además, señala que “todos diseñamos, lo que da lugar a propuestas de diseño etnográfico, participativo y colaborativo y a repensar todo el aparato conceptual del diseño” (Escobar, 2016, p. 25, 26)

El llamado del diseño hoy para Colombia y Latinoamérica es a ser relacional, participativo, diverso y plural, permitiendo re-establecer la conexión cuerpo-artefacto en una comprensión holística de lo propio. Así, lo diverso y plural puede ser atendido y la diversidad se convierte en oportunidad para el diseño local. Esta postura difiere a las ideas que han fundamentado el diseño emocional, placentero y afectivo. Dentro de los referentes que se presentan como fundacionales de este tipo de diseño encontramos, respecto al diseño emocional a Donald Norman (2005), quien plantea que éste consiste en diseñar productos y servicios que no solo funcionen, se entiendan, sino también que sean placenteros, lo cual se hace evidente en el momento de la experiencia de uso.

Tanto para Norman como para otros autores y metodologías (ingeniería Kansei, 70's; Jordan, 2000) el diseño afectivo, deseable y emocional se instalan en la punta de la pirámide, en lo más alto de las necesidades del ser humano, es decir cuando las necesidades como la alimentación, la salud y el trabajo, entre otros, se encuentran resueltas. Sin embargo, estas posturas no se pueden trasladar a la realidad latinoamericana pues pareciera que todo sirve para atender cualquier

requerimiento sin tener en cuenta el contexto y la persona en todas sus dimensiones.

Nuestro interés particular frente a estas posturas, se centra en sus implicaciones para el diseño de vestuario, pues tanto en la práctica como la educación en diseño de indumentaria en países latinoamericanos como Colombia, se ha centrado en la producción estilística de formas dirigidas al consumo acelerado bajo los preceptos de las tendencias de moda. En consecuencia, diferentes problemáticas de la sociedad centradas en la relación entre cuerpo y artefacto quedan desentendidas, especialmente aquellas de grupos considerados minoritarios como las personas que viven en condición de pobreza, en situación de discapacidad, en contextos rurales, en condición de desplazamiento forzado, entre otros. Estas condiciones requieren un acercamiento desde el diseño de vestuario que atienda no sólo los aspectos más operativos y funcionales sino también aquellos ligados a una comprensión desde lo intuitivo, afectivo y emocional del mundo circundante.

Esta ponencia, presenta los resultados de proyectos que se han desarrollado en la Facultad de Diseño de vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana, los cuales se han centrado en el mejoramiento de distintas condiciones humanas, entre las que se encuentran procesos educativos como la lectoescritura y saberes en educación ciudadana y convivencia de niños, jóvenes y adultos que viven en contextos violentos. También se presentarán los resultados de proyectos en los cuales la construcción y uso de artefactos vestimentarios funcionan como procesos para reconstrucción de memoria colectiva con personas víctimas del conflicto armado y procesos de autogestión de las comunidades para identificar y participar en la resolución de sus propias necesidades.

Estas experiencias formativas son la consecuencia de un trabajo cocreativo y empático entre las personas de las diferentes comunidades, docentes de la Facultad de diseño de vestuario y los estudiantes; esto ha propiciado sentimientos de participación afectiva entre los diferentes actores del ejercicio, vinculando los sujetos y las prácticas. Sus resultados, son artefactos que funcionan como narrativas que proponen otra manera de contar la historia de nuestro país.

Este tipo de trabajos, plantean además otras consideraciones sobre la enseñanza del diseño en Colombia, que se relacionan estrechamente con las posturas más contemporáneas del diseño (como el diseño

crítico, el diseño autónomo, el diseño para el cambio de comportamiento), las cuales apelan a un compromiso de los profesionales del diseño con las personas en sus contextos y situaciones particulares.

## **Hallazgos y Discusión**

### **Los Artefactos del Diseño Afectivo, Placentero y Emocional: Una Estilización de las Emociones Humanas para Seducir y Promover Vínculos Identitarios Provisionales**

Como se expresó en la introducción, uno de los referentes obligados cuando del diseño emocional se trata es Donald Norman (1990), con su reivindicación de una experiencia de uso que involucra más de lo humano que solo su facultad para operar artefactos. Según el autor, este enfoque del diseño requiere, por un lado, un análisis que considere todos los factores que tiene relación con la triada Objeto-Hombre-Entorno, y, por otro, ampliar el espectro de cuestionamientos que se hace el diseñador y les hace a los futuros usuarios, cuestionamientos que se encuentran enmarcados en el ámbito de la percepción, la emoción, la sensación y la experiencia, cuyas respuestas son de carácter subjetivo (NORMAN, 1990).

Por su parte, Klaus Krippendorff en *The Semantic Turn, a New Foundation for Design* (2006) dedica un capítulo a la teoría del significado de los artefactos en uso, la cual se dirige a observar cómo los usuarios entienden sus artefactos e interactúan con ellos en sus propios términos y desde sus propias razones. Contrario a la aproximación cognitiva o psicológica de la que habla Norman en *La psicología de los objetos cotidianos* (1988), Krippendorff advierte que “[...] because use essentially involves interactions, such a theory must embrace the nature of artifacts as well” (p. 77), lo cual significa localizar su significado en la práctica y no como referencia de otra cosa como sugiere Norman.

La comprensión que hacen los usuarios de los artefactos es diferente de la comprensión ordinaria; es decir, de cuando están ‘inactivos’ sin relacionarse con un cuerpo ni prestar el servicio para el cual fueron creados. También, es diferente de aquella planeada por los diseñadores, y es por esto que Krippendorff la ha denominado una comprensión de segundo orden. Por otro lado, dado que “los artefactos no son entidades completamente estables. Su significado cambia con el uso. Por ejemplo, la mayoría de los usos comienzan guiados por las preconcepciones del usuario”(p. 77).

Es por esto que el autor se aventura a afirmar que “los diseñadores no son los únicos conceptualizadores, su versión de la realidad no es más legítima que las realidades de los otros” (p. 78). Desde este punto de vista, la emoción que deviene el uso de un artefacto no puede ni situarse en él, como una generalidad será percibida por cualquier sujeto, ni tampoco puede ser del todo preconcebida por el diseñador.

En relación al diseño afectivo, encontramos la ingeniería Kansei, realizada en los años 70 en la universidad de Hiroshima. Esta se presenta como una metodología para el desarrollo de nuevos productos, cuyo objetivo es facilitar la traducción de las expectativas emocionales, que según este enfoque, pueden ser impresiones o estímulos entendidos como juicios que los consumidores construyen de un producto y toman forma en imágenes mentales como lujoso, natural, llamativo, entre otros, a características y especificaciones técnicas de diseño. De este modo, la ingeniería Kansei une los sentimientos y las emociones con la disciplina de la ingeniería con el fin de que el diseñador recoja esas necesidades emocionales y pueda transferirlas al producto desarrollado buscando satisfacer las expectativas del consumidor (Fundación Prodintec, 2011).

Adicionalmente, se encuentra la propuesta del diseño afectivo de Patrick W. Jordan (2000), quien propone que los productos y servicios deben satisfacer tres necesidades en un orden determinado, así: nivel 1. Funcionalidad, soluciona un problema concreto; nivel 2. Usabilidad, fácil de usar, cómodo y seguro; nivel 3. Placer, además de cumplir con las necesidades funcionales y de usabilidad, proporciona beneficios emocionales al consumidor (Jordan, 2000).

Esta jerarquización toma como referente el postulado de Abraham Maslow (1943), quien propone que las necesidades humanas se encuentran en una jerarquía piramidal, las cuales hallan una resolución de manera ascendente, es decir, que una vez cubiertas las necesidades del nivel inferior, la base, que son del orden de la fisiología como la homeostasis y la alimentación entre otras, se comienzan a cubrir las necesidades de los diferentes niveles hasta llegar a la punta de la pirámide donde se encuentran aquellas que están relacionadas con la autorrealización como la moralidad y la creatividad entre otras. Con lo anterior, Jordan (2000) asegura, que si un producto no es funcional tampoco será fácil de usar, por consiguiente, no le agradará al consumidor y no alcanzará aspectos emocionales.

Las posturas ya mencionadas afirman que el diseño afectivo, deseable y emocional se instala en la punta de la pirámide, en lo más alto de las necesidades del ser humano. Es decir, cuando las necesidades como la alimentación, la salud y el trabajo, entre otros, se encuentran resueltas. Sin embargo, estas premisas no se pueden trasladar a la realidad latinoamericana pues su generalización desconoce las particularidades de los contextos y las personas.

De manera adicional a la comprensión que los autores abordados han construido acerca del diseño afectivo, placentero y emocional, como una forma de diseño que atiende a emociones humanas generalmente disgregadas de la resolución de problemas considerados fundamentales ligados a la eficiencia y utilidad del artefacto diseñado, es posible también observar unas constantes en las características formales de los productos que se adscriben a este tipo de diseño.

Dichas características están relacionadas con lo que Van Rompay & Ludden (2015) definen como los diferentes tipos de *embodiment* en el diseño: 1) Antropomorfismo, 2) Propiedades relacionales: esquemas de imagen y significado simbólico, 3) Experiencias sensoriales significativas, 4) *Embodiment* en el movimiento y la acción del producto. El primer tipo es el más evidente en los productos del diseño emocional. Allí la consideración de la emotividad que proporcionan los artefactos al ser humano se da por la vía de las representaciones icónicas del cuerpo, muy a la manera del *styling*, apelando a la expresividad de los artefactos y no propiamente al resultado de una experiencia de uso.

Como los mismos autores afirman, el *embodiment* no es el único marco explicativo para dicha expresión, también la semiótica ha jugado un papel importante en esta comprensión. No obstante, de esas cuatro maneras, las tres primeras todavía están sujetas a la visualidad y al significado y no tanto a una percepción situada y a una práctica encarnada contextual, las cuales consideramos, serían las vías para evaluar una experiencia de empatía desde el uso, que lleve a considerar si la interacción entre las personas y los artefactos, conduce, efectivamente, a la emoción, la afectividad y el placer en el marco de un espacio tiempo determinado.

Artefactos con forma humana o animal, que se abrazan, que parecen sonreír o imitar alguna emoción humana, o, como en el segundo tipo de *embodiment*, propiedades relacionales: esquemas de imagen y

significado simbólico, apelan a la forma en la que percibimos el mundo a partir de patrones de relaciones visuales y espaciales que se encuentran mediadas por esquemas de imagen. Por ejemplo, el esquema de la verticalidad posee connotaciones en el lenguaje de orgullo, dominio y éxito que, según Van Rompay & Ludden (2015), pueden ser de interés para el diseño al momento de dotar a la forma de esa expresividad. Este tipo de características percibidas en los objetos, como cercanía y calidez o frialdad o distancia, también pueden afectar la proximidad con ellos.

Si nos preguntamos por los por qué y para qué de crear artefactos con estas premisas semiótico expresivas, observamos que en su gran mayoría persiguen alcanzar una empatía con el consumidor apelando a sensaciones de identificación. Esto es, que a la hora de elegir qué producto comprar en medio de una amplia oferta de productos con prestaciones similares, el consumidor elegirá aquel en el que su registro imaginario encuentre más puntos de conexión. Esto no puede calificarse como negativo o positivo, lo que queremos resaltar aquí es que pueden haber otras maneras de comprender un diseño emocional, afectivo y placentero, que no solo se dirija a seducir en el momento de la compra, ni a la satisfacción de poseer y usar objetos que sentimos hablan de nosotros mismos, de nuestros gustos y visiones del mundo, y que dichas maneras, pueden convertirse en formas muy potentes para pensar sobre nuestras maneras de actuar, de relacionarnos y hasta de usar y consumir en los contextos que habitamos.

A este respecto, otros enfoques del diseño, como lo son el diseño crítico y el diseño para el cambio de comportamiento, apelan también a nuestros vínculos emocionales cotidianos con los artefactos que usamos, para conducirnos a pensar sobre conceptos, maneras de actuar, usar y consumir que hemos naturalizado. Los productos de estos diseños procuran la empatía mediante la interrogación y abren con ello un espacio de posibilidad para el cambio en aquellos contextos donde se necesita.

En la Facultad de Diseño de Vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana en Medellín, Colombia, se han venido desarrollando cuestionamientos alrededor de aquello que está implicado en la relación cuerpo-vestuario-contexto, y entre por esas maneras en que los productos del diseño de vestuario pueden interrogarnos sobre la sociedad en la que vivimos y plantear alternativas paralelas a las comúnmente aceptadas. Esta búsqueda,

ha dado como resultado valiosas experiencias que dan cuenta de las diversas maneras en que las emociones, la afectividad y en general la empatía que experimentamos en la relación cotidiana con el mundo artificial potencia la transformación de las personas que participan de ese diseño y no solo un relacionamiento amable con lo que compramos y usamos.

### **Diseño de Vestuario Afectivo y Emocional en Colombia: Emociones para Pensar, Interrogar y Provocar Acciones y Transformaciones**

Desde su misma denominación, el programa Diseño de vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana en Medellín, apunta a una concepción de la profesión y la disciplina que va más allá de los supuestos e imaginarios ligados al quehacer del diseñador del vestir. Las razones para tomar el nombre Diseño de vestuario y no aquel de más tradición: diseño de modas, se basan en el deseo de abordar los interrogantes sobre el vestido y el vestir en un sentido amplio y no circunscrito al fenómeno de cambio regular llamado moda.

En este contexto, se han gestado proyectos de diseño de indumentaria que apelan a metodologías que varían entre revisiones bibliográficas, entrevistas con expertos y a la expansión del aula cuando las clases se trasladan al lugar donde los grupos humanos involucrados habitan y realizan sus prácticas cotidianas. Aquí, los diseñadores en formación y docentes se vinculan a las actividades diarias de las personas en un ejercicio de observación participante y no participante, registro audiovisual, estudio estadístico de población y caracterización de las comunidades, además del análisis de los artefactos y espacios presentes en estos contextos. En este ejercicio de codiseño, se adopta la metodología de Investigación Acción Participación IAP, que invita a una postura activa de la comunidad, relaciones horizontales entre diseñadores y usuarios y validación constante del proceso.

Como resultado, se crean artefactos y servicios vestimentarios que parten de una comprensión situada de los agentes involucrados en el proceso de diseño. Donde a través de su historia personal y contextual, sus imaginarios y valores, se puede llegar a acuerdos entre las partes -diseñadores y grupos humanos-, sobre cuáles podrían ser sus necesidades y cuáles son las verdaderas oportunidades de diseño en dicho contexto. De manera adicional, los resultados de estos proyectos funcionan como narrativas, las cuales proponen otra manera de

contar la historia de nuestro país. Un ejemplo de ello es el proyecto *Soy estigmatizada* (2017), el cual retrata los estereotipos que recaen sobre la manera en que de las mujeres se visten, además señala, algunas de las problemáticas acerca del género en nuestro contexto (ver Figura 1).

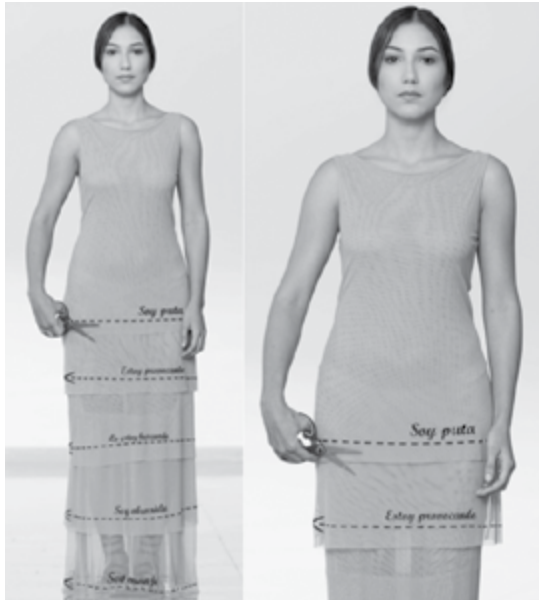


Figura 1. Proyecto *Soy estigmatizada* (2017). Estudiantes de Diseño de vestuario, Universidad Pontificia Bolivariana.

También es posible encontrar proyectos que, desde el denominado diseño crítico o diseño para el debate apelan a las emociones, los afectos y en general a la empatía entre los seres humanos y los artefactos con el fin de interpelar y provocar política y socialmente, pero también de cultivar valores, generar conciencia. Como el proyecto 70% agua; este proyecto consta de dos partes: la primera, de prendas 100% algodón, fueron teñidas en cinco diferentes quebradas de la ciudad de Medellín; y la segunda, de unas muestras del agua de cada una de estas quebradas con la información de sus altos porcentajes de contaminación. Al increpar al espectador/usuario sobre si utilizaría estas prendas se genera una toma de conciencia respecto a esta situación (ver Figura 2).

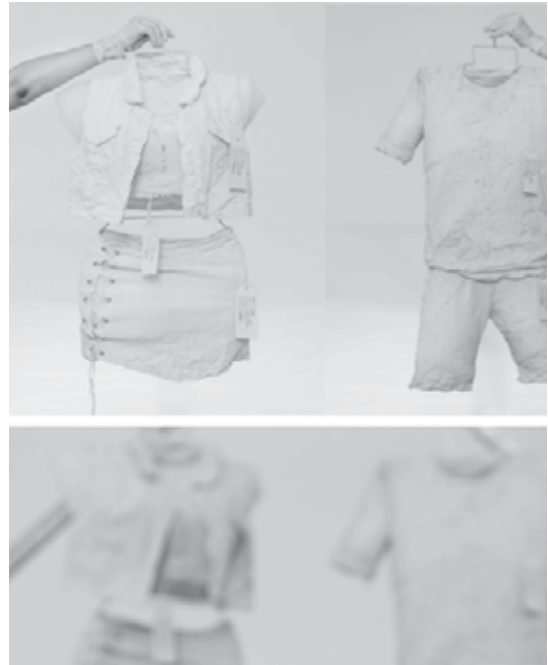


Figura 2. Proyecto 70% agua (2017). Estudiantes de Diseño de vestuario, Universidad Pontificia Bolivariana.

Este tipo de proyectos desbordan los preceptos tradicionales que la disciplina del diseño ha designado para la creación de objetos de diseño, ya que estos, no necesariamente pretenden la comodidad del cuerpo, la eficiencia en alguna actividad física y mucho menos responder a una tendencia estilística. Otro ejemplo de ello es el proyecto *Dos caras de la misma moneda* (2017), el cual, a partir de un artefacto vestimentario que aloja dos cuerpos al mismo tiempo, obliga a quienes lo portan a estar uno al frente del otro, así que después de un rato las personas comienzan a hablar entre sí. Este proyecto se instala en el ámbito educativo, y es una invitación a que desconocidos se den la oportunidad de conocerse, dejando de lado, por un momento, las barreras que promueven los estereotipos ligados a la apariencia, las cuales fomentan la exclusión, la segregación y la violencia (ver Figura 3).





Figura 3. Proyecto *Dos caras de la misma moneda* (2017). Estudiantes de Diseño de vestuario, Universidad Pontificia Bolivariana.

Otro proyecto es *Unidos por la paz* (2014), el cual busca mejorar la convivencia entre los niños en un colegio de la comuna 8 de la ciudad Medellín, a través de actividades lúdicas. En este, el artefacto vestimentario invita al juego en equipo a partir de la unión de todos los cuerpos de los niños con el fin de generar dinámicas grupales que permitan una sana socialización (ver Figura 4).



Figura 4. Proyecto *Unidos por la paz* (2014). Estudiantes de Diseño de vestuario, Universidad Pontificia Bolivariana.

## Conclusiones

El estudio del diseño en Colombia, requiere que los discursos y teorías del diseño engendradas en otras latitudes, sean revisadas de manera crítica a través de una reconceptualización de las mismas. Ya que su homologación puede llevar, no solo a propuestas descontextualizadas, sino también a un diseño incapaz de operar bajo las situaciones específicas de un lugar y de una población, convirtiendo al diseño en una disciplina inútil.

Replantear el concepto de diseño afectivo, placentero y emocional para contextos como el colombiano y en términos generales no anglo europeo centristas, implica reevaluar la consideración de que dichos diseños solo se relacionan con las necesidades de la punta de la pirámide (Maslow). Por el contrario, son las realidades más fundamentales de los seres humanos, las que en contextos como el nuestro, requieren que el diseñador ponga su mirada en el núcleo de las emociones y en los principios de placer en la relación de todos los días con



la cultura material, como vías para alcanzar la dignidad en todos los ámbitos de la vida humana, la cual se encuentra en su totalidad mediada por artefactos.

El diseño emocional, afectivo y placentero como lo hemos conocido desde el siglo XX, requiere ser actualizado para el siglo XXI, donde el llamado prioritario del diseño es a la reconstrucción de un mundo, que hoy padece los resultados de las malas prácticas en las que la misma disciplina ha venido participando hasta hoy. Son los más recientes enfoques del diseño, como el diseño crítico, el diseño para el cambio de comportamiento o el diseño para la transición, que es en sí mismo un conjunto de enfoques, los que actualmente reconocen que las relaciones de empatía con los productos del diseño deben ir más allá de promover la compra. Deben, ante todo, volvernos seres más críticos con nuestro tiempo, crear conciencia, promover valores valiéndose también de la ironía, el humor, la sorpresa, el placer y la emoción.

## Referencias

Patrick W. Jordan. 2000. *Designing pleasurable products: an introduction to the new human factors*. Taylor & Francis.

Thomas Csordas. 1994. Introduction: the body as representation and being-in the world. En t. j. csordas (ed.), *Embodiment and experience: the existential ground of culture and self*. Cambridge University Press.

Joanne Entwistle, 2000. *Fashion and the fleshy body: dress as embodied practice*. Fashion theory, 4 (3), 323–348. 2000. Berg. London.

Arturo Escobar. 2016. *Autonomía y diseño, la realización de lo comunal*. Editorial Universidad del Cauca, Popayán.

Silvia Fernández y Gui Bonsiepe. 2008. *Historia del diseño en américa latina y el caribe: industrialización y comunicación visual para la autonomía*. Editorial Blücher

Fundación Prodiintec. 2011. *Diseño afectivo e ingeniería Kansei*. Guía metodológica. Asturias

Klaus Krippendorff. 2006. *The semantic turn, a new foundation for design*. Taylor & Francis.

Donald Norman. 1990. *La psicología de los objetos cotidianos*. Editorial Nerea.

Thomas Johannes Lucas Van Rompay & Geke Dina Simone Ludden. 2015. *Types of embodiment in design: the embodied foundations of meaning and affect in product design*. International journal of design, 9(1), 1-11.

# **Diseño y Desarrollo de Productos Interactivos**

Papers

# Las Relaciones Plástico-Mecánicas como Determinantes para la Generación de Appeal en una Producción Animada

**Jesús Alejandro Guzmán Ramírez**

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Bogotá, Colombia

jesusa.guzmanr@utadeo.edu.co – aguzman789@hotmail.com

## Resumen

El diseño de concepto se presenta como puente entre la narrativa y las diferentes etapas de la producción animada. Para lograr una efectiva transición, es necesario que, desde esta etapa del diseño de concepto, actuando como intermediador entre la plástica y la mecánica, se construya la estética general del proyecto animado a partir del diseño de personajes u objetos y el acting para generar un vínculo empático con el público. El caso de estudio girará en torno al proyecto animado, “Crónicas del Borde del mundo” a través del personaje principal Gonzalo Guerrero Aroza, a través del cual se determinará la base para la aplicación de las dinámicas plástico-mecánicas que surgen del estudio de las funciones visuales y de movimiento del personaje para lograr generar appeal, sirviendo posteriormente como modelo para la creación de los demás personajes u objetos de la animación.

## Palabras Clave

Acting; empatía; diseño de personajes; diseño de concepto; plástico-mecánicas.

## El Diseño De Concepto como Intermediador entre la Plástica y la Mecánica

Las variables al interior de una producción animada se entienden de manera particular a través del flujo de trabajo o pipeline. Este flujo de trabajo se construye acorde a las cualidades y recursos de la producción misma, afectando directamente el resultado final, determinando de una u otra manera los aspectos relacionados con la estética animada a implementar, no solamente refiriéndose al estilo “pictórico” con el que se resuelve una animación, sino a las prácticas de movimiento y esquemas dinámicos con el que lo personajes y objetos se van a animar.

Partiendo de lo anterior, el presente texto busca abordar las lógicas y problemáticas que se presentan al desarrollar un flujo de trabajo académico para animación, que no dependa de elementos técnicos o tecnológicos de alto costo, pero que permita la optimización de recursos

integrando técnicas de desarrollo como la ilustración, el modelado 3D y la animación limitada 2D digital. En esta propuesta, el aporte de la ilustración dentro de la producción animada no se circunscribe a la etapa de conceptualización o texturizado, sino que afecta directamente la propuesta mecánica y de concepción del movimiento que se piensa para la producción animada, obligando a encontrar una relación de equilibrio entre las limitaciones técnicas que esta técnica plantea y un “estilo” que tenga enganche con el espectador.

Tomando en cuenta lo anterior, se pretende aprovechar el valor agregado que la ilustración tiene como componente productivo al igual que se ha visto en otras producciones, pero que necesita ser apropiado para comprender sus alcances, limitaciones y resultados en pro de una propuesta específica de estética animada. Lo anterior parte de realizar una revisión tanto a nivel nacional como internacional, en donde se encuentra que el diseño de concepto (concept art) se vuelve punto de partida para la producción de las demás etapas en cuanto a los sistemas visuales implementados, las respuestas de producción a la generación de volúmenes o elementos animables, el tipo de animación implementada, e incluso aspectos tan técnicos como la velocidad de fotogramas, la configuración de personajes o el lenguaje de cámaras utilizado. Entendiendo lo anterior, se concibe este diseño de concepto como una caja de herramientas que permiten la construcción de diferentes lógicas plástico-mecánicas que proyectan la intención narrativa del producto animado.

En palabras de William Vaughan, la etapa de preproducción se convierte en una colaboración estrecha entre el diseñador de personajes, el constructor de modelos, el encargado de las estructuras, y el artista de texturización [1, p. 31]. Sin embargo, se llega a entender que las transiciones que hay entre la narrativa, la fase creativa del diseño de concepto y las fases internas

posteriores de la producción, deben ser coherentes entre sí a la vez que imbricadas, no restringiendo esta etapa solo a la preproducción. Esta concepción del flujo de trabajo se convierte en una cadena sólida para el look and feel o carácter estético del proyecto animado, buscando generar un equilibrio entre la plástica (sistemas visuales) y la mecánica (estructuras dinámicas) que aporten al appeal de la animación. El appeal se relaciona con el vínculo empático que surge por medio del estilo de una animación en pos de permitir una mayor recordación en la mente del espectador. Lo que se busca indagar es que al igual que en los flujos de trabajo, la apropiación técnica y tecnológica varía de acuerdo con las necesidades de cada proyecto animado, viendo dicha apropiación no como un proceso instrumental, sino como un sistema cultural de aplicación práctica que requiere un diálogo constante con la forma de expresión.

Finalmente se busca aplicar y validar dinámicas plástico-mecánicas planteadas desde el diseño de concepto en un proyecto académico llamado Crónicas del Borde del Mundo, convirtiéndolas en parte fundamental en la construcción de una producción audiovisual que encamine el funcionamiento de la técnica implementada y la generación de sentido en relación con la animación que resulta finalmente.

## Conceptos Base Previos al Estudio del Caso

### La Plástica Aplicada al Diseño de Concepto

El diseño de concepto hace uso de la plástica para materializar una idea a través de representaciones visuales que conforman un universo estructurado en función de la concepción de la producción, tal como lo presentan Haitao Su y Vincent Zhao desde la perspectiva de la construcción de personajes [2]. Ampliando esta mirada, se pueden tomar dos de las definiciones que la RAE presenta sobre la plástica: “2. Adj. Capaz de ser modelado. Arcilla plástica. 5. Adj. Que forma o da forma. Fuerza plástica. Virtud plástica.” [3]. Estos adjetivos aportan al concepto de lo plástico en la fase del diseño de concepto, el primero, entendido como un concepto o idea capaz de ser representada; el segundo, entendido como las variables morfológicas y técnicas para tener en cuenta dentro del proceso creativo de un personaje o un objeto.

Existen posiciones divergentes que atribuyen valores plásticos específicos a la pintura y al dibujo, generando

discusiones y separaciones entre lo plástico y lo gráfico. Sin embargo, para este estudio, en el diseño de concepto ambos términos están presentes, lo plástico inmerso en lo gráfico, es decir, “Lo plástico puesto a gráfico” [4]. Calvera parte de la discusión de que la gráfica, la graficidad o el carácter gráfico, y los criterios que determinan la calidad de un grafismo, más allá de su eficacia en el cumplimiento del objetivo comunicativo establecido, son de una naturaleza expresiva muy diferente de la calidad plástica propia de la pintura y el dibujo [4, p. 162]. Calvera permite evidenciar que la relación existente entre ellas fue susceptible a la separación debido a las disciplinas que las aplicaban, inicialmente entre la pintura y el dibujo, y posteriormente entre el diseño gráfico y la publicidad.

Sin embargo, por medio de los razonamientos de Joan Peruchó [4] se definen rasgos característicos de la gráfica:

- Concisión y parvedad en las frases.
- Síntesis en la construcción de la imagen.
- Capacidad evocadora de las imágenes representadas.
- Sugestión del conjunto.
- Intencionalidad artística.

Mediante el proceso de análisis de los rasgos característicos de la gráfica expuestos por Calvera, se puede comprender mejor la función de la plástica en el diseño de concepto para plasmar la narrativa planteada en la fase de preproducción, en la medida que si bien debe existir una materialidad que da forma y expresión, esta a su vez debe sintetizar y evocar un contenido que debe tener relación directa con el espectador. Para soportar esta concepción de la plástica desde el área de la animación, se relaciona el abordaje generado por Frank Thomas y Ollie Johnston, quienes plantearon una definición del término “plástico”, buscando transmitir la actividad potenciadora del dibujo al mencionar que este es “capaz de ser chapado de formado, flexible” [5, p. 69].

Los autores sugieren que las formas y los trazos adquieren un carácter expresivo, de modo que se convierte en un sistema semántico que crea significaciones y relaciones de sentido inmersas en los personajes y objetos creados para la animación. Lo plástico puesto a gráfico desde esta perspectiva, muestra entonces las posibilidades de generar un appeal en la animación mediante el diseño de concepto, el cual proporciona a las etapas de la producción una lectura

de imágenes fijas que sugieren movimientos (mecánica), mostrando un contenido narrativo por medio de elementos morfológicos, efectos cromáticos y procesos sígnicos.

### La Mecánica Aplicada al Diseño de Concepto

Habiendo enmarcado la anterior apuesta por una visión que, desde la animación evidencia una plástica en integración con la gráfica, se hace necesario sintonizar entonces la mecánica en el mismo espectro. Para esto se relaciona al historiador Sigfried Giedion [6], quien presenta un estudio del movimiento inmerso en procesos mecánicos, en donde plantea que la realidad no se puede abordar directamente ya que esta es de gran magnitud y los medios directos fallan para explicarla. Es así como, tanto en la técnica como en la ciencia y el arte, se necesitan crear herramientas adecuadas con las cuales se pueda abordar la realidad. Estas herramientas pueden ser diferentes, pueden ser moldeadas para la mecanización, para el pensamiento, o para la expresión del sentimiento, creando lazos internos y vínculos metodológicos [6, p. 14].

Partiendo de la premisa expuesta por Giedion, el diseño de concepto en la animación es entonces visto como una herramienta que permite reinterpretar la realidad, que puede partir de la relación equilibrada entre una plástica y una mecánica para generar lógicas de movimiento en una posterior obra animada. Para la comprensión del concepto anterior, la mecánica se aborda inicialmente desde el ámbito lingüístico en la medida que se interpreta que la generación de las mecánicas animadas articuladas a la plástica, son la expresión transmisible al espectador del sistema semántico planteado por Thomas y Johnston.

En ese orden de ideas, en primera instancia se identifican las propiedades lingüísticas del texto [7]. Posteriormente se analizan las propiedades que pueden ser aplicadas al funcionamiento de la mecánica de la animación a través del diseño de concepto (Cohesión, coherencia, intencionalidad, aceptabilidad, situacionalidad, intertextualidad, informatividad, eficacia, efectividad y adecuación). En dicha discriminación se concluye que sólo la cohesión y la coherencia poseen elementos acordes a las indagaciones experimentales realizadas, buscando exponer la mecánica en el diseño de concepto.

En primer lugar, cuando se habla de la cohesión aplicada a la mecánica en el diseño de concepto, se hace referencia a la estructura sintáctica, entendida como la

creación y disposición de los diferentes componentes de un personaje u objeto, tanto en lo morfológico como en lo cromático, pensando mecanismos de concordancia para generar animación. En segundo lugar, la coherencia, es entendida como la estructura semántica, es decir la continuidad de sentido y significado que produce la interrelación de los diferentes elementos creados para un personaje u objeto y cómo se prestan para el funcionamiento del movimiento en el proyecto animado. Traducidos al diseño de concepto usado en la animación, la cohesión y la coherencia son criterios centrados en el movimiento y correspondientes a la construcción de elementos y variables en torno a un personaje u objeto que sean funcionales para el proyecto animado.

La representación del movimiento exige entonces una facultad de pensamiento y abstracción con la cual se crean lógicas de movimiento desde las estructuras o necesidades que demanda el personaje. Tanto la cohesión como la coherencia en la mecánica de los personajes y objetos son imprescindibles para la aceptabilidad de una animación, pues el movimiento en el caso de la animación no solo es un elemento relacionado con lo cinético como sistema de desplazamiento de un objeto. El movimiento genera una negociación de la realidad, un diálogo si se quiere, entre el animador y el espectador, que habla no solo de lo que se ve a simple vista, sino que induce formas de entender las visiones de mundo de quienes generan la producción animada y sus interpretaciones de lo que debe ser.

La mecánica además de cumplir un rol importante en el movimiento se rige por los principios de *illusion of life* (ilusión de estar vivo) y *engaging-appeal* (aceptación empática), ya que, la percepción del espectador de un personaje que parece vivo y que exhibe un comportamiento natural, es mucho más aceptable en contraste con el comportamiento de quien observa a los movimientos maquínicos que se encuentra en los robots funcionales tradicionales [8]. Estos dos principios originados en la robótica permiten entender que las lógicas de movimiento establecidas desde el diseño de concepto no deben ser del todo maquínicas o robotizadas, es decir, que desde la construcción de las partes del personaje (estén conectadas o no), las uniones, las extremidades, los ligamentos, los props (utilería), o los elementos flotantes, todos deben ir en función de un movimiento previamente analizado. Estas conexiones permiten crear los modelos y las estructuras en la etapa de la producción para su posterior animación.

## Articulación de Conceptos Alrededor de la Idea del Proyecto Animado

En el diseño de concepto, se puede concebir que la plástica sugiere formas que permiten una función por medio de lo mecánico, al igual que lo mecánico sugiere funciones que se evidencian a través de las formas desde lo plástico. Es así como todos los elementos creados desde el diseño de concepto deben responder a una relación directa entre la plástica / forma y a la mecánica / función, que al presentar retroalimentación y comunicación entre ellas permiten una animación efectiva en su generación a la vez que logran un vínculo empático con el espectador.

Para comprender la relación planteada entre lo plástico y lo mecánico en el proyecto Crónicas del Borde del Mundo, debe considerarse la plasticidad de una animación tanto en el nivel del medio en el que se proyecta, como en el nivel del trabajo de la producción en su interior, tal como lo describe Furuhashi [9]. Cuando se hace referencia al medio de proyección, se abordan las lógicas del discurso imperante a nivel estético en un momento específico y que son evidenciadas a través de los consensos socioculturales que determinan las lógicas de divulgación, apropiación y retroalimentación de la imagen en una franja histórica determinada [10, pp. 61–84], [11]. Por otro lado, cuando se habla en el nivel de trabajo de la producción, la plasticidad no se encuentra tan atada a un momento histórico, pues si bien los desarrollos tecnológicos permiten nuevas formas de trabajo, las formas tradicionales no se extinguen por completo, algunas incluso son retomadas de manera fidedigna por nuevos realizadores en una especie de “romanticismo” técnico que permite diferenciarse de la homogeneización generada en el proceso de estandarización de los sistemas dominantes (*mainstream*). Para el presente trabajo no se estipulan métodos mecánicos para conseguir lo plástico, ya que eso se deriva de un proceso industrial, sino el análisis que surge de ambas dinámicas en función del movimiento en la animación.

El término *plasmaticness* (plasmaticidad) usado por Eisenstein para describir ciertas cualidades de las entidades animadas [9], permite hacer referencia a atributos visuales de las imágenes finalizadas con dos características propias: *the protoplasm*, sustancia orgánica maleable capaz de transformarse en cualquier forma; y *elasticity of drawn*, formas que pueden estirarse, comprimirse y que pueden sufrir una metamorfosis. De

este modo, se plantea la plástica como una cualidad proteica, que cambia formas, con un poder atractivo que surge en la metamorfosis. Entendiendo lo anterior, más allá de esta cualidad formal, para la investigación es necesario un abordaje del movimiento propiamente desde la mecánica. Así mismo desde el diseño de concepto, las lógicas de movimiento intervienen en un primer momento para ser plasmadas en lo plástico, el movimiento hipotético, y aportar a lo mecánico, al movimiento terminado, que es ejecutado en la animación final durante la etapa de la producción.

La plasticidad, al hacer un estudio de la realidad del movimiento entra en diálogo con lo mecánico, al plasmar en imágenes secuenciales la realidad reinterpretada que aluden al movimiento sugerido de la acción a manera de una ideokinesis [12, pp. 55–57]. Este mismo planteamiento empieza a surgir en el proceso de investigación, determinando similitudes en el hecho de tener el modelado 3D como base para integrar la ilustración a procesos con animación limitada 2D (Imagen 1).

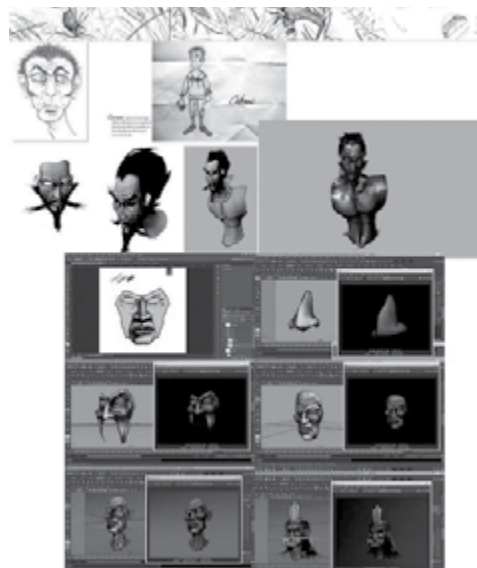


Imagen 1. Experimentación basada en la metamorfosis plástica de los procesos técnicos.

Catherine Malabou define la plasticidad como un proceso dialéctico de “recepción de formas” y “aportación de formas”, es decir, un objeto puede ser



pasivo como también activo. Esta idea surge del griego *plassein*, que significa el acto o capacidad de moldear o dar forma a una sustancia, así mismo, la capacidad de una sustancia para recibir forma o ser moldeada [9]. Con base en lo anterior, en una primera instancia la plástica es pasiva, al crear un primer vínculo con la mecánica desde la formulación y análisis de la idea del movimiento por medio de la bocetación, en el cual la mecánica conlleva a la creación de formas en el proceso plástico propio del dibujo. En una segunda fase, la plástica pasa de su estado pasivo al activo, sugiriendo nuevas concepciones de movimiento sobre el proceso mecánico en la animación, al trabajar las diferentes etapas o métodos de la generación de fotogramas. Por tal motivo, la relación entre plástica y mecánica es un proceso de retroalimentación, donde ambas son necesarias para el buen funcionamiento del producto animado.

### La Plástica y la Mecánica en Paralelo con la Forma y la Función

Al lograr establecer una relación entre la plástica y la mecánica, a lo largo de la investigación se puede determinar que la forma y la función también entran en contacto. En términos cognitivos de la animación, como establece Dan Torre [13], hay un proceso de trabajo detrás de todo objeto creado, es decir, que cuando el mundo circundante es analizado desde lo procedimental, se evidencia que el movimiento es una fuerza que se aplica a todas las cosas, funcionando como un agente ausente que permite delegar en lo creado la intención inicial [14, p. 169].

El animador e ilustrador deben estar conscientes de la esencia del movimiento, del movimiento puro, una visión animada del panorama o de lo que el antropólogo Alan Cholodenko describe como “el universo como animación” [15]. La visión de lo animado entonces es una metamorfosis en la cual, la forma entra en diálogo con la función en las lógicas y necesidades del nuevo mundo creado. Refiriéndose a lo anterior, se establece entonces la relación entre forma y función mencionando que “La estética vacía de contenido no interesa a los diseñadores, y en el buen diseño tanto lo que es propio de la estética, como la función y el universo tecnológico van de la mano, no se pueden separar.” [16, p. 33]. Bajo esta perspectiva, la forma y la función al igual que la plástica y la mecánica deben ser un proceso de retroalimentación, un ciclo constante.

Desde la intención narrativa, surge la forma y la

función en un imaginario de ideas que posteriormente será trasladado al terreno del diseño de concepto, el cual asignará un conjunto de significaciones de contenido, cuya aplicación está reflejada en las dinámicas plástico-mecánicas, pasando al área de la producción donde finalmente son reflejadas en la animación en sí misma. El diseño no debe convertirse en una operación de styling, es decir, de maquillaje. Hay un vínculo fuerte entre forma y estética, sin embargo, el proceso de diseño no se puede reducir exclusivamente a la innovación de las formas para mejorar las apariencias buscando conseguir simplemente un efecto “estetizante” [17].

De acuerdo con lo mencionado por Calvera [17], la plástica / forma y la mecánica / función en la creación de personajes y objetos deben ser coherentes con lo que el proyecto animado demande y no terminar finalmente como ornamentos. Cada elemento, ya sea personaje u objeto, debe estar pensado para cumplir una función dentro de los planos. El buen uso de todos los elementos creados, desde lo formal a lo compositivo permiten el buen funcionamiento de la animación y, por tanto, un buen *appeal*. En torno a la funcionalidad de las formas, surge una discusión ardua sobre el souvenir como objeto marginal entre Arte y Diseño. Se plantea la necesidad del *souvenir* (recuerdo) como un objeto que remite al pasado, mediante la evasión y la nostalgia para crear nuevas interpretaciones de un objeto en búsqueda de autenticidad [18]. El objeto adquiere un valor simbólico y de identidad que tiene un carácter comunicativo. En este sentido los trazos, las líneas, o las manchas planteadas desde la forma / plástica, no son “afuncionales” ni simplemente decorativas, sino que aportan al carácter expresivo del proyecto animado, buscando incluso lograr remembranzas en la mente de los espectadores. Es por lo anterior que las formas y trazos planteados en la plástica desde el diseño de concepto al interior del proyecto Crónicas del Borde del Mundo, aluden al recuerdo, cumpliendo la función de testimonio, de una remembranza entre la transición del 2D y 3D.

Al igual que un artesano remite al pasado por su carácter manual [18], los aspectos morfológicos presentes en la plástica definen la autenticidad del proyecto animado. “Todo objeto tiene entonces, además de su función primaria denotada –que remite a una utilidad práctica- una función comunicativa connotada” [18, p. 155]. Es así como todas las formas adquieren una significación, relacionándose entre sí, ejerciendo una función dentro del contexto animado.

Finalmente, se llega a un primer descubrimiento dentro de los límites del proyecto, es imposible con la estética animada planteada crear una imitación exacta de la realidad, ya que fácilmente se puede caer en el *uncanny valley* (el valle misterioso), concepto planteado por Masahiro Mori [19]. La idea del valle misterioso consiste en la repulsión que genera una creación sobre el espectador al intentar hacer una completa mimesis de la realidad. En otras palabras, entre mayor realismo en una animación, mayor ojo crítico tendrá el receptor y mayor resistencia en tanto se logre percibir el intento de engaño. El principio de verosimilitud trasciende al de creatividad, en el cual, mediante la transgresión que logra conmoción y sorpresa, entendida como la búsqueda de sobrepasar los límites del orden, surgen formas creadoras significativas acompañadas de un discurso innovador, que no rompe con la realidad, sino que juega con ella [20].

### Aplicación Práctica sobre el Proyecto Animado

#### La Creación de Personajes y el Acting para Generar Appeal

Los procedimientos plástico-mecánicos detectados en la etapa de entendimiento de conceptos del proyecto, decantan en el diseño de personajes y en el acting del mismo, todos en función del *appeal* descrito por Frank Thomas y Ollie Johnston como el gusto de una persona por ver algo, una cualidad de encanto, un diseño agradable donde está presente la simplicidad, la comunicación y el magnetismo. El appeal se pierde por un dibujo débil, complicado o ilegible, por un diseño deficiente, formas torpes y movimientos incómodos. Mientras que el actor en vivo tiene carisma, el dibujo animado tiene atractivo [5, p. 61]. A partir de lo anterior, el *appeal* se convierte en un objetivo primordial para la animación, ya que este genera recordación en la mente del espectador. Por lo tanto, los personajes y el acting por medio de las dinámicas plástico-mecánicas deben responder a la intención narrativa y lograr como finalidad una conexión con el público. Para lograr dicha conexión se realiza un análisis estructural y morfológico, creando lógicas de movimientos a partir de las funciones del personaje u objeto para su posterior animación, aportando un carácter expresivo (Imagen 2). Esto implica un estudio minucioso desde el diseño de concepto sobre los personajes y objetos creados para

su futura intervención en la fase de producción, en actividades tales como la construcción de modelos y estructuras, y posteriormente en la fase de posproducción de manera iterativa y permanente (Imagen 3).



Imagen 2. Análisis morfológico, plástico y de movimientos.



Imagen 3. Esquema del appeal en el flujo de trabajo.

El diseñador japonés, Naoto Fukasawa concibe el appeal por el término “*Later wow*”, que hace referencia a una respuesta emocional al hacer interacción con un producto, una sorpresa diferida, que surge del “*First wow*”, la primera impresión de un objeto [21]. El wow, es decir el appeal, debe lograr magnetismo entre el proyecto animado y el público. Para generar sorpresa e innovación, Lin y Cheng, por medio de la teoría del wow expuesta por Darrell Mann en el 2002, definen tres aspectos para tener en cuenta buscando generar “*popping out emotion*”, o lo que se puede interpretar como grandes emociones: la interacción atípica, la función inesperada y una metáfora agradable.

Lo anterior conlleva a que, tanto en el diseño de concepto como en las etapas internas de la producción del proyecto, es necesario construir el concepto de

*appeal*, y no solamente en el momento de la interacción con el público, el cual posteriormente sí es vinculado a partir de los conceptos de legibilidad, contraste y empatía presentes en los personajes y en el acting [22]. La plástica y la mecánica entran en juego al interior del proyecto de Crónicas del Borde del Mundo, por medio de formas simplificadas, líneas, texturas y siluetas, acompañadas del contraste que resalta las características físicas y emocionales del personaje. Los personajes deben mostrar una caracterización única, lo que Lotman en 1996 denominó como “muñequidad” [23], una máscara que el personaje debe apropiarse para desempeñar un rol, “la intención humana de representar la artificialidad del muñeco” [23]. (Imagen 4).



Imagen 4. Evolución plástica derivada del refinamiento mecánico y técnico.

Finalmente, el movimiento deseado del acting, al interior del proyecto se plantea desde las poses de acción y el *character and expression sheet* (hoja de personaje y estudio de expresiones); herramientas que se convierten en mediaciones metodológicas para la conformación de la interacción consistente y coherente entre la plástica y la mecánica. Para el estudio y la descomposición de estos movimientos se necesita captar, representar y simular acciones que permitan crear ilusiones ópticas, imágenes dinámicas y velocidades hacia un dinamismo[24] para captar en una pose y un gesto todos los demás movimientos, que representen la acción del ser moviente, es decir, que la misma pose es “movimiento fijado” [24, p. 461].

Ese aspecto detectado a lo largo de la investigación, plantea que en lo inmóvil de la pose y el gesto está visible el movimiento, una ilusión de lo que se va a animar, pues en la animación sin importar la técnica, cada proceso llega a “existir” solo cuando se proyecta

la película y todos los elementos están conjugados, pues cada fotograma creado de manera independiente puede ser un índice de movimiento, una abstracción que el animador genera paso a paso para que cuando se compilen se de esa ilusión de vida que subyace en la pantalla.[25, p. 11].

## Interacción Plástico-Mecánica del Caso de Estudio

Al comprender la narrativa del caso de estudio, en el diseño de concepto se tomaron decisiones para la elaboración de Gonzalo Guerrero en sus tres facetas (español, esclavo, cacique maya (Imagen 5)). Para la construcción del personaje se tomó en cuenta la matriz de Bryan Tillman [26], donde se definieron las dimensiones físicas y psicológicas del personaje, las cuales permitieron plasmar la plástica y entender el funcionamiento de la mecánica. Esta primera etapa de reconocimiento fue vital para plantear el carácter estético de la animación y entender las lógicas de movimiento del personaje.

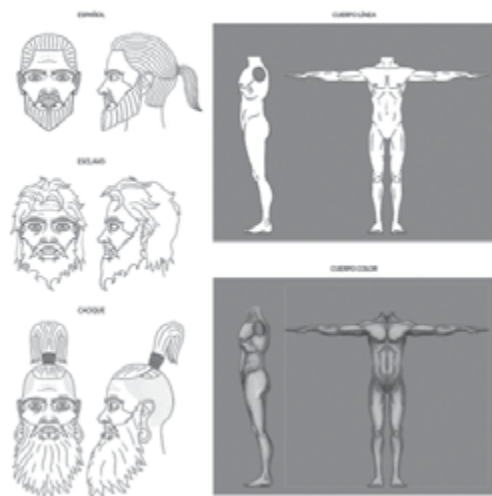


Imagen 5. Construcción de Gonzalo Guerrero en sus tres facetas.

En este punto, se pensó la animación en función de la practicidad y en la reducción de tiempos en los flujos de trabajo, por tanto, el estilo visual surgió de los elementos 2D aplicados a un sistema de modelado 3D. La transición del 2D al 3D no es siempre funcional bajo sistemas estandarizadas en la industria animada comercial,

pues hay algunos diseños, especialmente *cartoonish* o estilizados, que demuestran la complejidad de lograrse en 3D sin tener un conocimiento técnico especializado. Modelar directamente de un dibujo no siempre produce resultados satisfactorios; las proporciones cambian y lo que se percibe bien en el dibujo, pierde su atractivo en el CGI tridimensional [1, p. 31]. Debido a lo anterior, se recurrió al 2.5D, técnica que permite integrar los recursos plásticos del 2D y el 3D. Para explicar el uso del 2.5D en la generación del appeal, se remite al concepto de Visá-Vis-à-Vis (lo contrario de lo opuesto [27, p. 157]) o la visión artística y tridimensional de un problema [27], que explica el surgimiento del *hidden message* (el mensaje oculto) planteado desde las tres dimensiones dialécticas de la teoría de Lefebvre: la dimensión sintagmática-definición, la dimensión paradigmática-dialéctica y la dimensión simbólica-mensaje oculto, que es en donde puede relacionarse el 2.5D.

La animación es 3D, su opuesto es el 2D, y del contrario del opuesto surge el 2.5D. En otras palabras, del 2D y el 3D surgen conceptos en la dimensión sintagmática, que luego presentan diálogos de lo que es y no es 2D y 3D en la dimensión paradigmática, para finalmente llegar al 2.5D, al *overcoming* o la superación de las barreras entre el 2D Y el 3D en la dimensión simbólica [27, p. 156]. Entre las propuestas de diseño de Gonzalo Guerrero, se eligió una con características estilizadas, aplicando trazos fuertes y manchas en función del appeal del personaje cercano a lo cartoonish (cartunezco [28]) (Imagen 6).

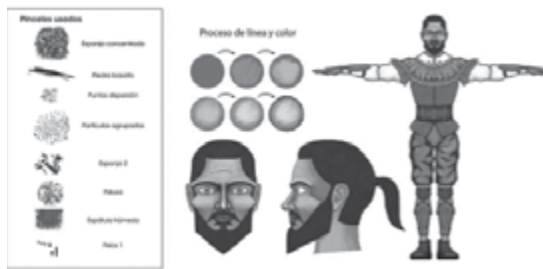


Imagen 6. Proceso de aplicación del color y línea, partiendo de la creación de pinceles.

En la dinámica plástica, se logró diferenciar las características morfológicas y cromáticas de cada una de las facetas del personaje, ya que, a pesar de ser el mismo Gonzalo, se debía lograr hacer visible la transición de

español-esclavo-cacique para dejar en evidencia el paso del tiempo sobre el personaje. Inicialmente en la dinámica mecánica del personaje Gonzalo Guerrero como español, se caracterizó el movimiento deseado dentro de los límites de la propuesta inicial de pruebas de animación (Imagen 7), permitiendo verificar la eficiencia del proceso en términos de tiempo y gasto de recursos.



Imagen 7. Secuencia de animación, resultado del estudio de dinámicas y poses clave dentro de la técnica implementada.

## Hallazgos

El diseño de concepto no es simplemente plantear una línea gráfica, sino es entender lo que implica una intención narrativa que va ser reflejada en las dos dinámicas, plástica y mecánica, para decantar finalmente en el movimiento al crear un diálogo entre la narrativa de la preproducción y las etapas de la producción, construye sentido en la estética del proyecto. Lo plástico puede surgir en lo mecánico, y lo mecánico puede surgir en lo plástico, en otras palabras, una idea de movimiento hipotético se puede materializar, y en su forma material aporta a las lógicas del movimiento final. La plástica y la mecánica se encuentran en un ciclo, que cumplen sus funciones en pro de la animación, cada una aporta a la otra, convirtiéndose en un circuito que no es cerrado, sino que se expande a las otras etapas del *pipeline*.

Si una animación carece de plástica, se tornará inexpressiva y carente de vida; si carece de una buena apropiación de la mecánica, los movimientos serán monótonos, maquínicos (propios de una máquina), perdiendo su “muñequidad”. En el flujo de trabajo planteado para el proyecto Crónicas del Borde del

Mundo, y la aplicación de la sincreción plástico-mecánica sobre el personaje de Gonzalo Guerrero, se lograron ver avances significativos en el mejoramiento de la producción en términos de tiempo y aprovechamiento tanto del talento humano como de los recursos técnicos y tecnológicos a lo que se tenía acceso, permitiendo la generación de una propuesta con un estilo que ha sido bien recibido, y que no demanda una inversión demasiado elevada en muchos aspectos.

Sin embargo, el factor de trabajar en un proyecto académico generó limitaciones de orden procedimental, interpretativo y práctico, generando re-procesos que son muy propios de las etapas de aprendizaje en un colectivo de estudiantes

### Créditos

Este texto hace parte del Proyecto “Diseño de animación en Colombia 2010-2017. Una poética en desarrollo” en el marco del Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas. Adicionalmente la investigación tiene recursos asignados por la Universidad Jorge Tadeo Lozano con el proyecto “Procesos de integración al interior de las prácticas de animación derivadas de la generación de sistemas de artefactura en el diseño de movimiento. Fase I.” como apoyo al proceso de doctorado.

### Referencias

- [1]W. Vaughan, *Digital Modeling*. Estados unidos: Pearson Education, Inc, 2012.
- [2]H. Su and V. Zhao, *Alive Character Design for game, animation and film*. S.I.: China Youth Press, 2012.
- [3]Real Academia Española, “Diccionario de la Lengua Española,” 2017. [Online]. Available: <http://dle.rae.es/?w=diccionario>.
- [4]A. Calvera, “Gráfica versus plástica. La contribución de Joan Perucho a la comprensión del arte publicitario y del diseño gráfico (1960-1970),” *Pensar la Publicidad. Rev. Int. Investig. Public.*, vol. 6, pp. 151–167, Jan. 2013.
- [5] F. Thomas and O. Johnston, *Disney Animation: The Illusion of Life*. Estados Unidos: AbbevillePress, 1961.
- [1]W. Vaughan, *Digital Modeling*. Estados unidos: Pearson Education, Inc, 2012.
- [2]H. Su and V. Zhao, *Alive Character Design for game, animation and film*. S.I.: China Youth Press, 2012.
- [3]Real Academia Española, “Diccionario de la

Lengua Española,” 2017. [Online]. Available: <http://dle.rae.es/?w=diccionario>.

- [4]A. Calvera, “Gráfica versus plástica. La contribución de Joan Perucho a la comprensión del arte publicitario y del diseño gráfico (1960-1970),” *Pensar la Publicidad. Rev. Int. Investig. Public.*, vol. 6, pp. 151–167, Jan. 2013.
- [5]F. Thomas and O. Johnston, *Disney Animation: The Illusion of Life*. Estados Unidos: AbbevillePress, 1961.
- [6]S. Giedion, *Mechanization Takes Command - A Contribution to anonymous history*, 3rd ed. New York: Oxford University Press, 1970.
- [7]R.-A. de Beaugrande and W. U. Dressler, *Introduction to Text Linguistics*. Londres: Longman Linguistics Library, 1981.
- [8]J. Saldien, B. Vanderborght, K. Goris, M. Van Damme, and D. Lefeber, “A Motion System for Social and Animated Robots,” *Int. J. Adv. Robot. Syst.*, vol. 11, no. 5, pp. 1–13, May 2014.
- [9]Y. Furuhashi, “Rethinking Plasticity: The Politics and Production of the Animated Image,” *Animation*, vol. 6, no. 1, pp. 25–38, Mar. 2011.
- [10]W. Dilthey, *Poetica. La imaginación del poeta - las tres épocas de la estética moderna y su problema actual*, 1st ed. Buenos Aires, Argentina: Editorial Losada, 2007.
- [11]V. Voloshinov, “La palabra en la vida y la palabra en la poesía. *Hacia una poética sociológica*,” in *Hacia una filosofía del acto ético. De los borradores y otros escritos*, Barcelona: Anthropos Editorial del Hombre, 1997, pp. 106–137.
- [12]S. H. Sierra Monsalve, “Acciones Corporales Dinámicas. Metodología del movimiento físico para intérpretes escénicos inspirada en el Principio de Alteración del Equilibrio,” Universitat Autònoma de Barcelona, 2015.
- [13]D. Torre, “Cognitive Animation Theory: A Process-Based Reading of Animation and Human Cognition,” *Animation*, vol. 9, no. 1, pp. 47–64, Mar. 2014.
- [14]B. Latour, *la esperanza de pandora - Ensayos sobre la realidad de los Estudios de la Ciencia*, 1st ed. Barcelona: Editorial Gedisa, 2001.
- [15]A. Cholodenko, “The Expanding Universe of Animation (Studies) | Animation Studies Online Journal,” *Animat. Stud. Online J.*, vol. 11, p. s.p., 2016.
- [16]P. Álvarez Caselli, “Entrevista con Anna Calvera



- Conversaciones sobre estética, propiedad intelectual, innovación y finalmente diseño,” *Rev. DISEÑA*, vol. 2, pp. 31–37, 2010.

[17]A. Calvera, *De lo bello de las cosas: Materiales para una estética del diseño*. España: Gustavo Gili, 2007.

[18]C. A. Petit-Laurent and E. Bargueño, “Lo útil, lo inútil y la utilidad de lo inútil. El souvenir como objeto marginal entre Arte y Diseño,” *Arte, Individuo y Soc.*, vol. 29, no. 1, pp. 153–166, Feb. 2017.

[19]M. Mori, K. MacDorman, and N. Kageki, “The Uncanny Valley [From the Field],” *IEEE Robot. Autom. Mag.*, vol. 19, no. 2, pp. 98–100, Jun. 2012.

[20]J. M. Álvarez-Junco, “Forma y transgresión: el discurso del arte,” *Arte, Individuo y Soc.*, vol. 28, no. 1, pp. 91–104, Jan. 2016.

[21]M. H. Lin and S. H. Cheng, “Examining the ‘Later Wow’ through Operating a Metaphorical Product,” *Int. J. Des.*, vol. 8, no. 3, pp. 61–78, 2014.

[22]K. P. Olson, “Appeal in animation- Creating empathy through design and acting,” Savannah College of Art and Design, 2015.

[23]M. Reyes Calixto, “Avatares y textos (mmorpg) desde la semiótica de la cultura,” in *Nuevas Tecnologías, Internet y Sociedad de la Información*, 2015, pp. 363–385.

[24]Y. Herranz-Pascual, J. Pastor-Bravo, M. covadonga Barreiro-rodíguez Moldes, and A. Santa Cruz-rodíguez, “Representing the Movement / Presenting the Movable.,” *Arte, Individuo y Soc.*, vol. 25, no. 3, pp. 459–476, 2013.

[25]C. Solomon et al., *The art of animated image - An Anthology*. Los Angeles, United states of america: The American Film Institute, 1987.

[26]B. Tillman, *Creative Character Design*. Estados Unidos: Focal Press Publications, 2011.

[27]R. Martínez-Mendoza, “Vis-á-Vis-á-Vis. La vision artistica y tridimensional de un problema,” *Arte, Individuo y Soc.*, vol. 28, no. 1, pp. 155–172, Jan. 2016.

[28]T. Sucontphunt, “A Practical Approach for Identity-Embodied 3D Artistic Face Modeling,” *Int. J. Comput. Games Technol.*, vol. 2014, pp. 1–10, 2014.



# La Imagen Cinematográfica como Documento del Paisaje Urbano. Una Propuesta Metodológica: el Caso de Cali, 1971-1995.

**Joaquín Llorca**

Universidad Icesi

Cali, Colombia

jllorca1@yahoo.com

## Resumen

En algo más de 100 años, el cine ha registrado una buena parte de las ciudades convirtiéndose en documento dinámico de la memoria urbana. A continuación, se presenta una metodología para examinar el paisaje mediatizado, a través del análisis de una filmografía que, durante más de dos décadas, dio cuenta audiovisual de la ciudad de Cali (Colombia). Un acervo cinematográfico de estas características se convierte en fuente documental que, con una aproximación multidisciplinar, aporta nuevos modos de análisis y representación de resultados. Como método se propone una caracterización del espacio cinematográfico y posteriormente la categorización de las localizaciones para el análisis de las imágenes y la construcción de cartografías que permitan indagar la relación entre la ciudad y su representación. Por último concluye, que si bien el cine funcionó como medio de registro durante el siglo XX, en la actualidad la memoria urbana se encuentra en las imágenes de plataformas como Instagram.

## Palabras Clave

Mediascape, metodología, espacio urbano, estudios urbanos.

## Introducción

La estrecha relación entre la aparición del cine y el desarrollo urbano convirtió la imagen cinematográfica en un singular documento que ha registrado parte de las transformaciones de muchas ciudades en el siglo XX. En ese sentido, el cine, como producto de la modernidad, es un instrumento pertinente y válido para el análisis de la ciudad, de su arquitectura y de la sociedad que las produce. Las películas son el mejor medio para expresar la intersección entre espacio y tiempo (Harvey, 1998: 340) y con su narrativa aportan un contexto significativo al fenómeno espacial de la arquitectura y la ciudad. Gracias a esta particularidad pueden captar adecuadamente la experiencia de la modernidad urbana (AlSayyad, 2007: 1). Desde el punto de vista estético, el cine marca un giro en la manera como se representaba el espacio desde el Renacimiento al romper los límites

entre las artes en respuesta a la necesidad de una nueva descripción de lo espacial. La consolidación del cine como producto cultural ha desdibujado la frontera entre el paisaje urbano (*urban landscape*) y el paisaje mediatizado (*mediascape*) abriendo un nuevo campo para estudiar la relación entre movimiento, imagen y ciudad, con diferentes puntos de vista para la observación de procesos que afectan lo urbano (Tripodi, 2010: 139).

## El Caso de Cali

Las reflexiones y productos presentados en este trabajo, son derivadas de una tesis doctoral (Llorca, 2017) que utiliza como objeto de estudio la obra audiovisual de Carlos Mayolo (1945-2007) y Luis Ospina (1949) quienes durante dos décadas se ocuparon de observar y representar la ciudad de Cali (Colombia) en una veintena de filmes. Sus películas (documentales, argumentales, largos y cortometrajes; 8mm, 16mm. 35mm. y video), son documentos de la historia de la ciudad, decantados a través de los ojos de dos artistas inmersos en un espacio que acusaba importantes procesos de cambio debido a las modernizaciones urbanas de mediados del siglo XX. La transformación paulatina de la ciudad y sus consecuencias en la arquitectura marcarían una tensión en el punto de vista de los autores que rechazaban el cambio indiscriminado. La dupla de cineastas, como testigos privilegiados, dejó constancia de ello, manteniendo en su discurso, un pulso entre el progreso y la tradición y entre la necesidad de modernización cultural y la resistencia a la doble moral del progreso y las instituciones. Durante el proceso en el que el espacio fue mediatizado, los autores se apropiaron con la cámara de lugares de la ciudad y los cargaron de identidad desde sus propias biografías urbanas dibujando su propio mapa de Cali o de Caliwood, apelativo con el que fue llamado el movimiento cinematográfico surgido en la ciudad.

La aproximación a una ciudad filmada, tal como acá

se propone, implica ciertas condiciones que van más allá de interpretar la imagen o las narrativas de las películas. No se trata de una lectura del tipo causa-efecto sino que involucra una construcción compleja y orgánica con unas condiciones espacio-temporal que trascienden la duración del filme.



Figura 1. Mapa de Cali con todas las localizaciones cinematográficas (1971-1995). Fuente: elaboración propia.

Tal es el caso de la obra de Mayolo y Ospina que se desarrolla en un mismo espacio geográfico y cubre un periodo de más de veinte años (1971-1995). Cada localización filmica, que es cualificada gracias a lo cinematográfico si se mira en conjunto, va estableciendo relación con las otras y va dibujando trayectos que en su totalidad ocupan un espacio entre lo imaginado y lo concreto, susceptible de cartografiar (figura 1). Filmografías como la de Woody Allen en Nueva York o Robert Guédiguian en Marsella, cumplen con esta condición espacio-temporal y dan pie para análisis como el propuesto.

## El Método

La utilización de las películas como fuente de investigación implica, según Dudley Andrews (1984: 4), diseñar metodologías que no se limiten a interpretar cuestiones de la intriga, sino que se sitúen en un nivel más elevado de abstracción que las mismas películas proponen. La riqueza de un acervo cinematográfico demanda un acercamiento transdisciplinar que se sirva de la historia, de los estudios urbanos, de la geografía y de la arquitectura, entre otras disciplinas. Para tal objetivo se consideran las películas como una interfaz, dado que un filme es superficie comunicativa y frontera entre dos sistemas. Sus cualidades espaciales se aumentan en la medida que podemos, a través de la investigación, “navegar” y explorar sus lugares al igual que en el espacio virtual de un videojuego. En el caso de la filmografía tratada, este ambiente de interacción provee gran información gracias a los variados relatos que sugieren los audiovisuales en su calidad de múltiples biografías urbanas. La metáfora de espacio e información que encarna una interfaz se articula en las diferentes capas del mapa cinematográfico de Cali y provee una carta de navegación que permitirá experimentar la ciudad en diferentes escalas y en diferentes dimensiones espacio-temporales. En consecuencia, la presentación de lo observado se configura como cartografía desde dos sentidos: uno figurado, que sirve para situarnos y orientarnos en aquella Cali proyectada con sus procesos modernizadores y otro literal que desde el mapa permite analizarla morfológicamente y topológicamente.

Para abordar la espacialidad cinematográfica como documento se proponen tres categorías iniciales:

- Espacio cinematográfico (el bidimensional y tridimensional): comienza en el rectángulo proyectado de dos dimensiones que restringe y enfoca nuestra mirada, es la ventana a la ilusión, y entrada a una nueva dimensión espacial: el espacio tridimensional y fragmentado de la acción, el espacio filmico.
- Paisaje cinematográfico (donde percibimos que sucede la acción): es la imagen del espacio filmico, es decir, al contenido del encuadre desde el punto de vista narrativo. Aquí se incluyen los fragmentos geográficos o arquitectónicos que representan el territorio de la acción. Es un espacio concreto en la medida que quiere expresar dimensiones geográficas culturales y temporales específicas al servicio de la diégesis.

-Lugar cinematográfico (las locaciones): es la localización real del paisaje expuesto. En términos narrativos el lugar puede, o no, coincidir con el paisaje de la ficción, es decir, que lo que se nos enseña expresa un lugar que ha sido filmado en otro. Es extradiegético. Por ejemplo, Dr. Zhivago (Lean, 1965) se desarrolla en Siberia, pero fue filmada en Soria. Puede también ser drásticamente modificado o “mejorado” para intensificar la visión del paisaje que se quiere mostrar.

En la filmografía de Cali, paisaje y lugar cinematográfico coinciden, puesto que los lugares de filmación conservan su naturaleza social y espacial de modo que se corresponden con sus alter egos ficticios y admiten el diálogo con lo no ficticio. Entonces el paisaje cinematográfico, como primera fuente, han sido sometido a un proceso documentado de minuciosa descripción plano a plano con el fin de hacer evidentes las imágenes de la ciudad que conforman la representación total de Cali implícita en ellas (tabla 1).

Una vez definido el paisaje, se trata de convertirlo en lugar a partir de la identificación de su localización, lo que permite categorizar los rasgos urbanos filmados desde las relaciones que establece con la ciudad como espacio. Las ubicaciones se han introducido en un programa informático SIG (Sistema de Información

Geográfica) con el fin de construir múltiples cartografías que, desde el análisis cualitativo y cuantitativo, enriquecen las relaciones con el espacio y proporcionan

relecturas de las dimensiones propuestas. El mapa, como herramienta analítica, propicia el hallazgo de relaciones que de otro modo no se descubrirían, ayuda a entender la configuración del territorio filmico y potencia la dialéctica entre las localizaciones y el entono desde perspectivas geográficas, topológicas, formales, temporales y temáticas.

Cada película de Mayolo y Ospina, desde 1971, ha venido añadiendo capas a esa representación de la ciudad y contribuye por tanto a la definición de un espacio que se consolida durante los 24 años de registro audiovisual. Esta acumulación temporal suma al mapa bidimensional del perímetro espacial una tercera dimensión en la medida que con cada audiovisual se le superponen capas de lugares y una cuarta en la medida que cada capa incorpora una nueva temporalidad.

Para analizar la configuración del paisaje urbano desde las imágenes filmicas se llevó a cabo un acercamiento categorizado a partir del tipo de planos cinematográficos.

| Espacio               | Localización                         | Película         | Género  | Año  | Tiempos     | Descripción del Paisaje                                                                                                      | Descripción Narrativa                                                                             |
|-----------------------|--------------------------------------|------------------|---------|------|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Catedral de San Pedro | Esquina de la Calle 11 con Carrera 5 | Agarrando Pueblo | Ficción | 1978 | 0:11 - 1:20 | La escena registra el desplazamiento por la acera de una calle del centro de Cali hasta (...)                                | Exterior, día: el equipo filma a un hombre mayor mendigando en una calle del centro.              |
| Iglesia La Ermita     | Esquina de la carrera 1 con calle 13 | Agarrando Pueblo | Ficción | 1978 | 1:40 - 2:38 | Al fondo, sobre la calle 12 con carrera 3, aparece el Teatro Jorge Isaacs. Atrás de él es posible visualizar una parte (...) | Exterior, día: el equipo filma a más “habitantes de la calle”: una mujer y su hija pequeña, (...) |

Tabla 1. Fragmento de tabla analítica de una de las películas. Fuente: elaboración propia.

## Planos y Planos

Coinciden cine y arquitectura en fijar sus imágenes a través de “planos” determinados por la proporcionalidad de lo que incluyen en su marco. Antes de la introducción del espacio absoluto de la pantalla en los programas CAD, la representación gráfica del espacio y sus objetos estaba ligada a escalas. Retomando ese concepto vemos que, si en el cine se compone un *primerísimo primer plano*, es decir, un gran acercamiento; en la arquitectura se habla de un plano de detalle que puede ser proporcionado en escalas entre 1:1 y 1:5. Si el cine enmarca un plano entero, en el que el encuadre permite una relación de escala humana con el entorno, en la arquitectura habríamos de interpretar una proporción de 1:50 o 1:100. Si el cine dispone un plano general, que se usa para situar la acción con cierto alejamiento, en la arquitectura estaríamos hablando de una escala entre 1:250 a 1:500 y así, hasta llegar a planos muy generales de escala geográfica. Con este sistema de visualización dinámico se pretende caracterizar el espacio filmado teniendo en cuenta el contenido de lo que el encuadre enseña para tener una visión detallada de los elementos del sistema de objetos que conforman el territorio de Caliwood.

Este método permitió descubrir que en la filmografía no hay un recurrente uso de primerísimos planos para revelar detalles del espacio y su arquitectura. No obstante, cabe mencionar algunas excepciones en piezas documentales visualmente descriptivas en las que se presentan planos minuciosos de los detalles de fachadas con decoraciones propias del llamado periodo Republicano.

En arquitectura, las escalas más usuales para explicar la distribución general de una casa son la 1:50 y la 1:100. Se asimilan al *plano medio*, pues abarcan la totalidad de la vivienda, sin excluir algo de detalle. La casa como núcleo urbano tiene un papel fundamental en la cultura arquitectónica. Desde esta perspectiva, las películas reflejaron dos configuraciones espaciales: primero, un elemento periférico, como la Casa de Hacienda de tradición colonial, lugar emblemático que conserva un saber constructivo al tiempo que representa todo el poderío económico que ha levantado la región. En segunda instancia el patio, cuya distribución atrial de antecedentes romanos y árabes es reapropiada en Colombia por los constructores locales. La planta atrial con corredores en su perímetro interior se convertirá en la tipología más recurrente en la edificación colonial y

continuará siendo la manera de organización espacial típica de la arquitectura tradicional hasta muy entrado el siglo XX.

ciudadanos, sobre todo antes de que el urbanismo colombiano diera énfasis a los condominios y unidades residenciales cerradas. La importancia del barrio en la generación de Mayolo y Ospina es fundamental. En la literatura de su amigo Andrés Caicedo la concepción espacial de Cali está caracterizada por la división territorial que se expresa en clases sociales con culturas propias.

El encuadre con un panorama más amplio se asimila a escalas entre 1: 2000 y 1:5000. Se trata de planos que, aunque no abarcan todo el perímetro urbano, enmarcan alguna porción significativa. La modernidad encontró en el progreso un aliado y su expresión arquitectónica ha sido lo monumental, por eso en este tipo de planos amplios los grandes edificios son los que conforman la imagen. Esta escala permite comprobar cómo desde 1971 hasta el final del siglo, la ciudad fue cambiando su perfil debido a la aparición de edificios en altura, como Torre de Cali que se comenzó en 1978 y se terminó en 1984. Se trataba de un edificio sin precedentes en la ciudad y uno de los más monumentales a nivel nacional que cambió drásticamente el paisaje con sus cuarenta pisos de altura.

Pasando a escalas geográficas, el análisis cartográfico de las localizaciones introducidas al programa GIS, es un medio rico para abordar análisis cuantitativos y cualitativos. Esta instancia permite observar la concentración de lugares en la zona centro-oeste de la ciudad, que coincide con el casco urbano más antiguo. La plaza fundacional, al costado oriente del río y los barrios del lado oeste. El centro histórico funciona como centro radial desde el que se proyecta un segundo anillo con localizaciones en la zona norte, lugar de clases sociales más altas, en el oriente más cercano a la línea del ferrocarril, es decir el tradicional barrio de San Nicolás y aledaños y hacia el sur, no más allá de San Fernando, aquel suburbio que acogió a los profesionales extranjeros que llegaron a trabajar en los años cuarenta. Incluso, el periférico barrio El Guabal, entra geométricamente en ese radio, aunque socialmente estuviera marginado (figura 2).

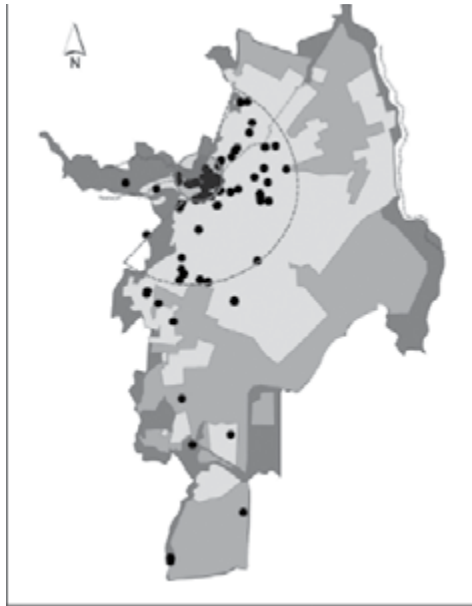


Figura 2. Mapa de Cali Mapa con esquema radial. Fuente: elaboración propia.



Figura 3. Mapa de densidades. Fuente: elaboración propia.

Estas observaciones se pueden contrastar con visualizaciones computadas por el software, en este caso un mapa de densidades. La zona más intensa, indica el valor mayor en densidad de lugares, mientras que el color claro indica pocos o ningún punto en el mapa. El resultado obtenido sigue mostrando una gran concentración en el área central y destaca un punto al extremo sur. Se trata del río Pance, un espacio emblemático en la recreación popular de la ciudad (figura 3). El software ofrece diversas visualizaciones como medias espaciales y su desviación estándar, que pueden tener sentido para análisis cualitativos.

La ruta metodológica expuesta aquí a grandes rasgos, permite un panorama amplio y profundo del que emergen interesantes relaciones entre la ciudad y su representación. Se hace evidente que en el cine de Mayolo y Ospina hay una tensión entre la ciudad emblemática (personificada por sus monumentos e hitos urbanos) y la ciudad popular, con sus barrios, música y arquitecturas coloridas invisibles a la postal tradicional. En los documentales también salen a la luz los fenómenos de las migraciones por la violencia como factor de crecimiento que se materializa en urbanizaciones espontáneas. El efecto del paso del tiempo en la ciudad y la arquitectura toma forma en los planos de edificios deteriorados y en ruinas que se contrastan con las nuevas viviendas masivas con sus geometrías repetitivas. Por otra parte, la triste historia de los desaparecidos Ferrocarriles Nacionales también tiene su capítulo en la filmografía caleña. Podemos ver el tren cruzando la ciudad en los Juegos Panamericanos de 1971 y luego el abandono y ruina de sus bodegas en la década del 90, una vez dejaron de circular.

Desde la retina infantil de Mayolo y Ospina, hasta el último registro audiovisual, a mediados de los años noventa, la ciudad sufrió transformaciones drásticas con consecuencias palpables en el paisaje urbano y en la forma de habitarla. Muchos teatros cerraron, otros cayeron al tiempo que nuevos edificios se elevaron, aparecieron barrios y otros cambiaron sus usos y significado. Como un mecanismo instintivo de defensa ante la pérdida, ambos usaron la cámara de cine para conservar su Caliwood.

“Nos preocupaba mucho –dice Ospina– que a la gente no le importara que estuvieran destruyendo la ciudad y creo que esto sucedía, en parte, porque Cali era una ciudad de inmigrantes, entonces la gente no tenía apego hacía esas cosas. En cambio, los que nacimos y

vivimos aquí desde niños, sí sentíamos que se nos estaba desapareciendo ante nuestros ojos” (Ospina, 2012).

### Futuro del Paisaje Mediatizado

Una de las rupturas más significativas entre la ciudad de Cali y su representación, es la ausencia en pantalla de espacios emergentes que no hacían parte de la ciudad en la que Mayolo y Ospina crecieron.

La expansión hacia el sur, que ha tenido secuelas en la densidad, la movilidad, los usos del suelo, y la aparición de unidades cerradas de vivienda con grandes centros comerciales no existen en el mapa de Calwood. Estos nuevos espacios tienen un papel fundamental en la configuración urbana actual y han transformado la relación entre el espacio público y privado de manera radical (figura 4). Quizá por nostalgia la cámara dejó de retratar realidades menos poéticas que la Cali concentrada y tradicional, de animada vida callejera guardada en el recuerdo de los cineastas. Corresponderá a otros medios y actores, registrar esa nueva ciudad tan significativa, pero tan ausente en aquellas películas.



Figura 4. Principales centros comerciales de Cali 1982-2015.

Fuente: elaboración propia

Con todo, la investigación sobre el espacio caleño (Llorca, 2017) abre perspectivas respecto a las nuevas herramientas que existen para la mediatización del paisaje y sugiere que el aparato cinematográfico ya no es el dispositivo principal.

La representación espacial se ha ampliado y así como la pintura fue fundamental hasta el siglo XIX y el cine y la fotografía retrataron el siglo XX, las pistas sobre el espacio del siglo XXI están en las redes sociales, plataformas con densidad de datos en las que no solo aparecen lugares escogidos por el arte sino una mayor diversidad de lugares, incluidos, por ejemplo, los centros comerciales, espacios clave en el urbanismo colombiano y que, en el caso de Cali, nunca emergen filmados. La democratización de las técnicas de registro, ahora en manos del usuario corriente, ha arrebatado a los especialistas el poder de documentar su entorno. En la actualidad, cada persona y cada comunidad tienen la tecnología suficiente para registrar, gestionar y distribuir sus imágenes y sus voces a una población infinitamente mayor a la que tuvieron Mayolo y Ospina con su cine, apenas visto en salas. Por tanto, las nuevas investigaciones deben incluir este tipo de imágenes tal como viene haciendo Manovich (2017) quien a través de Instagram analiza la imagen actual. Tales metodologías se pueden aprovechar para explorar las representaciones de la ciudad contemporánea.

### La Cartografía Web

Los desarrollos teóricos de la investigación han propiciado llevar la metáfora de la interfaz hasta el diseño para convertirla en una experiencia estética que represente y divulgue la ciudad filmada. A través de una plataforma web de acceso abierto (Cartografías cinematográficas de Cali), se ha desarrollado una manera de recorrer cartográfica y visualmente el paisaje cinemático de Cali (figura 5). La web, en continuo desarrollo, funciona como un repositorio de memoria del paisaje cambiante y permite una exploración de los fragmentos de ciudad filmada. Se puede acceder en:

<http://www.museolatertulia.com/cartografiascinematograficasdecali/>





Figura 5. Interfaz de la web Cartografías cinematográficas de Cali

Hay un cuerpo limitado por superficies textiles, sometido a un espacio que lo obliga a adquirir posturas para entrar en la lógica de poderlo recorrer.

## Agradecimientos

La cartografía web se ha podido desarrollar gracias a una beca de la Gobernación del Valle del Cauca y al apoyo del Museo de Arte Moderno La Tertulia de Cali.

## Referencias

- 1.Nezar AlSaiyyad. 2007. *Cinematic Urbanism: A History of the Modern from Reel to Real*. Routledge.
- 2.Dudley Andrew. 1984. *Film in the Aura of Art*. Princeton University Press.
- 3.Georges Didi-Huberman. 2010. *Atlas ¿Cómo llevar el mundo a cuestas? Tf editores/Museo Reina Sofia*.
- 4.David Harvey. 1998. *La condición de la posmodernidad*. Amorrortu editores.
- 5.Ray Hutchison (ed.) 2009. *Encyclopedia of Urban Studies*. Sage.
- 6.Joaquín Llorca. 2017. *Cartografías cinematográficas de Cali (1971-1995): modernidad y espacio en el cine de Carlos Mayolo y Luis Ospina*. Tesis doctoral. Universidad Politécnica de Cataluña. Barcelona.
- 7.Lev Manovich. 2017. Instagram and Contemporary Image. Recuperado Diciembre, 2017 de <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>.
- 8.Luis, Ospina. 2012. *Cali proyectada*. (Conferencia inédita). Cal.: Universidad Icesi y Banco de la República.
- 9.Lorenzo Tripodi. 2010. Cinematic urbanism. En *Encyclopedia of Urban Studies* Hutchinson, R. (ed.) Sage, Los Angeles, 139-143

## Filmografía

- 1.Lean, David. (1965). Dr. Zhivago. [Cinta cinematográfica]. Colombia.
- 2.Mayolo, C., y Ospina, L. (1971). *Oiga vea!* [Cinta cinematográfica]. Colombia.
- 3.Mayolo, C., y Ospina, L. (1973). *Cali: de película*. [Cinta cinematográfica]. Colombia.
- 4.Mayolo, C., y Ospina, L. (1978). *Agarrando pueblo*. [Cinta cinematográfica]. Colombia.
- 5.Mayolo, Carlos. (1976). *Rodilla negra*. [Cinta cinematográfica]. Colombia.
- 6.Mayolo, Carlos. (1983). *Carne de tu carne*. [Cinta cinematográfica]. Colombia.
- 7.Mayolo, Carlos. (1985). *Aquel 19*. [Cinta cinematográfica]. Colombia.
- 8.Mayolo, Carlos. (1985). *Cali, cálido, calidoscopio*. [Cinta cinematográfica]. Colombia.
- 9.Ospina, Luis. (1982). *Pura Sangre*. [Cinta cinematográfica]. Colombia.
- 10.Ospina, Luis. (1986). *Andrés Caicedo, unos pocos buenos amigos*. [Cinta de video]. Colombia.
- 11.Ospina, Luis. (1986). Antonio María Valencia. *Música en cámara*. [Cinta de video]. Colombia.
- 12.Ospina, Luis. (1987). *Ojo y vista, peligra la vida del artista*. [Cinta de video]. Colombia.
- 13.Ospina, Luis. (1988). *Arte sano. Cuadra a cuadra*. [Cinta de video]. Colombia.
- 14.Ospina, Luis. (1990). *Adiós a Cali Parte 1: Cali plano X plano. Viaje al centro de una ciudad*. [Cinta de video]. Colombia.
- 15.Ospina, Luis. (1990). *Adiós a Cali Parte 2: Adiós a Cali. ¡Ah, diosa Kali!* [Cinta de video]. Colombia.
- 16.Ospina, Luis. (1991). *Al pie*. [Cinta de video]. Colombia.
- 17.Ospina, Luis. (1995). *Cali: ayer, hoy y mañana*. [Cinta de video]. Colombia.

## El Plano Secuencia: Una Propuesta de Inmersión Cinematográfica en la Historia de Colombia. El Caso de la Película “El Drama del 15 de Octubre”

**Mg. Johnnier Aristizábal**

Universitaria Agustiniana

Bogotá, Colombia

jonhnnier.aristizabal@uniagustiniana.edu.co

**Mg. Yamid Galindo**

Universitaria Agustiniana

Bogotá, Colombia

yamid.galindo@uniagustiniana.edu.co

### Resumen

Este texto presenta el marco teórico para pensar las relaciones entre cine e historia teniendo como eje de articulación la técnica cinematográfica del plano secuencia y el diseño narrativo de un cortometraje en el cual ocurre esta articulación. Primero reseña los conceptos de la relación disciplinar entre cine e historia y hace una revisión de esta relación en el cine colombiano. Segundo define el plano secuencia en su acepción cinematográfica e ilustra la relación entre plano secuencia e historia a través de dos películas El Arca rusa y PVC – I. Tercero plantea una relación entre historia y plano secuencia para la realización de un cortometraje partiendo del asesinato de Rafael Uribe Uribe y la primera película colombiana de largometraje. Finalmente se proponen conclusiones respecto al estudio de la historia y su relación con el cine, la relación entre plano secuencia e historia y las implicaciones del diseño narrativo cinematográfico.

### Palabras Clave

Cine e historia, Cine colombiano, Plano secuencia, Diseño narrativo

### Introducción

La historia es fuente para la representación cinematográfica, es el universo en el cual los acontecimientos de una trama se hacen posibles. Cuando se acude a la reconstrucción histórica se cuidan los detalles de la época y se respeta -en algunos casos- la fidelidad de los acontecimientos narrados evitando los anacronismos; de este modo se realiza la reconstrucción de un hecho histórico cumpliendo con las funciones de comunicación, memoria y analítica que Marc Ferro propone para entender las relaciones entre cine e historia (1991) [1].

Si la época en que se narra una película coincide con su fecha de estreno, entonces se considera a la película como un testimonio de su tiempo, una fuente, un documento que requiere un estudio profundo para establecer los modos en que evidencia y establece relaciones con los acontecimientos fundamentales de un

tiempo histórico. El cine como fuente para comprender la realidad y revisitar el pasado con ciertos insumos venidos del arte cinematográfico como dispositivo discursivo.

En este sentido es válido considerar que las relaciones entre cine e historia se definen epistemológicamente por la convergencia entre la narración de la historia y la narración fílmica. Una convergencia en la cual se dan jerarquizaciones determinadas por el modo en que se accede a la historia ya sea con el rigor documental de fijar la verdad respecto de una realidad; o hacer accesible la historia mediante la narración dramática de los hechos del pasado mediante la ficción.

Esta búsqueda de los modos en que convergen la historia y el cine, conduce a pensar cuales son los recursos del lenguaje cinematográfico que permitan una inmersión y un acceso experiencial a los acontecimientos del pasado. Las prácticas de memoria permiten modos de apropiación de los archivos mediante los cuales cada uno crea su propia versión emocional y narrativa del pasado, somos lectores como afirma Ricoeur -citando a Michel de Certeau-, también de un lugar social (2010) [2], tanto el físico y arquitectónico que los resguarda, como de la información que nos entrega y la cual desciframos a partir de nuestros intereses. En este sentido prima la práctica del montaje como esa posibilidad de resignificar y reenunciar la relación que un autor/usuario establece con la historia. De otra parte, la puesta en escena como práctica de la recreación histórica supone “respetar” el contexto en el cual los acontecimientos ocurren siempre en función de una representación de los hechos. Sin embargo, la historia no solo existe dentro de la posibilidad de las obras y los documentos, la historia es un ente vivo que permanece en el tiempo y el espacio.

Los hechos se superponen a la cotidianidad y las huellas del acontecimiento están allí como señales a través de las cuales es posible acceder a la memoria

colectiva. Entonces el espacio de los acontecimientos contiene recorridos que definen modos en que la historia permanece • License: The author(s) retain copyright, but ACM receives an exclusive publication license. en una lógica de presencia/ausencia (Derrida, 1998) [3]. Presencia pues las huellas son reconocibles por los expertos para reconstruir el acontecimiento. Ausencia pues los ciudadanos del común no reconocen los recorridos, las huellas y las narrativas que constituyen la presencia del acontecimiento.

De este modo pensar las relaciones entre cine e historia, teniendo en cuenta la inmersión en la dicotomía presencia/ ausencia en el espacio, encuentra una solución en las posibilidades del diseño narrativo cinematográfico de un plano secuencia como eje que articula el recorrido por un espacio narrativo, dramático y en este caso histórico (Rajas,2008) [4].

En este sentido este texto busca fundamentar la realización de este plano secuencia a partir de un acontecimiento histórico, explorando tres ejes: las relaciones entre cine e historia y el modo en que se ha dado esta relación en el cine colombiano; la definición de plano secuencia y el modo en que influye en las relaciones entre cine e historia; y el diseño narrativo cinematográfico para la realización de un plano secuencia a partir de un doble acontecimiento histórico: el asesinato de Rafael Uribe Uribe y la realización del primer largometraje colombiano El drama del 15 de octubre.

## 1. Una Relación Disciplinar entre la Historia y el Cine

Desde la aparición del cine a finales del siglo XIX, sus registros artísticos fueron ganando cierta afinidad entre la ciencia, el público, y el espectáculo. Puesto como vanguardia artística, simbolizado en sus relaciones con la literatura, y vinculado con la historia desde que fue descubierto como dispositivo informativo y político, los filmes sirvieron como representación del mundo a través de ciertas ideas que fueron generando estilos y géneros distintivos de un arte en formación.

También con los tiempos fue posicionándose como disciplina académica, necesidad de historiarse para armar registros, y vincular estas “historias” en contextos diversos del orbe, aquellos que se anexaban al recorrido de los conflictos, o a los pasados universales. Lazos en cobertura a la profesionalización de la disciplina, a la necesidad de arraigar un conocimiento llevado más

allá de la simple cinefilia, que, aunque relevante, no suficiente en sus explicaciones básicas de datos ligados a directores, actores, escenas, frases, etc.

Inicialmente el estudio histórico del cine fue vinculado a la historia del arte, con obras selectas que solo podían alcanzar cierta categoría, y con criterios estéticos únicos; paralelamente el cine no cabía en la corriente positivista que solo le daba preeminencia al documento escrito, al archivo institucional, relegando las imágenes al no considerarlas fuentes, y solo ubicándolas como complemento en textos para ilustrar temas [5].

Martínez va más allá de esa relación conflictiva y de encuentro al concluir que “el cine no sólo se hace eco de la Historia, sino que la representa, fabrica Historia; y, más aún, también lo hace de un modo ontológico, pues toda imagen filmada se convierte ipso facto en pasado”. Realidad inocultable que fue pelechando hasta convertirse en factor patrimonial, cuando la cantidad de metraje filmico fue valorándose como parte del entorno colectivo al descubrir su valor documental, y ante todo al identificar en ellas el mundo al alcance de los sentidos por medio del documental, los noticieros, y las adaptaciones recurrentes del pasado.

Inmersos en la investigación cinematográfica, nos encontramos con uno de los temas más apasionantes dentro de las experticias dedicadas a las relaciones entre dos disciplinas vinculadas a las ciencias humanas y artísticas; advirtiendo la marcada diferencia entre la “historia del cine” y los encuentros entre “cine e historia”. Desde la primera perspectiva encontramos dos referentes, inicialmente con los autores Allen y Gomery que en sus disertaciones van dilucidando las formas en que los investigadores se han vinculado desde la investigación historiográfica en tres hilos de referencia: Historia estética del cine, historia tecnológica del cine, y la historia social del cine (1995), tres campos de estudio del desarrollo investigativo filmico, teniendo mayor continuidad y discusión en nuestro contexto la historia estética, y social del cine, con visos directos enfocados a cinematografías nacionales, cines de autor, y reflexiones teóricas con marcos de estudios venidos de diversas fuentes académicas. Otra referencia es expuesta por Michele Lagny desde el método histórico, su segmentación, las relaciones como arte e industria, práctica sociocultural, y las herramientas que dentro del marco investigativo podemos apropiar (1997) [6].

Marc Ferro nos anuncia que el filme es una fuente y agente de la historia, las interferencias están en la

confluencia de la historia que se va investigando, entendida como relación de nuestro tiempo y como explicación del devenir de las sociedades. La intervención igualmente se presenta por medio de un cierto número de modos de acción que dan a la obra eficacia y operatividad (1980) [7].

A propósito del cine histórico como género cinematográfico, es importante el análisis que anuncia que estos están intrínsecamente relacionados con el mundo de los artes, y que las posibilidades de este nuevo lenguaje no sólo estaban ligadas con los rodajes de ficción o adaptaciones literarias, sino que el cine sobre acontecimientos reales ganaba en calidad expresiva y por lo tanto en credibilidad: “con todo, la gran aventura del cine –su éxito social y comercial por tanto– tendía a identificarse cada vez más con el rodaje de guiones de ficción, en los que hay que incluir, sea cual sea su grado de respeto a la realidad de los hechos, el cine histórico” (Paz, Montero, 1999) [8].

Así aparecen tres modelos relacionados con el hecho histórico: primero, la evolución de un pasado más o menos lejano, idealizado, que sirve para llevar al espectador valores vigentes, universales; segundo, la reconstrucción de ese mismo pasado, arqueológica, minuciosa, atada a que todo lo visible sea de época, sin que se deslice en modo alguno la contemporaneidad, la que está relacionada con el cine histórico fiel a ultranza, sin concesiones modernizadoras; tercero, la rememoración de ese pasado que como todo recuerdo, precisa de un sujeto memorioso, alguien que vivió la experiencia y la relata casi en primera persona (García, 1998) [9]. Existe la posibilidad de mezclar los tres modelos antes mencionados, sin embargo, la mayoría del público prefiere el “cine histórico fiel a ultranza” algo que no es probable por la incapacidad que se tiene en aspectos de tiempo, puesta en escena y sesgo ideológico que, en muchos casos, prima sobre el guion dramatizado y proyectado sobre la pantalla.

Acoger un acontecimiento como *verdad absoluta*, puede derivar en distorsiones, por eso la necesidad de insistir sobre el análisis y contestación entre lo que se ve y ocurrió en el pasado. Las propuestas que se pueden hacer al estudio de las relaciones existentes entre el cine y la historia, sin duda alguna, pueden ser numerosas; tantas como las visiones que tengan los investigadores y estudiosos de los hechos acontecidos en una época determinada.

La teoría y la historia del cine, durante mucho tiempo

consideradas actividades radicalmente opuestas, han empezado a dialogar con mayor seriedad en nuestros días, con una constante: Se pide la historización de la teoría y la teorización de la historia. Anota algunas intervenciones en la historia del cine, en primer lugar, las historias de orientación filmica, analíticas y teorizadas sobre grandes corpus de películas; en segundo lugar, las historias económicas, industriales, tecnológicas, estilísticas del cine; finalmente, aquellas que se centran en la representación de la historia en el cine (Stam, 2001) [10].

El Cine, en la amplia escena de la Nueva Historia Cultural, tiene un espacio ganado por los diversos abordajes temáticos que puede representar, en ese orden de ideas, partiendo de la reflexión de Peter Burke, los filmes son iconotextos que muestran mensajes grabados para ayudar al espectador o influir en él a la hora de interpretar las imágenes; siendo uno de los más importantes iconotextos el título de la obra, influyendo en las expectativas de su receptor antes incluso de contemplar un fotograma representado en movimiento (2001) [11].

Por ello es importante tener en cuenta al abordar el cine como tema de investigación, que la mirada que se proyecta sobre un filme se convierte en analítica desde el momento en que, como indica la etimología, uno decide disociar ciertos elementos de la película para interesarse especialmente por aquel momento determinado, por esa imagen o parte de la imagen, por esta situación. Definido de este modo, mínimo por lo exacto, en el que la atención nos conduce al detalle, el análisis es una actitud común al crítico, al cineasta y a todo espectador un poco consciente (Aumont, Marie 1990) [12].

## 2. Cine e Historia en Colombia

A los hermanos Di Doménico les corresponde realizar la primera producción polémica colombiana con respecto al cine, y un hecho relativamente trascendental en la historia política colombiana, se trata de la obra titulada *El Drama del 15 de Octubre*, filmada en 1915 y estrenada el mismo año, cinta sobre el asesinato de Rafael Uribe Uribe donde los asesinos –Leovigildo Galarza y Jesús Carvajal– se representaban; película distribuida en el territorio nacional con muy poca aceptación de su asistentes y la censura de las autoridades. En 1929 se reivindicaría la figura del político liberal con la cinta *Rafael Uribe Uribe o el Fin de las Guerras Civiles* en Colombia -Caminos de Gloria- dirigida por Pedro J.

Vásquez con guion de Francisco Gomes Escobar, más conocido como “Efe Gómez”, la película se dividía en dos partes con un total de veinte actos donde se desarrollaba la vida y hazañas del general (Fundación patrimonio filmico, 2005) [13]. Siendo filmada dentro del periodo silente de nuestro cine, dos versiones del insigne representante de las huestes libérrales en el conflicto civil que conocemos como la Guerra de los Mil Días.

Ante los buenos resultados que la empresa de los hermanos Di Doménico estaba teniendo en la capital colombiana durante la segunda década del siglo XX, con la realización de algunos documentales, teatro propio y la publicación de su revista *Películas*, rondó en la cabeza de los pioneros un nuevo proyecto con carácter histórico que recogiera los momentos más trascendentales de nuestra independencia

Los directores de este proyecto pidieron la colaboración de la Academia Colombiana de Historia, en carta dirigida a esta entidad explicaban cuál debía ser el contenido de este filme, pidiendo apoyo material y moral, además de una eficaz mediación ante el gobierno colombiano; entre las escenas a filmar estaban el juramento de Simón Bolívar sobre el monte Aventino, el encuentro de Morales y Llorente, el Congreso de Angostura, las marchas triunfales del ejército patriota, la entrada de Bolívar a Bogotá, y la huida de Sámano (sf. 1925) [14].

El rompecabezas de la llegada, exhibición y distribución del cine por nuestro país, va edificando una dinámica de encuentro con un nuevo arte, aquel que se va pensando en obras de adaptación y ficción tal cual como ocurre con Policarpa Salavarrieta, tanto en el periodo silente de nuestro cine, como en su representación televisiva terminando el siglo, tal es el caso del libreto escrito y publicado en 1925, el cual entra como insumo literario, propuesta filmica, y estado fallido en su producción.

| Año  | Título        | Casa productora | Acontecimiento          |
|------|---------------|-----------------|-------------------------|
| 1926 | Garras de oro | Cali Films      | Independencia de Panamá |

| Año  | Título                           | Casa productora                         | Acontecimiento                                                                                                |
|------|----------------------------------|-----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1944 | Antonia Santos                   | Patria Films                            | Biografía de los últimos años de vida de la heroína                                                           |
| 1960 | Antioquia, Crisol de la Libertad | <i>Colombia National Films</i>          | Exaltación de la campaña libertadora y las batallas donde Antioquia tomo parte                                |
| 1990 | Maria Cano                       | Focine                                  | Obra biográfica de la denominada “flor del trabajo” y del Movimiento obrero colombiano a inicios del siglo XX |
| 1995 | Bituima 1780                     | Compañía de informaciones audiovisuales | Vida de la familia Millán, gamonales del siglo XVIII                                                          |
| 1995 | El Alma del Maíz                 | Compañía de informaciones audiovisuales | Rebelión de las chicheras de Guateque – Boyacá– contra la llegada de las empresas de aguardiente legal        |
| 1995 | Amores Ilícitos                  | Compañía de informaciones audiovisuales | Historia de amor imposible entre razas sucedida en Santa Fe de Antioquia en 1784                              |

|      |                        |                                   |                                                                                                    |
|------|------------------------|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2000 | La toma de la embajada | Producciones cinematográficas Uno | Toma de la embajada de la república dominicana en Bogotá 1980 por parte de la guerrilla del M - 19 |
|------|------------------------|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|

También vale la pena mencionar las películas que se han enmarcado en el 9 de abril de 1948 Cándores no entierran todos los días (Norden, 1984) [15], Confesión a Laura (Osorio, Cardona 1990) [16] y Roa (Baiz, Angarita) [17], que si bien no dramatizan los acontecimientos históricos, si procuran ser fieles a los hechos a pesar de algunas licencias artísticas que hayan sido tomadas en beneficio de la ficción.

Finalmente, es importante tener en cuenta la reflexión de Oswaldo Osorio al introducir su artículo dedicado a la historiografía del cine colombiano, al afirmar que la historia del cine colombiano siempre ha sido más fácil leerla que verla, además: “Por eso no puede hablarse de una proporción entre lo filmado y lo escrito, pues si la historia del cine colombiano es recesiva y llena de vacíos, su historiografía lo es todavía más (2008) [18].

Tal vez ese vacío historiográfico se remarca en algunos temas que poco se han tratado o superficialmente han visto la luz en artículos o textos de gaceta. Inclusive en el papel que cumplen los creadores cinematográficos y sus opciones de escoger un tema de la historia colombiana y adaptarla en los contextos del presente.

### 3. El Plano Secuencia

Las definiciones en torno al plano secuencia inician desde lo puramente técnico en cuanto a un plano de larga duración sin cortes; pasando por lo narrativo como un plano de larga duración en el cual se desarrolla un acontecimiento dramático dentro de una película; y llegando a reflexiones de orden ético y estético en el cual se entiende el plano secuencia como un infinito en el que se reproduce el lenguaje de la realidad y donde la subjetividad es el eje de reconocimiento y valoración de los hechos (Pasolini, 1970) [19]. En este sentido también es posible relacionar el plano secuencia con lo propuesto por Walter Benjamin en su inagotable texto “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” (1973) [20] pues para él, el cine está destinado a penetrar la

superficie de la real para de este modo revelar órdenes y relaciones invisibles para el ojo común. Entonces el plano secuencia se puede entender como una herramienta de conocimiento que permite la inmersión dentro de una realidad para revelar nuevos sentidos y significados en la misma. A nivel cinematográfico además de la ausencia de cortes, también se debe tener en cuenta el montaje interno de la escena, es decir la confluencia de diversos planos, perspectivas, movimientos de personajes y objetos, en una misma toma sin cortes (Rajas, 2008) [21].

Entonces es posible pensar el plano secuencia del siguiente modo:

*A nivel técnico*, como un recurso del lenguaje cinematográfico que exige el conocimiento del oficio fotográfico para lograr la ilusión de continuidad tanto en la realización (grabación y/o filmación) como en la posproducción (edición montaje y finalización). *A nivel narrativo*, como la representación de un acontecimiento verosímil y realista, lo cual abre el campo de indagación hacia sus relaciones con la historia. *A nivel ético y estético*: en tanto punto de vista de una representación realista, el plano secuencia evidencia una problemática no de verosimilitud en tanto hecho posible, sino de verdad en tanto evento a verificar. De allí que la perspectiva de un otro, cuya visión se hace perceptible mediante el plano secuencia, permite evidenciar otras verdades posibles desde lo cinematográfico.

### 4. El Plano Secuencia y la Historia: a Propósito de El Arca Rusa y PVC-1

La aproximación a la historia y su evidencia mediante el plano secuencia puede reconocerse desde los primeros registros documentales de acontecimientos históricos, pasando por los experimentos científicos, exámenes médicos y testimonios entrevistas, confesiones o juicios. El desarrollo de una narración sin cortes registrada en tiempo real, implica la posibilidad de evidenciar la verdad, la certeza que la imagen capturada era parte de un tiempo histórico que capturaba la esencia del instante o el acontecimiento.

Pasolini llamaba la atención sobre lo perturbador que podría ser ver una y otra vez la historia tal cual sucedió, pero también evidenciaba la polisemia que surgía de los eventos “secuenciados”, es decir registrados en continuidad y sin cortes, en los cuales confluían múltiples puntos de vista. Las explosiones de las bombas atómicas filmados en secuencias con películas especiales y grandes



**Papers**

velocidades, restaurados en la actualidad para revisar los registros de esa realidad y reconfigurar el pasado. Las endoscopias y colonoscopias que se internan una cámara en el cuerpo humano, registran las entrañas a la caza de aquella anomalía que enferma los órganos que solo pueden ser observados en estas secuencias médicas. La presencia de una cámara en las salas de interrogatorio registrando las confesiones, una cámara que no debe (aunque puede) ser apagada para asegurar la veracidad del discurso y garantizar, así de modo ilusorio, la integridad de lo que se está confesando. Reflexionen un instante, y se encontraran con que su vida está expuesta a una construcción secuencial sin cortes donde la ilusión de la realidad es enunciada.

Pasando al cine de ficción es necesario entender este como la narración de unos acontecimientos que no son reales pero que pueden estar inspirados en la realidad, los cuales son representados mediante imágenes en movimientos en una duración concreta de tiempo (Bordwell, 1996) [22]. En este sentido es necesario afirmar que el cine se ha inspirado en la realidad desde su origen en las películas de los hermanos Lumiere y esta inspiración es transversal a la historia del cine tanto a través de diversos autores (Chaplin y Griffith en Estados Unidos; Francisco Norden, Fernando Vallejo y Laura Mora en Colombia) y movimientos de renovación en el cine (El Neorealismo, La nueva ola francesa, el cine social colombiano, el gótico tropical, el nuevo cine colombiano).

Sin embargo, la relación específica entre historia - cine - plano secuencia, esto es la creación de películas de ficción partiendo de hechos históricos y en los cuales el plano secuencia es el recurso narrativo principal, solo se ha podido evidenciar hasta el momento en dos películas El Arca Rusa (Sokurov, Deryavin, 2002) [23] y PVC-1 (Stathoulopoulos, 2007) [24]. Ambas películas entran en la categoría de “Long shot films” o “One shot films”iii término acuñado recientemente para clasificar aquellas películas de largometraje que son filmadas en un solo plano sin cortes o que tienen la apariencia de no tener cortes efecto que se logra gracias al trucaje en cámara y los efectos en posproduccióniv. En el Arca Rusa la apuesta es poner en escena dentro del Museo Hermitage diversos episodios de la historia rusa que abarcan desde el esplendor de los zares, pasando por su caída, el ascenso del comunismo y el cerco de Stalingrado durante la segunda guerra mundial. Para ello cada pasillo y cuarto del museo es destinado a escenificar una escena de esos eventos mientras la cámara recorre cada uno de estos

lugares. Durante los 96 minutos que dura el largometraje, estamos en una narración en primera persona, subjetiva que se le impone al espectador el punto de vista de un “muerto” un alma en pena que vagabundea por el museo, lugar en el cual coinciden todos los acontecimientos posibles que detonan en la memoria del espectador la presencia de una historia perdida pero ahora recobrada mediante la narración cinematográfica. La narración subjetiva, en primera persona obliga al espectador a tener una inmersión dentro del entorno cinematográfico dispuesto por el equipo artístico de la película. Aquí la historia y su multiplicidad se escenifican y tratan de ser contenidas en el dispositivo cinematográfico construido alrededor del plano secuencia y el recorrido espacial a través del museo.

PVC – 1 narra en 84 minutos las horas previas a la muerte de Ana Elvia Cortes el día 4 de mayo del 2000 víctima de una extorsión por cuenta criminales que pusieron “(...) en su cuello un artefacto en tubo de PVC, un collar cuadrado, herméticamente soldado y con cuatro sistemas diferentes de explosivos” (Semana, 2000) [25]. La película recrea uno de los muchos episodios violentos y crueles de la guerra colombiana centrándose exclusivamente en el acontecimiento sin tener en cuenta el contexto político de la época: los diálogos de paz entre el gobierno de Andrés Pastrana y la guerrilla de las FARC. Al evadir este elemento, la película busca conectar con las emociones básicas que puede tener el espectador frente a la piedad, el instinto de supervivencia y la pérdida de un ser querido como se hace explícito en los últimos minutos de la película cuando la cámara solo observa el sufrimiento de las víctimas colaterales del hecho: la familia de Ana Elvia Cortes, Ofelia Valdez en la película. El plano secuencia en este caso es construido desde un punto de vista objetivo, un narrador testigo que sigue los acontecimientos a medida que estos se desarrollan sin intervenir o cuestionar la realidad, simplemente se observa la intensidad del instante que progresivamente conduce al climax violento e inevitable de la muerte “... debía existir coherencia entre la historia y la manera de narrarla. El factor predominante de la historia era la inalterabilidad del tiempo. Cuando nacemos estamos predeterminados a morir sin poder alterar el tiempo y el collar bomba es un símbolo de ese límite de vida. Y para representar el tiempo inalterable, la solución más real era filmarlo sin cortes.” (Osorio, 2010) [26] Se le impone al espectador una pasividad frente a la violencia y solo se

le ofrece la posibilidad de una experiencia emocional que tal vez pueda sensibilizarlo ante las consecuencias de la guerra, casi convirtiendo el conflicto armado colombiano en una experiencia de realidad virtual.

En ambos casos, una narrativa que se concreta en tiempo real en la cual es posible percibir los acontecimientos de un pasado verificable en el presente, constituyen el eje de aproximación en el cual es posible pensar la relación entre cine e historia mediante el plano secuencia: una donde se captura la representación cinematográfica en el presente sin corte alguno y sobre la cual se superponen las huellas de los acontecimientos en secuencia ininterrumpida. Historia en plano secuencia / Plano secuencia de la historia.

Este “procedimiento” es el que se presenta a continuación iniciando con el doble acontecimiento histórico: la muerte de Rafael Uribe Uribe y la realización de la primera película colombiana *El drama del 15 de octubre*; y luego el diseño narrativo cinematográfico que de su análisis resulta tomando como punto de partida la realización de un plano secuencia.

## 5. Un Drama Histórico en Fílmico

En 1914 el mundo sobrevive a la denominada “gran guerra” o Primera Guerra Mundial. Mientras tanto el orden político nacional desde la capital colombiana seguía su curso con nuevo gobierno dentro de la República Conservadora, esta vez José Vicente Concha (1914-1918), y la participación escueta de algunos liberales en su gobierno, algo que venía presentándose desde el tratado de Wisconsin que dio por terminada nuestra última guerra civil en 1902, escenario público donde Rafael Uribe Uribe se desempeñó como voz militante y relevante dentro del contexto de la práctica de legislar, gobernar, y decidir políticas para el desarrollo económico, educativo, y social del país, aunque de la letra al hecho haya mucho, y se tengan en el panorama situaciones geográficas como la pérdida de Panamá en 1903.

Rafael Uribe Uribe fue asesinado el jueves 15 de octubre de 1914 tras almorzar en su casa hoy conocida como la Casa Uribe Uribe y sede del Museo de la Universidad libre en la carrera 5 # 9 – 09. De camino hacia el congreso de la república para retomar sus labores, es interceptado por Jesús Galarza y Leovigildo Carvajal, a un costado del Capitolio Nacional, sobre la carrera séptima, cuando solo le faltaban algunos metros para hallar refugio en el edificio. Allí fue ultimado por Galarza y Carvajal con varios hachazos en la cabeza.

Los criminales se dieron a la fuga mientras que Rafael Uribe Uribe yacía en la calle agonizando. Pasaron pocos minutos hasta que fue conducido por un grupo de transeúntes de nuevo hacia su casa. Allí es auxiliado durante catorce horas por el médico y cirujano Luis Zea Uribe hasta que el general muere en la madrugada del viernes 16 de octubre, dejando tras de sí gotas de sangre patriótica y los ecos de su lamento agónico (Galindo, 2016) [27].

Luis Eduardo Abello reseña el asesinato de manera particular considerando la llegada del general a un escenario cercano al paraíso católico, intelectual, literario, y político, en diálogo con Moisés, Roseau, Garibaldi, Mirabeau, Martí, Byron, Berbeo, Nariño, y Don Quijote (Abello, 1959) [28]. Un diálogo con los inmortales, lo llamaría exageradamente el autor.

Quince días después del asesinato se publicaron una serie de reseñas concernientes a presentar la figura del inmolado político, una de ellas, descarnada en su contenido, corresponde al médico y cirujano Luis Zea Uribe, testigo directo de las horas desesperantes de la lenta agonía del político, y de su posterior autopsia. El relato inicia en el momento que Zea se desplaza a su consultorio de la carrera 6ª cerca al Palacio de San Carlos, y nota el algarabio en uno de los costados hasta escuchar la voz del Sr. Juan Bautista Moreno que le grita: “corra doctor, que acaban de asesinar al General Uribe a hachazos y allá lo llevan para la casa” (Zea, 1914) [29].

Meticulosamente Zea nos lleva por su periplo de atención urgente, inicialmente llegando a la casa del herido mortal, quien yacía en su aposento desangrándose con “la mano en la región del cráneo donde se encontraba la herida principal, agitando la cabeza de derecha a izquierda, como si no pudiera sostenerla”, prosiguiendo a informarnos desde la verbigracia médica, lo que observó en el paciente, y los apoyos de otros colegas con los instrumentos de cirugía necesarios para prestar los primeros auxilios, informándonos sobre los retorcijones, y una acción en la que Uribe se enderezó sobre el lecho “como buscando algo con las manos” lo que les supuso que tenía sed, alargándole un vaso con la bebida; más adelante el diagnóstico fatal antes de pedir los elementos necesarios para una trepanación.

## 6. La Audacia de una Película que no Existe.

El periodo silente de nuestro cine tiene en *El drama del 15 de Octubre* una historia atractiva para investigar, a

**Papers**

pesar de no conocerla en su contenido, y sólo reconocer un fotograma de su producción, escena en el cementerio central de Bogotá en el mausoleo del general con un plano que representa innumerables ofrendas florales, y en la parte superior, al lado del busto, una joven mujer que enarbolaba la bandera nacional en su mano derecha, envuelta «patrióticamente» en otra, sobresaliendo el escudo colombiano, erguida, y estirando su brazo izquierdo con algunos laureles; escena que podría ser la última de la cinta por su simbología, vanagloriando al líder como personaje patriótico y victorioso a pesar de su muerte, el cual, representado en su tumba, ejemplifica su paso al escenario eterno del recuerdo colectivo.

Así, se asume que lo narrado y analizado, ya conocido por otros investigadores fílmicos, aporta al conocimiento de aquellos lectores que descubren como «la idea de *El drama del 15 de octubre* no podía ser más audaz: presentar una documentación sobre los hechos del asesinato del general Uribe Uribe, justo al cumplirse un año del magnicidio» (Rojas, Nieto, 1992) [30]

En 1915 los empresarios del cine invitaban a la comunidad bogotana a participar de sus actividades fílmicas, lo hacían aclarando de entrada que “La casa Di Doménico quiere construir películas en Bogotá, pero no sólo se ha encontrado con los obstáculos de que todo el mundo en cuanto ve la cámara se lanza a colocarse enfrente”, sino que además había poca creatividad para presentar historias y argumentos propicios para el lienzo.

Resulta contradictorio en la nota una frase que indica que las obras “no debe ensalzar las hazañas de asesinos, bandidos y gentes de malas costumbres”, postulado que en definitiva convierte la película en centro de críticas y censura hasta sacarla del circuito de exhibición. ¿Por qué si plantean esta condición de no representar ciertas situaciones, su filme las pone en escena? Realidad que podríamos entenderla desde la posibilidad mediática que vieron los Di Doménico en los asesinatos del general Uribe, y las facilidades otorgadas por las autoridades carcelarias para acercarse a los delincuentes y ponerlos de nuevo en sintonía con su oprobiosa acción, esta vez actuando, posando, y recreando los momentos del asesinato, realidad y ficción que se acerca al documental definido por John Grierson como aquel “tratamiento creativo de la realidad”.

El 8 de noviembre de 1915 se estrenó el largometraje sobre el asesinato de Rafael Uribe Uribe, filme que sumaba a las energías de la SICLA en la interacción entre exhibición y producción cinematográfica, y que

emocionados publicaban: «Medellín. —Anoche fue estrenada la película que representa el asesinato del Gral. Uribe Uribe. Esta película contiene dos largas partes. El éxito fue enorme. Próximamente la despacharemos a ésta. Didoménico». Drama de imágenes en movimiento representando un momento histórico que remarcaba la fecha en que Leovigildo Galarza y Jesús Carvajal decidieron poner fin a la vida del general, “cuya censura significó el retraimiento de los Di Doménico en sus planes de filmación y un retraso considerable en el desarrollo del cine nacional” (El’Gazi, 1999) [31].

Francesco Di Doménico aprovechó un momento especial del cual había sido testigo urbano en el algarabío, las noticias de prensa y el rumor callejero, para ponerlo en “la parrilla” de sus ideas cinematográficas, sobre todo si el triángulo asesinos y víctima, se movía mediáticamente en el acontecer de la vida cotidiana en la capital colombiana con la sobrecogedora historia que de fondo podría tener el éxito fílmico. Memoria selectiva debió tener don Francesco para evitar hablar del tema censurado que levantaba ampollas en los seguidores del político liberal, claramente reflejada en las memorias familiares por parte de su hijo Donato, quien afirmaba que el tema de la cinta sobre el asesinato de Uribe Uribe, era asunto donde “se hablaba pasito”. Voz baja para la altura de un documental sobresaliente en sus capacidades de representar a Leovigildo Galarza y Jesús Carvajal en medio del drama, que visto con los ojos del presente, se asemeja a la intencionalidad de buscar glorificar a la víctima y los victimarios, rara situación que en la práctica es reprochable, pero que, en la mente abierta de un extranjero metido en la empresa del cine, solo significaba arte, espectáculo, y ganancias.

## **7. El Diseño Narrativo: La Inmersión en la Historia Mediante el Plano Secuencia**

Todo lo anterior tiene un doble propósito: por un lado realizar un plano secuencia que recupera los acontecimientos relacionados con la muerte de Rafael Uribe Uribe; por otro realizar una película de cortometraje sobre una película que no existe: la primera película colombiana, *El drama del 15 de octubre*.

“El acto de diseño, en el caso del editor o el director de cámara en el cine, se caracteriza por una minuciosa y creativa interpretación de la realidad en su conjunto, de una aguda observación y sensibilidad por cuanto se debe planear, organizar y, finalmente, crear un fragmento de realidad dentro de la ficción. El significado

y veracidad de estas acciones deciden más que un nivel de artísticidad, el de un diseño de mundo. En gran parte, descansa en esto la trascendencia del Audiovisual” (Horta, 2012) [32]

Esta cita pone de manifiesto el diseño como un proceso que también permea la realización cinematográfica. La narración implica la creación de un sueño suspendido en el cual la única realidad posible es la que se encuentra ante nuestros ojos ya sea en la página de un texto o en alguna de las múltiples pantallas en las cuales es posible acceder a las formas que tiene el audiovisual en la actualidad. Ese sueño suspendido o ilusión de realidad propias del audiovisual dependen de la veracidad con la cual se han construido cada uno de los componentes (Zabala, 2010) [33] que posee la narración cinematográfica: Imagen, Sonido, Montaje, Dirección (puesta en escena), Narración. Estos componentes en su conjunto son los que construyen la experiencia de la narración cinematográfica. Y cada uno de ellos debe preconcebirse, es decir diseñarse para que sea disfrutable por el usuario final, es decir el espectador.

El diseño prefigura la realidad. El diseño narrativo prefigura entonces la representación de la realidad.

De allí que para desarrollar la relación que puede existir entre plano secuencia e historia, mediante la narración cinematográfica, sea necesario hablar del diseño narrativo que se está llevando a cabo para la realización de esta película que se sumergirá en un acontecimiento de la historia de Colombia, el asesinato de Rafael Uribe Uribe el 15 de octubre de 1914, presente en las calles de Bogotá. Para también recobrar una película que no existe, la primera película colombiana de largometraje: El drama del 15 de octubre, realizada por Los Hermanos Di Domenico, pioneros del cine nacional.

A continuación, se presentan los pasos y hallazgos parciales que se han logrado en el proceso de diseñar la experiencia narrativa cinematográfica del plano secuencia.

*Fase 1 minuciosa y creativa interpretación de la realidad.* Esta fase se desarrolla en dos sentidos: la crónica de los acontecimientos del día en que Rafael Uribe Uribe es asesinado. Y la crónica de los eventos que rodearon el estreno de la película El drama del 15 de octubre. En este sentido se tendrán en cuenta los siguientes elementos:

Recorrido espacial: reconstruir en la ciudad de Bogotá, los trayectos probables del cuerpo de Rafael Uribe Uribe desde que termina su almuerzo, sale de su casa, llega a

las inmediaciones del congreso, es atacado en la carrera séptima, es recogido allí y llevado a su casa, agoniza, se le practica la autopsia, se le realiza la mortaja y se practican los rituales fúnebres también en su casa, se conduce su ataúd y está en cámara ardiente en el senado de la república, desde allí se inicia el cortejo fúnebre hacia su tumba en el cementerio central.

Recuperación de los eventos relacionados con la realización y el estreno de la película: reutilización de imágenes y adaptación cinematográfica de eventos ocurridos durante la proyección de la película.

Utilización del único fotograma que existe de la película Escenificación del disparo en el rostro de Rafael Uribe Uribe.

Reutilización de la probable estructura de la película:

Parte 1: Con el retrato del general y su segunda muerte.

Parte 2: atenciones médicas a Rafael Uribe Uribe antes de morir

Parte 3: imágenes del entierro en el Cementerio Central de Bogotá

Parte 4: Galarza y Carvajal repitiendo a modo de performance, los movimientos con los que mataron al general.

Parte 5: secuencia de montaje con imágenes de los homenajes realizados a Rafael Uribe Uribe pasado un año de su muerte.

*Fase 2 plano secuencia:* será una película de un solo plano o “one shot movie” sin cortes. La realización del plano secuencia inicia en la casa de Rafael Uribe Uribe y realiza el mismo trayecto que su cuerpo llevó a cabo hasta ser depositado en su tumba del cementerio central. El punto de vista será el de un narrador omnisciente, en este caso La historia, que a su vez será una voz femenina que conducirá la narración.

*Fase 3 recreación histórica:* como esta será una película que parte de la historia para llevar a cabo su narración, requiere de una reconstrucción del ambiente y la atmosfera propias de la época para lograr la creación de un entorno cinematográfico verosímil. Esto se llevará a cabo en dos sentidos: la ilustración de cada uno de los eventos que articulan el acontecimiento mediante material de archivo que se yuxtapondrá al recorrido urbano que se realiza mediante el plano secuencia; la reconstrucción de la atmosfera sonora de la Bogotá de aquella época, mediante una arqueología sonora que buscará describir la banda sonora de ese tiempo y reproducirla en la actualidad mediante técnicas propias

del diseño sonoro cinematográfico (Chion, 1993) [33]. Estas decisiones también obedecen a un criterio presupuestal pues es más viable económicamente utilizar material de archivo y realizar un diseño sonoro que la puesta en escena realista de la época.

A partir de lo anterior se genera un diseño narrativo inicial a partir del cual se escribe el guion y se desarrolla todo el proyecto de cortometraje. Para ello se tienen en cuenta los componentes del cine previamente mencionados y sus departamentos. Partiendo de lo anterior y relacionándolo con los componentes del cine y sus departamentos como unidades creativas (Aristizábal, Pinilla 2017) [34], el diseño narrativo cinematográfico inicial es el siguiente:

| Componente  | Descripción                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Narración   | La narración tendrá cuatro partes: un prólogo que sitúa históricamente los acontecimientos; una primera parte que recrea el desde día de la muerte de Rafael Uribe hasta su entierro; una segunda parte en la cual se aborda la realización y desaparición de la película; un epílogo que reflexiona sobre la fragilidad de la memoria con relación al cine. |
| Dramaturgia | Al ser una narración de tipo descriptiva y reflexiva, no existe un conflicto central que tenga resolución. El único personaje explícito en la narración es <i>La Historia</i> , la cual invocada mediante una voz que conduce la narración.                                                                                                                  |

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dirección               | Desde la puesta en escena, la relación que establece la cámara con el espacio es el recorrido de una ausencia mediante su trayecto en la ciudad                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Dirección de fotografía | Se realizará un plano secuencia sin cortes, aprovechando la luz natural de la ciudad de Bogotá, buscando el momento del día y el perfil de color de cámara más cercano a la atmosfera del siglo XX.                                                                                                                                                                                                            |
| Dirección de arte       | Los espacios dramáticos serán los que determine el trayecto de Rafael Uribe Uribe: la casa donde almorzó por última vez, la calle en que fue atacado, el cuarto de su casa en el que agonizó, el congreso, el cementerio central. No hay ningún personaje presente a menos que se ilustre su presencia mediante imágenes de archivo. Los objetos relevantes para la narración son: la mortaja y las hachuelas. |
| Sonido                  | El sonido tendrá una connotación de reconstruir la atmosfera de la época junto a la voz de <i>La Historia</i> que conduce la narración.                                                                                                                                                                                                                                                                        |

|         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Montaje | La estructura narrativa es lineal y sigue la continuidad que determinan el trayecto y la narración de <i>La Historia</i> . En el proceso de edición se trabajarán yuxtaposiciones entre el material de archivo y el plano secuencia filmado para crear la sensación de visto/no visto y de presencia en la ausencia |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

tienen en cuenta tanto los componentes del cine como sus departamentos, permite visualizar de un modo concreto, todos los elementos necesarios para desarrollar el proceso de producción propio del cine en cada una de sus fases creativas: desarrollo, preproducción, producción y postproducción. El diseño narrativo anticipa la estructura de la obra cinematográfica y por ende contribuye a su posterior coherencia y verosimilitud pues evidencia todos los recursos necesarios para concretar la película en sí misma.

## Conclusiones

1. El estudio minucioso de un acontecimiento histórico provee a la realización cinematográfica de todos los componentes necesarios para crear una obra que permita activar la memoria y por ende recobrar la historia en el presente. En el diseño narrativo inicial que aquí se presenta, se evidencian todos los recursos que son susceptibles de ser tenidos en cuenta al momento de elaborar una representación cinematográfica de la historia.

2. Partir del plano secuencia cinematográfico como eje narrativo desde el cual se accede a la historia, propone una alternativa viable distinta a la costosa dramatización y recreación histórica propias del cine comercial de ficción; y a las crónicas documentales que se desarrollan con testimonios de expertos y sobrevivientes e ilustrado con material de archivo que son emitidas por los canales especializados de televisión por cable. En las condiciones aquí expuestas, la posibilidad misma de la obra cinematográfica depende de lo que ya permanece de esos acontecimientos en la realidad de nuestro presente: las huellas de los hechos en los lugares, los múltiples registros que reposan en los archivos y las revisiones que sobre esos mismo hechos se realizan desde la investigación académica y la literatura. Esto implica un modo distinto de comprender y establecer las relaciones entre cine e historia en un binomio relacional ya planteado en este texto: historia en plano secuencia / plano secuencia de la historia.

3. La preparación de la realización cinematográfica y/o audiovisual mediante un diseño narrativo en el que se



## **El Color como Elemento Narrativo dentro de La Producción Audiovisual “Red: El Lado Oscuro de Los Colores”**

**Mónica María Moreno Mora**

Universidad Cooperativa de Colombia

Pereira, Colombia

monica.morenomo@campusucc.edu.co

**Javier Alexander Calderón Rivas**

Universidad Cooperativa de Colombia

Pereira, Colombia

javier.calderonr@campusucc.edu.co

### **Resumen**

El color es una parte inherente de nuestras vidas, se manifiesta en todas y cada una de los aspectos de nuestra existencia, con altos componentes de objetividad y subjetividad. Abordar una investigación acerca del color en el cine implica tomar posturas que incluyan las diferentes teorías que han logrado esclarecer este fenómeno, y de igual forma las posturas subjetivas sobre este que involucren variables relacionadas al contexto sociocultural, la psicología de la percepción y evidentemente los procesos relacionados a la producción cinematográfica.

Entender el color como elemento compositivo es esencial para el desarrollo de cualquier producto, ya sea un dibujo, una pintura, una animación, una fotografía o cualquier producto audiovisual o multimedia. De este modo el análisis del color en la realización del cortometraje “El Lado Oscuro de los Colores” nos permitirá conocer la importancia de esté en una producción audiovisual.

### **Palabras Claves**

Color; valor simbólico del color; elementos del color; narración audiovisual; dirección de arte; dirección de foto.

### **Introducción y Desarrollo**

El color como elemento narrativo de la imagen cinematográfica, ha sido adoptado por los directores de cine de manera consciente como parte del lenguaje metafórico para lograr expresar el contenido de una película, sobrepasando de este modo los aspectos formales del color y reforzando las diferencias entre aspectos estéticos y expresivos. Esto permite entender que el color es parte fundamental de una producción para transmitir visualmente la intencionalidad del director en lo referente a emociones, sensaciones, sentimientos e incluso posturas frente a la historia que se narra.

Es innegable que el color es un componente artístico importante dentro de una película y que es el medio plástico más expresivo que, en lugar de limitar, amplía el campo del artista. Por esto, el empleo del color exige

un conocimiento profundo de sus posibilidades, recursos y de su influencia sobre los sentidos del espectador. No puede, por tanto, fotografiarse una película utilizando material sensible a los colores sin que éstos estén ligados a la esencia del mismo del filme (Eisenstein, 1989, p. 286).

Sin embargo, no ha sido muy aprovechado por directores y realizadores de cine local, ese rol protagónico del color y su infinidad de recursos semánticos para lograr transmitir el mensaje propuesto, a veces por desconocimiento o quizás por escasa oferta de directores de arte y de fotografía que estén suficientemente preparados para aportar al desarrollo de una película teniendo presente que el color es un elemento visual y técnico que significa de acuerdo a determinados contextos narrativos y que es un potenciador de significados infinito.

Por lo tanto, partiendo de la premisa “el color como elemento narrativo central que amplía las posibilidades de creación e interpretación audiovisual”, se propone el color como objeto de estudio, partiendo de la concepción de un guión donde el color juega un papel protagónico, hasta convertirse en un cortometraje “El Lado Oscuro de los Colores”, como un escenario para explorar las posibilidades narrativas y expresivas del color, analizando el papel del director de arte y fotografía durante la pre-producción, producción y edición de un producto e identificando lo que los espectadores (público) sienten y piensan acerca del color al ver la película.

Desde tiempo atrás, el color ha sido estudiado por personajes importantes de diferentes disciplinas. Cada uno de ellos ha entrado en intimidad con la naturaleza del color, determinando diferentes enunciaciones que han colaborado de manera importante en la definición de este importante elemento semántico.

Leonardo Da Vinci (1452 -1519) consideraba el color

como propio de la materia, incluso llegó a determinar una escala de colores básicos donde el blanco era el principal, ya que según él permitía recibir a todos los demás colores. Después en su clasificación seguía el amarillo para la tierra, verde para el agua, azul para el cielo, rojo para el fuego y negro para la oscuridad.

Más adelante Isaac Newton (1642 -1519) fue quien finalmente estableció un principio hasta ahora aceptado: la luz es color. En 1665 Newton descubrió que al pasar un rayo de luz por medio de un prisma la luz se dividía en varios colores conformando un espectro. Posteriormente sus investigaciones llevaron a la conclusión que los cuerpos opacos al ser iluminados reflejan todos o parte de los componentes de la luz que reciben.

Por lo tanto, cuando vemos una superficie amarilla se debe a que el objeto tiene un pigmento que absorbe todas las ondas electromagnéticas que contiene la luz blanca con excepción de la amarilla, la cual al ser reflejada es captada por el ojo humano y decodificada por el cerebro como el color denominado amarillo.

Ahora bien, las personas que trabajan con el color, sean artistas, arquitectos, diseñadores, publicistas, comunicadores y cineastas deben ser conscientes del efecto que producen los colores en los demás. Si bien el color es un elemento que en muchas ocasiones se ve influenciado por el gusto personal y la subjetividad de cada individuo, es importante reconocer que el efecto de estos es universal. Según Ever (2004) “Cada color puede producir muchos efectos distintos, a menudo contradictorios”, y este tipo de interpretaciones depende en gran parte de algo denominado “acorde cromático”.

Un acorde cromático es la composición de aquellos colores frecuentemente asociados a un efecto particular. Los resultados de la investigación propuesta por la autora Ever (2004) ponen de manifiesto que “los colores iguales se relacionan siempre con sentimientos e impresiones semejantes. Por ejemplo, a la algarabía y a la animación se asocian los mismos colores que a la actividad y a la energía. Un acorde cromático no es ninguna combinación accidental de colores, sino un todo inconfundible”. (p. 15).

Tan importante como su relación consigo mismo o con otros colores, también lo es el contexto del color, es decir la conexión de significados en el cual se percibe dicho color dependiendo del objeto en el que se encuentre el valor cromático; por ejemplo, el color del vestuario o de una habitación se perciben e interpretan de manera diferente, que dependiendo de la sensación que siente

puede ser positiva o negativa en el usuario.

Además de las funciones atribuibles al color, otro aspecto relevante es su valor simbólico. El color es un medio por el cual se transmiten significados, sensaciones, emociones, sentimientos y deseos; por esto es un componente que aporta en la realización de una obra de arte o en un producto audiovisual, sobre todo cuando se trata de escribirse desde la narración, la estética y la técnica. De acuerdo a Martínez y Sánchez (2006), los colores tienen significado; por lo tanto, es conveniente usar el color apropiado para cada tema.

Sin embargo existen ciertos elementos técnicos que definen el uso y la importancia del color dentro de una producción audiovisual o cinematográfica, ya sea desde el guión, la fotografía, el arte o el montaje. Lo que se busca con el color es permitirle a los espectadores tener una manera particular de aproximarse e interpretar la imagen y la historia. El uso de colores con tonos fríos o cálidos, por ejemplo, va a generar sensaciones e interpretaciones distintas a la hora de apreciar una película.

El primer elemento es la temperatura del color, que se define a partir de las sensaciones atmosféricas a las que remite la luz natural del día y los sentimientos dramáticos que ésta proporciona en dos momentos: mañana y tarde. Así se da lo que se denomina el efecto cromático por medio del cual identificamos la mañana con tonos fríos y la tarde con tonos cálidos (Haquette, 1971,p.175).

La temperatura de la luz es el segundo elemento. Este se refiere a la luz artificial y a su manejo ya que tiene como funciones corregir los colores que muestra la imagen a través de la cámara y poner en escena colores que serían imposibles plasmar con una fuente de luz natural. Para esto, se utilizan filtros de corrección que son de un color determinado y que buscan propiciar atmósferas determinadas. (Haquette, 1971,p.175), de esta manera se crea una situación atmosférica para dar verosimilitud a la imagen y relacionar al espectador con ella.

El tercer elemento es el control atmosférico, que se logra con el uso de filtros que tienen como principal propósito asegurar la buena definición de las imágenes en escena, sobretodo en el cielo, además de aumentar el contraste tonal entre objetos o elementos que aparecen en la imagen (Haquette, 1971, p. 175.), por lo tanto, los filtros pueden influenciar en ciertas escenas de una historia audiovisual en cuanto al color ya que pueden

crear diferentes estímulos o sensaciones.

El cuarto elemento es el tono, es decir, la dominancia que tiene un color dentro del espectro visible en tanto absorbe un área, lo que permite hablar de tonos oscuros y tonos claros. (Vélez, 2010, p. 21).

El contraste se define como la diferencia en las características de dos o más colores que interactúan en un diseño afectando al modo en que se perciben; siendo uno de los principales elementos de composición que se relaciona estrechamente con el modo de presentar el color. El contraste produce reacciones psicológicas inesperadas y sensaciones encontradas que pueden funcionar dramáticamente en la historia y en el espectador. (Vélez, 2010, p. 22).

La saturación percibe el grado de pureza que tiene el color en cuanto al aumento o disminución de la intensidad cromática o la pureza de los tonos. De esta manera va de un color claro u oscuro a un color más vivo. Un color vivo u opaco contiene brillo pero además luminosidad; está en la cantidad de luz de un color reflejada por una superficie en comparación con una superficie de color blanca, estando en las mismas condiciones de iluminación. (Vélez, 2010, p. 21). En el caso específico de una producción audiovisual es responsabilidad del Director de Fotografía manipular el color en concordancia con el director de arte, para comunicar de manera efectiva lo que se busca desde el guión y el diseño de producción. Desde la parte técnica y estética los factores a tener en cuenta van desde: la iluminación, la cámara, los filtros, el diseño de vestuario, los decorados, la ambientación, la escenografía, la utilería y los atrezzo.

La dirección de arte se enfoca en comunicar el concepto narrativo y expresivo de la película. Como afirma Tamayo y Hendrickx (2015), el director de arte necesita interpretar de la lectura cuidadosa del guión y de lo que el director comunica, cuál es el sentido y el efecto que la película desea producir en el espectador y a partir de ahí diseñar los elementos de arte. También es el encargado de construir o modificar el lugar donde ocurrirá la escena, elegir el mobiliario y el atrezzo, definir los colores, texturas y atmósfera de cada locación, proponer el vestuario de los personajes y definir el maquillaje de acuerdo a la época y escena.

Ettegui (2002) comenta que el diseñador de producción o director de arte debe decidir qué proporción de un decorado debe construirse y qué proporciones pueden crearse mediante el uso de otras

técnicas, como los decorados pintados con falsas perspectivas, los fondos con croma o las imágenes creadas por computador. El director de arte tiene la función de generar la atmósfera visual del filme y lograr que los colores y la utilería se conviertan en elementos simbólicos para la narración del audiovisual.

Rincón y Estrada (2010) complementan la importancia del trabajo de arte en el desarrollo del simbolismo del filme, ya que el trabajo de la dirección de arte consiste en traducir el guión en una paleta de color, en metáforas visuales, en locaciones y ambientes propios de la historia y de los personajes, siendo así un vehículo visual para el espectador y las audiencias, es el punto cumbre en donde se reúnen e integran escenografía, ambientación, utilería, vestuario, peinado y maquillaje para dar lo mejor de sí, en servicio del producto y su diseño, por lo tanto requiere del color para construir el universo visual y dramático de cada escena en la película.

El director de fotografía tiene como función la creación artística de la imagen, la luz, el color y la técnica tomando decisiones sobre la iluminación, la óptica, el encuadre, los movimientos y la composición, además del etalonaje final (consiste en corregir el color escena a escena) que dará a la producción audiovisual la estética final del producto. También crea al espectador ambientes de suspenso, misterio, alegría, drama, miedo y romance en las escenas y en toda la producción.

Por ende, los aciertos en la apariencia cromática de una escena se derivan más de las mezclas empíricas que realizan los directores teniendo en cuenta la saturación, la luminosidad, el tono y los demás elementos mencionados; que de seguir los patrones del círculo cromático y la teoría de los colores complementarios. En este contexto hay una ruptura de la lógica, ya que hay una puesta en escena y una propuesta de arte que obtiene como resultado una identificación que no pasa por el filtro de la conciencia en el espectador. (Vélez, 2010, p. 25).

Lo anterior permite deducir que la percepción del color y el valor simbólico que se atribuye a este, se genera de acuerdo a las posibilidades estéticas de un individuo, cuya respuesta emocional varía de manera singular dependiendo de su cultura y de su historia particular.

La investigación se va realizar desde la perspectiva de la investigación creación, de acuerdo a la autora Florez (2015) “es la práctica artística como investigación, es decir que en la medida que se investiga, se va

desarrollando la obra como medio de traspaso de ideas, y como un transmisor de conocimientos desde la investigación y la producción. La producción artística en sí misma es una parte fundamental, ya que es una manera de poder evidenciar el resultado de la problemática establecida en el proyecto de investigación, creando permanentemente nuevas definiciones del problema a través de la práctica”. (p.4)

Con esta propuesta se presenta el séptimo arte como una forma de investigar y generar conocimiento del propio accionar humano, donde el sujeto (espectadores) y el objeto (el color) hagan parte del problema a investigar. En donde no solo el producto (el cortometraje) sea lo relevante sino también el proceso de transformación que sufre el creador y los sucesos que se presentan a través de la investigación.

De este modo este proyecto de investigación desarrollará un producto audiovisual como es el cortometraje para darle respuesta a una pregunta de investigación con respecto a la narrativa visual del color y se realizará en cuatro fases, una previa donde se revisarán las diferentes teorías y conceptos sobre el color, su significado y uso en el contexto audiovisual; los estados del arte que se refieren a estudios sobre el uso del color en el cine y a partir de allí se elaborarán los instrumentos de investigación que serán aplicados en las tres fases siguientes.

La siguiente fase es la PRE-PRODUCCION, donde se analizarán y ajustarán dos elementos, el guión denominado “El Lado Oscuro de los Colores” y la propuesta creativa del director de arte y fotografía del corto que será el responsable de hacer posible que el color comunique lo que se plantea en el papel. En esta fase se entregan dos productos, un guión cinematográfico y un plan de rodaje con todas las especificaciones técnicas para la producción.

La tercera fase se refiere a la realización del cortometraje, que consta de la producción, grabación y edición del producto audiovisual. Esta fase implica un despliegue técnico (cámara de cine, luces, sonido, etc) y la participación de un equipo externo a los investigadores (actores, auxiliares de luces y sonido, director, productor, entre otros) que se apropian de la propuesta creativa para aportar y enriquecer el proyecto. Este personal será abordado por los investigadores a través de entrevistas para ahondar en el análisis del objeto de estudio: el color.

La cuarta fase es la exhibición del cortometraje ante

un público juvenil universitario del área de diseño que será convocado mediante una estrategia promocional llamativa y al cual se le aplicará una encuesta para identificar lo que interpretan acerca del color como elemento central dentro del audiovisual.

## Conclusiones

El proyecto de investigación-creación se encuentra en una etapa temprana de desarrollo y producción, tanto del cuerpo teórico como del producto audiovisual. Actualmente se está recibiendo las propuestas de color del director de arte y de fotografía, además de la ubicación de locaciones, casting, propuesta de sonido, musicalización y postproducción.

Algunos fragmentos del escrito aquí presentado hacen parte de la investigación que se adelanta en paralelo con el desarrollo del cortometraje. Según el cronograma propuesto los resultados finales deben presentarse a finales del año en curso.

Finalmente la investigación nos permitirá conocer el papel que cumple el color dentro de una producción audiovisual por más pequeña que sea y cómo el trabajo interdisciplinario entre diseñadores, artistas, fotógrafos, animadores y comunicadores.

## Referencias

- Arnheim, R. (1988). *Arte y Percepción Visual*. Madrid, España: Alianza Forma.
- Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona, Madrid: Paidós comunicación.
- Avendaño R, y Hernández E (2010). *La Dirección De Arte Cinematográfica y Televisiva Un Primer Campo Exploratorio En Colombia*. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.
- Carrillo, P. (2015). *La Investigación Basada En La Práctica De Las Artes y Los Medios Audiovisuales*. Revista Mexicana de Investigación Educativa, vol. 20, núm. 64, enero-marzo, 2015, pp. 219-240. Consejo Mexicano de Investigación Educativa, A.C. Distrito Federal, México.
- Chiriboga, G (2017). *El Color como elemento narrativo en la producción audiovisual*. Quito, Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Dondis, D. (1976). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona, España: editorial Gustavo Gili, S.A.
- Ettegui, P. (2002) *Diseño De Producción & Dirección Artística*. Barcelona, España: Editorial Océano.

Fabris, S. (1973). *Color: Proyecto y estética en las artes gráficas*. Barcelona, España: edebé.

García, M (2006). *El Color como recurso expresivo: análisis de las series de televisión Mad Men y Breaking Bad*. Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid.

Hernández, F (2007). *La Investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en Educación*. Barcelona, España: Universidad de Barcelona.

JLossada, f. (2012). *El color y sus Armonías*. Bogotá, Colombia: Universidad de los Andes

Sánchez, A. (2008). *El color deseo que todo lo transforma: claves cinematográficas y matrices culturales en el cine de Pedro Almodóvar*. Bogotá, Colombia: Universidad de la Sábana.

Tamayo, A y Hendrickx N. (2015). *La dirección de arte en el cine peruano*. Lima, Perú: Fondo Editorial.

Torres, R. (2010). *Guía de colores para la conceptualización de productos audiovisuales*. Santiago de Chile, Chile: Universidad de las Américas.

Vélez, A. (2010). *Dramaturgia del color: el color como actor fundamental en la producción de sentido para el audiovisual*. Bogotá, Colombia: Pontifica Universidad Javeriana.

# Historia e Historieta: La Narrativa Gráfica en la Construcción de Memoria en Colombia

<sup>1</sup>Jonatan Lemos Zuluaga, <sup>2</sup>Javier Peña Ortega, <sup>3</sup>Paola Zambrano Velasco

<sup>1</sup>Arizona State University, School of Arts, Media and Engineering, Phoenix, EEUU, jlemoszu@asu.edu

<sup>2</sup>Laboratorio de Estudios Culturales Históricos y Espaciales LECHE, Cali, Colombia, investigacion@leche.biz

<sup>3</sup>Uniajc, Grupo de Investigación en Arte y Antropología GAyA, Cali, Colombia, gaya@admon.uniajc.edu.co

## Resumen

Este documento busca resaltar la imagen de la cotidianidad, en una La ponencia indaga en las estrategias discursivas de persuasión que se emplearon en las novelas gráficas históricas Los once, Caminos condenados y Cielo rojo, en busca de identificar el potencial del género de la historieta para la difusión de la historia. La estrategia metodológica consistió en un análisis de contenido. De esta manera se presentarán los resultados encontrados de la relación entre emisor, mensaje, código, medio, contexto y función. Las tres novelas gráficas seleccionadas dan cuenta de una apuesta editorial necesaria y complementaria a las distintas formas de construcción de memoria en Colombia.. combinación de fragmentos de cocinas, de quehaceres y de enseres, de vivencias y rutina, es una muestra de lo que la vida cotidiana presenta y representa. Una imagen sobre el escaso asombro que tiene para la mayoría lo cotidiano. En consecuencia, un equivocado descuido que ha silenciado lo considerable y profundo que deja su vivencia. Para esto, fue necesario entrar en las cocinas representadas del cine, del audiovisual o la creación digital; extraerlas en imagen fija y sin aislar su escenario narrativo, se descubrieron para comprender el asombro escondido entre la rutina doméstica. Por tanto, esta observación de lo observado permitió deducir que, en las huellas plasmadas de un ser activo, presente y vivo surge un discurso de la imagen, necesario para esclarecer lo que se hace, lo que se es; acontecimiento de lo fundamental, original e inmanente del ser humano.

## Palabras Clave

Novela gráfica histórica; Cómic colombiano; Arte secuencial.

## Introducción

“La realidades históricas siempre son enigmáticas y, no obstante su aparente evidencia, difíciles de descifrar”[1]

Con el anuncio del regreso de la cátedra de historia a través del decreto firmado por el presidente Juan Manuel Santos, el pasado diciembre de 2017 se da un paso más en la construcción de memoria histórica en el país. En años recientes con el proceso de negociación con las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia FARC

y su posterior acuerdo de paz con el Estado colombiano, son muchos los episodios que impulsan a reconstruir un pasado silenciado. El Centro de Memoria Histórica produjo una serie de historietas y actualmente le está apostando a este género para comunicar su posición como institución estatal.

A pesar del incremento en las investigaciones sobre la historia reciente de Colombia sólo los trabajos que se han hecho sobre la toma del Palacio de Justicia y el despojo en los Montes de María son quienes interesaron a un grupo de historietistas. Aunque gran parte de los argumentos de los relatos de las novelas gráficas históricas parten de construcciones colectivas de memorias aprobadas y validadas, este no fue el caso de Cielo rojo. Sin embargo, existen distintos proyectos que, desde las artes visuales representaron los distintos fenómenos sociales.

La novela gráfica constituye un campo privilegiado para la divulgación de la historia. Existen estudios que la consideran un motor de propaganda ideológica. A pesar que las investigaciones académicas buscan desligarse de la ficción, son muchos los debates actuales que desvirtúan la verdad y validan las ficciones. En Colombia, la novela gráfica tiene una tradición que se rastrea desde las primeras historietas de Mojicón de 1924. Sin embargo, comparados con Argentina, Cuba o México, las investigaciones y novelas gráficas no permiten mayores alcances analíticos.

Cielo rojo, Los once y Caminos condenados son novelas gráficas históricas cuyos relatos se enmarcan en eventos trágicos colombianos. Entendemos la novela gráfica histórica como dispositivo de comunicación que genera al lector una ilusión de realidad. De esta manera la novela gráfica busca, bajo el efecto documental, contar un argumento narrativo enmarcado en un espacio, tiempo y circunstancias acontecidas en el pasado. Los mecanismos discursivos propios de la novela gráfica



plantean una coexistencia colaborativa entre palabras e imágenes, que permiten acercarse a un público amplio, incluso iletrado. El empleo de la historieta como medio de expresión artístico para representar fenómenos históricos tiene una renovada acogida debido a la aceptación del género en un público mayor al infantil. De esta manera, dentro de la academia, la historieta recientemente es vista como constructora de realidades significativas que dan cuenta de un pasado compartido. Así mismo y contradictoriamente, los profesionales de la información, en su mayoría, no valoran la historieta como recurso comunicativo al no prestarle la debida atención.

Cuando se revisan las memorias trágicas, la obra *Maus* de Art Spiegelman significó un hito tanto por la visualidad como por su tema. En este caso, plantear el relato del Holocausto a partir de los recuerdos de un sobreviviente de Auschwitz y hacerlo a través de la metáfora de ratones, permitió romper el paradigma del texto escrito como medio exclusivo para contar la historia. Sin duda, la obra de Spiegelman es la influencia principal de la novela gráfica *Los once*.

*Cielo rojo* contiene tres relatos complementarios que dan cuenta de los momentos anteriores y posteriores a la explosión a través de un periodista, un observador anónimo y una sobreviviente. *Los once*, a través de personajes animales, relata la toma del Palacio de Justicia. *Caminos condenados* contiene tres relatos independientes que dan cuenta de la situación de algunos habitantes de Montes de María, donde se narra cómo era la vida antes del desplazamiento, las carencias de agua potable y un ejercicio de cartografía social. La explosión sucedida en Cali en 1956, la toma del Palacio de Justicia de Bogotá en 1985 y el despojo de tierras en Montes de María son eventos históricos que, a través de la narrativa gráfica, proponen una re-lectura a través de nuevas formas de difusión de contenidos históricos. Así mismo, las situaciones históricas planteadas en estos relatos del siglo XX, constituyen una deuda que tiene la sociedad actual, y un conflicto heredado hasta los tiempos presentes, donde hay desconocimiento de las causas de la explosión, no hay justicia para las víctimas del Palacio y continúa el desplazamiento en Montes de María. La ponencia analiza la relación entre historia e historieta y la relevancia de la narrativa gráfica en la construcción de memorias históricas colombianas.

El pasado trágico colombiano relatado en el lenguaje de la historieta también significa una lucha contra el

olvido y poner de nuevo en la mesa las consecuencias de los olvidos históricos. A diferencia de España o Argentina donde los boom de memoria, producto de sus tragedias, estuvo siempre acompañados de producción de historieta, el caso colombiano puede contar muy pocas novelas gráficas. Además de las tres historietas elegidas para esta ponencia existen los trabajos realizados por el Centro Nacional de Memoria Histórica, la Universidad de los Andes y la Universidad Nacional. Al partir de la tesis donde la relación entre imagen y texto, con base en un relato histórico, permite un acercamiento al pasado muy distinto al de los libros de texto, los esfuerzos del Centro Nacional de Memoria y las universidades deberían ser incluidos dentro de la indagación, sin embargo, encontramos que estos esfuerzos tienen más un carácter pedagógico (de un discurso formal y estatal) que la puesta en escena de discursos críticos de la historia trágica colombiana.

A continuación se indaga en los mecanismos comunicativos y las estrategias discursivas de persuasión que se emplearon en las novelas, para presentar el potencial del género de la historieta para la difusión de la historia. La estrategia metodológica consistió en un análisis de contenido de la estructura y composición de la narración. De esta manera se presentarán los resultados encontrados de la relación entre mensaje, contexto y función. Las tres novelas gráficas seleccionadas dan cuenta de una apuesta editorial necesaria y complementaria a las distintas formas de construcción de memoria en Colombia.

## Los Once

El seis de noviembre de 1985 treinta y cinco integrantes del grupo guerrillero M-19 asaltaron, durante dos días, el Palacio de Justicia de Bogotá. En la recuperación del palacio murieron magistrados, consejeros de estado, servidores judiciales, empleados, visitantes y guerrilleros además de desaparecidos de los que en la actualidad no se tiene noticia.

La publicación en febrero de 2014 de *Los once* inició una nueva mirada que fue acompañada por reseñas en los medios más que todo digitales. *Los once* cuenta una historia de supervivencia que, a su vez, señala el caos de acciones gubernamentales que tardaron mucho tiempo en ser esclarecidas y lastimosamente están ocultas en el lenguaje académico.



Figura 1. Portada de la novela gráfica Los once

Los once no aparece por casualidad, es resultado de una serie de acontecimientos que tanto en el mercado editorial, como en la experiencia de los realizadores le aseguraron su nicho. Los once surge como una propuesta del Ministerio de Cultura y una estrategia de financiación colectiva. Sin embargo, se podría decir que Los once no trata de la toma del palacio o de las condiciones y circunstancias en que sucedió, en este sentido, la metáfora queda corta. Aún así, fue el pretexto para volver a hablar de los excesos cometidos en la recuperación del palacio.

### **Caminos Condenados**

El despojo, entendido como una forma violenta de desposesión de personas o comunidades por la concentración y acaparamiento de los recursos, fue investigado en el caso de Montes de María por Diana Ojeda[2]. Desde una perspectiva espacial y

antropológica, la investigadora analiza las dinámicas concretas y cotidianas del despojo en la zona de estudio, para proponer una noción a partir de los nuevos paisajes, espacios y espacialidades que se producen en el proceso de reconfiguración socioambiental del proceso de despojo.

La región Montes de María está conformada por 15 municipios que se encuentran entre los departamentos de Sucre y Bolívar. Es conocida como una zona representativa del conflicto armado y el despojo en Colombia, debido a la presencia de grupos guerrilleros durante la década de los años ochenta y de paramilitares a partir de la década de los años noventa. Este panorama posibilitó la militarización de la zona y el gradual despojo de comunidades locales a partir de procesos de privatización de la tierra para destinarla a monocultivos como el de palma de aceite. A su vez, el despojo generó el acceso desigual a los recursos, principalmente al agua, pues la población local se encuentra aislada de las fuentes hídricas y no tiene acceso a agua potable. Finalmente, el despojo en esta región se caracteriza por la instauración de zonas de miedo debido al control militar de las plantaciones, que convirtió los recorridos que alguna vez fueron cotidianos, en caminos que ya no se pueden recorrer.

Caminos condenados está compuesto por tres capítulos. El primer y segundo capítulo tienen como arco argumental un recorrido entre un investigador y su entrevistado, donde el diálogo y el desplazamiento dan cuenta de los cambios en el territorio asociado al monocultivo por parte de empresas foráneas. El tercer capítulo, presenta un ejercicio de cartografía social. Cada uno de los capítulos es independiente, pero están íntimamente relacionado con el escenario del sur del Bolívar donde se encuentra Montes de María. La narración gráfica muestra mediante ilustraciones secuenciales un encierro en un laberinto de caminos. Los autores no centran su atención en la construcción de memoria, sin embargo, el resultado es un señalamiento que inevitablemente proviene de una memoria colectiva.



Figura 2. Portada de la novela gráfica Caminos condenados

El éxito y reconocimiento de Pablo Guerra al alcanzar el galardón en Japón con Dos Aldos causó un llamado de atención mediático a su obra. El guión escrito por Guerra en *Caminos condenados* muestra las tensiones existentes en un lugar y momento específico: el despojo en Montes de María. Al mismo tiempo señala las relaciones existentes entre los investigadores y los investigados. Las formas como se construye la territorialidad asociada a la identidad se convierte en un problema económico con tintes políticos. *Caminos condenados*, de las novelas gráficas estudiadas, es quien mejor trabaja la memoria histórica y deja implícito el rol de la novela gráfica en la construcción de identidad.

### Cielo Rojo

El siete de agosto de 1956 seis camiones civiles cargados de dinamita se estacionaron en la antigua estación del Ferrocarril del Pacífico donde funcionaba el Polvorín San Jorge del Batallón Codazzi y detonaron el barrio Piloto, uno de los barrios de Cali más densamente

poblado en la década del cincuenta causando la muerte aproximada de mil seiscientos personas[3].

La explosión en Cali, décadas después de sucedida, sigue presente en los damnificados y sus descendientes pero muy poco en la sociedad en general. La censura del gobierno de Rojas Pinilla[4] y la creación de una versión ajustada de los hechos contribuyeron a este desconocimiento[5]. *Cielo rojo*, la novela gráfica analizada publicada más recientemente, consta de tres capítulos *Crónica roja*, *Al oriente* y *Casas que brillan*. *Crónica roja* presenta a Marcos, un periodista que se tropieza con una información que trae la muerte a quienes la encuentran. *Al oriente* es un relato que transcurre mudo en los instantes inmediatamente posteriores a la explosión. *Casas que brillan* narra el camino que debe recorrer Cielo, una viuda y madre que lo pierde todo en la explosión. Sin embargo, es el primero el cual genera mayores comentarios en los lectores. El ímpetu del capítulo *Crónica roja* se da porque narra la llegada de los camiones que explotaron, y coloca, en la voz de su protagonista, la responsabilidad en el gobierno de Rojas Pinilla. La voz de Marcos se convierte en la voz de los que buscan la verdad de las causas y circunstancias de la tragedia. En el arco argumental, conocer la verdad se vuelve una maldición que va de la mano de la muerte. La realidad de este argumento es el más alejado de la evidencia histórica recuperada a la fecha y las acciones gubernamentales descritas se muestran con crudeza.



Figura 3. Portada de la novela gráfica Cielo rojo.

### Conclusiones

La memoria histórica no es un tema recurrente en los argumentos de las historietas colombianas. Es gracias al trabajo del Centro Nacional de Memoria Histórica, las editoriales comerciales como Cohete Cómic o las universidades (Universidad Nacional, Universidad de los Andes, Institución Universitaria Antonio José Camacho) que Colombia puede contar con relatos de

arte secuencial inspirados en el pasado. La escasez y la poca acogida de novela gráfica de la realidad social hace que Cielo rojo, Los once y Caminos condenados adquieran una relevancia notable precisamente por la inclusión de los elementos históricos.

Caminos condenados, tiene una proyección pedagógica que se separa de los intereses de editorial comercial que se puede inferir que se deriva de la alianza con la universidad. Un estudio de público y recepción de la novela gráfica en Montes de María podría dar resultados interesantes sobre la diseminación de la información recuperada por los investigadores y las actuales formas de recordar, en el presente, los eventos pasados.

El objetivo de cualquier historieta es el arte secuencial donde imagen y texto coexisten en un relato coherente y, de ser posible, entretenido. En esta ponencia quisimos destacar aquellos relatos que tienen su base en eventos reales que hacen parte de la memoria histórica de Colombia. Sin embargo, como en cualquier ejercicio de memoria, las novelas gráficas causan efectos y perspectivas distintas en los lectores, además que la combinación produce un lenguaje que conecta más fácilmente con un público no académico. Los once, Caminos condenados y Cielo rojo fueron concebidos con base en una memoria, en los tres casos es una memoria trágica e íntima que suscita una reflexión experiencial en torno a tres períodos de la reciente historia de Colombia.

## Referencias

1. Pierre Bourdieu. 2006. *Contrafuegos*. Anagrama.
2. Diana Ojeda. 2016. Los paisajes del despojo: propuestas para un análisis desde las reconfiguraciones espaciales. *Revista colombiana de antropología*. 52, 2 (Julio 2016), 19-43.
3. Javier Peña Ortega y Paola Zambrano Velasco. 2016. La mala memoria: estrategias de olvido de la explosión del 7 de agosto de 1956. En *XVIII Congreso Colombiano de Historia*.
4. Javier Peña Ortega y Paola Zambrano Velasco. 2016. Imagen y olvido: diseño y construcción visual de la memoria de la explosión del 7 de agosto de 1956. En *Festival Internacional de la Imagen*.
5. Javier Peña Ortega y Paula Pino López. 2016. Mujeres Ausentes: audiovisuales históricos de la explosión del 7 de agosto de 1956. *Revista Visaje*. 5 (Septiembre 2016), 19-28.

## Cali, Aguablanca y Cielo Rojo: Arte Secuencial de la Trágica Explosión de 1956

<sup>1</sup>Lynda Acosta Bedoya, <sup>2</sup>Javier Peña Ortega, <sup>3</sup>Paula Pino López

<sup>1</sup>Semillero de investigación Arte & Espacios, y Alografia, Uniajc, Cali, Colombia, lyndagab97@gmail.com

<sup>2</sup>Grupo de investigación en Arte y Antropología GAYa, Uniajc, Cali, Colombia, gaya@admon.uniajc.edu.co

<sup>3</sup>Semillero de investigación Alografia, Uniajc, Cali, Colombia, p66706020@gmail.com

### Resumen

Esta ponencia indaga en las posibilidades que tiene la historieta en la difusión de sentidos y significados de la tragedia ocurrida en Cali el siete de agosto de 1956 por la explosión de seis camiones cargados de dinamita. Se analizó la recepción de los tres capítulos de ficción histórica contenidos en la novela gráfica Cielo rojo en los lectores que tienen una relación directa con la tragedia. Para realizar lo anterior, se distribuyeron ejemplares de la novela y se realizaron entrevistas a damnificados y sus descendientes que residen en el barrio Aguablanca. El barrio Aguablanca en Cali fue uno de los barrios construidos para albergar a damnificados de la explosión y algunos de los residentes participaron en el proceso de investigación que fue la base para la novela gráfica.

### Palabras Clave

Novela gráfica; memoria; explosión en Cali; cómic colombiano.

### Introducción

El arte secuencial propio de la historieta actualmente es clave para la difusión de la memoria histórica de las naciones. La capacidad de la historieta en la construcción de memoria se puede apreciar en su potencial de conmover y activar conductas, individuales y colectivas, en los lectores. La historia pública recientemente utiliza la imagen y recursos de la historieta como herramientas para construir discursos de alto impacto visual. Sin embargo, son pocos los análisis que en Colombia realizados sobre la relación entre un evento histórico y su puesta en escena a través de la narrativa gráfica.

Los optimistas trabajos actuales sobre la novela gráfica señalan, como su mayor logro, el surgimiento de una industria del cómic de autor. Desde esta perspectiva, las editoriales abandonaron la producción exclusiva de productos para un público infantil y le apostaron a contenidos para lectores que equiparan las novelas tradicionales a las gráficas. En su optimismo, se

considera que lo que hace falta son textos que se acerquen a una teoría del cómic [1]. Sin embargo, para el caso colombiano, tanto escribir cómics como escribir sobre cómics es todavía un proceso de reinventar la rueda. Por lo anterior, al no tener antecedentes suficientes sobre el cómic colombiano, se hace necesario, contarlo todo, desde sus orígenes. A modo de pretexto se presentará el origen y trayectoria de Cielo rojo para evidenciar los procesos actuales de la novela gráfica en Colombia. La ponencia quiere dar cuenta de cómo, en la actualidad, el cómic en Colombia debe recorrer un camino y cómo se llega a ese camino.

El siete de agosto de 1956, seis camiones cargados con dinamita estallaron en la ciudad de Cali y causaron una explosión que dejó mil seiscientos muertos en El Piloto, uno de los barrios de la ciudad con mayor población. Estos acontecimientos sucedieron en el gobierno de Rojas Pinilla, en un contexto de censura en prensa y con acciones de control en el acceso al área de la explosión tanto a los periodistas como a los damnificados [2]. Estas condiciones favorecieron a la construcción de una versión alternativa de los hechos (que libra de responsabilidad al gobierno) y siguen sin esclarecer las causas y circunstancias de la explosión.

### Cielo Rojo

El objetivo inicial de Cielo rojo fue escribir una historia de muertos vivientes ambientada en la tragedia de la explosión del siete de agosto. Esta primera intención fue desechada al realizar la investigación preliminar producto del proyecto En busca de la memoria perdida: Cali 7 de agosto de 1956. La investigación sacó a la luz una serie de dramas humanos producto de las contradicciones sociales de los años cincuenta en Cali con un gran contenido de conflictos necesarios para que



el relato fuese entretenido sin sacrificar, en la ficción, elementos históricos. Lo que se buscó entonces fue crear un producto de arte secuencial eminentemente colombiano mostrando un barrido por comportamientos morales, indiferentes y resilientes de los personajes, ante una tragedia.

La novela gráfica *Cielo rojo*, se realizó en ocho fases: la investigación, la elaboración del guión, el desarrollo visual, la corrección de maqueta, la impresión, la divulgación, el lanzamiento y el análisis de recepción del público. En el año 2016 se realizó el proyecto de investigación *En busca de la memoria perdida: Cali, 7 de agosto de 1956* con financiación de la Institución Universitaria Antonio José Camacho, el cual tuvo como objetivo principal explicar las formas cómo se construyó la memoria del suceso entre los habitantes de Cali. Posteriormente se realizó un Taller de creación que culminó en una exposición que, a su vez, permitió recuperar los referentes visuales para describir acertadamente la arquitectura, el vestuario y el mobiliario de Cali en 1956. La revisión de fuentes primarias y secundarias sobre lo ocurrido en la explosión, además de dos publicaciones, fueron la base para el guión de ficción.

El proyecto de la novela gráfica incluyó un equipo interdisciplinar de antropólogos, artistas y diseñadores en el marco de los proyectos de formación que se realizan dentro del semillero de investigación Alografía asociado al Grupo de Investigación en Arte y Antropología - GAYA. La propuesta de novela gráfica *Cielo rojo* fue ganadora en la convocatoria de Estímulos a Proyectos Culturales y Artísticos de la Secretaría de Cultura y se ejecutó a través del Fondo Mixto de Promoción de Cultura de la Gobernación del Valle. La propuesta inicial llevó a elegir el formato de novela gráfica en vez de la tira de prensa, el comic-book o el ómnibus por la relación del binomio forma-contenido que permite crear un relato coherente y autocontenido en un número limitado de páginas.

Las tragedias son un tema recurrente en la historieta mundial pero son pocos los trabajos existentes que narran relatos colombianos; en su mayoría estos relatos explotan el miedo como esencia del conflicto narrativo. El conflicto presente en el argumento de los tres relatos no se inscribe en el miedo, sino que cambia su foco a la resiliencia. De esta manera los supervivientes de la explosión superan problemas que son presentados más como obstáculos que barreras inevitables. El reto

visual consistió en generar un relato de ficción histórica altamente atractivo en elementos tanto visuales como de argumento, a la vez que no permitiera una segunda victimización al narrar la tragedia y favorezca la recuperación de la memoria histórica.

El argumento de *Cielo rojo* describe los momentos previos y posteriores a la explosión en tres capítulos: *Crónica roja*, *Al oriente* y *Casas que brillan*. Dos de los guiones se construyeron de forma textual (*Crónica roja* y *Casas que brillan*), sirviendo como sustento para el diseño de personajes y, un tercer guión (*Al oriente*), fue creado a partir de una narrativa visual sin personajes principales. En el storyboard se plasmaron las escenas en viñetas para generar el ritmo del argumento y la coherencia entre los tres relatos. El relato gráfico empleó diferentes elementos del diseño para aumentar los efectos dramáticos del guión como los planos superpuestos, la línea con bordes dentados y el blanco y negro con transición tonal.



Figura 2. Portada de la novela gráfica *Cielo rojo*

## Crónica Roja

El capítulo *Crónica roja* tuvo como guionista a Carlos Bastidas e ilustrador a Felipe Ocampo. El ambiente construido en *Crónica roja* es la ciudad de Cali a finales de la década de los cincuenta, enmarcada en el gobierno del general Rojas Pinilla. El guión entregado por Bastidas no fue definitivo, se realizó una retroalimentación por parte del editor y se corrigieron escenas para mantener una coherencia con los eventos históricos sin sacrificar la ficción. De hecho, es en el subtexto, donde se le apela a la memoria. Los lugares del capítulo existieron realmente y desaparecieron con la explosión, los cuales fueron reconstruidos con base en fotografías de la época y se incluyeron objetos por analogía. Al pasar al guión gráfico, buscando el equilibrio entre imagen y texto, algunos diálogos fueron corregidos así como escenas. Se dio prioridad a la voz en off y a las escenas en flashback.



El diseño del guión gráfico buscó colocar los picos de tensión en las viñetas inferiores de las páginas impares así mismo como la elipsis entre página impar y par. El formato empleado en casi la totalidad de los capítulos fue de tamaño A4 Canson para acuarela. El papel tiene una textura que dificultó la ilustración con minas de lápiz negro de 0,5 mm. Sin embargo, se comportó muy bien en el entintado manual. La rotulación se hizo digital.

Marcos, el protagonista, es un periodista acostumbrado a escribir crónicas rojas y el arco argumental gira en torno a una información encontrada por casualidad. El relato comienza por el interrogatorio a Marcos, en el presente, por un periodista interesado en la explosión. La estrategia de la entrevista buscó persuadir al lector en la veracidad de la información, al mismo tiempo, que libera al autor al otorgar la veracidad al personaje. Además, la entrevista sucede en el centro de la ciudad, en la Plaza de Caicedo, un lugar de fácil reconocimiento en la ciudad.

Una vieja amiga de Marcos le pide ayuda con su hijo, quien es militar y tiene una información importante. Las pesquisas le permite a Marcos enterarse que personas del gobierno están interesadas con detonar un área de la ciudad que era considerada un tugurio. Marcos decide publicar la nota en el periódico donde trabaja con el permiso del editor. Sin embargo, tanto el editor como el militar desaparecen en extrañas circunstancias.

## Al Oriente

El capítulo Al oriente está compuesto por diecisiete viñetas, dibujadas con grafito e intervenidas (dos de ellas) con lápiz acuarelable rojo. Los tonos compuestos por el grafito buscaron remitir a memorias pasadas; el trazado intenso de los lápices más oscuros lograron un efecto dramático en las viñetas característico de la técnica del claro/oscuro. La mayoría de las viñetas fueron planteadas en formato cuadrado. Para el diseño de las viñetas, se tuvo como referente el trabajo del artista australiano Shaun Tan en su novela gráfica Emigrantes [3], teniendo en cuenta que la creación de las viñetas las hace con grafito, transcurren sin texto, se presentan en formato cuadrado y rectangular y utiliza fuentes históricas y fotográficas para componerlas. La mayoría de las viñetas de Al oriente transcurren sin texto haciendo luto por las víctimas y conmemorando la tragedia



Figura 1. Viñeta número 17 de Al Oriente. Grafito sobre papel.

Para la realización de la narrativa visual Al Oriente, se tomó como principal referencia una nota publicada en el periódico El Relator donde se cuenta lo ocurrido a unos periodistas momentos después de la explosión. La crónica fue transcrita y se extrajeron los elementos de mayor fuerza narrativa, por ejemplo la escena donde el cielo se torna de color rojizo y se refleja en los ojos de un muchacho; una madre desesperada que busca a su hija; el sonido de las sirenas; la frase «Al oriente» que gritaban las personas para indicar el lugar de la explosión. Al oriente, transcurre en un escenario trágico en los momentos inmediatamente posteriores de la explosión, se muestra gráficamente las dificultades y situaciones que vivieron los damnificados. En los primeros momentos del relato se muestra la luz de una linterna que revela vestigios de objetos y estructuras arquitectónicas, producto de la explosión.

El plano sobre el hombro de la luz de la linterna permite mostrar gráficamente objetos y escenarios y facilita la ubicación del espectador en el acontecimiento histórico determinado por la tragedia. Los objetos entonces, se convierten en contenedores de historias y memoria que permiten al discurso gráfico establecer conexiones entre lo que se muestra y lo que se oculta del relato. El personaje busca en los escombros una señal de vida entre las evidencias de su familia, temiendo enfrentarse a la triste realidad. Después de este momento, el relato cambia con el plano. Los planos generales construyen la

relación indirecta con las viñetas de distintos momentos: edificios destruidos, el rostro de una de las víctimas, el enrojecimiento del cielo, la llegada de los bomberos a la zona del desastre, el cementerio central donde se estaban descomponiendo los cuerpos de los muertos, la zona de la explosión y la prensa con la noticia del día del periódico El Relator. Al oriente no es un relato creado a partir de un guión escrito, el relato fue construido mediante el ejercicio creativo de una primera viñeta dibujada. La primera viñeta guía la secuencia de dibujos basados tanto en la colección de las fotografías de archivo y la crónica publicada en periódico de El Relator. La secuencia se discutió y se incluyó en un guión gráfico. Paralelo a la ilustración algunas viñetas se intercambiaron o retiraron para narrar de una forma más acertada las escenas en busca de coherencia en el argumento del capítulo y en relación con los otros capítulos de la novela gráfica.

### Referentes Visuales

El álbum fotográfico de la explosión del 7 de agosto de 1956 que se encuentra en la Sala de Libros Raros y Manuscritos de la Biblioteca Luis Ángel Arango fue la fuente visual más utilizada para la construcción de Al oriente. El fotógrafo del álbum estuvo en los momentos inmediatamente posteriores a la explosión donde se puede apreciar la iluminación de las llamas en la noche del siete. Se tuvieron en cuenta las fotografías de bodegas, casas y estructuras destruidas, así como aquellas que muestran la acumulación de cadáveres en el cementerio central y el trabajo de bomberos transportando heridos. Convertir la fotografía en dibujo permite rediseñar la imagen extrayendo y agregando elementos (personajes, objetos, espacios); transformando la disposición de la imagen, para poder crear relaciones entre viñetas. Las viñetas se construyeron sólo tomando algunos detalles de la fotografía original, por ejemplo, eliminando los cadáveres para no producir una doble victimización ni mostrar hechos demasiado desgarradores. De la colección de la Biblioteca Departamental Jorge Garcés Borrero se tomó la fotografía de un bombero que halló el reloj que marcaba la hora de la explosión, para la viñeta, se sustituyó al bombero por la luz de la linterna de uno de los personajes del capítulo, la luz ayudó a relacionar las viñetas y mostrar el recorrido realizado por el personaje.

En el Centro de Documentación del Banco de la República de Cali, se consultó el periódico El Relator y se eligieron cuatro fotografías que muestran la labor ejercida por mujeres de la cruz roja en ayudas

humanitarias dentro del lugar de la tragedia, de estas cuatro fotografías se toma la figura en primer plano de una de las mujeres, para simular la doble exposición gráfica de la fotografía anterior con la fotografía aérea de la zona de la explosión. Al superponer gráficamente las dos imágenes se obtuvo como resultado final una ilustración que se incluyó en doble página, la cual señala la importancia que tuvo la mujer en los procesos de reconstrucción de la ciudad y auxilio de los heridos. De la colección fotográfica de los bomberos de Yumbo, se tomó como referencia el carro de bomberos que estuvo en la explosión. Por último se consultó la colección del fotógrafo argentino Nils Bongue para la creación de dos viñetas, en ella se muestra el detalle de una oficina que había sido cubierta por los escombros. Esta fotografía permitió al personaje de Al oriente recorrer ese lugar para buscar y encontrar un objeto que evoca a su familia.

### Casas que Brillan

En un análisis de los audiovisuales históricos hechos sobre la explosión del siete de agosto se encontró que los relatos femeninos sobre la tragedia fueron invisibilizados por narraciones masculinas de rol heroico. Las mujeres en los audiovisuales, por el contrario, se les asignó un papel de víctimas y abnegadas. Sin embargo, en la revisión de prensa del periódico El Relator de 1956 se confirmó una importante participación de las mujeres en las acciones de auxilio de heridos y en las de reconstrucción [4]. El relato Casas que brillan se creó con el interés de devolver el protagonismo a las mujeres a través del personaje de ficción Cielo. En Cielo convergen los testimonios de múltiples sobrevivientes.

Los personajes en éste capítulo son auxiliados por monjas de la caridad, ayudantes de la Cruz Roja, estudiantes en voluntariado, y las acciones de la Secretaría Nacional de Asistencia Social, lidera por Maria Eugenia Rojas. Al igual que muchas madres solteras y viudas de la época, ante la carencia de vivienda generada por la explosión, Cielo debe crear estrategias para sobrevivir con sus tres hijos. Cielo se hospeda con su familia en varios lugares temporales como colegios, inquilinatos y *cambuches*. En la construcción del guión, con la intención de las estrategias dramáticas, existen hallazgos de la investigación que no fueron incluidos en la novela, como el hospedaje en casas de amigos, familiares, o incluso en ciudades cercanas. Como vemos, además de devolver el protagonismo a las mujeres, se buscó, en la medida de lo posible, mostrar los hallazgos obtenidos

en la investigación sobre las mujeres damnificadas, principalmente del barrio Aguablanca.

## Discusión

El barrio Aguablanca, ubicado en la comuna 11 de Cali, se fundó en marzo de 1957 con el fin de acoger a los damnificados que perdieron su vivienda en la explosión. Inicialmente estaba compuesto por 483 casas prefabricadas en aluminio que fueron entregadas en su mayor parte a madres viudas. El barrio Aguablanca es usualmente confundido con el Distrito de Aguablanca que contiene las comunas 13, 14, 15 y 21, caracterizado por un imaginario de barrios con problemas de seguridad pública. En su mayoría, los testimonios recuperados en la investigación, pertenecen a las damnificadas y sus descendientes que actualmente habitan en el Barrio. Con el interés de analizar la percepción de la novela gráfica se entregaron ejemplares a los entrevistados que participaron en la investigación y se les consultó sobre la lectura que hicieron de la novela gráfica. Los hallazgos fueron de tres tipos, en primer lugar se evocaron recuerdos distintos a la tragedia asociados a la época; en segundo lugar, se contrastaron los recuerdos personales con lo que se plantea en la novela y; en tercer lugar, se plantearon interrogantes sobre los propios recuerdos y nuevos interrogantes sobre los vacíos de memoria.

Neyla, sobreviviente de la explosión, al leer Cielo rojo recordó a su padre Francisco, quien para 1956 residía en Nariño. Francisco al enterarse de la explosión, en su desesperación, viajó con su hijo en una *chiva* con destino a Cali. En la carretera, la *chiva* se volcó y una tragedia más se sumó a las pérdidas de la explosión. Francisco tuvo que sobrellevar la muerte de su hijo mientras buscaba a su familia en Cali. Neyla no sólo evocó recuerdos de sucesos posteriores a la tragedia, sino que rememoró las dinámicas del barrio que desapareció con la explosión. En la memoria de Neyla está la tensión de las personas de escasos recursos que habitaron en la zona devastada por la tragedia, los militares que solían tocar la guitarra fuera del batallón, o las habituales compras de alimentos para cocinar.

Otro de los hallazgos está en la confrontación de los recuerdos personales con la narrativa gráfica. Jorge, uno de los damnificados, señaló errores en la precisión de las ilustraciones sobre la arquitectura de las casas de aluminio. Acompañó su comentario con un relato sobre la dificultad que tuvo a los seis años para distinguir su casa entre los casi idénticos diseños y distribución de las

viviendas de aluminio en el barrio Aguablanca. Al hablar del capítulo Crónica roja, Jorge pregunta por los límites entre la ficción y la investigación. En los entrevistados, Crónica roja sugiere más preguntas que respuestas.

Las opiniones de los lectores no se centraron en las cualidades estéticas o narrativas de la novela gráfica, sino que giraron en torno a los arcos argumentales y a las memorias colectivas que tienen de la década del cincuenta asociados a la construcción de su presente. Neyla comentó que “los nietos de Rojas están presos, es una maldición” para señalar la existencia de una posible responsabilidad del gobierno en la explosión. Carlos, por el contrario, quien leyó la novela gráfica tres veces, señaló que “no fueron seis camiones, fueron doce y luego desviaron algunos (...) mi mamá no se acuerda de nada sobre que hubieran explotado esos camiones”.

Aún con base en la investigación académica, el formato de novela gráfica permitió que los argumentos y situaciones fueran fácilmente discutidos, invalidados y desaprobados por sus lectores. Al mismo tiempo, la novela logró generar cuestionamientos sobre memoria reproducida de la explosión.

La novela gráfica resultó ser más atractiva para los lectores que leen por lo general notas de prensa y no suelen leer productos académicos. Los lectores compartieron Cielo rojo a sus vecinos, amigos y familiares quienes también mostraron interés por el relato.

## Conclusión

Si bien el cómic demostró su capacidad para construir ficciones de las bases de sucesos históricos de una manera respetuosa y poderosa que no tiene que recurrir al préstamo o al plagio de recursos de la literatura convencional, son pocos los proyectos editoriales que realizan este esfuerzo en Colombia. El primer llamado de atención estaría en darse cuenta que la ficción de héroes no es el único posible argumento para la novela gráfica.

La memoria como un territorio donde dibujar no es casual, no está suspendida en el vacío o enmarcada en las relaciones de mercado que siguen tendencias. Obedece a coyunturas particulares en espacio y tiempo. En España, desde los años ochenta, tiene grandes trabajos en cuanto a retomar la historia y recuperar lo vivido. Los resultados permiten demostrar el importante efecto comunicativo que resulta en la conjunción de procesos de investigación formales dentro de la academia y

el relato visual atractivo que tiene la historieta en un amplio público no académico.

### **Agradecimientos**

Expresamos un gran agradecimiento a las personas de Aguablanca que con su testimonio apoyaron los procesos de investigación-creación y el posterior análisis de recepción. También agradecemos a la Institución Universitaria Antonio José Camacho quien apoyó cada momento tanto de la investigación como la creación, particularmente a los integrantes de la Decanatura de investigaciones, el grupo de investigación en Arte y Antropología GAYa y los semilleros Arte & Espacios y Alografía.

### **Referencias**

1. Santiago García. 2013. Después del cómic: una introducción. *Supercómic: mutaciones de la novela gráfica contemporánea*.
2. Javier Peña Ortega y Paola Zambrano Velasco. 2017. La mala memoria: estrategias de olvido de la explosión del 7 de agosto de 1956. *XVIII Congreso Colombiano de Historia*. Asociación Colombiana de Historiadores. Medellín.
3. Shaun Tan. 2006. *Emigrantes*. Barbara Fiore Editora.
4. Javier Peña Ortega y Paula Pino López. 2016. Mujeres ausentes: audiovisuales sobre la explosión del 7 de agosto de 1956. *Revista Visaje*, 5 (Septiembre 2016).

## **Análisis de la Discapacidad a través del Diseño de Experiencias**

**Christian Quintero**

Universidad de Caldas - Universidad Militar Nueva Granada  
Manizales - Colombia  
christian.23617122013@ucaldas.edu.co

**Juan Gallego**

Universidad de Caldas  
Manizales - Colombia  
juan.gallego\_g@ucaldas.edu.co

### **Introducción**

En la actualidad es difícil hablar de discapacidad, no solo porque son diferentes las causas que puede enunciarse, o entre otras por ser tema de marginalización, desde un punto de vista social, pues toca apartes de la no inclusión, o simplemente no nos interesa por no ser afectados directamente. En Colombia se hace pocos esfuerzos por mitigar y apoyar a la población en discapacidad, no existen políticas claras que permitan satisfacer las necesidades de estas personas, en comparación con otros países que hacen esfuerzos significativos de tiempo atrás mediante la creación de programas hacia la ayuda en una inclusión social y garantías de salud [13]. Del mismo modo, grupos y centros de investigación desde aspectos sociales y médicos están trabajando en las necesidades de las comunidades con discapacidad para una mejora de su calidad de vida o en otras palabras su experiencia de vida.

Las personas con discapacidad buscan alternativas que las ocupen o en la búsqueda constante de nuevas experiencias en áreas como laborales, deportivos, e inclusive en su mismo hogar. Desde la teoría del diseño de experiencias planteada por Press y Cooper [17], propone un proceso de diseño donde las personas se involucran hacia una metodología de participación desde su experiencia de vida. Uno de los componentes esenciales es entender el significado de la cultura, y para esto se conceptualiza en tres elementos; el primero, lo denomina la ecología desde un contexto social y cultural en un entorno inmediato, en él se permite analizar cómo es el ambiente que lo rodea, productos y servicios que posee y el uso del mismo; el segundo, es desde una estructura social desde su calidad de vida y necesidades cotidianas, que analiza sus creencias desde lo religioso, político hacia un significado de las ideas de las personas; y finalmente la ideología que se refiere a la creencia o idea que tiene la persona sobre sus derechos,

responsabilidades y deberes desde el punto de vista de una interpretación autónoma, las circunstancias desde la ética, valores y aspiraciones donde estos elementos permiten identificar una identidad propia hacia la cultura [17].

Este trabajo busca entender la discapacidad desde los diferentes paradigmas y establecer una postura crítica, con base en un análisis conceptual del diseño de experiencias. Por otra parte, se pretende establecer un marco de trabajo que permita relacionar el desarrollo de productos o servicios hacia las personas con discapacidad. Por lo tanto, el diseño de experiencias relaciona el componente en el desarrollo humano basado en el aumento de las libertades humanas [2] en el desarrollo de productos o servicios mediante análisis de las capacidades de la persona con discapacidad hacia la ejecución de las actividades y tareas en un entorno real, en mejora de su calidad de vida.

### **Epistemes en la Discapacidad**

Las diferentes definiciones de la discapacidad, hacia una clasificación entre paradigmas y modelos, el uso de esta terminología se establece, entendiéndose desde la ciencia un paradigma como un conjunto de realizaciones científicas reconocidas mundialmente que en un periodo de tiempo proporcionan modelos con base en problemas y posibles soluciones a las comunidades científicas [5]. Adicionalmente, se presentan definiciones y procesos de resignificación de la discapacidad, es así, como desde la etimología, el significado propicia la falta de capacidad de una persona, y se analiza desde una temporalidad, como los diferentes paradigmas de una resignificación de la discapacidad, y esto permitirá establecer una postura en la conceptualización de la discapacidad como elemento discursivo en el desarrollo de este artículo. En la época de la edad media las personas con discapacidad eran excluidas de la sociedad, desde el paradigma de

la prescindencia, inicia una connotación de rechazo total generalmente propiciado por temas religiosos, desarrollado en dos criterios, el primero a un castigo dirigido a los padres de la persona con discapacidad, por parte de los dioses, por cometer el pecado, o a través de una advertencia divina que algo malo sucederá. El siguiente criterio, lo generalizan hacia la no utilidad de la persona con discapacidad en una sociedad, y que por lo contrario era una carga social donde no tenía ningún aporte como persona [5,10,23]. Sin embargo, en otras culturas antiguas la discapacidad la aceptaban de forma positiva, dependiendo de factores económicos [5]. Ahora bien, una vez detectado el caso de discapacidad en una persona, las prácticas que desarrollaban se conceptualizan en dos modelos; el eugenésico el cual consideraba que la solución era la eliminación de la persona con su muerte; y la marginación, desde el alejamiento y exclusión de la sociedad, etiquetados en el grupo de pobres y marginados los cuales eran sujeto de burlas y entretención para la comunidad [5,10,23].

En el proceso histórico a principios del siglo XX, con base a las primeras leyes en seguridad social, el concepto de discapacidad inicia un proceso de resignificación, partiendo que los impedimentos físicos y mentales no se debían a castigos divinos, y se enfocan entonces en la discapacidad como un problema personal y es considerada como una enfermedad que debía recibir asistencia médica, y es en este punto donde el paradigma de la rehabilitación pretende la intervención de profesionales hacia un proceso de normalización de la persona, esto con el fin de permitir una vinculación a la sociedad como personas. Por lo tanto, las causas de la discapacidad ya no son religiosas sino científicas, y también eran reconocidas como personas útiles en la sociedad siempre y cuando fueran rehabilitadas [5,10,23]. Este paradigma desarrolla dos modelos; el médico que tiene por objetivo la prevención, cura o tratamiento de la persona con discapacidad donde se convierten en objeto médicos, y es en este punto donde las críticas hacia este modelo que precede a una estigmatización de la persona por su discapacidad y no se le reconoce su identidad [10,23], lo cual no permite un cambio en el paradigma, sino mantiene el concepto de marginación y adiciona factores de maltrato al proceso de rehabilitación, esto a su vez incorpora términos de inválido o minusválido al referirse a las discapacidad física o sensorial [10]. Por otra parte, el surgimiento del modelo bio-psico-social donde se direcciona hacia

una transformación del modelo médico, integrando conceptos del paradigma de autonomía personal, donde el aporte desde una construcción social para la persona con discapacidad.

La aparición de un movimiento a finales de los años 60, donde nace desde la lucha por los derechos civiles proclamados por las personas discriminadas y con funcionamientos diversos, establecen cambios significativos en este proceso epistemológico, el cual se aproxima a una realidad social humana desde el paradigma de autonomía personal, esto pretende una resignificación radical del concepto de discapacidad y rechazando los paradigmas mencionados anteriormente, donde el eje central del problema es el entorno y no la deficiencia, o los funcionamientos del individuo [5]. Uno de los principales modelos que se enmarcan en este paradigma es el social, el cual manifiesta que las causas de la discapacidad son factores sociales y que en este direccionamiento se deben proponer soluciones hacia una acción social, donde la sociedad tiene la responsabilidad de facilitar la participación de las personas con discapacidad [10,23]. Posteriormente, se incorpora el modelo de diversidad funcional, en el 2005 este concepto surge a través de una comunidad virtual denominado un movimiento por una vida independiente [19], el énfasis de este modelo se basa en la discriminación, desde una posición política hacia los derechos, en el cual proclaman la participación igualitaria en las actividades culturales, económicas y políticas como cualquier persona con derechos, con el fin de mitigar y desaparecer los prejuicios y discriminación social. Además, este modelo pretende un cambio en el uso de términos y definiciones hacia la diversidad humana como un empoderamiento en el respeto a la dignidad e integralidad de la persona humana [5,10,19].

En este punto del discurso, se ha explorado una trascendencia y transformación desde los diferentes discursos que analizan y conceptualizan la discapacidad, hasta el punto de una emancipación del término y re-inscribe un concepto hacia una diversidad funcional. Adicionalmente, las perspectivas desde los paradigmas de rehabilitación y autonomía personal propenden a una reflexión desde las estructuras funcionales del cuerpo y la experiencia de vida humana en sociedad donde autores realizan críticas hacia una dicotomía conceptual [5]. Sin embargo, esta epistemología promueve un cambio desde la ideología y análisis de la discapacidad sin ser positivista desde la ciencia o desde un enfoque social



totalitario. Para esclarecer esta idea se ejemplifica desde una problemática social actual, como es el aborto en Colombia, donde una de las circunstancias para realizar este procedimiento es cuando hay malformaciones del feto, que son incompatibles con la vida por fuera del útero [18], desde esta perspectiva a primera vista se reconoce el paradigma de la prescindencia pero desarrollado a través del área médica especializada, sin embargo, esta política pública no era una imposición del estado como lo define este paradigma. Pero desde una concepción social el mismo mecanismo promulga que la interrupción del embarazo es voluntario, y es así, donde desde un equilibrio social está en la toma de decisión por parte de la persona en seguir adelante. Finalmente, se quiere resaltar el apoyo institucional desde un punto de vista social mediante el mensaje “La decisión es tuya, en lo que sigue te acompañamos” [18].

De forma paralela se construía en otras escuelas categorías que presentan otras perspectivas de la discapacidad, como la planeación centrada en la persona, este concepto hace un énfasis en la discapacidad intelectual de la persona. Por otra parte, permite el uso en otras especificidades de la discapacidad, el objetivo se centra en el individuo desde un punto de vista relacional con su entorno, es decir, que vincula a la familia y personas cercanas, estableciendo un análisis de la discapacidad a través de redes sociales [11]. La planeación centrada en la persona establece tres características, la primera se centra en considerar las aspiraciones y capacidades expresadas por el individuo o quienes intervienen en su comportamiento; el segundo desde la incorporación de los recursos humanos partiendo exclusivamente de una red social inmediata como la familia y amigos; por último, desde el soporte requerido para alcanzar las metas y limitaciones de las metas propuestas desde un esquema de servicios [11]. Esta conceptualización desde la discapacidad cobra importancia por la incorporación dentro de las políticas gubernamentales en el Reino Unido, hacia el mejoramiento de cambios de vida de las personas con discapacidad en el aprendizaje, empezando por los derechos, la independencia, la toma de decisión y la inclusión como componentes claves en el manejo de atención y recursos [11]. Estas iniciativas promueven el desarrollo y análisis de la comunidad con discapacidad. Aunque, algunos autores critican esta conceptualización desde una perspectiva de eficacia en la implementación y resultados, donde evidencian algunas dificultades en la implementación, pero con resultados significativos

positivos [4,11].

Dentro de los aspectos sobresalientes hacia las diferentes discusiones, críticas y diversidad de pensamientos en busca de definiciones, conceptualizaciones sobre la discapacidad. Este trabajo no pretende trabajar en el marco de aspectos positivos o negativos en las diferentes posturas anteriormente mencionadas. Por el contrario, se pretende recopilar, para realizar una reflexión de los cambios y consideraciones que surgen en las críticas de cada paradigma sobre la discapacidad. De esta forma, la CIF (Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud) desde un documento macro de Organización Mundial de la Salud [15], el cual brinda un lenguaje unificado y estandarizado dentro de un componente conceptual hacia la descripción de la salud y los estados relacionados con la misma. Sin embargo, para despliegue de esta clasificación desde su publicación en el año de 1980, denominada Clasificación Internacional de Deficiencias, Discapacidades y Minusválidas (CIDD), donde tiene críticas acerca de la relación entre los términos y algunas definiciones superficiales en esta versión [1]. En el año 2001, se publica la segunda versión que vincula conceptos sociales hacia la persona y su contexto de vida, esta clasificación fue diseñada para ser utilizada de forma interdisciplinaria y en diferentes sectores como herramienta en el registro de datos para la investigación, como base en los procesos de medición y análisis de componentes que proporcionan una base científica para la comprensión de los estados de la salud, también como una herramienta clínica en la valoración de necesidades y factores ambientales, además, desde una perspectiva política y educacional hacia la planeación, diseño e implementación de políticas. Adicionalmente, se modifican conceptos como deficiencia, discapacidad y minusvalía hacia funciones y estructuras corporales y actividades-participación, en el mismo sentido cambia la clasificación de consecuencias de enfermedad hacia componentes de la salud. La CIF establecen unos dominios desde un conjunto práctico de funciones fisiológicas y estructuras anatómicas las cuales involucran acciones, tareas y actividades de la vida cotidiana. Esto permiten una comunicación entre las diferentes disciplinas e investigadores y en general a cualquier persona [15,8].

Como propósito de la CIF hacia una reglamentación u obligatoriedad de uso, no clasifica etiologías, facilita el análisis de determinantes y factores de riesgo al contextualizar al individuo, no define la salud, sino diferentes componentes hacia el estado de salud, por lo

tanto, no clasifica individuos. Adicionalmente, manifiestan que ha sido aceptada como una de las clasificaciones sociales ante las Naciones Unidas, e incorpora las normas uniformes para la igualdad de oportunidades para las personas con discapacidad [15].

En este trabajo se desarrolla una posición de transformación y cambio desde la reflexión, dentro de un análisis de características y funcionalidad teniendo en cuenta la persona y su contexto ambiental, la CIF ejemplifica ese panorama y vincula el modelo bio-psico-social, pero dentro de este contexto el documento no lo manifiesta explícitamente, pero autores que validan esta clasificación enuncian de forma clara y directa la intervención del modelo social en un momento importante para una reconceptualización de la discapacidad [8].

### **Diseño de Experiencias desde la Significación hacia la Discapacidad**

El diseño ha tenido una vinculación en el desarrollo de herramientas y teorías, que permiten ser parte de los procesos de construcción hacia la sociedad, que permita generalizar un uso de productos y servicios. El Diseño Universal (DU) desde sus procesos y principios en el diseño de objetos y entornos usables para cualquier persona [3,16], desde la identificación de la aplicabilidad y el diseño del universo con base en las características potenciales de quienes lo van a utilizar e inclusive incorporarlos en el proceso de desarrollo [3]. Sin embargo, el DU no solo se pone en práctica con nuevos productos, sino que permite adaptar los diseños hacia una accesibilidad, esta relación, se plantea desde un marco más general denominado diseño accesible donde su componente que predomina es la DU, sin embargo, incorpora dos conceptos complementarios al DU, como el diseño adaptable, entendiéndolo como un forma de re-diseño para cualquier persona y el diseño trans-generacional que consiste en considerar los cambios de las personas desde la estructura anatómica o funcional, y considera a la persona teniendo en cuenta la transformación a través de la edad [22].

El concepto de diseño para servicio a la discapacidad no es tan antiguo, desde el año 1950 la discusión sobre qué era la accesibilidad y que debería ser, y es en esta época donde emerge el diseño para dar soporte a un proceso de definiciones y paradigmas de la discapacidad [16]. Esto permitió una reflexión de como cualquier persona de forma equitativa y con las

mismas oportunidades pudieran contribuir a la sociedad. Por otra parte, el bienestar y la calidad de vida de las personas son conceptos que surgían como una necesidad de diseñar estrategias y estándares que permitieran incorporar a las comunidades con discapacidad en un contexto humano y digno [9,16]. Estos cambios iniciaron con la liberación de barreras, que consisten en eliminar las barreras físicas que impiden el libre desplazamiento de las personas con discapacidad que se movilizan en sillas de ruedas, como elemento prioritario, este movimiento fue propiciado en Japón en el año de 1970 [9]. Esto permitió una estandarización de normas a ser tenidas en cuenta para la construcción de entornos accesibles, como lo fue en el año de 1961, el Instituto Nacional Estadounidense de Estándares (ANSI en sus siglas en inglés) publicó su primera versión ANSI A117.1

-Hacer que los edificios sean accesibles y utilizables por personas con restricciones físicas [16]. En la actualidad, existen tres grandes organizaciones internacionales de estandarización que incorporan temas de accesibilidad con el fin de facilitar la comprensión en los procesos de desarrollo de estándares en diferentes campos de trabajo, representados por la Organización Internacional de Estandarización (ISO en sus siglas en inglés), La comisión electrotécnica internacional (IEC en sus siglas en inglés) y La Unión Internacional de Telecomunicaciones (ITU en sus siglas en inglés).

A partir de la contextualización del rol del diseño frente a la discapacidad, el siguiente concepto realiza una aproximación teórica desde el diseño de experiencias, desde su conceptualización y prácticas, con el fin, de analizar el diseño de experiencias a través de la discapacidad. Uno de los aportes principales de este trabajo es la vinculación de un concepto desde el diseño como soporte práctico en el desarrollo de productos o servicios desde un criterio social.

Hacia una aproximación en la definición sobre qué es el diseño de experiencia, un primer abordaje, es el punto de vista desde la semiótica de experiencia, y significación de la palabra experiencia. La noción de la experiencia está articulada con un materialismo conectado con el mundo real, esto visto desde dos conceptos los significantes (la existencia física) y significada (el concepto mental), visto desde una perspectiva general, se consideran las categorías que trascienden como complemento hacia un acto del sujeto y el objeto, el signo y la representación, la experiencia

y la significación [6]. Adicionalmente, se describe un concepto hacia la estructura, donde realiza un discurso de análisis en un contexto social desde los deseos del individuo. Desde un análisis pragmático, se vuelve a construir la experiencia cuando activa la significación del contexto [6].

En la interpretación del concepto de diseño de experiencias en una connotación desde la sintaxis en inglés (Experience Design (ED) y Design of Experience (DE)), la conceptualización de ED lo enmarcan como una práctica ancestral desde el desarrollo de rituales y ceremonias, y estas son diseñadas para proporcionar cierta clase de experiencia. Por otra parte, el DE hace una diferenciación que este concepto es más persuasivo en el contexto de esta era [12]. Sin embargo, la postura de este trabajo considera que la experiencia desde cualquier enfoque debe ser diseñada hacia un propósito significativo.

Desde una perspectiva con un enfoque social, económico y participativo se expone como un concepto de diseño de experiencia, permite establecer unos criterios conceptuales hacia el diseño, propósito y despliegue de un objeto o servicio analizado desde el sujeto y su contexto ambiental inmediato. Por lo que refiere, el fundamento de la experiencia se basa en todos los eventos de la vida desde un aspecto principal en la búsqueda de la delimitación de la experiencia. Algunas experiencias están en curso y en algunas ocasiones de forma indefinida, no obstante, la mayoría tienen límites desde su inicio, medio y final [21]. Con base a esta delimitación de la experiencia se plantean unos componentes generales como: la atracción, donde es necesario iniciar la experiencia de forma intencional activado hacia cualquier sentido; la vinculación, es la experiencia en sí misma, manteniendo la atención de la persona desde un aspecto cognitivo o definido como una mente inconsciente [6], para lograr una continuidad de la experiencia y la conclusión, como último componente debe tener un nuevo propósito por medio de la significación y finalizando de forma satisfactoria la experiencia [21]. Por otro lado, desde el planteamiento de una delimitación de la experiencia, se extiende un modelo de diseño de experiencia como herramienta conceptual para entender el ciclo de la experiencia [17], iniciando desde una fase hacia un contexto vital, basado en una postura cultural, el comportamiento personal y un conocimiento en las actividades cotidianas, esto permite una identificación de la persona desde su estilo de vida,

productos y servicios de consumo; Fase de vinculación, donde la percepción de la situación es analizada, esto conlleva a pensar en una atracción que permita mantener el interés de sujeto; la fase de experiencia donde el producto o servicio es usado y se convierte en parte de la experiencia de vida, donde la significación hace presencia desde un descubrimiento de beneficios inesperados; y por último la fase de resolución, donde se realiza una reflexión de la experiencia y se analiza la satisfacción de la expectativa [17]. Así mismo, se pretende resaltar que todas las experiencias no son diseñadas de igual manera, siempre debe ser interpretado hacia la atención de los participantes [17,21].

El diseño de experiencias propone incorporar las emociones como proceso de significación de la experiencia. Ahora bien, la necesidad de las personas por experimentar diferentes e intensas sensaciones, físicas o sensoriales, y el deseo hacia el placer de hacer cosas diferentes, en una realidad donde lo prohibido o peligroso desarrollan estímulos diferentes, que posiblemente no habían sentido. En este proceso el diseño hacia el concepto de valor de la creación permite reflexionar la forma de pensamiento hacia las experiencias de vida, y cómo crear experiencias que afecten al comportamiento humano y del mundo. La primera década de los años 2000, estuvo enmarcada por la observación de tendencias, desde un concepto de diseño emocional [14], donde se propone una categorización hacia lo estético, como una emoción inmediata no controlada; la efectividad y el placer con el uso de un producto analizado a través del comportamiento humano; y la recordación de la experiencia o la satisfacción personal del uso, y es donde se hace implícito involucrar al humano hacia una fragmentación de factores que se relacionan entre sí como lo es; lo estético, lo emocional y experimental [7]. Así mismo, proponen seis dimensiones incluyendo la significación anteriormente señalada, donde se resalta la importancia en duración, amplitud, intensidad, interacción y detonantes [21,20]. La duración la identifican como el flujo de tiempo durante la experiencia por medio del inicio, la inmersión, la conclusión y la continuación; La amplitud consiste en la apropiación del producto o servicio, en los diferentes niveles de interacción del grupo objetivo; La intensidad vista desde el vínculo entre la atención y conciencia hacia el producto o servicio; La interacción medida desde que tan pasiva o activa es la experiencia del cliente; Los detonantes como elementos sensoriales que

comunican la experiencia y disparan la significación.

Finalmente, este discurso propone al diseño de experiencias como marco conceptual hacia el desarrollo de productos o servicios, mediante una participación en las comunidades con discapacidad. Se puede señalar, que el abordaje conceptual del diseño de experiencias tiene como base referencial a la persona mediante su estilo de vida e identidad. Así mismo, la vinculación en los procesos de diseño y desarrollo del producto o servicio. A través, de una percepción social en el consumo del producto. Es así, que desde un modelo bio-psico-social, analiza los factores ambientales y culturales de la persona con discapacidad, hacia una participación efectiva, esto permite una significación hacia el producto o servicio. Adicionalmente, este concepto es complementario al diseño accesible mencionado anteriormente.

### Conclusiones

En resumen, este discurso permite la exploración en una aproximación conceptual en la trascendencia de la discapacidad, desde las diferentes escuelas del pensamiento. Propiciando así, cambios desde los diferentes paradigmas, esto ha permitido establecer una relación de características entre el marco de conceptual del diseño de experiencias y la resignificación de la discapacidad hacia una estrategia en el desarrollo de productos o servicios.

Globalmente, se describe desde una temporalidad como los diferentes paradigmas de una resignificación de la discapacidad. Considerando, los aspectos relevantes en cada proceso histórico, donde en una época actual la marginación social de la discapacidad existe, pero estamos en estados de reflexión y cambios. Por lo tanto, este discurso propende a esta actividad a través del análisis e incorporación de constructos y dominios alternativos. Adicionalmente, las características y funcionalidades desde la persona dentro de su corporalidad y anatomía, además, su contexto ambiental la CIF ejemplifica como una herramienta y base de trabajo en las múltiples definiciones y características de los funcionamientos diversos.

Finalmente, se considera que la experiencia desde cualquier enfoque debe ser diseñada hacia un propósito significativo, por lo tanto, la vinculación del individuo o colectivo en los procesos de diseño, son el eje fundamental en la experiencia desde la significación para una comunidad que hace presencia activa en los aportes en la sociedad, a través del Diseño de Experiencias.

### Agradecimientos

Producto derivado por la comisión de estudios de Doctorado en Diseño y Creación en la Universidad de Caldas, con el apoyo de la Universidad Militar Nueva Granada.

### Referencias

1. Badley, E. M. The ICIDH: Format, application in different settings, and distinction between disability and handicap: A critique of papers on the application of the international classification of impairments, disabilities, and handicaps. *Disability and Rehabilitation* 9, 3 (1987), 122–125.
2. Bianchin, M., and Heylighen, A. Just design. *Design Studies* 54 (2018), 1–22.
3. Burgstahler, S. Universal Design: Process, Principles, and Applications. DO-IT (2009).
4. Claes, C., van Hove, G., Vandevelde, S., van Loon, J., and Schalock, R. L. Person-centered planning: Analysis of research and effectiveness. *Intellectual and Developmental Disabilities* 48, 6 (2010), 432–453.
5. Díaz Velázquez, E. Reflexiones epistemológicas para una sociología de la discapacidad. *Intersticios. Revista sociológica de pensamiento crítico* 3, 2 (2009), 85–98.
6. Grossberg, L. Experience, signification, and reality: The boundaries of cultural semiotics. *Semiótica* 41, 1-4 (1982), 73–106.
7. Hassenzahl, M., and Tractinsky, N. User experience -A research agenda. *Behaviour and Information Technology* 25, 2 (2006), 91–97.
8. Imrie, R. Demystifying disability: a review of the International Classification of Functioning, Disability and Health. *Sociology of Health & illness* 26, 3 (2004), 287–305.
9. Kose, S. From barrier-free to universal design: an international perspective. *Assistive technology : the official journal of RESNA* 10, 1 (1998), 44–50.
10. Lizama, V. V. Los modelos de la discapacidad: un recorrido histórico. *Revista Empresa y Humanismo* 15, 1 (2016), 115–136.
11. Mansell, J., and Beadle-Brown, J. Person-centred planning or person-centred action? A response to the commentaries. *Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities* 17, 1 (2004), 31–35.
12. McLellan, H. Experience design. *Cyberpsychology and Behavior* 3, 1 (2000), 59–69.
13. Mueller, J. L. *Assistive Technology and Universal*

Design in the Workplace. *Assistive Technology* 10, 1 (1998), 37–43.

14.Norman, D. Emotional design: Why we love (or hate) everyday things. *Draft Manuscript* (2004).

15.OMS. Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud. *Publicaciones de la Organización Mundial de la Salud* (2001), 1–288.

16.Persson, H., Århaman, H., Yngling, A. A., and Gulliksen,

J. Universal design, inclusive design, accessible design, design for all: different concepts—one goal? On the concept of accessibility—historical, methodological and philosophical aspects. *Universal Access in the Information Society* 14, 4 (2015), 505–526.

17.Press, M., and Cooper, R. *The design experience: the role of design and designers in the twenty-first century*. Routledge, 2003.

18.Profamilia. Aborto en Colombia – Servicios para la Mujer.

19.Rodríguez Díaz, S., and Ferreira, M. A. V. Desde la discapacidad hacia la diversidad funcional. Un ejercicio de disnormalización. *Revista Internacional de Sociología* 68, 2 (2010), 289–309.

20.Shedroff, N. Las emociones están en camino a la innovación significativa. *Revista Faz* 2 (2008), 8–19.

21.Shedroff, N. Experience design 1.1: *A manifesto for the design of experiences*. *Experience Design Books*.

Retrieved from [www.experiencedesignbooks.com](http://www.experiencedesignbooks.com), 2009.

22.Story, M. F. Maximizing Usability: The Principles of Universal Design. *Assistive Technology* 10, 1 (1998), 4–12.

23.Toboso, M., and Arnau, M. S. La discapacidad dentro del enfoque de capacidades y funcionamientos de Amartya Sen. *Araucaria. Revista Iberoamericana de Filosofía, Política y Humanidades* 10, 20 (2008), 64–94.









# Realidad Mixta/Híbrida para la Enseñanza de Animación

**Daniel Camilo Tello Beltrán**

Universidad Autónoma de Bucaramanga

Bucaramanga, Colombia

dtello@unab.edu.co

## Resumen

Este proyecto ya finalizado, aborda el diseño y desarrollo de un prototipo que permite modificar y construir estructuras cinéticas, empleando la realidad Mixta/Híbrida como tecnología central de enseñanza, para la animación en la educación superior.

## Palabras Clave

Realidad Híbrida; realidad virtual; realidad aumentada; animación; Inmersión.

## Introducción

La presente investigación se centra en el desarrollo de una metodología, que emplea la realidad Mixta/Híbrida para la enseñanza-aprendizaje de estructuras cinéticas en las artes audiovisuales o afines, a través un prototipo, que permite la visualización de conceptos de animación en un ambiente inmersivo y virtual.

En este estudio, se analizan y determinan las herramientas tecnológicas de realidad Mixta/Híbrida que facilitan la realización del material didáctico interactivo (aplicación, video, imágenes y modelos 3D) para la construcción de ciclos de animación, donde posteriormente se adecuan en una aplicación móvil mediada por la realidad Mixta/Híbrida, creando de esta manera un prototipo, que se prueba específicamente en dos grupos: experimental y control, cada muestra con 15 sujetos de prueba, con el fin de determinar los resultados de la utilización de la realidad Mixta/Híbrida con respecto al método de enseñanza tradicional mediado con las tics convencionales en la construcción y aprendizaje de estructuras cinéticas.

## Análisis del Problema y Tecnologías

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS) han forzado la llegada de iniciativas innovadoras para la enseñanza de contenidos tradicionalmente complejos. Es por esto que los avances sobre la

realidad virtual (RV), aumentada y mixta, o tecnologías emergentes han permitido a la educación tradicional cambiar su ritmo del crecimiento tecnológico, en herramientas diversas e innovadoras [1].

A pesar de este crecimiento en materia tecnológica Fallman, Backman & Holmlund, [2] indican que los métodos de enseñanza habituales, la información de datos, modelos y conceptos aún se transmiten de forma bidimensional a través de pantallas y libros, y su contenido describen una realidad que por constitución se halla en tres dimensiones. Es por eso que las aplicaciones de nuevas tecnologías emergentes, permiten recrear situaciones enfocadas en la adquisición de diferentes habilidades y formas de visualización [3].

Si bien las herramientas tecnologías de hoy en día son usadas en la educación superior, la metodología de enseñanza en las artes [4] y que se aplica en la mayoría de programas afines, se sustenta en la experiencia empírica del docente, junto con el uso de textos para animación, además de videos y video tutoriales que contienen información significativa en procesos prácticos de realización. Lo cual genera los siguientes problemas:

- Dificultad para comprender y crear formas en movimiento.
- Dificultad para representar la espacialidad.
- Dificultad en la realización de formas en movimiento con diferentes planteamientos de cámara.
- Deserción académica.

A partir de los inconvenientes encontrados, se plantea entonces si existe una diferencia significativa en el desempeño académico de los estudiantes de Artes Audiovisuales empleando un método mediado por la realidad Mixta/Híbrida o utilizando el método tradicional de enseñanza con herramientas Tics en el aprendizaje y creación de estructuras cinéticas.

*Tecnologías*

[5]Define la realidad Híbrida o Mixta como la tecnología que se encuentra entre los dos extremos del continuo de virtualidad, del mundo real y virtual, agrupando tanto a la realidad virtual como a la aumentada. Valiéndose de apoyos adicionales para enriquecer la experiencia inmersiva.

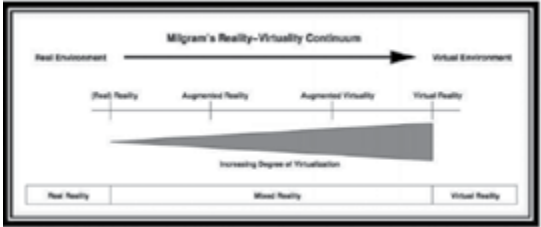


Figura 1. Continuum Milgram's de Realidad Mixta.

Dentro de las diferentes tipos de tecnología empleados en la realidad Mixta/Híbrida se pueden encontrar los siguientes casos:

De carácter individual como los auriculares de RV, los hololens y los googlecardboard, y de carácter grupal como los roomatives y los inmersis como muestra la figura No 2.

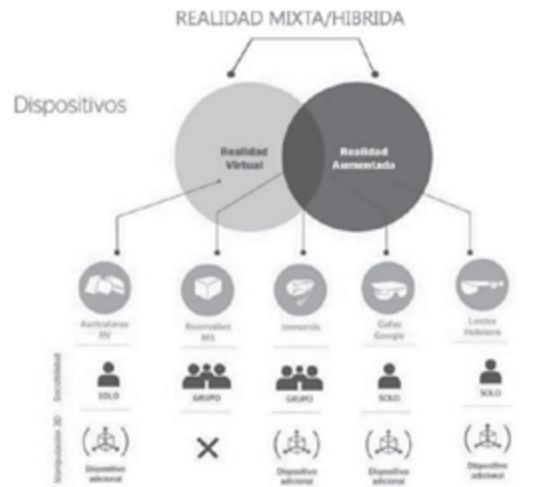


Figura 2. Componentes del aprendizaje mediado por la tecnología.

Para el desarrollo de este estudio se opta por emplear el Google Cardboard debido a su bajo costo y versatilidad (figura No3), puesto que emplea como soporte base los dispositivos móviles y una estructura externa simple de cartón o polímero, que contiene dos lentes para crear la ilusión óptica de inmersión, La tabla No 1 muestra algunas de las características del Google Cardboard.



Figura 3. Google Cardboard, google tech c1-Glass, View- Master VR.

| Dispositivo              | Caracte-<br>rísticas                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Ventajas                                                             | Desventajas                                                                             |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| Google<br>Card-<br>board | Dispositivo de realidad virtual, para teléfonos inteligentes, desarrollado por Google, de capacidad inmersiva media. (270 grados de inmersión), cuya plataforma se encuentra en google play, con una frecuencia de muestreo de 120 a 90 HZ, y soporta una resolución de pantalla de 1408 x 792 pixeles. | Bajo Costo.                                                          | Se requiere que el dispositivo móvil cuente con giroscopio.                             |
|                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | No necesita de altos requisitos de hardware, para su funcionamiento. | La resolución de las gráficas depende del dispositivo móvil.                            |
|                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Diversidad de contenidos.                                            | Controles limitados, botón magnético o palanca, posicionamiento de mirada y doble click |
|                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Movilidad.                                                           |                                                                                         |
|                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Software para desarrollo de contenidos.                              |                                                                                         |
|                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | No se requiere de cables para su uso.                                |                                                                                         |
|                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Funcionalidad tanto en Android como en IOS.                          |                                                                                         |

Tabla 1Características de Google Cardboard.

### *Uso del Google Cardboard*

Como referentes en el uso de esta tecnología se encontraron los estudios realizados por Fabola, Miller [6], como solución inmersiva para fortalecer la experiencia de los visitantes en edificaciones de carácter histórico, en estado de deterioro o de difícil acceso, en donde el cardboard permite visualizar la estructura arquitectónica a través de una reconstrucción tridimensional, del edificio. Y el de Rasheed [7] Realidad virtual Inmersiva para mejorar la conciencia espacial de los estudiantes, empleando el cardboard e imágenes 360, como instrumento de aprendizaje, para conocer y entender espacios diferentes al área rural de India. En ambos casos se emplea el Google Cardboard como la herramienta fundamental para el desarrollo de los proyectos, a pesar del enfoque de sus áreas de estudio y metodologías.

### **Creación de un Prototipo de Realidad RM/RH para la Enseñanza de Animación**

Si bien se establece en primera instancia una herramienta tecnológica a usar, es necesario definir los lineamientos técnicos y pedagógicos en la creación de un prototipo funcional, por tanto se toma como corriente educativa el proyecto Zero, pues tal como sustenta [8], el enfoque del proyecto Zero, entiende a las nuevas tecnologías como instrumentos o medios para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. ya que se desarrolla el pensamiento autónomo, crítico y creativo, en donde las inteligencias múltiples propuestas por Gardner como: la espacialidad, la lógico matemática y la existencial, tienen un papel relevante al trabajar en conjunto, generando conocimientos desde una experimentación simulada, en un ambiente virtual interrelacionando conceptos con la modificación de parámetros, como la forma, escala y estructura [9].

Teniendo en cuenta la perspectiva pedagógica generada desde el proyecto Zero, se evidencia que el prototipo debe ser versátil, inmersivo e interactivo, lineamientos técnicos fundamentales y necesarios para hacerlo funcional, sin olvidar la selección de los contenidos, que se relacionan directamente con la construcción de modelos tridimensionales de bajo poligonaje, fáciles de identificar con volúmenes geométricos básicos, mostrando claramente las articulaciones involucradas en cada una de los movimientos de las estructuras cinéticas [10] presentadas, como lo muestra la figura No 4.

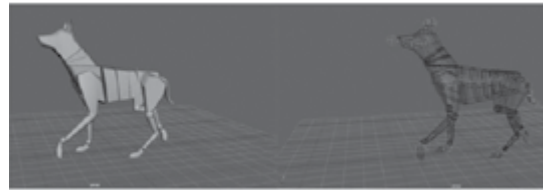


Figura 4. Estructura cinética, modelo de bajo poligonaje.

Con las animaciones y modelos creados, se procede al desarrollo de una aplicación cuyo sistema operativo es Android inicialmente, que permite al usuario interactuar con el tiempo, la espacialidad y fotogramas de las estructuras cinéticas desarrolladas como muestra la figura No 5. Dicha interacción está dada por la selección y ejecución de comandos en tiempo real, por medio de los botones, es decir la palanca que hace un click o un doble click sobre el visor del móvil y el posicionamiento fijo de mirada sobre algún punto de interés que representa de igual modo un click (figura No 6).



Figura 5. Visualización de fotogramas por medio del prototipo.

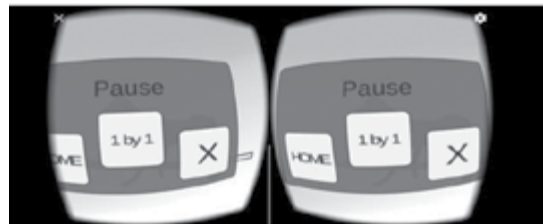


Figura 6. Interacción en tiempo real a través de los menús de selección y botones.

En resumen los pasos en la creación del prototipo de Realidad Mixta o Híbrida, están dados primero por unos lineamientos teóricos, luego por unos aspectos

estéticos y técnicos, siendo el artefacto inmersivo el último paso que cohesiona todos los elementos, para que la aplicación funcione de manera adecuada en un dispositivo de telefonía celular. La figura No 7 muestra el flujo de trabajo.

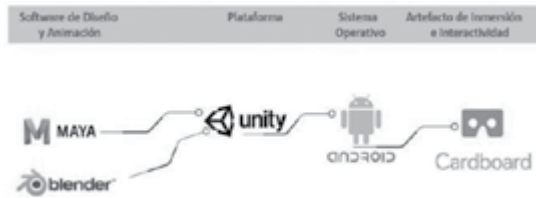


Figura 7. Flujo de trabajo para la creación del prototipo de Realidad Mixta-Híbrida.

## Implementación

El prototipo de realidad Mixta o Híbrida se implementa dentro de la carrera de pregrado de Artes Audiovisuales en donde se enseña Animación, para este estudio se trabaja con 30 estudiantes, que se dividen en dos muestras: grupo control y grupo experimental, cada uno de los grupos conformado por 15 estudiantes respectivamente. El grupo control emplea el método tradicional de enseñanza aprendizaje en la creación de ciclos de animación, mientras que el grupo experimental utiliza el método mediado por la realidad Mixta o Híbrida.

El objetivo es establecer las habilidades y conocimientos de los estudiantes, específicamente en la elaboración de estructuras cinéticas, midiendo el número de errores y aciertos durante un tiempo determinado, comparando de esta manera los dos métodos de enseñanza-aprendizaje en la realización de ciclos de animación, en dos momentos (pre- post-test).

Para tal fin se crea e implementa un instrumento a manera de test práctico, con una duración de tres horas y de carácter individual que se aplica a ambos grupos. La prueba consiste en la realización de tres estructuras cinéticas asignadas por el docente de manera aleatoria y que son aplicadas sobre un modelo o personaje común, en un programa de animación 2D, como ilustra la figura No 8.



Figura 8. Estudiantes usando el prototipo en la prueba práctica.

Los aspectos cuantitativos a tener en cuenta durante las pruebas son:

- Tiempo empleado por el estudiante durante la ejecución de la prueba práctica.
- Número de fotogramas realizados en la realización de cada una de las estructuras cinéticas elaboradas.
- Número de estructuras realizadas por el estudiante durante el tiempo de la ejecución de la prueba.
- Desempeño del estudiante en la elaboración de estructuras cinéticas.

Para cuantificar el criterio de desempeño en ambas pruebas, se tomó en cuenta el número de fotogramas realizados por la calificación con respecto al tiempo, lo cual determino una función de desempeño académico. Figura No 9.

**Desempeño.**

$$\text{Desempeño} = \frac{\text{No Fotogramas}}{\text{Tiempo}}$$

**Función de desempeño.**

$$Fr = \frac{F \cdot C}{t}$$

Figura 9. Función de desempeño.

El criterio de calificación que se muestra en la figura No 35, resulta de la valoración en la escala de 1 a 5, con respecto al número de fotogramas realizados, donde 1 es el valor más bajo y 5 el más alto (Tabla No 25).



| Fotogramas realizados | Calificación C | Rango      |
|-----------------------|----------------|------------|
| 0                     | 1              | Bajo       |
| 4                     | 2              | Medio Bajo |
| 6                     | 3              | Medio      |
| 10                    | 4              | Medio Alto |
| 12                    | 5              | Alto       |

Tabla 2 Escala de calificación

Para la realización del test es importante comprobar que los grupos a medir son homogéneos, esto quiere decir que tanto el grupo control como el experimental deben tener las mismas habilidades y conocimientos previos antes de iniciar la prueba, tanto en el primer momento o pre-test, como en el segundo momento o post-test.

### Resultados Evidenciados

Los resultados aquí evidenciados corresponden al momento del post-test, de los estudiantes del grupo control con respecto a los del grupo experimental.

En la figura No 10 se presentan los resultados del criterio: Tiempo en el que se valora el número de horas empleado por los estudiantes en la elaboración de las tres estructuras cinéticas propuestas dentro de la prueba.



Figura 10. Resultados del criterio Tiempo

El grupo experimental tiene en el rango de una hora en la culminación de la prueba a 11 estudiantes, 1 en el rango de dos horas, 2 en el tiempo límite de tres horas y 1 que excede las tres horas planteadas. Mientras que el grupo control tiene a 3 estudiantes en el rango de dos horas, 7 en el tiempo límite de tres horas y 5 que exceden las tres horas establecidas.

La figura No 11 que muestra el criterio de estructuras

cinéticas finalizadas, evidencia que dentro del grupo experimental 10 estudiantes finalizaron las tres estructuras cinéticas propuestas, 1 dos estructuras y media, 1 dos estructuras, 2 estudiantes una estructura y finalmente 1 no realizó ninguna estructura.

En cuanto al grupo control se puede decir que la figura 11| indica que, 5 estudiantes finalizaron las tres estructuras, 1 estudiante dos estructuras y media, 4 una estructura, y 5 estudiantes no realizaron ninguna estructura.

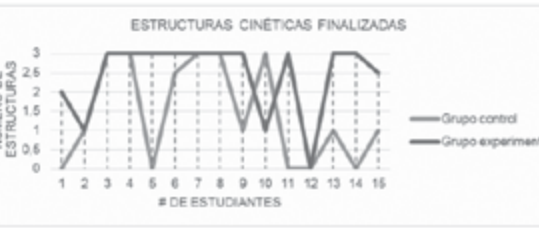


Figura 11. Resultados del criterio Estructuras cinéticas.

El criterio de calificación fue aplicado en los dos grupos, evidenciando los siguientes resultados con respecto a la tabla No 2 (escala de calificaciones): En el grupo experimental 10 estudiantes se ubicaron en el rango más alto con una calificación de cinco, 1 estudiante en el rango medio alto, 1 en el rango medio, 2 en el rango medio bajo y 1 en el rango más bajo de la tabla.

En el grupo control el número de estudiantes en el rango alto fue de 5, en el rango medio alto 1, en el rango medio bajo 4 y 5 estudiantes en el rango bajo de calificación. Como se observa en la figura No12.

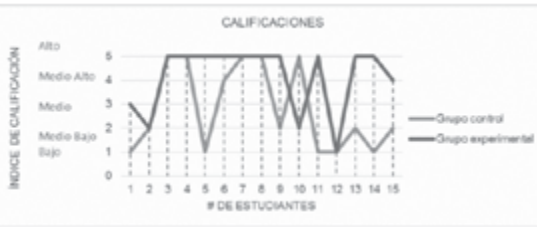


Figura 12. Resultados del criterio Calificaciones.

Con los datos de la figura No 13 se muestran los resultados comparativos obtenidos del criterio de desempeño en el post- test de la prueba práctica aplicada a los grupos control y experimental.

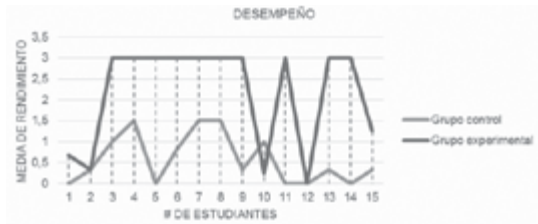


Figura 13. Resultados del criterio Desempeño.

La figura No 13, presenta que el grupo experimental tiene 10 estudiantes con desempeño alto, 1 con desempeño medio, y

4 con desempeño bajo. Mientras que en el grupo experimental 4 estudiantes tienen un desempeño medio y 11 estudiantes obtuvieron un desempeño bajo.

## Conclusiones

Dentro de los resultados, se evidencia que los estudiantes del grupo experimental presentan diferencias significativas con respecto a los del grupo control, específicamente en el tiempo de ejecución de la prueba práctica, donde se constata un menor tiempo en la finalización de la misma, así como un mayor número de estructuras cinéticas realizadas, indicando un mayor desempeño académico y por tanto una mayor comprensión en la realización de las estructuras cinéticas para animación.

## Referencias

- [1]R. E. S. PORRAS, «*Tendencias recientes de la Educación Virtual y su fuerte conexión con los Entornos Inmersivos*,» Espacios, pp. 4 - 10, 2017.
- [2]B. & H. Fallán, «*Teleoperators and Virtual Environments*,» Umea University, pp. 2,4,6, 2015.
- [3]& R. L. Dominguez, «*Tecnología Digital y Realidad Virtual*,» Síntesis, pp. 109-110-155-156- 163-171-174,2010.
- [4]S. Xi, «*Virtual Reality for Arts and Design Education*,» Taiyuan University of Technology, pp. 679-680, 2010.
- [5]L. F. Aristizábal, «*Realidad Aumentada y Realidad Mixta*,» ResearchGate, pp. 2-32, 2013.

[6]A. M. A. & F. R. Fabola, «*Exploring the Past with Google Cardboard*,» Universidad de St Andrew, pp. 2-6, 2015.

[7]F. O. P. & N. M. Rasheed, «*Immersive virtual reality to enhance the spatial awareness of students*,» ACM, pp. 2-6, 2015.

[8]S.-T. Lulee, «*Teaching for Understanding Framework in Practice*,» Teaching for understanding, pp. 5,11,17, 2010.

[9]H. G. S. o. Education, «*Project Zero*,» Harvard Graduate School of Education, 2016. [En línea]. Available: <http://www.pz.harvard.edu>. [Último acceso: 06 06 2016].

[10]D. C. Tello, «*Realidad Mixta/Híbrida Como Instrumento Instruccional*,» Memorias EIDE, pp. 2-5, 2017.

## **Pull Push. Flujos de Trabajo Distribuidos y no Lineales en el Performance, la Producción y la Investigación de Sistemas Audiovisuales Interactivos**

**Emilio Ocelotl Reyes**

UNAM

Ciudad de México, México

emilio.ocelotl@gmail.com

### **Resumen**

El presente trabajo es el resultado del proceso de producción e implementación de un sistema interactivo para audio y video realizado en SuperCollider y OpenFrameworks que tiene como premisa la restricción de recursos de la computadora que lo posibilitan. El sistema se sitúa en el contexto de la música electroacústica. La investigación que presentamos está relacionada con dos resultados más. Por un lado, están dos obras para música mixta y video en las que se implementa el prototipo: *Altamisa* y *Leviathan*. Por otro, está el texto que da cuenta de la documentación, reflexión e investigación del proceso. De esta manera, la investigación contempla un prototipo tecnológico, dos piezas de música mixta y un texto académico.

### **Palabras Clave**

Música; electroacústica; colaboración, interactividad; audio; video, software.

### **Introducción**

Este artículo considera la interrelación de recursos académicos y experienciales para la investigación. Alude a los estudios en tecnología musical y parte de la auto-referencia en el proceso de investigación, es decir, contempla el caso de un investigador/observador que da cuenta de su propia práctica en un espacio de encuentro multidisciplinar. Los recursos que el trabajo tomó en cuenta fueron: 1) un prototipo de sistema interactivo 2) la reconstrucción de una bitácora de trabajo a partir de notas realizadas a lo largo del proceso y entrevistas realizadas por otros investigadores y 3) las indicaciones para el intérprete que sugieren caminos para la interacción con el sistema.

La investigación que respalda este trabajo contempla la interrelación que existe entre estos elementos para definir su objetivo principal: la proposición de estrategias para estudiar y poner en práctica el bucle de producción-investigación musical y su vínculo con prototipos tecnológicos. De manera específica aborda

el intercambio existente entre las duplas sonido-video analógico-digital en el contexto del trabajo artístico colectivo. El trabajo no se limita a señalar la dimensión pragmática del prototipo. Hace los estudios del software para así entender los aspectos conceptuales y sociales del proyecto.

A manera de conclusión, el escrito plantea un posible camino para la práctica y la reflexión de los procesos artísticos que involucran composición sonoro-visual. Para realizar esto, toma en cuenta papel que tiene el algoritmo como partitura y como performance en el encuentro entre sonido e imagen. También considera la agencia de los participantes que colaboran como intérpretes en el rubro acústico y digital. La conclusión del trabajo se dirige a la delimitación de una propuesta basada en flujos de trabajo distribuidos y no lineales, plataformas de desarrollo colaborativo y sistemas de control de versiones en una situación de producción/investigación artística.

### **Investigación**

Este trabajo hace referencia al caso del investigador que tiene un papel activo en aquello que observa. Rescata algunas inquietudes sobre la auto-observación, pero guarda su distancia con respecto a las propuestas basadas en la investigación social cualitativa. El trabajo busca plantear salidas a la cuestión de la auto-observación en el proceso de producción artística y a los resultados que rebasaron la propuesta inicial de la investigación. El trabajo, resultado de un proceso más amplio, es un esfuerzo por visibilizar estrategias de trabajo y reflexión desde la práctica artística. Del encuentro entre investigación y práctica artística en el contexto del uso de sistemas interactivos, derivaron dos discusiones: 1) Las consecuencias del pensamiento científico en objetos tecnológicos y en específico, en programas personalizados de computadora que

interactúan con un intérprete, y 2) la manera en que estos artefactos, sus implicaciones ideológicas y sus posibilidades como objetos de conocimiento.

La noción de bucle aporta elementos para entender e implementar los objetivos de esta investigación. De igual manera, ayuda a responder a los objetivos de la investigación teniendo en cuenta la interrelación tecnología-arte. La investigación está planteada como un trabajo colaborativo que se refresca a sí mismo en distintos momentos. En este sentido, no solamente las piezas y sus presentaciones atienden a esta situación, sino también la reflexión y la producción de textos. Con respecto de este tipo de procesos, López-Cano y San Cristóbal mencionan que “la reflexión y conceptualización debe generar ideas y estrategias que permitan diseñar nuevas acciones artísticas, nuevas metas y objetivos que, a su vez, sean objeto de observación, registro y reflexión al ser realizadas” (López-Cano y San Cristóbal Opazo, 2014, p. 168)

La noción de bucle no solamente sirve de apoyo para explicar y entender el proceso a nivel individual, sino también aporta elementos para estudiar la interrelación colectiva. En este sentido la investigación busca ampliar el alcance del bucle como actitud de investigación. Ésta no se limita a la resolución de problemas, sino que se extiende a la colaboración y el intercambio de ideas que rebasa y complejiza el rumbo de investigación. La re-entrada de ideas y de datos sugiere que el bucle investigación-producción artística se mantiene en movimiento debido a la alimentación externa.

Por otro lado, nuestro trabajo considera los estudios de la interacción persona-computadora (HCI) y en específico, la aplicación de estos estudios a los sistemas musicales interactivos. Magnusson (2011) alude a los conceptos restricción y ofrecimiento para el diseño de sistemas musicales interactivos. Estos conceptos delimitan la experiencia interactiva con un humano que interactúa con una computadora. Para el caso que nuestro trabajo, la interacción se realiza con un intérprete musical. La investigación parte de la premisa de que la perspectiva del diseño de sistemas interactivos también puede llegar a coincidir con una delimitación estética del objetivo que busca un sistema musical interactivo. Dos de las categorías que el trabajo rescata de los estudios HCI, restricción y ofrecimiento, pueden servir para tener una aproximación a la estética del sistema interactivo. En específico si éstas operan en obras abiertas que invitan a la improvisación musical.

Una de nuestras hipótesis de trabajo considera al prototipo tecnológico como objeto de investigación. Esta premisa genera preguntas sobre la materialidad e inmaterialidad del prototipo pensado ya no como un caso específico de implementación tecnológica, sino como el resultado de estado del conocimiento y la ideología en un momento histórico determinado. Nuestro trabajo contempla al prototipo como un interlocutor que nos permite dar cuenta de los paradigmas del pensamiento científico y artístico que lo posibilitan o limitan.

### Sistema Interactivo

El sistema interactivo fue realizado principalmente en SuperCollider<sup>1</sup> (SC) y OpenFrameworks<sup>2</sup> (OF). El prototipo está en constante relación con el espacio sonoro en el que intervienen la electrónica y el instrumentista. En este espacio se llevan a cabo los eventos performáticos que realiza el intérprete musical y que en menor medida, realiza también el operador y el público presente. Estos eventos son resultantes de la interpretación del instrumentista e incluso los eventos sonoros que son ajenos a estos dos. Por ejemplo los sonidos provenientes de una calle cercana al recinto del evento, la retroalimentación de los altoparlantes e incluso, el silencio.

Fuera de la interacción, mediada por el sonido, la única otra entrada de información con la que cuenta el prototipo una vez que este es inicializado y está en espera, es el conjunto de mensajes dentro del protocolo Open Sound Control (OSC) que inician y transitan entre estados. Para el caso de *Altamisa*, estos mensajes están concatenados con las mismas rutinas que detonan la electrónica (audio y video) producida desde la computadora, con lo cual, la única entrada de información es el mensaje de inicialización.

La estructura general del código está definida por el intercambio de información por medio de una red local que opera en la misma computadora y conectada a varios dispositivos. La red y el envío de mensajes OSC permiten la delimitación de los módulos al interior de SC, entre SC y OF y entre estos dos y una tableta o un teléfono.

Por otro lado, la red y el envío de mensajes OSC también es la condición que detona la transición entre

<sup>1</sup>SuperCollider es un entorno y un lenguaje de programación para la síntesis de audio y la composición algorítmica.

<sup>2</sup>Openframeworks es un conjunto de herramientas escritas en C++ y diseñadas para el código creativo.

estos módulos, que en términos de la interacción contienen los momentos fijos (aquellos que están definidos previamente) y los momentos dinámicos (aquellos con los que interactúa el intérprete a partir de la escucha de los anteriores). El sistema entonces está concebido como una serie de módulos concatenados entre sí. El código de OF escucha la retransmisión del mensaje OSC que realiza Supercollider. De esta manera, el cambio de estados en la máquina de audio coincide con la del video. Para el código de video, era posible modificar parámetros de opacidad y brillo desde un controlador externo.

Para el caso de *Leviathan*, es posible que el intérprete determine la duración de estos módulos. Para el caso de *Altamisa*, las duraciones estuvieron delimitadas desde el inicio. Si bien el código es la condición de posibilidad de la realización de la electrónica que acompaña al intérprete, primero fue necesario hacer un bosquejo de los módulos, los recursos que éstos utilizarían y las duraciones fijadas o sugeridas. Para *Altamisa*, este bosquejo que sirvió de esquema para la escritura del código también fue el antecedente de la partitura gráfica que fue acompañada con comentarios e indicaciones verbales.

Uno de los componentes centrales del código desarrollado es el banco de sonidos previamente grabados. Los primeros estados del prototipo contemplaban un conjunto de grabaciones del intérprete, realizadas en situaciones de estudio. El banco de sonidos es un arreglo de arreglos de muestras de audio que pueden ser accedidos a través de índices y subíndices que se complejizan a medida que se agregan muestras. La mayor parte de estas muestras están previamente grabadas, sin embargo, un conjunto de ellas se graban en el momento. Estas grabaciones coinciden con los módulos que el intérprete explora a lo largo de su trayecto.

Las grabaciones se realizan in situ con dos componentes: el primero registra la entrada de audio asignada a la entrada del instrumento en cuestión, el segundo, se detona en relación al envío y recepción de mensajes OSC. de la red que describimos con anterioridad.

El prototipo interactivo que forma parte de esta investigación analiza la información musical que recopila de las muestras que se agregan en cada presentación. Debido a las herramientas elegidas y a las limitaciones y posibilidades técnicas adoptadas como premisa de trabajo, el análisis no se realiza en tiempo real. En cuanto al análisis de información y la recuperación de información musical, esta premisa

se expresó en análisis temporalmente diferido, esto es, en vez de que el análisis se realiza en instantes durante la presentación, los instantes más bien son las interpretaciones. Estos momentos se insertan en un continuo temporal más extenso que alimenta una base de datos que posteriormente se analiza. *Altamisa* y *Leviathan* se presentaron en distintos momentos que abarcaron la duración de esta investigación, motivo por el cual me fue posible probar y calibrar el prototipo a lo largo de 2 años y medio.

Para la recuperación de información musical la investigación utilizó la librería para SuperCollider SCMIR de Nick Collins. Los sonidos fueron analizados con MFCC (Coeficientes Cepstrales en las Frecuencias de Mel). La indagación sobre las técnicas de análisis de la información musical sugirió que era posible realizar este proceso desde el mismo SC y con objetos externos. Nuestra investigación tomó el rumbo que implicaba el uso de librerías de SuperCollider. En los primeros estados del prototipo utilizamos la clase HMM (Hidden Markov Model) pero la integración del análisis a un sistema que pudiera tomar decisiones de acuerdo a los distintos momentos de las interpretaciones inclinó el trabajo hacia la extensión KDTree. Un árbol KD es una estructura de datos que permite realizar búsquedas en colecciones de puntos dentro de un espacio euclidiano. Este tipo de técnicas posibilitan búsquedas del vecino más cercano. En el contexto del prototipo, esta estructura permite encontrar el punto más cercano o lejano de similitud tímbrica.

## Obras

Las obras que esta investigación toma en consideración son *Altamisa*<sup>3</sup> y *Leviathan*<sup>4</sup>.

*Altamisa* fue una pieza que se realizó a lo largo de cinco meses dentro del Programa Prácticas de Vuelo del

Centro Mexicano para la Música y las Artes Sonoras. Iracema de Andrade fue la intérprete y tutora para la emisión 2016 del programa. El planteamiento del

---

<sup>3</sup>Realizada en colaboración con Jessica Rodríguez e Iracema de Andrade para video, electrónica y violonchelo. Fue estrenada en el marco de las actividades de la edición 2016 del Festival Internacional Cervantino en Guanajuato, México.

<sup>4</sup>Realizada en colaboración con Jessica Rodríguez, Alejandro Brianza y Esteban Betancur para video, electrónica y flauta Paetzold. Fue estrenada en la edición 2017 del Simposio Internacional de Arte Electrónico ISEA en Manizales, Colombia.

proyecto se realizó a principios de 2016 y coincidió con la delimitación final del proyecto de investigación. Como el objetivo de éste consistía en la elaboración de un sistema interactivo que pudiera interactuar de alguna forma, el trabajo con intérpretes musicales estaba contemplado. Esto bajo la idea de que esta interacción se realiza en un espacio en el que desembocan las sonoridades de la electrónica, delimitada por el compositor y modificada por el intérprete, y el instrumento en escena.

La premisa de trabajo del Programa incluía video, motivo por el cual, Jessica Rodríguez se sumó al proyecto. En discusión con ella, diseñamos el flujo de audio y el flujo de video, los materiales y los elementos necesarios en escena, como el ruteo de señales de audio y mensajes entre nuestras computadoras, luces, cámaras y redes inalámbricas.

Si bien la coincidencia temporal entre la escritura de este texto y la producción de *Altamisa* me ayudó a delimitar el concepto y la técnica que atravesaban la pieza y el prototipo, la dificultad residió en el desfase y la magnitud de cada uno. Por un lado, el trabajo con el prototipo no solamente implicaba el desarrollo técnico, sino también reflexión y escritura; por el otro, *Altamisa* implicó el trabajo con dos tipos de fecha límite, avances para cada módulo del programa y un concierto final, que se llevarían a cabo mucho tiempo antes de los límites establecidos para la conclusión del prototipo y el presente texto. Esta situación condujo a una inclinación de mi trabajo hacia el desarrollo y la producción de la pieza, más que hacia la reflexión y la escritura. En este sentido, considero que el trabajo realizado con *Altamisa* implicó un ligero desfase entre producción y recopilación de material y escritura.

*Leviathan* surgió a partir de la intención de presentar las posibilidades del sistema trabajado con *Altamisa* con otro intérprete. En esta segunda pieza, trabajada en paralelo con la afinación del prototipo interactivo, tomé la lógica modular del sistema interactivo y la implementé en una situación distinta, con materiales y caminos para el intérprete también distintos. Para este caso, la colaboración con Rodríguez continuó. El intérprete que interactuó con el sistema en *Leviathan* fue Alejandro Brianza. La primer dificultad de este proyecto residió en el trabajo no copresencial: *Leviathan* empezó a delimitarse en chats y correos electrónicos enviados desde y hacia Ciudad de México, Uruapan (México) y Buenos Aires (Argentina). En este caso, Esteban Betancur se encargó del desarrollo de software para la parte de video.

## Prototipo y Algoritmo

Este escrito remite a los estudios del software para realizar una descripción y una reflexión que no se limite a señalar una descripción pragmática de las funciones de los componentes de los programas que dan forma al prototipo interactivo. La referencia a este ámbito de estudio ayuda a recopilar nociones que permitan entender el dominio conceptuales y sociales de la programación dentro del proyecto artístico que forma parte del proceso global. La investigación parte de la iniciativa de Manovich (2001) y se desplaza hacia un terreno crítico que busca sortear la distancia entre la técnica del software (Hull, 1997), sus implicaciones políticas y sociales (Cox y McLean, 2013; Huws y Leys, 2003) en el contexto de la composición musical algorítmica (Collins et al., 2003; Roads, 1996; Rowe, 1993) y sus aplicaciones en sistemas interactivos (Collins, 2006; Magnusson, 2010). El presente trabajo toma en cuenta dos nociones que vinculan el trabajo de diseño del prototipo tecnológico con las obras de música mixta y video: prototipo y algoritmo.

El desarrollo de un prototipo busca encontrar soluciones rápidas a las fallas que surgen a lo largo de su desarrollo, de cara a la realización de un producto final. Una perspectiva funcional podría definir el prototipo de la siguiente manera: “Un sistema prototipo se construye para ilustrar la factibilidad de nuevas ideas o del diseño [...] Errores en su diseño se solucionan por medio de modificaciones rápidas y locales.” (Gehani, 1982, p. 71).

En contraste a esta perspectiva, retomamos aproximaciones que toman al software como objeto de conocimiento y que incluso, problematizan las implicaciones ideológicas implícitas en los programas y les toman como pretexto para la toma de partido desde el software. Una de estas perspectivas menciona que “donde el ingeniero consigue capturar todo lo que funciona para que todo funcione mejor, para ponerlo al servicio del sistema, el hacker se pregunta “¿cómo funciona?”” para encontrarle fallas, pero también para inventarle otros usos, para experimentar.” (Comité Invisible, 2014, p.132)

El enfoque pragmático puede ser confrontado si se considera el desarrollo y la experimentación con software como parte de una agenda política. El estudio de los sistemas interactivos nos permite observar las coincidencias con sistemas de otro tipo, como aquellos destinados a la vigilancia o sistemas concebidos, desarrollados y distribuidos como mercancía. Pero más



importante aún, nos permite establecer diferencias que pueden ir desde el tipo de usuario al que están dirigidos, la preponderancia de objetivos orientados a la experiencia estética, la manera artesanal de producirlos e incluso, su condición experimental. Incluso cabe destacar el papel que tiene el error en la experimentación con prototipos. Al respecto, rescatamos dos concepciones del error que nos permiten diferenciar finalidades en el desarrollo de sistemas interactivos -como condición de conocimiento, y como un obstáculo a sortear en la búsqueda de un sistema plenamente funcional-. Un análisis de sistemas musicales interactivos debe tener en cuenta esta diferencia ya que esto permite abordar el ámbito estético y solamente el funcional, en los sistemas musicales interactivos. Por otro lado, la coincidencia de objetivos nos permite estudiar la manera en que el pensamiento musical asimila aspectos ideológicos de los lenguajes de programación y del trabajo con computadoras. Sobre este punto, la investigación presente se preguntó por los elementos a contemplar para establecer puntos de coincidencia y disidencia con respecto a la perspectiva pragmática en el diseño de sistemas musicales interactivos.

Las decisiones de diseño tienen distintos objetivos que parece que están delimitadas con antelación por el diseñador, pero que también pueden atender a otros fines: las mismas herramientas que pueden servir para analizar y establecer relaciones de similitud tímbrica entre muestras de sonido, son aquellos que pueden complementar sistemas de vigilancia audiovisual. Las decisiones del programador no descansan sobre las premisas de la neutralidad objetiva. En todo caso, estas decisiones traen consigo una carga política que convierten a la programación en una práctica compleja.

El programador toma una serie de decisiones que están implicadas en el funcionamiento del prototipo o sistema que desarrolla que paralelamente alcanza al rubro de la política y del conocimiento. De manera tácita, el diseño del prototipo tecnológico que esta investigación presenta, busca excluir al software privativo y sus consecuencias políticas y económicas, como el uso de licencias o la concepción del software como mercancía. La puesta en marcha de esta premisa resulta complicada: en la interacción con otros operadores/diseñadores de software, a veces esto es imposible. Dentro de este entramado de posibles exclusiones e inclusiones para el trabajo con software, queda pendiente una agenda que considere el desarrollo de software libre no como una copia de lo que ya existe, sino como la posibilidad de replantear el funcionamiento, la lógica y la función del software. El prototipo desarrollado voltea a esta posibilidad y

atiende al desarrollo de un prototipo personalizado, resultado de un proceso que tiene en cuenta el error no solamente como un elemento a resolver, sino como parte de la obra artística.

## Conclusiones

Para el caso de esta investigación, el protocolo OSC fue fundamental para estructurar obras que consideran audio y video. Una de las variables que resulta interesante de tener en cuenta y que está relacionada con la parte práctica de esta investigación, son las redes.

Para el caso de esta investigación, el protocolo OSC fue fundamental para estructurar obras que consideran audio y video. Una de las variables que resulta interesante de tener en cuenta y que está relacionada con la parte práctica de esta investigación, son las redes.

El uso de software para la composición musical en el contexto de redes problematiza aún más la cuestión de la obra y la ejecución musical en relación a la materialidad e inmaterialidad de los resultados. Un posible ámbito de investigación futuro en el rubro de la música por computadora podría hacer referencia a plataformas que posibiliten el control y la expresividad a través del uso de la computadora.

La computadora puede cumplir la función de instrumento o de asistente de composición. Sin embargo, el trabajo colaborativo con prototipos tecnológicos no puede excluir la agencia que tiene un artefacto tecnológico como objetivación del conocimiento. La cuestión que plantea Bown et al. (2009) en relación a la reconfiguración de la triada composición, interpretación e instrumento arroja pistas que pueden ser de utilidad para la práctica musical y artística en este sentido. Por otro lado, las propuestas de Latour (2001) y Truax (1992) pueden arrojar elementos para pensar la computadora como un agente activo o como una extensión de nuestra capacidad perceptiva, respectivamente.

Otro de los puntos del trabajo con audio y video tiene que ver con la preponderancia que puede existir hacia un aspecto u otro. Posibles investigaciones futuras podrían atender a la definición de una experiencia inmersiva que implique el desarrollo de sistemas multicanales de video, de manera analógica a la configuración que se propone desde la música electroacústica. Esta investigación abordó la pertinencia de conceptos como la interactividad, que están directamente relacionados con la práctica y la teoría de la música electroacústica pero que también se extienden a manifestaciones actuales del arte electrónico. De cara al trabajo futuro, la noción de inmersión puede ampliar el campo de posibilidades.

La presente investigación destaca el papel del intérprete, tanto en la definición de la obra como en el aprovechamiento de los alcances de la música electroacústica. En este sentido destacamos el papel que puede tener una partitura abierta, visual o verbal en el trabajo con interacciones acotadas con sistemas interactivos. De esta manera es posible aprovechar los posibles caminos que abre una obra parcialmente delimitada.

Un posible ámbito futuro de investigación para la tecnología musical podría relacionar aspectos de la investigación artística, la filosofía de la ciencia y la sociología del conocimiento. Pero también podría considerar el desplazamiento de categorías de interacción con un intérprete musical al trabajo como diseñador de un sistema interactivo.

En el cruce y empalme de dimensiones que delimita al campo de los estudios en tecnología musical es necesario plantear un arreglo de conceptos comunes y estrategias de investigación que no diluyan las referencias a ámbitos del conocimiento. En este sentido, el trabajo se suscribe a la propuesta de erigir una serie de conceptos y métodos que permitan abordar la complejidad del área que cruza arte y tecnología (Shanken, 2010). En particular, el presente trabajo considera que este conjunto de conceptos y estrategias pueden estar emparentadas con la discusión en ciencias sociales, sobre todo para enriquecer la discusión sobre la observación en la investigación artística.

De esta relación entre conceptos, ideas, podemos alimentar un ámbito de la investigación con tecnología y música que no solamente haga referencia al desarrollo de un prototipo, a su puesta en marcha y al registro parametrizado de sus resultados. Esta perspectiva de investigación podría tomar en cuenta la historicidad de los artefactos y de los artefactos contenidos en los artefactos, de los pensamientos que se debaten una posición en el cruce aparentemente indiferenciado entre la perspectiva académica de la ciencia, la medición y la tecnología, la industria del hardware y software musical y la expresión creativa musical. Proceder de esta manera nos permite observar empalmes, distinciones y coincidencias. También nos permite detectar y elaborar una observación crítica de la tecnología y la sociedad. El dominio técnico, la escalada de recursos técnicos, el consumo y la obsolescencia, pero también la colaboración libre, la apropiación y la resistencia a la influencia del mercado pueden ser considerados para el desarrollo y la reflexión de sistemas musicales interactivos.

El trabajo presencial se diferencia del que realizamos con Leviathan en cuanto al flujo paralelo de la experiencia de intercambio de ideas entre electrónicas (video y audio)

e instrumento acústico. Al no existir este flujo paralelo compartido por el sonido, percibido como una cualidad física, el trabajo se limita al acuerdo previo que es posible poner en marcha hasta el momento de los ensayos presenciales. Para este tipo de situaciones, la portabilidad de los sistemas interactivos y la disposición de los recursos como código y materiales en plataformas compartidas de desarrollo colaborativo como Git<sup>5</sup> puede ayudar a sortear los desafíos del trabajo a distancia.

El comportamiento de los sistemas interactivos, sus reglas, sugerencias y constricciones son aproximaciones a formas de hacer y pensar. En este sentido, el estudio de los sistemas interactivos permite observar implicaciones ideológicas, explícitas u omitidas, instanciadas en el pensamiento del compositor; del punto coincidente entre el paradigma de la tecnología como objetivación del conocimiento y la música. Los recursos necesarios para esta aproximación son bastos y se extienden más allá de la música y su teoría. Una aproximación a los otros rubros, como la ciencia de la computación o el trabajo y desarrollo de proyectos colaborativos explican la división del trabajo artístico en este proyecto. En este sentido, la observación y auto-observación (también la auto-crítica) de la práctica en el trabajo colaborativo artístico podría apuntar a establecer las coincidencias existentes entre el modo de producción capitalista y la producción artística a través de la especialización. En este sentido, la misma auto-observación podría apuntar a nuevas formas de realizar piezas artísticas colectivas que extendidas hacia las formas de hacer y de pensar, podrían rebasar al ámbito artístico para extenderlo, en palabras del Comité Invisible, a “las cosas, la calle, la ciudad, la sociedad, e incluso la vida”.

---

<sup>5</sup>.Git es un software de control de versiones diseñado por Linus Torvalds, pensando en la eficiencia y la confiabilidad del mantenimiento de versiones de aplicaciones cuando éstas tienen un gran número de archivos de código fuente.

## Referencias

1. Bown, O., Eldridge, A., y McComack, J. 2009. *Understanding interaction in contemporary digital music: From instruments to behavioural objects*. Org. Sound, 14(2):188–196.
2. Collins, Nick. 2006. *Towards Autonomous Agents for Live Computer Music: Realtime Machine Listening and Interactive Music Systems*. Tesis doctoral, University of Cambridge.
3. Collins, N., McLean, A., y y Adrian Ward, J. R. 2003. *Live coding techniques for laptop performance*. Organised Sound, 8(3).
4. Comité invisible. 2014. *A nuestros amigos*. Consultado en: [http://mexico.indymedia.org/IMG/pdf/a\\_nuestros\\_amigos\\_-\\_comite\\_invisible.pdf](http://mexico.indymedia.org/IMG/pdf/a_nuestros_amigos_-_comite_invisible.pdf)
5. Cox, G. y McLean, A. 2013. *Speaking Code*. Coding as Aesthetic and Political Expression. The MIT Press.
6. Goffey, A. 2008. *Algorithm*. En Fuller, M., editor, *Software Studies: A Lexicon*. The MIT Press.
7. Hull, R. 1997. *Governing the conduct of computing, computer science, the social sciences and frameworks of computing*. *Accounting, Management and Information Technologies*, 7(4):213–240.
8. Huws, U. y Leys, C. 2003. *The Making of a Cybertariat: Virtual Work in a Real World*. Monthly Review Press.
9. Latour, B. 2001. *La esperanza de Pandora. Ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia*. Gedisa, Barcelona.
10. López-Cano, R. y San Cristóbal Opazo, U. (2014). *Investigación artística en música. Problemas, métodos, experiencias y modelos*. Fonca-Esmuc, Barcelona.
11. Magnusson, T. 2010. *Designing constraints: Composing and performing with digital musical systems*. *Computer Music Journal*, 34(4):62–73.
12. Magnusson, T. 2011. *The ixi lang: a supercollider para- site for live coding*. En International Computer Music Conference.
13. Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Leonardo (Series) (Cambridge, Mass.). MIT Press.
14. Roads, Curtis. 1996. *The Computer Music Tutorial*. MIT Press, Cambridge, MA, USA.
15. Rowe, Robert. 1993. *Interactive music systems*. Consultado en: [https://wp.nyu.edu/robert\\_rowe/text/interactive-music-systems-1993/](https://wp.nyu.edu/robert_rowe/text/interactive-music-systems-1993/)
16. Shanken, Edward. 2010. *Historicizing Art and Technology: Forging a Method and Firing a Canon*, pp. 43–70. The MIT Press.
17. Truax, B. 1992. *Musical creativity and complexity at the threshold of the 21st century*. *Interface*, 21(1):29–42.
18. Weibel, P. (2007). *It is forbidden not to touch: Some remarks on the (forgotten parts of the) history of interactivity and virtuality*. En Grau, O., editor, *Media Art Histories*. The MIT Press.

# Diseño de Productos Transmedia. Estrategia para la Expansión de Contenidos Audiovisuales.

**Darío Rojas Cervantes.**

Universitaria Agustiniana

Bogotá, Colombia

drdiseno@gmail.com

## Resumen

Este proyecto de investigación tiene como objetivo describir un método de diseño integral que posibilite al realizador audiovisual, primero: la comprensión de las variables conceptuales, de recepción y planificación del fenómeno transmediático y segundo: analizar los modos de expansión sistemática y argumentada de un universo diegético audiovisual. En este texto se proponen varias etapas que describen el proceso de planificación de un proyecto audiovisual de carácter expansivo, para que desde su concepción, responda a las cualidades y exigencias de la realización transmedia. Se busca que el lector identifique una ruta clara con la que pueda dar inicio a su propuesta audiovisual como un proyecto *nativo* (Sánchez, 2013) dentro del fenómeno contemporáneo de expansión de relatos. Dichas etapas deberán tomarse en cuenta como una propuesta flexible a las condiciones (creativas, técnicas, económicas y expresivas) inherentes y particulares a cada proyecto y al estilo y flujo de trabajo de cada realizador y equipo. La idea es adaptar cada paso a las exigencias propias de cada propósito en particular.

## Palabras Clave

Narrativa, expansiva; contenidos, transmedia; relatos, convergentes; producción, audiovisual.

## Introducción

En este texto el lector encontrará una ruta de acceso al sistema de producción audiovisual contemporáneo y a la comprensión de las dinámicas y fenómenos que se desarrollan en un medio condicionado por: A. La participación activa y propositiva de un usuario. B. La mediación de un factor tecnológico muy marcado, caracterizado la por inclusión de plataformas, medios y formatos que posibilitan el intercambio y administración de contenidos dentro del lenguaje audiovisual. Y C. El acceso ilimitado a información de cualquier índole facilitado por motores de búsqueda potentes y datos administrados por usuarios a escala masiva y global.

Para dar forma la propuesta se explorarán las siguientes etapas:

- Fase 1. Pensar en el equipo. Reforzando el staff convencional
- Fase 2. Entender el entorno y los usuarios. Web 2.0, TICS, espacios y entornos digitales. Audiencias nativas digitales y Prosumers
- Fase 3. Definir los tecnicismos. La terminología de los relatos expandidos
- Fase 4. Derivar el relato. Escribir para expandir un universo diegético.
- Fase 5. La convergencia: Factor fundamental en la comprensión de los universos diegéticos transmedia

Cabe anotar que este proyecto de investigación está condicionado por las cualidades cambiantes del contexto en el que se desarrolla. Es decir, teorizar sobre un fenómeno que depende de la rápida evolución tecnológica y las inmensas posibilidades que ofrece la comunicación digital y virtual sobre el medio audiovisual, exige al investigador y al lector la continua actualización y contraste de los términos, las consideraciones y las conclusiones logradas, entendiendo esta particularidad como parte natural del proceso investigativo. Así mismo la propuesta de planeación y diseño aquí referida es solo una descripción pragmática de todo un proceso mucho más complejo y argumentado, proceso que encuentra corpus teórico en el proyecto de investigación del cual esta ponencia hace parte.

## Fases Estratégicas para la Expansión de Contenidos Audiovisuales

Hablar de narrativas transmedia es referirse a una cantidad considerable de variables técnicas, mediáticas, conceptuales y de oficio, que exigen al realizador y su equipo un esfuerzo de aumento exponencial en comparación con la forma tradicional de producción audiovisual. Así, quien asuma un proyecto transmedia debe tener consciencia de que está ante una labor muy demandante tanto creativa como profesional

y económicamente, en consecuencia, debe ser muy crítico y analítico con las condiciones tecnológicas del medio y las exigencias narrativas que los espectadores contemporáneos le hacen al campo audiovisual. Es importante que el realizador transmedia anticipe que su trabajo estará condicionado por un flujo cambiante de procedimientos, datos y actitudes frente al que debe actuar con asertividad, inteligencia y resiliencia. Un realizador transmedia debe ser creativo, recursivo, pragmático y perceptivo.

Desde aquí, este texto girará en torno a la descripción de algunas de las etapas que se podrán tener en cuenta para la planificación y puesta en marcha de un proyecto de narrativa expansiva. Las claves que se ofrecen son: pensar, entender, definir, derivar y converger.

### **Fase 1. Pensar en el Equipo. Reforzando el Staff Convencional**

Una de las primeras consideraciones que debe hacer el realizador y/o productor transmedia es acerca del personal con el que cuenta para cumplir cada exigencia del proyecto. Realizar proyectos de tipo expansivo es contar con personal interdisciplinar con la sensibilidad para entender estrategias narrativas especiales y la creatividad para adaptarse a las condiciones de un proyecto sumamente heterogéneo. También es una obligación del realizador estar en la disposición de aceptar las condiciones de trabajo de aquellas áreas ajenas a la producción audiovisual. De esta forma el flujo de trabajo de un equipo en la tarea de producir contenidos transmedia debe ser inclusivo, ya que son necesarios múltiples profesionales conscientes de que las posibilidades narrativas de su labor son las que dan cuerpo al proyecto y por tanto muy autocríticos en el entendimiento de la importancia de su participación en este. Se supera entonces un equipo tradicional de trabajo para dar paso a todo un crew compuesto por tantos profesionales especializados como expansiones, formatos y medios se elijan para derivar el universo diegético sobre el que se trabaja. Como parte de un staff transmedia es posible encontrar arquitectos, ingenieros de sistemas, desarrolladores de software, diseñadores industriales, artistas plásticos, publicistas, community managers entre otros.

### **Fase 2. Entender el Entorno y los Usuarios. Web 2.0, TICS, Espacios y Entornos Digitales. Audiencias Nativas Digitales y Prosumers**

El panorama actual de producción audiovisual es sumamente complejo a nivel de las estructuras

sociocomunicativas que lo conforman. El surgimiento y progreso de narrativas transmedia en nuestra cultura es posible gracias a un complejo de relaciones cognitivas y productivas que se da en interfaces digitales de cobertura global. Para explicar estas condiciones de interacción comunicativa contemporánea se desarrollan teorías sobre las Tecnologías de la Comunicación y la Información (Niqui, 2011), la web 2.0 (Area, 2012; Martínez, 2012; Nafría, 2007) y los entornos digitales (Betancourt, 2013; Fernández, 2014). Seguir estas teorías es abrir un campo de análisis semiótico muy profundo que merece una atención particular si se quiere comprender al espectador contemporáneo, sus cambios, sus intereses, sus relaciones y sobre todo sus actos comunicativos.

Bajo el contexto de esta investigación es necesario entender que sin las *culturas mosaico*, los *ciberimaginarios*, los *espacios digitales* (Betancourt, 2013, p. 56), la *cultura participativa*, la *intercreatividad* (Tim Berners Lee en Fernández, 2014), la *inteligencia colectiva*, la *crowdcreativity* (Fernández, 2014) o las *hipermediaciones* (Niqui, 2011) es imposible dar forma o explicar el fenómeno de narración transmedia. Unas y otro van siempre de la mano.

Insertos en este entorno de interacción mediático/comunicativa se encuentran unos usuarios altamente participativos que dan forma a universos digitales en relación a propuestas narrativas previamente configuradas para ellos. Se da entonces una correspondencia de doble vía entre profesionales del audiovisual que crean obras de cualidades participativas y audiencias que las apropian.

Con la llegada de una internet absolutamente participativa y con el uso de dispositivos variados para acceder a las posibilidades de esta (apps, plataformas, programas, redes sociales, sites de consulta, foros, blogs, etc.), se crea una audiencia *hipercodificada* e *hiperalfabetizada* que es capaz de inmiscuirse (de forma sorprendentemente profesional) en la modificación de proyectos audiovisuales que así se lo permitan. Por audiencia Hipercodificada se describe a aquellos espectadores capaces de comprender y analizar desde múltiples lenguajes un mismo producto. Es decir que sobre una misma idea planteada por el autor estos encontrarán múltiples formas de interpretación, acceso semiótico/semántico y extracción de información, por ejemplo: preguntarán por continuidad narrativa, bandas sonoras, vestuario, signos y pistas construidos desde la

dirección de arte, demandarán un manejo inteligente, elegante y funcional de la utilería, indagarán por memorabilia, apropiaran estilos y cualidades de los personajes, teorizarán, especularán sobre la suerte de los personajes o los giros que podría tener la trama, todo esto al tiempo que cotejan y buscan información vía web que amplíe el producto que están observando.

En la misma línea, la Hiperalfabetidad da cuenta de sujetos que han logrado (muchas veces por cuenta propia) competencias tanto técnicas como conceptuales en diversidad de campos del conocimiento, este hecho les otorga criterios y argumentos para enjuiciar, evaluar y elegir qué tipo de narrativas quieren consumir y modificar, en la medida de sus gustos, intereses y necesidades de entretenimiento.

Se crea así un universo *FANMADE*, configurado por contenidos creados por y para usuarios: fan fiction, fan theories, referencias, curiosidades, explicaciones, comparaciones, predicciones y otros fenómenos de expansión soportados principalmente en las diferentes plataformas y redes sociales existentes (YouTube, Instagram, Twitter y Pinterest entre otras.)

Como es posible interpretar, la principal cualidad de este tipo de audiencias es la carencia de ingenuidad informativa, el realizador transmedia debe ser demasiado consciente de que los espectadores abordarán y retroalimentarán su producto con una batería de conocimientos previos, conceptos y datos otorgados por todo lo que encuentran en la red y es continuamente compartido, descargado, asimilado y modificado por estos. Este tipo de audiencias son sumamente críticas e inquisidoras, demandan verosimilitud en cada una de las expansiones del relato. Tienen una mirada minuciosa y curiosa que exigirá una puesta en escena convincente a la par de un relato inteligente que, más que original, deberá ser contado de forma atractiva y altamente verosímil y creativa. Nace así el *Prosumer* (Fernández, 2013), un usuario interactivo, creativo, colaborativo y propositivo que legitima, a través de la creación de contenidos, un proyecto de tipo transmediático.

### **Fase 3. Definir los Tecnicismos. La Terminología de los Relatos Expandidos**

El fenómeno de expansión narrativa implica el manejo conveniente de una terminología particular que describe y explica cada posibilidad y relación conceptual de medios, formatos, lenguajes y eventos que desde el escenario de la comunicación y la realización audiovisual

se producen para dar forma a las posibilidades del realizador contemporáneo. De esta forma: multimedia, crossmedia, multiplataforma, transmedia, derivaciones, expansiones, convergencias, spinoff, crossover, sistemas intertextuales y paratextuales, prosumer, intercreatividad, relatos híbridos y experimentales, alternancia de líneas temporales, narrativas líquidas, experiencias de inmersión, universos, obras colaborativas, contenido generado por usuarios, entre muchos otros términos deben ser clarificados para facilitar las labores de realización de este tipo de narrativas.

Básicamente se debe entender que este fenómeno es exageradamente polisémico y multiproductivo y como tal deberá diseñarse un abanico de estrategias que actúen sobre las expansiones que se realizarán en dos sentidos: uno para la construcción del universo del relato y otro para la construcción de mecanismos de colaboración e interacción del usuario.

Por lo pronto se entenderá lo transmedia como un concepto en obligada relación con otros conceptos que “en términos de comunicación, implica la producción y extensión de relatos mediante la puesta en relación de diferentes medios que, al tiempo que se producen cada uno en forma autónoma, se relacionan entre sí y contribuyen a la construcción del mundo narrativo en un proceso tridimensional” (Ugarmendía en Tapiero & Arriaga, 2013)

### **Fase 4. Derivar el Relato. Escribir para Expandir un Universo Diegético**

Una planificación coherente del universo narrativo que se expande empieza en un guion que se adapta a esta condición particular. Los creadores de narrativas transmedia deben escribir obras nucleales de forma tal que se puedan entender y facilitar todas las derivaciones y las ampliaciones del universo diegético. De esta forma recurrir al uso estratégico de Agujeros de conejo, Pistas de Migración y Espacios en Blanco (Montoya; Arango, 2015, p. 27) posibilitará a realizadores y *prosumers* una labor de expansión del relato mucho más verosímil y articulada convergentemente a la narrativa propuesta. Se seguirá entonces la propuesta de estos autores traduciendo sus postulados a posibilidades para guionistas y escritores.

### ***Obra Seminal y Obra Núcleo***

La narrativa transmedia es un fenómeno comunicacional complejo que involucra procesos de significación y codificación de múltiples lenguajes



soportados en múltiples formatos. Explicar las relaciones entre textos, productos, obras y contenidos puede ser una labor que se sustenta por sí sola en la práctica, pero a la hora de conducir dicha práctica hacia definiciones teóricas es necesario usar recursos lingüísticos un poco más complejos.

Un universo transmedia está compuesto por una multiplicidad de relatos u obras que se jerarquizarán en relación a su importancia en tanto posibilitadoras de subsecuentes expansiones. Montoya y Arango (2015) explican estos vínculos como un sistema de intertextualidades narrativas, caracterizado por establecer una relación de productos en dos ejes: uno diegético y otro paratextual, “(...) uno horizontal (que genera la relación entre los textos narrativos) y otro vertical, que involucra la relación entre un texto narrativo y otro tipo de textos (...) que ayudan a leer los primeros.” (2015, p. 19)

Dentro de este sistema, los autores definen dos tipos de relatos con mucha importancia diegética y narrativa. Son estos sobre los que el autor debe poner más empeño, volcar sobre ellos toda su creatividad y manejo estratégico de las teorías narrativas, ya que de estos productos en adelante la expansión se dará casi de forma automática en manos de prosumers y colaboradores. Estas son las *obras seminales* y las *obras nucleales*.

“Entendemos entonces por obra núcleo aquella que permite la expansión del universo narrativo o paratextual.” Será “el producto que mayores relaciones intertextuales genera, tanto en el eje diegético como en el eje paratextual, (...)” (Montoya; Arango, 2015, p. 21)

En la misma línea la obra seminal, “(...) hace alusión al producto que da inicio al sistema intertextual transmedia.” (Montoya; Arango, 2015, p. 21) “(...) el primer tiempo del relato está dado por la primera obra (obra seminal) y es este el que nos sirve para analizar las obras producidas con posterioridad, las cuales pueden tener tres posibilidades temporales diferentes con respecto a la obra seminal: anterior (precuelas), igual (sincrónicas) o posterior (secuelas).” (Montoya; Arango, 2015, p. 20)

A simple vista la diferencia entre obra seminal y nuclear tiene que ver principalmente con la rivalidad de inicio contra expansión: la seminal le da inicio al universo, la nuclear cataliza su expansión. Pero realmente ambos son conceptos muy similares en tanto generadores de narrativas expansivas. Para esta investigación la obra nuclear también tiene la cualidad

de popularizar o hacer reconocible el universo. Como ejemplo de esto se encuentra la película *Psicosis* (1960). Pocos saben que la obra literaria de Robert Bloch es la que da inicio al sistema, pero es la película de Hitchcock la que pone a funcionar todo este universo en la mente del espectador y el imaginario popular.

Entonces la labor de un escritor que desea emprender un proyecto de tipo transmediático debería iniciar en la configuración y diseño de una historia capaz de dar inicio al fenómeno de derivación, catalizar la expansión y crear vínculos entre relatos. Esto se logra activando tres recursos narrativos principales: las pistas de migración, los agujeros de conejo y los espacios en blanco. (Montoya; Arango, 2015, p. 27)

### ***Las Pistas de Migración o Easter Eggs***

Este recurso pertenece al eje paratextual y lo conforman datos, objetos o piezas que hacen parte de la puesta en escena y deben ser descubiertas por la audiencia. Para los autores pueden ser recursos de dirección de arte, ambientación o escenografía que primero, refuerzan la identidad de los personajes y segundo, se convierten en pistas que la audiencia puede seguir extradiegéticamente.

La cualidad de las pistas de migración es que son dejadas en la escena para que el espectador las apropie, se pregunte y expanda la narración siguiendo dichas pistas. Dependen del grado de observación y curiosidad del espectador: si este decide no seguirlas ellas no se activan, solo quedan como parte de la puesta en escena. Es decir que una pista de migración se legitima por el seguimiento que el usuario haga de está más allá de lo que ha visto en pantalla. Como su nombre lo indica lo invitan a migrar, a ser curioso, a completar el universo fuera del relato en sí o, si el autor así lo quiere, a otro relato derivado. Aunque en principio registrar estos seguimientos no es fácil ya que dependen enteramente del uso particular e individual que cada espectador haga de estas, si estamos frente a una herramienta de expansión narrativa que tiene muchas probabilidades de insertarse en la vida cotidiana de la audiencia. Una canción, una marca de ropa, un libro en la mesa de noche del personaje, un afiche, una página de internet abierta en la pantalla, un número telefónico, etc. De esta manera son casi infinitas las posibilidades que un autor tiene para activar a los espectadores en la expansión de su relato.

## ***Agujeros de Conejo***

Este recurso pertenece al eje diegético y está conformado, básicamente, por preguntas al interior del relato que pueden/deben ser resueltas más allá de su tiempo ficcional y conducen al espectador directamente a lo que podría ser otra expansión narrativa. Se manifiestan a través de cabos sueltos o indeterminaciones narrativas: ¿cómo llegó un protagonista a poseer ciertos objetos, conocimientos o habilidades?, algunos datos biográficos o hechos precedentes que determinan los actuales y dan a entender una experiencia previa del protagonista que merece ser contada pero que no tiene lugar en la trama dadas las limitaciones temporales, narrativas o temáticas de la historia en curso.

Entonces los agujeros de conejo generalmente están insertos directamente en la trama y son evidenciados verbalmente. Llevan al espectador a pensar en posibles ampliaciones del universo diegético del relato mucho más complejas que las pistas de migración. Pueden activarse narrativamente haciendo uso del principio de causalidad: «...es una larga historia...», «...es una historia que te contaré luego...», «ya habrá tiempo para hablar de eso...» son frases que abren arquetípicamente agujeros de conejo en la narración.

## ***Espacios en Blanco***

Este recurso también pertenece al eje diegético y lo conforman preguntas que no necesariamente deben ser resueltas pero que si se aprovechan pueden generar una oportunidad de expansión del relato. Un espacio en blanco es una acción o hecho dentro de una escena que queda pendiente al terminar esta. Así el relato continúa con su tiempo ficcional de forma coherente pero deja atrás una acción inconclusa. La conclusión de dicha acción puede darse perfectamente en un relato expandido. Los espacios en blanco estarían respaldados por el recurso narrativo de la elipsis ya que el espectador asiste a una intencionada “supresión de algún acontecimiento dentro de la linealidad temporal del relato o la historia.” (Oxford living dictionaries)

Una conclusión importante después de definir estos tres recursos es que todos pueden estar presentes en cualquier texto cinematográfico, es decir que vienen siendo recursos narrativos comunes que hoy en día se reinventan para encajar en las funciones propias de la contemporaneidad del lenguaje audiovisual. También vale la pena aclarar que estas definiciones pueden ser relativas ya que narrativamente, más de una situación

descrita dentro del universo diegético puede suscitar la aparición de estos tres recursos superando las posibilidades o cualidades aquí expuestas. Solo es cuestión de que el escritor use su intuición para clasificar a conveniencia las diversas situaciones que podrían dar pie a la expansión narrativa.

## **Fase 5. La Convergencia: Factor Fundamental en la Comprensión de los Universos Diegéticos Transmedia**

Entendiendo el fenómeno transmedia como la creación de relatos con cualidades rizomáticas, surge la pregunta: ¿Cómo dar a entender que historias múltiples, diversas, autónomas y hasta cierto punto independientes pertenecen a un mismo universo narrativo? Puede parecer contradictorio que un fenómeno narrativo caracterizado por la heterogeneidad y la diversificación deba justificarse a nivel del enlace y la concordancia de sus partes, pero se debe entender que la naturaleza de este tipo de narrativas así lo demanda.

Aunque cada uno de los relatos derivados de un proyecto expansivo se caracterice por su emancipación de la obra seminal o nuclear, el espectador debe estar en la capacidad de identificar las conexiones que se dan entre dichos relatos para poder legitimar el proyecto como transmediático. De lo contrario, es obvio que se estará frente a múltiples obras sin relación diegética/temática lo que devolverá al proyecto a la forma tradicional de producción audiovisual, es decir la narrativa transmedia pierde sentido sin estas conexiones.

Aparecen así los *datos de convergencia*, estos son recursos narrativos que garantizarán la unidad y la cohesión de las partes con el todo sin perder verosimilitud durante la fragmentación diegética. Pueden definirse como pequeñas unidades de información, signos e índices de cada obra que encontramos insertos en las demás obras o expansiones, estos serán compartidos con unanimidad por todo el universo narrativo que conforma el proyecto independientemente de la plataforma, el medio o la línea temporal en la que se encuentre o por la que ingrese el espectador. En este sentido, se hace notorio que los agujeros de conejo, las pistas de migración y los espacios en blanco son candidatos perfectos a convertirse en datos de convergencia. Pero no solo estas estrategias funcionan como datos de convergencia, aquí se encuentran las escenas post crédito, detalles de utilería convenientemente usados, frases de los personajes, personajes en sí, locaciones comunes, instituciones ficticias, entre otros.

Los datos de convergencia también propician un sentimiento de *satisfacción narrativa* para el espectador ya que, cuando este los descubre o los reconoce en las historias, siente que comprende y es capaz de dominar la totalidad del universo y seguir la propuesta narrativa del autor de un solo golpe, trazando, como si de un mapa se tratara, diferentes rutas entre medios, formatos y plataformas.

## Conclusiones

Desde la óptica que se ha utilizado en este texto para describir el fenómeno transmedia es posible evidenciar que la posibilidad de estar frente a este tipo de narrativas depende muy fuertemente (si no exclusivamente) del desarrollo de la tecnología, los medios de comunicación, las TICS y el poder de masificación de la información de los dispositivos móviles. Esta condición demanda realizadores muy creativos, sensibles y adaptables al uso innovador de los recursos que tiene a su disposición y a la comprensión de las dinámicas sociocomunicativas de la contemporaneidad.

En este trabajo se han revisado algunos pormenores conceptuales del fenómeno de las narrativas expansivas desde una perspectiva pragmática, es decir, aplicable y replicable para cualquier iniciativa de realización transmediática ya sea documental o argumental. Se debe entender que este fenómeno es exageradamente polisémico y multiproductivo y como tal deberá diseñarse un abanico de estrategias que actúen sobre las expansiones que se realizarán en dos sentidos: uno para la construcción del universo del relato y otro para la construcción de mecanismos de colaboración e interacción del usuario.

Se enumera una lista parcial de etapas que describen las condiciones a tener en cuenta para afrontar la realización de un proyecto audiovisual transmedia organizadas de tal forma que sean consecuentes para el entendimiento de las características propias del medio.

En este texto se defiende la idea de que la posibilidad de expandir un relato radica en el uso y aprovechamiento de las posibilidades de una obra seminal o nuclear, así como de las pistas de migración, los espacios en blanco, los agujeros de conejo y los datos de convergencia.

Por otra parte, la literatura que aborda el tema de la transmediatización audiovisual se caracteriza por describir las variables del fenómeno de manera aislada. A diferencia de otros textos, en este se ha analizado el fenómeno transmedia desde una serie de fases que el lector podrá emplear de forma pragmática para la

realización de una narrativa expansiva.

La intención es que el lector encuentre en este texto una vitrina integrada y cohesionada de las variables que conforman el contexto de las narrativas expansivas. Se busca brindar un espacio integrador que reúna muy convenientemente las características propias del medio bajo un solo espacio.

## Referencias

1. Manuel Area. 2012. *De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0*. From Solid to Liquid: New Literacies to the Cultural Changes of Web 2.0. Comunicar; Huelva Vol. 19, Iss. 38, 13-20.
2. María Betancourt. 2013. *Ciberimaginarios o las formas comunicativas de la participación juvenil en el ciberespacio*. Revista internacional magisterio. No. 60, enero – feb 2013. Pág. 50
3. Carolina Fernández. 2014. *Prácticas transmedia en la era del prosumidor: Hacia una definición del Contenido Generado por el Usuario (CGU)*. CIC Cuadernos de Información y Comunicación 2014, vol. 19, 53-67
4. M<sup>a</sup> Ángeles Martínez. 2012. *La estrategia 360 grados como futuro posible para la creación de contenidos. El caso de Jelly Jamm*. Universidad de Sevilla. Revista Comunicación, N°10, Vol.1, año 2012, PP.176-186. ISSN 1989-600X
5. Diego Montoya, Miguel Arango. 2015. *Los sistemas intertextuales transmedia como estrategia pedagógica: De The Walking Dead® a La Odisea*. Correspondencias & Análisis, N° 5. Universidad EAFIT (Colombia)
6. Ismael Nafra. 2007. Web 2.0. *El usuario, el nuevo rey de Internet*. Gestión 2000
7. Cinto Niqui. 2011. *La comunicación es vida. Reflexiones eclécticas sobre TICS y contenidos audiovisuales*. Editorial UOC
8. Oxford Living Dictionaries. Recuperado Marzo 28, 2018 from <https://es.oxforddictionaries.com/definicion/elipsis>
9. Xavier Ribes. 2007. La Web 2.0. *El valor de los metadatos y de la inteligencia colectiva*. Telos, - academia.edu
10. Carmen Costa Sánchez. 2013. *Narrativas Transmedia Nativas: Ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso/Native Transmedia Storytelling. Historia y Comunicación Social, supl. Especial*

*diciembre*; Madrid Vol. 18, 561-574.

11.Omaira Tapiero, Edward Arriaga. 2013. Editorial.  
*La pedagogía en la comunicación transmediática:  
brechas, escalas y transformaciones.* Revista  
internacional magisterio. No. 60, enero – feb 2013.

# Experiencia de Escritura de un Proyecto de Realidad Virtual Interactivo

**Nazly López Díaz**

Universidad Manuela Beltrán

Bogotá, Colombia

nazlymaryiths@gmail.com

## Resumen

Este trabajo reflexiona entorno a las implicaciones que sobre el lenguaje audiovisual, trae el desarrollo de contenidos para la Realidad Virtual, indagando sobre la noción de autoría y el nuevo rol del espectador, en este tipo de narrativa inmersiva.

Esto sucede en tanto se presenta el proceso de escritura para la experiencia interactiva en 360 grados “Metaverso”, que como ejercicio supuso tanto la combinación de una serie de herramientas del cine tradicional y su transformación para el lenguaje VR, como también un aporte en la comprensión del nuevo lugar del autor y del usuario en dicho formato.

Al no existir un consenso sobre la forma de diseño de contenidos para la Realidad Virtual y ante la emergencia en Colombia de estímulos para apoyar narrativas asociadas a medios no convencionales, se hace necesario registrar y sistematizar los procesos de realización, de cara a que funcionen como punto de partida para otras iniciativas.

El proceso de escritura del proyecto en realidad virtual “Metaverso VR”, se presenta como una propuesta que puede orientar a quienes se aproximan por primera a estos relatos, facilitándoles herramientas de organización y de presentación de los elementos constitutivos de la historia.

## Palabras Clave

Realidad Virtual, interactividad, escaleta VR, guión VR, storyboard, Genoma Humano.

## Introducción

La Realidad Virtual requiere del diseño de herramientas especializadas que den cuenta los retos que supone el formato. De partida, el hecho que el campo de visionado aumente del rectángulo tradicional, a los 360 grados del espacio visual ilimitado del VR, implica la existencia de un sujeto inmerso en una esfera, cuyo desempeño depende del diseño que el realizador haga del relato.

La aparente ausencia de un “frame” referencial, obliga a pensar el lugar del narrador y del receptor de un modo distinto a como se concibe usualmente en la pantalla de dos dimensiones, donde el foco de atención que

delimita cada valor de plano, está determinado por la intención de un autor que elige los énfasis en su historia. El espectador en tanto, reinterpreta desde una lectura de lo audiovisual el mensaje que se le desea transmitir, sin que exista una interacción física con el medio.

No se ignora que en la narrativa tradicional se produzcan procesos mentales y de diálogo con los contenidos audiovisuales. Lo que cambia en la Realidad Virtual, es el modo de entender el rol de un “espectador” que se convierte en “usuario” de una experiencia y la forma como éste apropia el contenido que se le ofrece. Esta apropiación implica como mínimo la generación de mayor empatía con lo narrado, al vivir la historia desde dentro y no mirando a través de una “pantalla-ventana”.

El aparente no control sobre su mirada y el hecho que la realidad virtual pueda, por la empatía generada, llegar a normalizar actitudes consideradas nocivas socialmente (entrenamiento para delinquir, pedofilia, entre otras muchas posibilidades), reta a repensar las formas de conducir las experiencias para evitar ante todo, la orfandad del relato.

La realidad virtual apunta a la creación de efectos antes que a la transmisión de información, por lo mismo, considerar la calidad, cantidad y administración de los de los estímulos audiovisuales que suceden en un tiempo que se experimenta de forma simultánea, le permitirá al usuario ubicarse espacio-narrativamente dentro de la esfera, y al realizador encarar su autoría desde una posición meta-narrativa.

Esto supone el diseño e implementación de una herramienta de escritura que asiente y justifique el propósito de participación de un usuario, que ya no se limita a ver en todas las direcciones, sino que es conducido a través del espacio, donde interactúa con distintos elementos. Se hace claridad que antes que la lógica gamificada de reto- retribución, de lo que se trata es que quien se sumerja en la experiencia, abandone el

lugar pasivo involucrándose en la historia y logre una posición clara frente al tema tratado.

El proceso creativo que se siguió en Metaverso, paso por el ensayo y el error, pero sirvió como ejercicio para hermanar el punto de vista autoral, con la participación del usuario dentro del VR.

**Contexto y Diseño de la Herramienta para Metaverso VR**

MareNostrum es la supercomputadora más grande de Europa y parte de su capacidad ha sido destinada a descifrar el código genético. A partir de ésta información, el equipo de trabajo se planteó la realización de una experiencia en realidad virtual, que diera cuenta de la preocupación que sobre las posibilidades de una nueva eugenesia, pudiera traer la promesa de la modificación genética.

El punto de partida de las primeras discusiones se basaba en la inclusión del dispositivo, es decir las gafas VR, como elemento narrativo. Más que reproducir en 360° lo que perfectamente podría visionarse en una pantalla de dos dimensiones, el espectador debía hacerse partícipe e interactuar con los elementos que le sugería la historia. Esa fue la premisa.

El trabajo de escritura del guión pasó por el proceso de diseñar un juego participativo, en que el usuario se sintiera causa y efecto del resultado producido. En otras palabras que pudiera “Influir” a través de sus decisiones, sobre la continuidad o no, de la especie humana.

Aquí comenzó nuestro coqueteo con la ciencia ficción, pues se reconoció la necesidad de salir del discurso científico hacia el terreno de lo hipotético, lo que permitiría la proyección de los posibles escenarios futuros o “derivás” de la modificación genética en humanos.

El “Transhumanismo” fue el punto de anclaje. Según éste movimiento, el momento actual de la especie es solo una transición hacia el Posthumano, quien habría superado gracias a la ciencia y la tecnología, toda vulnerabilidad física. El Transhumanismo proyecta en un espacio de aproximado de 20 años, cambios radicales en la noción de lo que hasta ahora considerábamos “humano”. Sus pilares son súper inteligencia, súper longevidad, y súper bienestar.

Apropiando el sentido de la doctrina transhumanista y adaptándolo a Metaverso, se decidió que la interacción pasara por un juego basado en sus pilares. Se retomaron “inteligencia” y “longevidad” como categorías, y se apropió de la variable “bienestar” la modificación

genética con propósitos no terapéuticos, que propone modificar únicamente características físicas, en aras de alcanzar el ideal de “belleza”.

El espectador haría un recorrido desde el espacio físico de MareNostrum, a la interfaz de la máquina y de ahí a una serie de habitaciones virtuales donde se le plantearían distintas alternativas. Al final el usuario vería una simulación personalizada del futuro consecuencia de sus elecciones.

Los elementos que se contrastan dentro de cada una de las habitaciones virtuales donde suceden las elecciones, toman su insumo de la cultura popular, la literatura, la filosofía y el arte universal, corroborando que en el alma humana el deseo por alcanzar ciertos ideales ha estado siempre presente.

**Metodología de la Escritura**

1.Partiendo de las intenciones mencionadas, se hizo la aproximación a la escritura de una primera escaleta, que compilaba en una tabla la descripción del espacio, la intención del texto sonoro y las acciones que sucedían en cada momento narrativo. A ésta tabla se le adicionaron imágenes de referencia que ilustraban los momentos estructurales del relato.

La historia iniciaba con la presentación de la máquina e inmersión en su interfaz virtual, para luego entrar en la fase de interactividad y finalizar con las proyecciones del futuro.

| ESCALETA METAVERSO                                                                  |                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Imagen                                                                              | Sonido                                                                                    | Comentario                                                                                                                                                                                                       |
|  | 1.1. Nos situamos en la plataforma frente a la caja de vidrio que contiene a MareNostrum. | 1.1. Escuchamos la voz de MareNostrum que nos da la bienvenida.                                                                                                                                                  |
|                                                                                     |                                                                                           | 1.1. Traveling desde la plataforma hacia la caja de vidrio. El movimiento se detiene a mitad de camino y se ocurre el espacio circundante a la caja de vidrio, dejando solamente la supercomputadora a la vista. |

Ilustración 1. Primera aproximación a la escaleta. La información contenida era un listado de intenciones narrativas, visuales y de movimientos dentro del espacio del relato.

2.Una segunda etapa se enfocó en dar estructura al universo del relato, imaginando la historia y la voz de MareNostrum, cantidad e intención de las interacciones, administración de la información que daba al usuario y los momentos propicios para suministrarla. A cada personaje, usuario y supercomputadora, se les asignó un rol y una misión. Básicamente el usuario como visitante, contribuiría con



información a la simulación del futuro que prepararía la máquina.

3.Se inició la escritura de las secuencias volviendo a la primera tabla. Las columnas daban cuenta de intención narrativa /voz en off /y acciones que sucedían dentro del relato.

|                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                   |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>2. MareNostrum Virtual</b><br>En este espacio se encuentra el núcleo de la computadora o soul de la que viene. Se subsume el control sobre la tecnología avanzada que representa la computadora y el espacio "virtualidad" que la contiene. | <b>Analizar, simular, almacenar</b><br>En el confluente los ríos del conocimiento humano, soy capaz de procesar vastas cantidades de datos. Puedo recrear simulaciones de objetos y espacios enormes, como tu continente, o de evaluar el comportamiento de una especie a lo largo de los siglos.<br>Si, en este mismo lugar, donde los tuyos solían venerar a Dios, hoy soy yo, un superordenador, quien tiene las respuestas.<br><i>Además</i><br>Primera intención: El usuario apunta con la mirada hacia la computadora para producir el efecto de tránsito hacia la nube de puntos. | Se entiende la caja de vidrio y el hombre MareNostrum, una supercomputadora. Posiblemente aparece el espacio circundante a la máquina que revela una capilla.<br><i>Curtis MareNostrum, Barcelona Supercomputing Center, 2017</i> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Ilustración 2. En esta versión de la escaleta las intenciones, textos sonoros y acciones se perfilaron de modo más concreto.

4.La cuarta etapa se enfocó en la escritura de un guión literario en que se afinaba el tono de la supercomputadora. En esta escritura que duró varias semanas, se suprimieron las columnas de intención y acciones, que más tarde serían recuperadas en guión técnico.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>“Cualquier cosa que se le pueda hacer a una rata se le puede hacer a un humano. Y podemos hacer casi cualquier cosa a las ratas. Es duro pensar en esto, pero es la verdad. Esto no cambiará con cubrimos los ojos.”</i><br><i>Bruce Sterling</i>                                                                                                                                                                                          |
| • • •                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Analizar, simular, almacenar</b><br>En el confluente los ríos del conocimiento humano, soy capaz de procesar vastas cantidades de datos. Puedo recrear simulaciones de objetos y espacios enormes, como tu continente, o de evaluar el comportamiento de una especie a lo largo de los siglos.<br>Si, en este mismo lugar, donde los tuyos solían venerar a Dios, hoy soy yo, un superordenador, quien tiene las respuestas.<br>[Acércate] |
| • • •                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Cientos de procesadores secuencian aquello que te conforma célula a célula.<br><i>[Pausa]</i><br>Científicos de todo el mundo centralizan aquí su investigación, que trata de paliar aspectos indeseables de la condición humana como la enfermedad, el sufrimiento, y el envejecimiento.                                                                                                                                                     |

Ilustración 3. La parte del texto de la voz en off se trabajó por separado, con el propósito de pulir y dar profundidad a la narración.

5.Mientras se concretaba la parte narrativa, se avanzaba en el diseño de la interactividad mediante una matriz sencilla de opciones. Se pensó que todo sucediera en forma de recorrido para dar sentido de avance. Así surgió la imagen de un túnel y la de una serie de habitaciones relativas a la longevidad, la inteligencia y

la belleza. Dentro de cada una al usuario se le ofrecerían dos alternativas opuestas cuya sumatoria final, conduciría a las conclusiones. Diferentes elecciones producirían conclusiones distintas.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1ra Etapa</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Longevidad</b><br/>Consecuencias: Los recursos naturales pueden ser escasos para una población tan longeva. Las personas trabajarán hasta los 900 años para poder sostener el sistema de pensiones. Habrá inestabilidad económica debido al gran número de personas.</li><li>• <b>Estabilidad a lo largo de la vida</b><br/>Consecuencias: Muertes prematuras por enfermedades</li></ul>                                                                                                                                                                                                               |
| <b>2da Etapa</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Inteligencia</b><br/>Consecuencias: Riesgo de perder el sentido común, la fantasía, la creatividad o la curiosidad. Distanciamiento entre la gente, aburrimiento de los demás y soledad. [Dentro de las leyes de mercado, las personas mas ricas y poderosas van a poder generar los vistagos más aptos para liderar la sociedad. Por cierto, los de tu tipo en un futuro van a ser obsoletos, relegados a actividades básicas y a lugares poco deseables.”</li><li>• <b>Creatividad</b><br/>Consecuencias: La sociedad será dominada por el caos y la falta de planificación a largo plazo.</li></ul> |

Ilustración 4. En la etapa previa a definir los referentes, se analizaron los pro y contra de cada opción, con el propósito de aclarar la forma idónea de representar cada alternativa.

6.Lo anterior tomó forma cuando se eligieron los referentes prestados de la literatura, la filosofía y la cultura popular. El usuario podría optar luego de ver y escuchar la citas, entre “instinto y raciocino” en la primera habitación, “belleza natural o artificial” en la segunda y en la última entre una “vida intensa” aunque corta o una “vida longeva”.

|                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1. LONGEVIDAD</b><br>El usuario ingresa al tercer espacio. Ve una az que llama su atención al lado izquierdo. Cuando se volta ve la primera opción<br><b>Vida Intensa:</b><br>[ Aparece Alegoría de la Prudencia | <b>3. LONGEVIDAD</b><br><b>Vida Intensa:</b><br>El usuario ingresa al tercer espacio. Al voltearse al lado izquierdo comienza a oír lo siguiente a través de la voz de MareNostrum.<br><b>Voz en off:</b><br>1. En la Alegoría de la Prudencia, Tiziano busca representar las tres edades del ser humano: juventud, madurez y vejez, así como el peso del tiempo que experimenta cada persona.<br>2. La luz que brilla con el doble de intensidad dura la mitad de tiempo. Y tú has brillado con mucha intensidad, Roy.<br>3. Estamos aquí para matar la guerra. Estamos aquí para reinos del destino y vivir tan bien |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Ilustración 5. Cada alternativa se representó con un referente visual y se organizaron imágenes y sonidos en una sencilla tabla.

7.Finalmente se procedió a la confección de la escaleta final o guión técnico que contenía los ítems “acción”, “descripción” y “sonidos”. La voz en off aquí solo aparece referenciada y remite al timecode de la grabación original hecha con la actriz que interpreta la

voz de MareNostrum.

En la primera columna llamada “acción” se detallaron los apuntes técnicos relativos a posicionamiento en el espacio 360°, punto de vista, duración y parte del texto en off asociado. Para ello se crearon unas convenciones de lenguaje que permitirían entender en la etapa de programación en el software Unity, qué parte del texto, los modelos 3D, el diseño sonoro y los movimientos prediseñados que aparecerían en cada secuencia.

**Vista Lateral:** Punto de vista (PV)  
**Vista cenital:** Posición en el espacio (Pos)  
**Posición objeto:** Frente, atrás, izq, der, arriba, abajo  
**Sonido:**  
**Movimiento cámara:** ascendente, descendente  
**Movimiento objeto:**  
**Parte del guión:** Intro, elección, conclusión.  
**Duración:**  
**Texto:** Desde-hasta

Ilustración 6. Las convenciones diseñadas para orientar el trabajo de los programadores, aluden básicamente al punto de vista del usuario, los movimientos de los objetos en el espacio y del eje visual dentro de la experiencia.

En la segunda columna “descripción” se menciona cómo se vería cada secuencia, aludiendo a la iluminación, movimientos de cámara y algunos efectos.

En la tercera columna se referencian los sonidos por secuencia, que habían sido identificados y codificados de acuerdo a una convención previamente acordada. Se define también su posición en el espacio.

| METAVERSO                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                       |                                                        |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| Acción                                                                                      | Descripción                                                                                                                                                                                                           | Sonidos                                                |
| Escena 0 (05_seg)                                                                           | Escena 0 (05_seg)                                                                                                                                                                                                     | Escena 0 (05_seg)                                      |
|                                                                                             | 1. Iniciamos en pantalla negra, se escuchan las campanas.<br>2. Creación inusual                                                                                                                                      | 05_pant_negra<br>05_pant_campanas                      |
| Escena 1 (01_seg)                                                                           | Escena 1 (01_seg)                                                                                                                                                                                                     | Escena 1 (01_seg)                                      |
| Vista Lateral: Punto de vista (PV)<br>Vista cenital: Posición en el espacio (Pos)<br>Frente | 1. Se crea por todo la imagen de los vitales en video 360° que aparecen alrededor del espacio al estar desde cualquier dirección.<br>2. Paso a paso se re-establece el espacio. (Contrapunto) (8 seg aproximadamente) | 01_ambiente son<br>01_pos son<br>- Posición envolvente |
| No<br>No<br>Intro<br>21 segundos<br>Cin retonos                                             |                                                                                                                                                                                                                       |                                                        |
|          |                                                                                                                                                                                                                       |                                                        |

Ilustración 7. Guión técnico desarrollado que incluye las convenciones de posición y sonido previamente acordadas. En la parte inferior izquierda se adicionó una ilustración con la secuencia correspondiente del storyboard.

8.Complementario al guión técnico, se elaboró un storyboard adaptado a la narrativa 360°: cada viñeta incluía dos imágenes, una frontal que corresponde al eje de mirada del usuario y otra cenital que es la mirada del

autor, por encima del relato. Este storyboard fue útil a la hora de aclarar la posición de elementos narrativos circundantes y la dirección de la mirada del usuario.

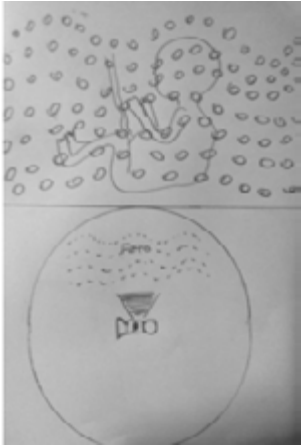


Ilustración 8. En la parte superior del storyboard se ilustra la imagen que ve el usuario y en la inferior se grafica de modo técnico hacia donde mira y cómo aparecen los elementos con los que interactúa.

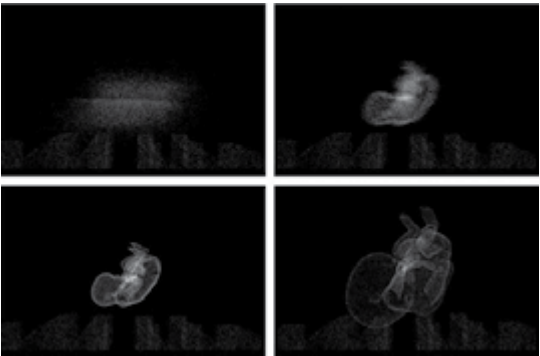


Ilustración 9. Una vez programadas las imágenes se produce la conjunción entre los dos segmentos del storyboard. Las imágenes ilustran el resultado: la figura de un feto humano se conforma desde una nube de puntos y se desplaza en dirección del usuario hasta alcanzarlo.

## Resultados

El proceso de escritura de un proyecto en realidad virtual requiere del desarrollo de herramientas que se ajusten a dicho tipo de narrativa. En el caso de Metaverso VR, surge de la necesidad de estandarizar la información entre los distintos departamentos: escritores, equipo técnico, sonidista y programadores, y se concreta en una guía metodológica que tiene como sus principales logros

el guión técnico y un storyboard frontal-cenital.

Lo que hace particular al guión técnico de Metaverso VR, es que además de contener las convenciones usuales relativas a sonido e imagen, se le incluye la variable espacial, es decir la ubicación del usuario y de los elementos narrativos, dentro de la esfera de 360 grados: arriba-abajo, derecha-izquierda, adelante-atrás.

En el caso del storyboard frontal-cenital, lo que se logra es superar la noción de bidimensionalidad del papel, permitiendo interpretar la interacción de los elementos actantes. Cada secuencia gráfica más que una serie de viñetas, ilustra dos puntos de vista: el del usuario dentro de la historia en el gráfico frontal y el del autor desde fuera de la historia en el gráfico cenital.

## Conclusiones

Involucrar al usuario dentro del relato VR, le posibilita hacer parte de la reflexión en torno al tema tratado. En el caso de Metaverso la autoría se conserva en manos de los realizadores, cuando al diseñar las opciones interactivas que desembocan en un futuro hipotético, se hace sentir al usuario causa y efecto de dicho panorama.

Esta decisión formal logra su cometido gracias al uso de herramientas de escritura diseñadas y adaptadas para la Realidad Virtual, que permitieron aclarar el punto de vista desde donde se cuenta la historia, las ideas tras el desarrollo dramático y el modo efectivo de suministrar la información para articular los hilos narrativos.

El punto de llegada fue entender que la realidad virtual no es simplemente un vídeo «sin» frame, sino que estamos ante un nuevo formato cuya gramática hay que inventar. Esto supone que cada realizador haga el balance entre la información a entregar y la creación de efecto durante la experiencia. El reto es lograr que la mirada del usuario dentro del universo VR y la del autor desde fuera, coincidan con la intención original de la propuesta.

## Referencias

SAMSUNG. *Realidad Virtual: reflexión y guía práctica*. Barcelona, 2017.

## Posters

# Lineamientos de Análisis del Entorno para la Composición de Piezas Visuales

**Juan Alejandro López Carmona, Mónica Lucía Molina Saldarriaga, Dagoberto Serna Usme**

Fundación Universitaria Bellas Artes

Medellín, Colombia

<sup>1</sup>lejandrolopez@gmail.com

<sup>2</sup>Monudea11@gmail.com

<sup>3</sup>dagosu5@hotmail.com

## Resumen

La construcción de mensajes icónicos es un proceso que implica la racionalización de contenidos provenientes de fuentes de diversa naturaleza para ser reconstruidos mediante elementos sensibles, configurantes de imágenes.

En este sentido es coherente que aquellos profesionales que deben aprender a generar imágenes de manera racionalizada, como los diseñadores de comunicación visual, necesiten desarrollar habilidades para tener una visión analítica y sistémica de los fenómenos del mundo y sus componentes, para con esta información establecer sistemas de categorías de aquello que debe ser representado, así como claridad sobre las implicaciones de los productos comunicativos visuales.

El presente estudio propone un instrumento de análisis de variables basado en el modelo taxonómico de Eleanor Rosch para la clasificación de objetos básicos en procesos cognitivos (Rosch, Mervis, Gray, Johnson, & Boyes-Braem, 1976). Instrumento que resulta altamente pertinente en la clasificación y relacionamiento de características del entorno para su posterior traducción en información icónica.

## Palabras Clave

Comunicación visual, Clasificación de variables y características, Análisis sensible, interpretación semiológica.

## Introducción

El diseño de comunicación visual desde su condición disciplinar encuentra fundamento en la construcción y proyección de códigos icónicos, que suelen obedecer a la síntesis de conceptos complejos, traducciones del entorno o codificación de datos en información de carácter visual, formas colores, proporciones y relaciones compositivas.

En este sentido es natural que en los procesos académicos en los que los estudiantes universitarios se inician en la composición de imágenes a partir de la interpretación, aparezca la síntesis de datos como una herramienta fundamental a la hora de escoger qué es

lo que debe ser representado o materializado. De otro lado, estos procesos de síntesis en diseño han de ser fundamentados en la implementación de métodos con el fin de obtener resultados que garanticen la generación iterativa de códigos visuales adaptados a entornos específicos (Rodríguez, 2004).

Pero son precisamente los instrumentos usados para el análisis y la síntesis los que no garantizan una adecuada reducción de los fenómenos, ya que parecen centrarse en aspectos puntuales como la forma, el tamaño, la escala o la simple abstracción formal, dejando a un lado condiciones particulares del contexto (Ospina Toro, 2016).

Es necesario entonces plantear unos lineamientos que desde los procesos fundamentales de formación en composición visual, permitan a los estudiantes de diseño de comunicación visual realizar una observación y un análisis holísticos, teniendo en cuenta procesos de significación, elementos identitarios, interpretación de símbolos, dinámicas sociales, económicas y culturales para comprender las relaciones tras un concepto o representación (Acaso, 2011). Todo esto a partir de la experiencia directa de observación del fenómeno, mediante análisis de campo y de variables que responden a diferentes tipologías de la imagen.

## Espacio de Aplicación

La Fundación Universitaria Bellas Artes es una institución educativa dedicada a la enseñanza a nivel profesional y fomento de las prácticas creativas en Medellín; situada en el centro de la ciudad se enfrenta a condiciones emergentes que devienen de un contexto diverso y orgánico, situación que se convierte en el escenario para el desarrollo de discursos variados y experiencias estéticas con un carácter diferenciado.

Dentro de los programas académicos de la institución se encuentra el pregrado en Diseño Visual, una disciplina de

carácter proyectual encargada de interpretar necesidades y oportunidades para plantear soluciones y alternativas comunicativas, generalmente apelando a un lenguaje visual. Esta es una característica que comparte con otras denominaciones profesionales como el Diseño Gráfico, por tanto puede usarse el término diseño de comunicación visual para referirse a esa actividad realizada en diferentes profesiones o tipologías del Diseño.

El diseño de comunicación visual, por lo menos en su etapa de aprendizaje, presenta como problema central la búsqueda de efectividad comunicativa fundamentada en la síntesis icónica de información proveniente de muchos orígenes. Para lograr esta finalidad los estudiantes que se encuentran iniciando su proceso formativo como diseñadores se valen de toda clase de herramientas basadas en la abstracción o reducción de la forma o de contenido, sin embargo no resulta muy clara la manera en la que se analiza la conexión semiológica, cultural y emocional en estos procesos.

La anterior situación tiene como resultado un proceso de construcción de imágenes que carece de adaptación contextual, aunque se logren composiciones visualmente equilibradas, por lo menos en términos de sintaxis de la imagen. Pero no se puede olvidar el poder de la imagen como elemento de conexión con procesos memorísticos y cómo detonante en procesos de relación en los que resulta más importante la narrativa lograda tras la interpretación de significados que simplemente la representación material (Damasio, 2010).

Es necesario tener en cuenta que las imágenes en tanto representaciones cumplen un papel fundamental en la comunicación al conectar variables expresivas y semánticas con los entornos en los cuales son decodificados los mensajes (Acaso, 2011). Pero el diseño de comunicación visual se enfoca en el control del contenido de las imágenes mediante la limitación de su configuración a aspectos determinados por elementos perceptuales, restando importancia a la connotación del mensaje.

En este orden de ideas pueden plantearse tres elementos problematizadores fundamentales en el fenómeno a ser analizado:

- La configuración de mensajes visuales usa referentes que buscan la eficiencia de la composición, sin relación con la función comunicativa, el repertorio visual, el contexto cultural o receptor.
- La cercanía que tienen las representaciones

icónicas con la expresión plástica tiene el potencial de cargarlas de un componente ornamental, cuya conexión simbólica resulta vaga, en algunos casos problemática o sobrante; ya que suele prestarse especial atención al resultado técnico antes que al papel de las imágenes icónicas como traducciones de un entorno.

-Lo anterior también produce que la elección de imágenes en el diseño de comunicación visual suele proceder de un inadecuado entendimiento del signo y su relación con el entorno, esto debido al énfasis en la visualidad.

Al considerar la importancia e incidencia del Diseño Visual como una actividad proyectual encargada de desarrollar objetos comunicativos a la luz de las condiciones anteriormente mencionadas resulta importante contar con un instrumento que permita a los estudiantes de Diseño, especialmente a aquellos que se centran en la comunicación visual, como los Gráficos o Visuales, lograr traducir las condiciones de un fenómeno complejo con todas sus variables en una pieza visual significativamente equilibrada.

En ese sentido cabe resaltar que dentro de los métodos aplicados actualmente para lograr la abstracción de mensajes sintetizados en piezas gráficas bidimensionales son comunes el uso de la abstracción formal, cromática y estructural, sin embargo el ejercicio docente permite ver como en el entorno académico especialmente esta forma clásica puede resultar un tanto limitada en la medida que no tiene en cuenta, casi en ningún caso, otras posibilidades o relaciones intangibles como los valores sinestésicos, emocionales, culturales y la significación de los fenómenos.

En este orden de ideas es necesario considerar que si el Diseño Visual es una disciplina encargada de dar orden a discursos y mensajes visuales provenientes de los fenómenos del mundo, con la función de suplir unas necesidades específicas; resulta importante que estos procesos de diseño apliquen técnicas de análisis que logren una síntesis concreta y conectada teniendo en cuenta todas las variables del contexto para dar una respuesta ajustada a condiciones particulares.

### **Instrumento: Taxonomía de Variables**

En términos de aplicación de métodos de diseño, capaces de entregar una categorización de las características de los fenómenos del mundo en las etapas fundamentales del aprendizaje del Diseño Visual



en la Fundación Universitaria Bellas Artes de Medellín, los estudiantes emplean como base fundamental un instrumento de clasificación taxonómica desarrollado por la antropóloga *Eleonor Rosch*, quien en el texto *Basic Objects in Natural Categories* plantea tres escalas de clasificación de objetos o fenómenos fundamentada en su complejidad a la hora de ser definidos, teniendo como resultado tres niveles diferentes:

**-Básico**, es el nivel donde se agrupan las categorías que requieren de un menor esfuerzo perceptivo, tienen muchos atributos entre sí o sencillamente no es posible llegar a un nivel de especificidad muy alto.

**-Supraordinado**, este nivel incluye las categorías básicas, se trata de conceptos con un mayor nivel de abstracción, existen pocos atributos definibles desde la experiencia tangible, generalmente se trata de conceptos cuya explicación es abstracta si no se usan ejemplos.

**-Subordinado**, existe una mayor cantidad de información y definición de características, los ejemplos son puntuales y obedecen a elementos claramente reconocibles (Rosch, Mervis, Gray, Johnson, & Boyes-Braem, 1976).

La clasificación taxonómica propuesta por Rosch presenta una gran ventaja frente a la categorización de elementos constituyentes del mundo, ya que se convierte en un instrumento que permite valorar diferentes niveles de abstracción conceptual, así como diferentes formas de relación entre características.

A continuación se puede observar un ejemplo de la adaptación a cuadro de variables de la taxonomía de Rosch, aplicada por los estudiantes de primer semestre de Diseño Visual en una etapa primaria de análisis de análisis – ver Tabla 1, este ejemplo corresponde a una clasificación de los colores de la imagen presentada en el Gráfico 1.



Gráfico 1. Fuente: Captura de los autores, 2013.

| Nivel Supraordinado    | Nivel Básico    | Nivel Subordinado         |
|------------------------|-----------------|---------------------------|
| Colores                | Armonías        | Analogías complementarios |
|                        | Cálidos         | # e7bb83<br># f3e9a8      |
|                        | Fríos           | # 58585d<br># 15171e      |
| Escala de Iconicidad   | Escala Número 8 | Fotografía color          |
| Elementos Compositivos | Tensión         | Centralidad               |
|                        |                 | Radiación                 |
|                        |                 | Contraste                 |
|                        |                 | Dirección                 |
|                        | Continuidad     | Límites laterales         |

Tabla 1. Ejemplo básico taxonomía de Rosch

Fuente: Elaboración de los autores a partir del modelo propuesto por Rosch (Rosch, Mervis, Gray, Johnson, & Boyes-Braem, 1976).

Como puede apreciarse el cuadro de clasificación taxonómica permite categorizar diferentes elementos constituyentes de un fenómeno – en este caso una imagen figurativa-; pero es necesario hacer énfasis en tres hechos importantes frente al instrumento de Rosch adaptado a las necesidades de este documento:

-La posibilidad de generar diferentes relaciones para una característica, lo que conduce a determinar la importancia de la misma en cuanto a su incidencia

en los otros elementos valorados.

- Se puede generar un desplazamiento horizontal entre categorías, para aumentar o reducir los niveles de especificidad del análisis dependiendo de las necesidades o requerimientos particulares.
- La extensión vertical de la tabla de categorización taxonómica no está limitada a una cantidad específica, lo que permite generar el número de categorías que sea necesario.

Ahora si se piensa en un desplazamiento horizontal de las categorías hacia la izquierda podría decirse que colores pasaría a ser una categoría básica, en una supraordinada que podría recibir un nombre como playa, en caso de ser otro tipo de clasificación. Pero se solicita al lector pensar en el caso de un desplazamiento hacia la derecha, en el que color pasaría a ser el fenómeno específico y armonías pasaría a ser una categoría supraordinada, de la siguiente manera:

| Nivel Supraordinado | Nivel Básico    | Nivel Sub-ordinado                                                                |
|---------------------|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Armonías Cromáticas | Análogos        |  |
|                     | Complementarios |  |

Tabla 2. Desplazamiento a la izquierda en la Taxonomía de Rosch  
Fuente: Elaboración de los autores a partir del modelo propuesto por Rosch (Rosch, Mervis, Gray, Johnson, & Boyes-Braem, 1976)

Además empieza a ser claro que la información depositada en la taxonomía no es únicamente de carácter textual, del mismo modo que las características obedecen a posibilidades materiales y relacionales diversas, las formas de registro de variables también pueden ser numerosas en su tipo. Por ejemplo a continuación es posible ver una variación en la que se clasifican elementos sinestésicos:

| Nivel Supraordinado           | Nivel Básico | Nivel Subordinado |
|-------------------------------|--------------|-------------------|
| Interpretaciones sinestésicas | Clima        | Cálido            |
|                               |              | Húmedo            |
|                               | Sonido       | Brisa             |
|                               |              | Olas              |

Tabla 5. Ejemplo especificidad en Taxonomía de Rosch

Fuente: Elaboración de los autores a partir del modelo propuesto por Rosch (Rosch, Mervis, Gray, Johnson, & Boyes-Braem, 1976)

Este sistema adaptado de la propuesta de Rosch presenta como ventaja sobre otras cartas tipológicas, la posibilidad de una categorización ramificada, más coherente con los procesos de generación de mapas mentales y más efectiva a la hora de determinar o incluso descubrir relaciones entre variables.

Hasta aquí es claro que el instrumento tiene la posibilidad de recibir o categorizar información de cualquier naturaleza, sin embargo surge la necesidad durante el ejercicio académico con estudiantes de extender casillas hacia la izquierda, debido a que cada variable empieza a adquirir unos valores elementales a ser definidos con mayor detalle. El ejercicio ha demostrado que es posible extender el número de filas con el fin de categorizar otros tipos de datos, como por ejemplo significativo, significado e interpretación sinestésica, así como muchos otros datos que permiten reducir el nivel de ambigüedad y ansiedad en los resultados compositivos – ver tabla a continuación.

| Nivel Supraordinado | Nivel Básico | Nivel Subordinado | Pictograma | Escala de iconicidad | Significante | Significado | Interpretación Sinestésica | textura | Color | Forma | Estructura visual |
|---------------------|--------------|-------------------|------------|----------------------|--------------|-------------|----------------------------|---------|-------|-------|-------------------|
|                     |              |                   |            |                      |              |             |                            |         |       |       |                   |
|                     |              |                   |            |                      |              |             |                            |         |       |       |                   |
|                     |              |                   |            |                      |              |             |                            |         |       |       |                   |
|                     |              |                   |            |                      |              |             |                            |         |       |       |                   |

Tabla 4. Variación propuesta a la taxonomía de Rosch, con el objetivo de determinar las variables con mayor exactitud

Fuente: Elaboración de los autores

Es necesario dejar claro que la estructura permite flexibilidad en el sistema de categorización, por tanto en los ejercicios de aplicación los estudiantes generan variaciones adaptadas a necesidades particulares.

## Ejecución del Ejercicio

Para poner en práctica los elementos determinados y definidos hasta este momento se pueden plantear ejercicios de síntesis de fenómenos tangibles, en el caso de la aplicación en la Fundación Universitaria Bellas Artes se proponen ejercicios enfocados desde temas particulares, como ciencia ficción, gastronomía, música o cine; también es posible hacerlo a partir de salidas de campo en las cuales los estudiantes aplican dispositivos de registro como cartografías, estesiografías, entrevistas, diarios de campo, registro de información sonora, videográfica, fotográfica y sensible (olores, texturas, colores, sensaciones, emociones, entre otros). Una vez hecho esto se cuenta con una gran cantidad de variables y características que deben ser clasificadas, abstraídas y relacionadas.

En el Gráfico 2 es posible apreciar una taxonomía de variables realizada a partir de una salida de campo al municipio de San Pedro de los milagros, Antioquia; en la que los estudiantes deciden asumir un análisis sinestésico del entorno.



Gráfico 2. Cuadro de variables ejercicio parcial Laura Marín, Mateo Parra, y Tomás Sierra

Fuente: Captura de los autores – tema: Variables sintetizadas de salida de campo municipio San Pedro de los Milagros, Antioquia, primer semestre 2017.

Posteriormente realizan una composición de tres piezas en las cuales realizan la traducción de las variables a elementos de sintaxis visual como forma, estructura, color, leyes de Gestalt, entre otros, ver Gráfico 3.

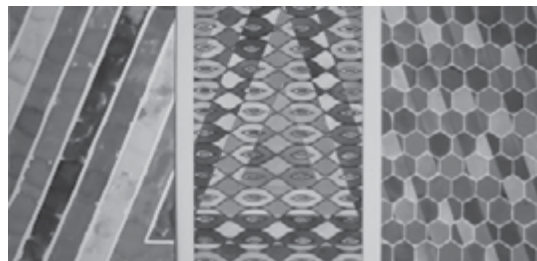


Gráfico 3. Composición producto de la definición de variables ejercicio parcial Laura Marín, Mateo Parra, y Tomás Sierra

Fuente: Captura de los autores – tema: Variables sintetizadas de salida de campo municipio San Pedro de los Milagros, Antioquia, primer semestre 2017, ecolines sobre opalina.

## Referencias

- Acaso, M. (2011). *El lenguaje visual*. Barcelona: Paidós.
- Damasio, A. (2010). *Y el cerebro creó al hombre*. (F. M. Orti, Trad.) Barcelona: Ediciones Destino S.A.
- Ospina Toro, W. (2016). El método en diseño como expresión de producción de conocimiento. *KEPES*, 51-71.
- Rodríguez, L. (2004). *Diseño: estrategia y tácticas*. Mexico: Siglo XXI Editores.
- Rosch, E., Mervis, C., Gray, W., Johnson, D., & Boyes-Braem, P. (1976). Basic Objects in Natural Categories. *Cognitive Psychology*, 8, 382-439.

# El Pluralismo Cultural Expuesto en el Contexto Académico a partir del Diseño de una Estrategia de Comunicación

**Norberto Fabian Diaz Duarte**

Investigador grupo GIACODI

Corporación Educativa ITAE

Bucaramanga, Colombia

norberto.diaz@docentes.itae.edu.co

## Resumen

La presente investigación se desarrolla tomando como base el contexto académico de las artes y el diseño en la ciudad de Bucaramanga, siendo este el que mayor sensibilidad tiene para abordar la problemática de la discriminación, y a su vez identifica expresiones de diversidad por las características que pueden adoptar los participantes en el rol de prosumidores (productores+consumidores) dentro del lenguaje transmedia.

Atendiendo a estas consideraciones, debe ser la labor del investigador la de diseñar estrategias que puedan visibilizar el pluralismo cultural iniciando principalmente en el contexto educativo donde interviene cotidianamente y se puede involucrar de manera directa a la comunicación para que puedan estas ser llevadas a otros contextos a través de las narrativas transmedia motivando la experiencia de usuario.

## Palabras Clave

Discriminación, Pluralismo cultural, experiencia de usuario, narrativas transmedia

## Introducción

Desde la mirada del investigador se establece un precedente conceptual acerca de las narrativas transmedia y su relación con las estrategias de comunicación que se han venido dando en la sociedad.

Las bases teóricas de esta investigación se construyen a partir de la discriminación, un problema social que se explica desde lo contemporáneo, con una mirada en el contexto educativo y su relación con la era digital. Por otra parte, se evidencia una transición que va de lo social a lo comunicacional, se explica la relación que tiene la diversidad con el pluralismo cultural y la manera en que las sociedades plurales son reflejo de comunidades tecnosociales que se manifiestan todos los días en la convergencia digital de los medios de comunicación.

Dentro de ese marco, se hace visible la transición que se viene dando de los roles en el proceso comunicativo, el emisor es ahora un diseñador de experiencias, el medio es el mensaje, y el receptor un prosumidor.

Los espectadores ahora usuarios son quienes aportan significativamente a lo que hoy se conoce como comunicación transmedia.

La presente investigación se construye a partir de una metodología cualitativa utilizando el design thinking “una disciplina que pretende aplicar el proceso de diseño como enfoque holístico para la resolución de problemas.” (Gasca, 2015, p.2), es así, como a través de unos pasos se puede involucrar al usuario mezclando instinto y racionalidad para generar ideas con impacto directo en la población.

## Diversidad sin Discriminación en el Contexto Educativo

La diversidad es una manifestación cultural que va más allá de los rasgos visibles en los seres humanos, está en todas partes, en lo que se puede ver y en aquello que, aunque no se ve se puede sentir y entender, sin embargo; esta diversidad suele ser opacada o menospreciada debido a otras expresiones que toman las diferencias como algo negativo y ven a la diversidad como algo que no debería ser. “existe discriminación cuando se hacen distinciones, exclusiones, restricciones o preferencias con el propósito de menoscabar o anular los derechos fundamentales de las personas” (Declaración Universal de los Derechos Humanos, 1948).

En ese sentido, algunos autores categorizan estas acciones como discriminatorias y excluyentes, no se podría hablar de diversidad sin antes tener claro algunos abordajes que se han venido planteando. A este respecto, Hottois plantea que “discriminar es distinguir, diferenciar con consecuencias prácticas más o menos graves y con base en criterios injustificables. Los criterios que motivan la discriminación son injustificables ya sea por razones lógicas y objetivas o por razones morales”. (Hottois, 2007, p.48). Sean cualesquiera que sean los motivos, la discriminación no tendría una razón para

existir en el mundo, ya que partiendo del planteamiento de la Declaración Universal de los Derechos Humanos al sostener como premisa fundante que “todos los humanos, hombres y mujeres, no importando el contexto en que viven en el mundo, nacen libres e iguales en dignidad y derechos”, (Declaración Universal de los Derechos Humanos, 1948) “está sentando las bases, por un lado, para rechazar y erradicar todo tipo de discriminación y, por el otro, para salir a la defensa de cualquier manifestación discriminatoria”. (Magendzo, 2000, p.180).

En esa línea se trata de una propuesta de suma y no de resta: todas las expresiones culturales, étnicas, religiosas, lingüísticas, están llamadas a estar presentes en la comunidad sociopolítica, a desarrollarse sin represión, libremente. Subyace aquí el axioma antropológico de la igualdad de las culturas en cuanto a manifestaciones magníficamente diversas de una misma naturaleza humana. (Gimenéz, 2003, p.15)

Lo anteriormente expuesto, da cuenta de dos aspectos relevantes, la discriminación segmenta y clasifica a las personas en grupos diferentes partiendo de características negativas, por otra parte, la diversidad celebra esas diferencias y las toma para generar una sociedad mejor e incluyente.

Finalmente, en la educación convergen estos dos fenómenos y es el lugar donde se debe prestar más atención a la manera en cómo se propagan tanto a nivel positivo como negativo que desafortunadamente se han resaltado más las expresiones homogéneas que no avivan a la diversidad sino se han quedado en esquemas generalizados del deber ser, estigmatizando de una u otra forma las diferencias.

La educación no ha estado exenta del fenómeno de la discriminación, por el contrario, en la perspectiva de implementar un modelo cultural y educacional homogeneizante, se ha transmitido históricamente un esquema de significaciones y representaciones simbólicas que corresponden a la cultura de los grupos culturalmente dominantes de la sociedad. (Magendzo, 2000, p.186)

En consecuencia, se imparten los mismos modelos educativos en diferentes países del mundo, los años pasan, las guerras suceden, los cambios políticos se dan, las ideologías se transforman y a pesar de esto, se sigue desaprovechando la riqueza cultural de cada territorio y la diversidad que allí se encuentra debido a los intereses de los que se encuentran al mando.

## **Diversidad en la Era de la Convergencia de Medios**

Atendiendo a estas consideraciones, no se podría pensar en que el contexto educativo sea homogéneo, es decir, currículos rígidos diseñados para un estudiante en particular, obligando a que los demás deban adaptarse, docentes sin derecho a discriminar o juzgar, al contrario, se convierten en difusores de la diversidad y del pluralismo cultural como eje de la misma.

La propuesta de una educación para la diversidad invita a reconocer la multiplicidad de sentidos que se están construyendo y reconstruyendo; induce a escuchar la multiplicidad de voces viejas y nuevas que emanan de las tradiciones del pasado o bien que se han erguido recientemente; estimula los cruces interculturales a partir de la variedad, de las desigualdades y las tensiones que producen los contactos y los diálogos culturales horizontales. Surge, desde esta postura, con fuerza, un apego, a veces descontrolado, hacia el pluralismo. (Magendzo, 2000, p.189)

Al mismo tiempo, esta educación para la diversidad debe cumplir una función mediática, ya que desde allí se pueden propiciar otros escenarios más sensibles y abiertos, una era de la convergencia de medios que valore, visibilice y promueva la diversidad.

En virtud, “el medio digital es el que mayor inmersión ofrece, ya que ningún otro permite al usuario ser protagonista de una historia, pudiendo elegir, o teniendo la sensación de elegir el rumbo de los acontecimientos y el destino de sus personajes”. (González, 2012, p.173), esto, transforma directamente la manera en la que no solo se producen los contenidos, sino también en su forma de consumo. Ahora “las audiencias deciden qué, cómo, cuándo y dónde van a consumir la información. (González, 2012, p.172)

Con esa finalidad, y en este caso citando a Jenkins cuando afirma que “la convergencia altera la relación entre las tecnologías existentes, las industrias, los mercados, los géneros y el público. Altera la lógica con la que operan las industrias mediáticas y con la que procesan la información y el entretenimiento los consumidores de los medios”. (Jenkins, 2008, p. 26-27). Por su parte, Barbero sostiene que “la convergencia digital tiene que ver con lo más visible y contable hoy”. (Barbero, 2008, p.24), es decir, que cada medio deja de cumplir una función por separado, para generar una digitalidad intermedial en la cual “el cine se sale de la sala y la televisión se sale de la programación diaria,

de las franjas horarias” (Barbero, 2008, p.24), para evolucionar en la web, y en la cultura transmedial.

En ese sentido, “las narrativas transmedia (NT) son un fenómeno narrativo, mediático y cultural” (Lugo, 2016, p.13), que cobran mayor fuerza en la era digital mencionada anteriormente, ya que las personas antes disfrutaban de cada medio por separado para conocer una historia, aquí todo se basa en un gran universo narrativo en el cual una historia puede expandirse a otros medios sean análogos o digitales, vinculando a los usuarios en la construcción del relato. Una definición interesante de transmedia, de acuerdo con Renó, Versuti, Gonçalves y Gosciola (2011), es que un texto en un proceso comunicacional puede tener su exhibición vinculada con varios medios, de distintas maneras, interfiriendo unas en las otras, completando, alterando, pasando de una a otra, impregnando el mensaje con sus peculiaridades. A este cambio de un medio a otro se le denomina transmedia.

Se habla entonces de “un tipo de relato donde 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 proceso de expansión” (Scolari, 2013, p. 46). Son ellos, los antiguos espectadores ahora usuarios, los que ayudan a que el relato o la historia que se quiera contar pueda desarrollarse en uno u otro medio, si bien es cierto, no solo intervienen los creadores, sino también son los consumidores quienes propician la “integración de múltiples textos para crear una narración de tales dimensiones que no se puede confinar a un único medio” (Jenkins, 2008, p.101).

Al mismo tiempo, “las narrativas transmedia se extienden de un extremo a otro de la ecología mediática, abarcando viejos y nuevos medios. También atraviesan los géneros: hay narrativas transmedia en la ficción, en el periodismo, el documental o la publicidad.” (Scolari, 2014, p.73) lo que antes se disfrutaba de manera independiente por cada medio, ahora adquiere un valor cultural más significativo al involucrar las personas, ya que estos al sentirse parte de la historia, se convierten en los futuros clientes o consumidores que van a dinamizar la manera en como los contenidos adquieren valor económico y de esta manera más impacto para la sociedad. “Los discursos políticos, científicos, religiosos o educativos no se quedan atrás y poco a poco comienzan a transmediatizarse. (Scolari, 2014, p.73).

En relación, cualquiera que sea el contenido podría

ser susceptible de ser adaptado a este lenguaje que con el paso de los años ha venido adquiriendo más valor debido a que en un inicio, fue aplicado en la publicidad; hoy en día como lo manifestaba Scolari anteriormente, se podría construir una estrategia de comunicación transmedia para hablar de un tema como por ejemplo el pluralismo cultural, el cuál es la base temática de esta investigación y llevado mediante el entorno digital al contexto educativo, puesto que, allí no solo convergen personas, sino también los medios que ellos utilizan, es diversidad para la convergencia.

## **Experiencia de Usuario y Nuevos Roles en la Comunicación Transmedia**

En consecuencia, surge como lo denomina Damian Kirzner la era del sexto sentido en donde la mediamorfosis o transformación mediática, altera de una u otra forma tanto los modos de producción como de consumo de contenidos. “La irrupción de las TIC han producido un fuerte cambio en la estructura de las audiencias. Ya no tratamos con espectadores, sino con prosumidores, es decir, que ahora los espectadores pueden ser productores + consumidores.” (Kirzner, 2014, p.107).

La palabra prosumidor –en inglés, prosumer-, es un acrónimo que procede de la fusión de dos palabras: “producer” (productor) y “consumer” (consumidor). El concepto fue anticipado por Marshall McLuhan y Barrington Nevitt, quienes en el libro *Take Today* (1972), afirmaron que la tecnología electrónica permitiría al consumidor asumir simultáneamente los roles de productor y consumidor de contenidos. (Islas, 2008, p.71)

Vinculado al concepto, La necesidad de contar historias ha estado inmersa en la historia no solo de la comunicación, sino desde la misma humanidad, siempre se ha tenido la necesidad de decir algo, lo que quizás ha cambiado o ha evolucionado es la forma como se transmiten esas historias; desde la palabra hablada, el voz a voz, pasando por la palabra escrita y con esta todas sus derivaciones en la manera como se escribe. Hoy en día en la era digital, estas maneras o medios de comunicar se han transformado y las historias que se cuentan ya no solo se acompañan de palabras, sino también de imágenes, sonidos y videos que transforman la recepción de estas.

Las personas han tenido también que cambiar a la par que los medios de comunicación y poco a poco adaptarse a estas nuevas formas no solo de recibir la información,



sino también de producirla; las historias que antes eran contadas por los abuelos, se transformaron en relatos literarios que luego fueron llevados a la televisión, algunas se proyectaron en cine y hoy permanecen todas las anteriores en internet.

Como lo expone Spinelli (2004) este modelo la comunicación es entendida solo como transmisión de información de un emisor (E) que envía su mensaje (M) a un receptor (R). Aquí el emisor es el único protagonista activo del proceso frente a un receptor pasivo. Es decir que quien emite, es quien posee el saber legítimo del contenido del mensaje; mientras que, al receptor no se le reconoce otro papel que el de decodificar correctamente la información que se le propone. (p.1)

Dentro de ese marco, los universos transmedia transforman la forma de consumo de las historias y le dan la libertad al consumidor de llegar hasta el punto que desee conocer o, en definitiva, si no está de acuerdo con lo que ve; proponer nuevos giros o formas de disfrutar del relato.

Sin embargo, este concepto no sería válido sin hacer referencia a la usabilidad y específicamente a la manera como estos usuarios interactúan con el contenido para evaluar su calidad y desempeño en comparación de otros que abundan en la web.

Sobre la base de las ideas expuestas, sería absurdo hablar de diversidad en comunicación sin tener en cuenta a los posibles usuarios, el diseño de la estrategia debe ser incluyente en todos los sentidos, propiciando un diálogo abierto entre su calidad y su diseño accesible, “se da la paradoja de que mientras que un diseño usable requiere delimitar a su audiencia potencial con el fin de diseñar para lo concreto, un diseño accesible implica la necesidad de diseñar para la diversidad” (Hassan y Martín, 2004, p.2). Es así, la presente investigación debe abordar estos aspectos pensando en la heterogeneidad de necesidades de acceso presentadas por la audiencia específica y la necesidad de generar contenidos coherentes con la concepción de una sociedad plural.

## Construyendo la Experiencia Metodológica

La presente investigación se realiza a partir de un enfoque cualitativo, manejando un diseño de investigación-acción, el cual busca mediante un alcance descriptivo evidenciar el pluralismo cultural usando la metodología *design thinking* a partir del análisis que evidencian las expresiones de discriminación que se presentan en el contexto académico conformado por

estudiantes, docentes y administrativos para realizar el diseño una estrategia transmedia.

En este caso, la muestra estará conformada por los diferentes actores sociales que intervienen en la comunidad académica entendida por estudiantes, docentes y administrativos de los programas de Artes Audiovisuales, Producción de la Moda, Interiorismo y decoración de espacios y Diseño gráfico de la Universidad Autónoma de Bucaramanga, La Corporación Educativa ITAE y la Universidad de Investigación y Desarrollo en Bucaramanga, Colombia, los cuales son a priori, el reflejo de un mayor pluralismo cultural, por su profesión y sensibilidad para crear los contenidos que serán la base de la estrategia.

Para la presente investigación se utilizarán como instrumento de recolección de los datos grupos focales y entrevistas en profundidad a expertos.

Los grupos focales se abordarán con una muestra representativa teniendo en cuenta criterios como el género y rol en el contexto académico, se harán cuatro de manera presencial, uno de acuerdo a cada disciplina (Diseño de Moda, Artes Audiovisuales, Interiorismo y decoración de espacios y Diseño gráfico) y uno de manera virtual en la red social *facebook*, en el que los participantes accederán de manera voluntaria a partir de una invitación.

Este último será un punto de encuentro para desarrollar una serie de retos basados en la metodología *design thinking*, que se enmarcará en la fase de observación de la investigación-acción y dará respuesta a los objetivos planteados en este estudio.

De igual manera, se entrevistarán cuatro expertos temáticos en las áreas de educación, arte, estudios sociales y género, con el propósito de examinar en profundidad la problemática descrita anteriormente entendida desde los participantes, acorde con la fase de pensar de la investigación-acción.

Finalmente, se establecerá el diseño de la estrategia de comunicación transmedia #YoSoyDivers@, a partir de los resultados obtenidos en las fases previas de esta investigación para visibilizar en la comunidad académica la concepción de una sociedad plural e identificar a partir de expresiones de discriminación relacionadas con etiquetas o arquetipos sociales las manifestaciones de diversidad que se encuentran allí y son el reflejo de otros contextos sociales en donde también convergen personas.

## Conclusiones

Se sugiere, que #YoSoyDivers@ se pueda posicionar como símbolo de la visibilización del pluralismo cultural no solo en entornos académicos, sino en cualquier tipo de estructura organizacional, que dé cuenta de la relación de muchas personas en un entorno pensando de manera colectiva y no individual. Este esfuerzo, debe acabar con las etiquetas sociales que causan segmentación.

En ese sentido, este tipo de proyectos pueden ser el punto de partida para establecer nuevos valores sociales y mitigar poco a poco las situaciones de discriminación y exclusión que se puedan presentar, conociendo las características de la pluralidad cultural, su relación con la tolerancia horizontal y la vinculación de la justicia social a partir de las expresiones de un grupo de individuos que pueden ser como cualquiera de nosotros.

## Referencias

- Gasca, J. (2015). *Design Thinking*. LEANERS. Transformación digital, tendencias y nuevos modelos de negocios, 8.
- Giménez, C. (2003), “*Pluralismo, multiculturalismo e interculturalidad: propuesta de clarificación y apuntes educativos*”, en *Educación y Futuro: Revista de Investigación Aplicada y Experiencias Educativas*, N° 8, pp. 9-26.
- González Fernández-Villavicencio, N. (2012). *Alfabetización para una cultura social, digital, mediática y en red*. Revista española de Documentación Científica, 35(Monográfico), 17-45. doi:<http://dx.doi.org/10.3989/redc.2012.mono.976>
- Hassan, Y., Martín Fernández, F. J., & Iazza, G. (2004). *Diseño web centrado en el usuario: usabilidad y arquitectura de la información*. Recuperado de: [https://www.upf.edu/hipertextnet/numero-2/disenio\\_web.html](https://www.upf.edu/hipertextnet/numero-2/disenio_web.html)
- Hottois, G. (2007). La diversidad sin discriminación: entre modernidad y posmodernidad. *Revista Colombiana de Bioética*, 2 (2), 45-76.
- Islas, O. (2008). *La sociedad de la ubicuidad, los prosumidores y un modelo de comunicación para comprender la complejidad de las comunicaciones digitales*. Razón y palabra, 13(65).
- Jenkins, H, Deuze, M. (2008) *Convergence culture. Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 14(1) Pg. 5-12. Doi: 10.1177/1354856507084415.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (Vol. 175). Grupo Planeta (GBS).
- Kirzner, D. (2014). *Contenidos y nuevos hábitos de consumo en medios*. En F. Irigaray, & A. Lovato, Hacia una comunicación transmedia (págs. 106–111). UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario.
- Magendzo, A. (1994). *Educación en Derechos Humanos: apuntes para una nueva práctica*. Chile: Corporación Nacional de Reparación y Reconciliación y PIIE.
- Magendzo, A. (2000). *La diversidad y la no discriminación: Un desafío para una educación moderna*. Pensamiento Educativo, 26, 173-200.
- Martín Barbero, J. (2008). *Diversidad cultural y convergencia digital*. IC Revista Científica de Información y Comunicación, 5, 12-25.
- ONU- Asamblea General (1948). *Declaración universal de los derechos humanos*. Recuperado de <http://www.un.org/es/documents/udhr/>
- Renó, D., Versuti, A. C., Gonçalves, E. M., & Gosciola, V. (2011). *Narrativas transmedia: diversidade social, discursiva e comunicacional*. Palabra Clave, 1-15.
- Rodríguez, N. L. (2016). *Diseño de narrativas transmedia para la transalfabetización*. (tesis doctoral). Universitat Pompeu Fabra. Barcelona.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Scolari, C. (2014). *Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital*. Anuario AC/E de cultura digital, 71-81.
- Spinelli, E. (2004). *Los modelos de comunicación*. Recuperado de: [http://www.infoamerica.org/documentos\\_pdf/spinelli01.pdf](http://www.infoamerica.org/documentos_pdf/spinelli01.pdf)

## **LA AMALGAMA - Aproximaciones al Diseño de Producción como Objeto de Diseño en sus Dinámicas de Uso y Usuarios en el Audiovisual.**

**Diana Soler**

Maestrante Maestría de Diseño Universidad Nacional del Colombia

Bogotá D.C. Colombia

dcamargos@unal.edu.co

### **Resumen**

Este proyecto de investigación busca establecer al diseño de producción como objeto de diseño, en su amplio sentido estético, simbólico y arte-factual; y su relación con el uso y el usuario en la producción audiovisual, sea esta cinematográfica, comercial o musical. Para ello se hará un rastreo temporal y geográfico del término diseño de producción desde la dirección de arte, abordando la escuela europea y anglosajona, hasta llegar al contexto próximo colombiano, para entender la evolución y profesionalización del diseñador de producción y hacer un abordaje conceptual, sistémico y metodológico desde la epistemología basada en la praxis, lo cual se espera de cuenta de una metodología de pensamiento en diseño para el diseño de producción audiovisual.

### **Palabras Clave**

Diseño de producción, objeto de diseño, pensamiento de diseño, audiovisual, epistemología, usos y usuarios.

### **Introducción**

El audiovisual es la orquestación sincrónica de diferentes departamentos artísticos que confluyen en la interpretación y abstracción estética, simbólica y funcional del texto narrativo sea este guion, brief o lírica. Allí confluyen diferentes saberes en pro de la construcción de la imagen audiovisual y en movimiento, como un simbiote de saberes que se materializan en la imagen reproducida en la sala de cine, la televisión, internet u otras plataformas multimediales.

El punto de partida es el texto, allí se propone un diseño narrativo, visto como la estructura que articula los elementos relevantes de la historia “La estructura es la selección de acontecimientos extraídos de las narraciones de la vida de los personajes que se componen para crear una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y expresen una visión concreta del mundo”. (McKee, 2013)

Un mundo que se construye desde el diseño de fotografía, de sonido, montaje, maquillaje, vestuario y

el diseño de producción y/o dirección de arte, viendo los dos últimos cargos como el sistema de engranajes perfecto del departamento de diseño de producción “todos los diseñadores de producción son directores de arte” (Rizzo, 2007) Históricamente el departamento de diseño de producción se ha encargado de la construcción estética de la imagen en movimiento y el concepto visual general del audiovisual (Lobrutto, 2002); desde este punto de partida es habitual entender al departamento desde la plasticidad y las bellas artes (Murcia, 2002). “En su definición más completa, el proceso del diseño de producción implica visualizar y materializar el guion mediante metáforas visuales, una paleta de color, localizaciones concretas tanto a nivel de época, arquitectura, diseños y escenografías....Crea un esquema pictórico cohesivo que informa y apoya directamente la historia y su punto de vista”. (Lobrutto, 2002)

Ejercí el oficio de diseñadora de producción/directora de arte audiovisual desde 2011 y enseñé la cátedra de dirección de arte para cine en la Universidad de la Sabana. En el transcurso de esos siete años de exploración profesional y académica he desarrollado una serie de inquietudes, que necesito resolver en busca de la validación académica de mi oficio, en el campo del conocimiento, del diseño y lo audiovisual. Para ello parto de dos variables investigativas:

1. La práctica auto reflexiva como insumo primario: inquietud, búsqueda y generación del pensamiento en diseño.
2. El proceso colaborativo entre los diversos actores involucrados en el objeto de diseño (diseñadores, usuarios, instituciones, medio ambiente, tecnología)

Variables que se validan en la aproximación planteada en la “Ciencia para el diseño, una colección sistemática

de prácticas exitosas de diseño, métodos de diseño y sus lecciones, por abstractas, codificadas o teorizadas, cuya rearticulación y evaluación continuas en la comunidad del diseño equivale a una reproducción auto reflexiva de la profesión del diseño. También incluye formas de aprovechar las bases de conocimiento relacionadas para respaldar decisiones de diseño particulares, colaborar con diversas partes interesadas, realizar investigaciones específicas de proyectos y, lo más importante, proporcionar métodos para validar diseños. Su objetivo es mantener el discurso de diseño viable y productivo". (Krippendorff, 2006)

Esta investigación busca explorar la diseño de producción, como un objeto de diseño. Cómo este objeto interactúa con los diferentes agencias de uso y usuarios con los que tiene relación, desde el diseño artefactual, simbólico y estético; y la implicación de este diseño como unidad de sentido en la construcción audiovisual. "Se estipula la dirección de arte como la estrategia comunicativa de la que se sirven distintas disciplinas artísticas para elaborar un mensaje visual que transmitir al espectador/público objetivo. Este mensaje es fruto de la elaboración de una estética visual multidisciplinar la cual desarrolla una acción integral de comunicación donde todos los elementos son diseñados...". (Zurro, 2015)

Se abordaran diferentes expresiones audiovisuales; cine, comercial publicitario y video clip musical, así como los agentes de uso que interactúan con el diseño de producción: actor/modelo, personaje, equipo técnico, espectador y distribuidores; con un ejercicio metodológico de tipo descriptivo que revisará la bibliografía fundamental que se ha desarrollado alrededor del tema desde el análisis de fuentes bibliográficas (literatura básica, artículos especializados). Y por otro lado la practica especifica de diseñadores de producción vigentes en la actualidad por medio de análisis de material audiovisual (cine, comercial publicitario y videoclip musical) entrevista estructuradas con diseñadores/as de producción activos en el medio, (nacional e internacional) y análisis de los libros de producción de los trabajos audiovisuales de dichos profesionales. Las aproximaciones planteadas anteriormente deben responder a la pregunta ¿Cómo se estructura el diseño de producción como objeto de diseño en el audiovisual y cuales son sus relaciones de uso y usuarios?

Como objetivo general el proyecto de investigación busca aproximarse a un contexto teórico que valide de manera sistémica, conceptual y metodológica al diseño de producción como un objeto de diseño, para generar un aporte de carácter teórico al diseño audiovisual. En ese proceso la investigación de dividirá en cuatro objetivos específicos:

1. Abordar el concepto Diseño de Producción en el marco histórico para entender su amplitud de significado, evolución e aplicaciones actuales en la producción audiovisual contemporánea.
2. Establecer la evolución geográfica del concepto Diseño de Producción. Como la geografía determina las fronteras del hacer, las metodologías y la profesionalización hasta llegar al contexto próximo colombiano.
3. Proponer una articulación teórica entre Diseño y Diseño de Producción, en la búsqueda de la imagen en movimiento. Entendiendo al Diseño de Producción como un objeto de diseño.
4. Aproximarse epistemológicamente al Diseño de Producción como un hacer transdisciplinar, para así expandir las fronteras conceptuales del hacer.

El diseño de producción es uno de los pilares narrativos, simbólicos, estéticos y funcionales mas importantes de una producción audiovisual se hace necesario entenderlo, no solo como un oficio o disciplina basada en la praxis, sino como un campo de conocimiento validado desde el análisis epistemológico del mismo.

La actividad investigativa en diseño parte de un doble sentido: de lo natural y lo subsecuente; donde lo natural se articula con la técnica y el producto; y lo subsecuente con la teoría crítica de la práctica del diseño en tanto la relación de este con el contexto. Así se puede entender al diseñador como un estratega de su tiempo, puesto que el diseño está presente en todos los órdenes de la realidad en su devenir, evolución y cambio. Pero sobre todo la actividad del diseño debe estar relacionada con el usuario final o la actividad humana que busca influir.

Se puede integrar en la discusión la presencia en el diseño de producción en el audiovisual, ya que la misma se remonta a los primeros storyboards realizados por George Mellies para sus trucos cinematográficos (Gubern, 2008). Hay aproximaciones al estudio del diseño de producción en los textos de Michael Rizzo (2007) y Héctor Zavala (2008) en los cuales se reseña

el proceso creativo, práctico y ejecutivo. Sin embargo el diseño aparece como una herramienta y no como esa prefiguración reflexiva que permite entender al objeto de diseño/diseño de producción con relación a los usos y usuarios. De allí que sea posible relacionar el pensamiento de diseño y el pensamiento audiovisual como actividad conectiva primero del diseño en si mismo, y segundo como un integrador de conocimiento de cultural y social para impactar la manera en la asumimos y vivimos la vida, aludiendo al concepto utopía realista expuesto por Aurelio Horta (2015) donde plantea una integración orgánica de educación, entre productores, diseñadores y espectadores “Así, teorías, conceptos y métodos terminan transformándose en un puerto de partida para abordar paradigmas complementarios. Pluralismo, transdisciplinaridad, integración o multidisciplinarias, son solo algunos de los tantos conceptos que aparecen en la escena académica para dar cuenta de cómo abordar problemáticas pertinentes a las distintas profesiones que atienden a problemas comunes”. (Solorzano, 2014)

### Referencias

1. Gubern, R. (2008). *Historia del cine*. España: Editorial Anagrama
2. Horta Mesa, A. A. (2015). *Investigación: un nodo teórico del diseño*. Kepes, 12(11).
3. Krippendorff, K. (2005). *The semantic turn: A new foundation for design*. Crc Press.
4. LoBrutto, V. (2002). *The filmmaker's guide to production design*. Estados Unidos: Skyhorse Publishing, Inc.
5. Mckee, R (2007). *El Guión*. España: Ed. Omega.
6. Murcia, F. (2002). *La escenografía en el cine: el arte de la apariencia*. España: Sociedad General de Autores de España.
7. Rizzo, M. J., & Alex, S. S. (2007). *Manual de dirección artística cinematográfica*. España: Omega.
8. Solórzano, A. (2014). *Diseño y sentido: la redefinición constante de los horizontes del diseño*. Colombia: Revista Kepes, 10, 83-103.
9. Zavala, H. (2008). *El diseño en el cine: proyectos de Dirección Artística*. México: UNAM.
10. Zurro, B (2015). *Dirección de arte. La creación de identidad visual como elemento comunicativo*. España: Universidad Politécnica de Valencia.

# “10.000 años de Diseño” Sistemas de Comunicación Visual de los Pueblos Originarios de América del Sur.

**Martín Groisman.**

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires  
Buenos Aires, Argentina  
martin.groisman@gmail.com

## Resumen

El presente estudio es el inicio de una investigación que procura indagar y poner en valor algunos antecedentes de la práctica del diseño y la comunicación visual en comunidades originarias de América Latina. A partir del análisis de tres casos: “La cueva de las manos” perteneciente a la cultura Tehuelche, el “Quipu” correspondiente a la cultura Incaica y los textiles característicos de la cultura Mapuche, se estudian diferentes estrategias para consolidar la memoria y la identidad, aportando valiosísimos datos sobre las formas de organización social, política y económica de comunidades indígenas del continente sudamericano.

## Palabras Clave

Diseño, comunicación, códigos, pueblos originarios.

## Introducción

El 12 de octubre de 1492, el Capitalismo descubrió América. Cristóbal Colón, financiado por los reyes de España y los banqueros de Génova, trajo la novedad a las islas del mar Caribe. En su diario del Descubrimiento, el Almirante escribió 139 veces la palabra oro y 51 veces la palabra Dios o Nuestro Señor. (Galeano, 1992)

Mucho antes de la llegada de los conquistadores europeos, los pueblos originarios de América ya habían alcanzado un enorme grado de desarrollo cultural, social, científico y tecnológico. Hacia el año 1500 las diferentes culturas distribuidas por todo el continente contaban con complejas obras de arquitectura y urbanismo, calendarios basados en acertadas observaciones astronómicas, sofisticados sistemas de riego para la agricultura, originales sistemas de producción de textiles y avanzadas formas de organización social.

Dentro del enorme conjunto de producciones culturales elaboradas por los pueblos originarios, se destaca el importante nivel alcanzado por la actividad artística, que se expresa a través de múltiples formas: La música, la danza, la pintura, la escultura, etc. Más allá de la discusión sobre la existencia o no de lenguaje

escrito en algunas civilizaciones pre-hispánicas y lejos de pretender extrapolar conceptos y metodologías ajenas a su universo cultural, consideramos que toda expresión de sentido - incluidos los signos visuales- forma parte del lenguaje y puede ser analizado como estrategia de comunicación.

“...La semiología tiene por objeto todos los sistemas de signos, cualquiera que fuere la sustancia y los límites de estos sistemas: las imágenes, los gestos, los sonidos melódicos, los objetos y los conjuntos de estas sustancias --que pueden encontrarse en ritos, protocolos o espectáculos-- constituyen, si no ‘lenguajes’, al menos sistemas de significación... objetos, imágenes, comportamientos pueden, en efecto, significar y significar ampliamente, pero nunca de un modo autónomo: todo sistema semiológico tiene que ver con el lenguaje... Parece cada vez más difícil concebir un sistema de imágenes o de objetos cuyos significados puedan existir fuera del lenguaje: para percibir lo que una sustancia significa, necesariamente, hay que recurrir al trabajo de articulación llevado a cabo por la lengua: no hay sentido sino de lo nombrado, y el mundo de los significados no es más que el mundo del lenguaje...” (Barthes, 1971:13-14)

En este sentido, el foco del análisis se concentra en producciones culturales que habitualmente son consideradas como “artesanías”, poniendo en contexto su valor como verdaderas piezas de diseño.

## Metodología

El presente estudio es apenas el inicio de una investigación que procura indagar y poner en valor algunos antecedentes de la práctica del diseño y la comunicación visual en comunidades originarias de América Latina. En esta primer etapa se ha recurrido a la consulta de material bibliográfico, la visita a reservas arqueológicas y el diálogo con referentes de las



comunidades aborígenes locales.

## Discusión

En este escrito se pone de manifiesto la importancia del desarrollo del diseño en las culturas originarias, considerando el destacado lugar que ha tenido la construcción de sistemas de identidad y comunicación visual, que han persistido en el tiempo a pesar del exterminio y el saqueo a los pueblos indígenas que ha caracterizado a la corriente colonizadora. Lo que se procura demostrar es la enorme capacidad de proyectar y comunicar de los pueblos originarios y la vigencia de sus métodos y sistemas que se anticiparon en miles de años a las prácticas comunicacionales contemporáneas.

A partir del análisis de tres casos: “La cueva de las manos” perteneciente a la cultura Tehuelche, el “Quipu” correspondiente a la cultura Incaica y los textiles característicos de la cultura Mapuche, se estudian diferentes estrategias para consolidar la memoria y la identidad, aportando valiosísimos datos sobre las formas de organización social, política y económica de comunidades indígenas del continente sudamericano.



Figure 1. La cueva de las manos.

### La Cueva de las Manos

La cueva de las Manos es un sitio arqueológico y de pinturas rupestres que se encuentra en el cañadón del río Pinturas, al oeste de la Provincia de Santa Cruz, en Argentina. Según estudios realizados por arqueólogos locales (Alonso, Gradin, Aschero, Aguerre, 1986), las primeras pinturas fueron hechas hace 9300 años y pertenecen a grupos de indios Tehuelches, habitantes originarios de la región del extremo sur del continente americano.

A través de las pinturas rupestres estos cazadores-recolectores manifestaron sus prácticas sociales, produciendo una importante fuente de información sobre distintos aspectos de su vida cotidiana. Son las primeras manifestaciones artísticas que se conocen de los pueblos sudamericanos.

“...el arte rupestre, en general, fue un medio de comunicación social -quizás el más antiguo de los Andes- a través del cual se transmitía algún género de información... constituyen [sus diversas formas] al parecer distintas manifestaciones de un verdadero sistema de comunicación visual...” (Berenguer y Martínez, 1986:96)

De todas las pinturas rupestres, las más célebres y antiguas son las siluetas en positivo y en negativo de las manos (se han contado 829), en ciertos casos superpuestas. Tales siluetas fueron realizadas por antiguos métodos de aerografía (el material cromático se aplicaba en forma de aerosol soplado a través de los huecos medulares de pequeños huesos de animales).

Asimismo, se pueden observar siluetas de animales (principalmente guanacos y choiques). Se cree que eran los principales componentes de la dieta de los antiguos pueblos y por ello era frecuente que se mostraran escenas de la caza colectiva de estos animales. En cuanto a la representación de la figura humana, ésta también se encuentra aunque en menor frecuencia y con formas lineales. Son más comunes los motivos geométricos (principalmente espirales) que estarían representando simbólicamente sus deidades.

La gama de colores dominante incluye al rojo, ocre, amarillo, blanco y negro. Se los confeccionaba con frutos, plantas y rocas molidas. También -por magia contagiosa (según la clasificación de Frazer)- se utilizaba la sangre de los animales cazados y la grasa de los mismos como aglutinante.

Los temas responden a tres períodos distintos; el más antiguo -y menos abstracto- es rico en escenas de caza; en el período intermedio sobresalen las manos que se encuentran acompañadas secundariamente por la representación de animales aislados; en el último período la temática preponderante es la de motivos geométricos, líneas, puntos y mandalas de los cuales se desconoce su significado.

La existencia de estas pinturas rupestres de tan antigua data pone de manifiesto una interesante práctica social, que se conecta con las más actuales formas de producción artística vinculadas al uso del

espacio público y la interacción con el público. La inscripción de las manos en la cueva es parte de un ritual colectivo, donde se fomenta la participación activa de los miembros de la comunidad. La elección del espacio de la caverna también supone la inmersión total en una experiencia narrativa, además de garantizar su cuidado y persistencia en el tiempo

Todavía queda por descifrar el sentido de muchas de las inscripciones encontradas, que seguramente poseen importante información -aun desconocida- sobre la cultura Tehuelche..

## Los Inkas y el Quipu

El quipu, derivado del vocablo quechua *kipu* que significa: nudo, ligadura, atadura, lazada, es un dispositivo construido mediante cuerdas de lana o de algodón de diversos colores. Si bien se sabe que fue usado como un sistema de contabilidad por los *quipucamayoc* (*kipu kamayuq*), administradores del Imperio inca, ciertos autores han propuesto que además de funcionar como un artilugio nemotécnico, podría haber sido usado también como un sistema gráfico de escritura, hipótesis sostenida entre otros por el ingeniero William Burns Glynn. (2002)

Los quipus podrían ser libros con una escritura alfanumérica donde los números simbolizados en cada nudo representan una consonante de la lengua quechua y, a su vez, tienen una equivalencia con los colores de las cuerdas y con los dibujos geométricos utilizados en cenefas textiles y en la alfarería, con lo cual ellos también se convierten en textos de escritura incaica.

Para Robert y Marcia Ascher la escritura en quipus estaba basada en arreglos de categorización cruzada, o sea conjuntos organizados de datos numéricos correspondientes a categorías, que podían representar cantidades de objetos, servir de rótulos o simplemente formalizar información. (Ascher, 1981)

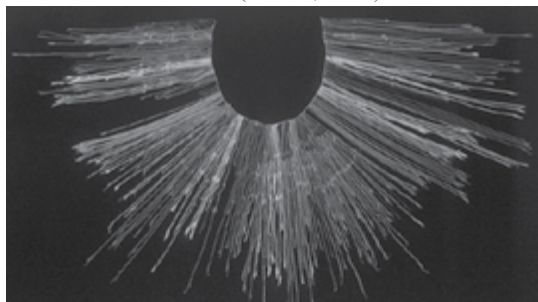


Figure 2. Quipu

“...si se deja de entender la escritura en su sentido estricto de notación lineal y fonética debe poder decirse que toda sociedad capaz de producir una noción de sí misma y, por tanto, de construir la diferencia, practica la escritura en general...” Derrida (1978:143)

Varios autores les han considerado un sistema de codificación de información comparable a la escritura pues es posible lograr más de 8 millones de combinaciones gracias a la diversidad de colores de cuerdas, distancia entre cuerdas, posiciones y tipo de los nudos posibles. Este sistema de escritura numérica, que aun no ha podido ser interpretado y decodificado en su totalidad por la cultura occidental, aplica una lógica semejante a la utilizada por el sistema de escritura de códigos digitales. A partir de la combinatoria de muy pocos elementos se genera un lenguaje de alto grado de complejidad.

Gary Urton (2003), reconocido antropólogo de la Universidad de Harvard, ha propuesto la existencia de un código binario en los cordeles de quipu equivalente a una escritura. Se trata de un sistema completamente inédito, que todavía es objeto de debate, y radicalmente diferente de nuestro sistema de escritura. Según Urton, el significado de cada uno de los nudos sería obtenido de un conjunto de cuestionamientos, conocidos también como cadena operacional. Urton utilizó la simbología de colores que aún es usada por los tejedores bolivianos, quienes pueden distinguir 24 colores. En total, el antropólogo distinguió seis decisiones binarias y una elección múltiple (el color). Al final, el repertorio de un quipu tendrá un total de  $26 \times 24 = 1536$  signos de información distintos. Este repertorio es por tanto más amplio que el que posee la escritura cuneiforme de Mesopotamia, y también que el de los jeroglíficos egipcios.

## Textiles Mapuches

Los grupos aborígenes que transitaban durante siglos la región patagónica debieron adaptarse a todo tipo de circunstancias, castigados por la crudeza del medio ambiente, las luchas y diferencias surgidas dentro del mismo entorno social y cultural, y la persecución y dominación por parte del hombre blanco en lo que se denominó la “conquista del desierto”.

A pesar de esto, algunos saberes populares han mantenido su vigencia intacta, como el caso de la textilería. Los mismos tejidos son realizados en la

zona por distintas agrupaciones, mapuches, araucanos, tehuelches, pampas, pehuenches que se ubican en diferentes zonas geográficas. La zona está marcada por la movilidad de estos grupos, los trasplantes de población y los cambios culturales.

En los diseños de los textiles mapuches se reiteran infinitas combinaciones de rombos, triángulos y cruces. También se observa la constante presencia de elementos vinculados con el número cuatro, correspondiente a la cosmovisión mapuche, donde tiene suma importancia los cuatro puntos cardinales, las cuatro estaciones del año. También se encuentran en los trazados de grecas la representación del viaje al más allá, se marca el camino a recorrer para conocerlo con antelación. Otros diseños característicos son la araña símbolo de la sabiduría, el sapo dueño del agua, la araucaria representante de la vida milenaria, el cóndor, de vuelo majestuoso, el guanaco proveedor de alimento y el avestruz, ave sagrada.

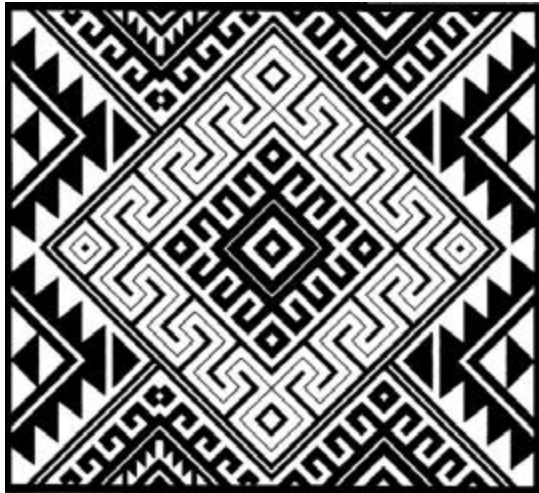


Figure 3. Textil mapuche.

En los textiles Mapuches se evidencia claramente la intención de comunicar diferentes tipos de mensajes, superando la función ornamental o decorativa y recurriendo a sistemas de combinación, repetición, simetría y superposición que configuran un lenguaje visual altamente codificado.

## Conclusión

A partir de los casos analizados en el presente escrito, se pone de manifiesto la presencia del pensamiento proyectual y la enorme capacidad de comunicación y

visualización de datos en la producción cultural de los pueblos originarios. El caso de “La cueva de las manos” presenta una experiencia de comunicación participativa que anticipa en miles de años las prácticas artísticas contemporáneas. El caso del “Quipu” Incaico revela un complejo dispositivo que es a la vez un sistema de cálculo, un auxiliar para la memoria y una sofisticada herramienta de comunicación. Por último, el caso de los “Textiles Mapuches” presenta el tejido de prendas de vestir como un sistema de comunicación visual altamente codificado. Este estudio es sólo una aproximación, fragmentaria y parcial que sería necesario ampliar a fin de poder profundizar en el análisis, con la posibilidad de comparar y contrastar resultados con otros productos de diferentes comunidades originarias de América latina.

## Referencias

- 1.M. Ascher and R. Ascher. 1981. *Code of the quipu: A study in media, mathematics, and culture*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- 2.Alonso, Gradin, Aschero and Aguerre. 1986. *Algunas consideraciones sobre recientes dataciones radiocarbonicas para el área del Rio Pinturas, Provincia de Santa Cruz*. Ed. Grafica Santo Domingo, Buenos Aires.
- 3.Aicher, Krampen and Bernet. 1979. *Sistema de signos en la comunicación visual*. Editorial Gustavo Gili, Madrid.
- 4.Roland Barthes. 1971. *Elementos de semiología*. Alberto Corazón, Madrid.
- 5.José Berenguer and José Luis Martínez. 1986. *El rio Loa, el arte rupestre de Taira y el mito de Yakana*. Boletín del Museo Chileno de Arte Precolombino 1:79-99.
- 6.W. Burns Glynn. 2002. *Decodificación de quipus*. Banco Central de Reserva del Perú, Original from the University of Michigan.
- 7.Jaques Derrida. 1978. *De la gramatología*. Siglo XXI, México.
- 8.Eduardo Galeano. 1992. *Cinco siglos de prohibición del arcoiris en el cielo americano*. Publicado en Ser como ellos y otros artículos. Siglo Veintiuno Editores, México.
- 9.Stella Porfirio. 2010. *Textiles del sur: Aproximación semiótica*. Facultad de Ciencias Naturales y Museo Cátedra: Arte, Tecnología y Antropología.
- 10.G. Urton and C.J. Brezine. 2003-2004. *Proyecto de base de datos de khipu*. <http://khipuka-mayuq.fas>.

[harvard.edu/espanol/KG\\_Peabody\\_sp.html](http://harvard.edu/espanol/KG_Peabody_sp.html)

11.C. Velandia. 2006. *Prolegómenos a la construcción de una semasiología prehispánica*. Revista Arqueología Suramericana 2, Bogota.

## Actualizaciones Visuales Dinámicas en el Contexto de la Animación

**Esteban Gutiérrez Jiménez**

Docente investigador, Fundación Universitaria Bellas Artes

Medellín, Colombia

Investigacion.plasticas@bellasartesmed.edu.co

### Resumen

*Actualizaciones Visuales Dinámicas (AVD)* en el contexto de la animación revisa una serie de proyectos audiovisuales desarrollados desde prácticas dibujísticas, pictóricas y programáticas. La convergencia de estos medios expresivos dentro de sistemas digitales configura un entorno productivo que favorece la exploración creativa de la imagen en movimiento, lo cual puede ser entendido como un proceso de creación de imágenes animadas. El estudio de los proyectos permite presentar y estudiar las potencias más relevantes de la materialidad digital y sus actualizaciones visuales desde la perspectiva de la animación digital, con el objeto de aportar herramientas teórico-conceptuales para el análisis de la relación compleja entre creación y sistemas digitales.

### Palabras Clave

Animación, material digital, actualización, variabilidad, modularidad

### Introducción

En la actualidad las imágenes dominan el espectro de actualizaciones sensibles mediante las cuales se formaliza la información digital. Tanto en la cultura digital como en su infraestructura tecnológica abundan pantallas donde imagen y texto coexisten, interactúan e hibridan en un constante flujo de información visual. En ellas convergen medios que hasta hace unas décadas poseían estructuras tecnológicas, espaciales o socio económicas independientes y que tras su digitalización comparten un entorno informático común. Esta convergencia no consiste únicamente en compartir plataformas de distribución y consumo, más importante es la transformación y confluencia de los sistemas de codificación que facilitan el intercambio de datos y su mezcla. De allí que los objetos culturales que se proyectan en las pantallas digitales no puedan ser, consistentemente, catalogados, leídos ni descritos bajo los criterios de las imágenes tradicionales.

La fuerza convergente de los sistemas digitales y sus pantallas puede generar la sensación de que sus

actualizaciones visuales son herederas de la lógica de estos otros medios visuales. Empero, su capacidad de contener y simular estas estructuras no debe oscurecer el hecho de que obedecen a un sistema informacional diferente que tiende a expandir e hibridar a los medios predigitales. La aparente transparencia de los sistemas digitales esconde los procesos informáticos detrás de simulaciones que impiden el acceso a la ‘realidad’ computacional (Arns, 2013, p. 386). Este ocultamiento limita considerablemente el potencial de análisis sobre sus imágenes y formatea la manera en que las personas las usan y se expresan a través de ellas.

Un ejemplo de esto es el conjunto de técnicas y procesos que se inscriben dentro de la llamada animación digital. Un medio expresivo y productivo que reúne una extensa y divergente cantidad de aproximaciones al objetivo general de representar o producir movimiento en la imagen. Sin embargo, las formas en que se genera el movimiento son diversas y aunque algunas reproducen técnicas predigitales otras son propias de la computación gráfica y expresan las estructuras y formas organizacionales de los sistemas. En otras palabras, aunque la animación digital hereda algunas de las formas de sus predecesoras, la información que conforma sus objetos visuales se rige bajo la lógica digital y en consecuencia posee todo su potencial.

### Características de las AVD

La capacidad de abstraer, organizar, simbolizar y transmitir rápidamente grandes volúmenes de datos hace de las actualizaciones visuales herramientas eficaces para la interacción y comunicación entre los sistemas digitales y los humanos. Estos productos visuales cumplen una doble función: por un lado, son herramientas de interacción con la información digital, en forma de íconos, botones o listas. También, son vehículos de visualización en forma de

modelos que mapean y hacen legibles cantidades indeterminadas de datos. Por otro lado, simulan imágenes predigitales, y sus lenguajes visuales, que son consumidas en entornos digitales. Esto es, se definen y actualizan como fotografías, videos, dibujos, cine, animaciones...

Con el propósito de explorar la materialidad digital de dichas actualizaciones visuales se plantean tres vectores diferenciales que las disocian de las imágenes convencionales (Gutiérrez, 2017): (1) Son procesuales, se actualizan constantemente mediante los datos generados en el diálogo archivo-sistema-usuario. (2) Son interactivas, pueden ser manipuladas en tiempo real dado que los datos generados por los usuarios están involucrados en el proceso que las genera. (3) Son temporales, denotan un estado transitorio de relaciones dinámicas. Estas tres características son importantes pues son evidencia de su materialidad digital. Facultan a las AVD del potencial para actualizarse en pantalla en una multiplicidad de lenguajes que incluyen: las imágenes estáticas, los vídeos, los mundos interactivos, los videojuegos y las interfaces gráficas. Todas ellas pueden ser consideradas imágenes animadas en función de su constante reconstrucción en pantalla.

Dado que el material informático es esencialmente abstracto, pues los caminos de actualización de la información no están predefinidos en sus datos binarios, sus AVD no están preinscritas en él. En la *Ilustración 1*, el archivo de imagen “IMG\_3014.JPG” ha sido obtenido con una cámara digital de fotografía. En consecuencia, su camino de actualización predefinido lo lleva hacia la representación fotográfica de un paisaje en un programa para visualizar imágenes en mapas de bits (A1). Aun así, es posible actualizar diferentes niveles de información del archivo como por ejemplo su metainformación en un programa para visualizar las propiedades de un archivo (A6). También es posible actualizar la información visual en diferentes formas (A2, A3, A4) e incluyendo datos nuevos de la interacción con el usuario (A3 y A4). El ejemplo concluye actualizando los datos mediante la apertura del archivo de imagen con un programa para la edición de texto, lo cual genera una traducción de los datos a una estructura de caracteres alfanuméricos (A5). Como se ve, el archivo de imagen es tan solo parte de lo que se conoce como imagen digital y la imagen en pantalla es tan solo una expresión temporal del archivo interactuando con el sistema. Las actualizaciones A2, A3 y A4 son animaciones computacionales que están

siendo generadas en tiempo real a partir de los datos del archivo fotográfico.

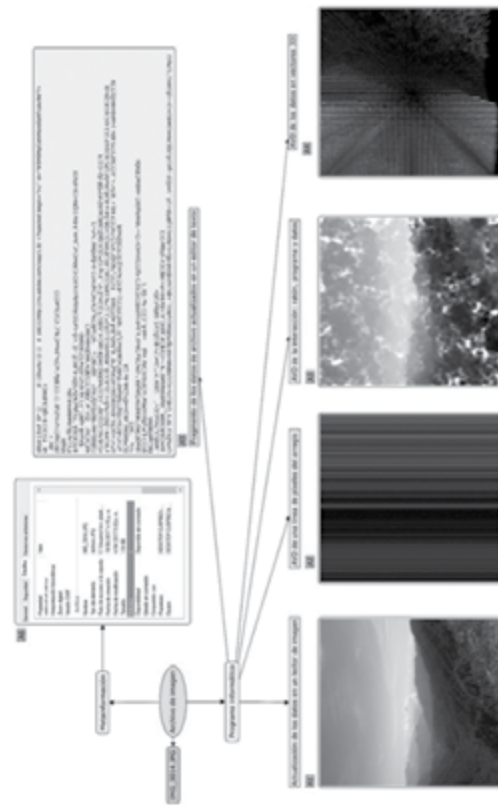


Ilustración 1. Ejemplo de divergencia en la actualización de un archivo de imagen

El segundo atributo de las AVD es su interactividad y está directamente relacionado con su constante actualización. Puesto que el sistema de relaciones que las genera está abierto a flujos de datos externos, la

<sup>1</sup>El concepto de convergencia como fuerza cultural utilizado en esta investigación es planteado por Henry Jenkins (2008). Por su parte, la idea de actualización como proceso de formalización del estado virtual de las entidades es expuesta por Pierre Lévy (1999).

<sup>2</sup>El concepto material digital es definido en *Material digital y creación artística* (Gutiérrez, 2016, p. 58). Las AVD son su expresión visual y es considerado aquello que el creador moldea y transforma en su proceso creativo dentro de los entornos digitales.



influencia de dichos datos afecta de forma directa su formalización. Retomando el ejemplo de las fotografías digitales, se puede apreciar que las acciones estándar del usuario computacional: abrir y cerrar programas, cambiar de tamaño o posición las ventanas o prender y apagar las pantallas, alteran el sistema de relaciones que produce las AVD en pantalla transformando sus relaciones visuales. Estas acciones indirectas alteran a las imágenes fotográficas pues cambian el equilibrio de su contexto y, aunque no se den directamente sobre la entidad definida como “la imagen”, sí transforman el resultado visual que se percibe. Este tipo de interacciones pueden ser descartadas en una aproximación funcional a la imagen, es decir, se puede asumir que la imagen no ha cambiado, empero, afectan de forma considerable la manera en que se consumen las imágenes en los entornos digitales.



Ilustración 2. Deseo (la persona del videonte), Instalación interactiva.

Este flujo constante y abierto puede ser usado para introducir datos que modifican el comportamiento de una imagen o de una animación. La *Ilustración 2* presenta una imagen fija de la animación interactiva *Deseo* (*La persona del vidente*). Este trabajo explora la idea del dibujo como un ejercicio intelectual y su apropiación en discursos religiosos como señales de entes extraterrenales. La pieza está configurada por una colección de pequeñas animaciones creadas como registros videográficos de dibujos. Estos archivos son recuperados y desplegados en retículas verticales, que

hacen alusión a los vitrales de las iglesias católicas, donde por momentos construyen imágenes figurativas. La interacción, o la entrada de datos externos a la animación, se da en este caso mediante micrófonos que detectan la intensidad de ruido en la sala y usan los datos para definir los patrones de las animaciones. Así pues, a mayor cantidad de ruido las animaciones de cada cuadro actúan de forma independiente, mientras que cuando hay silencio las animaciones se sincronizan y generan la aparición de imágenes religiosas.

El atributo temporal de las actualizaciones se hace latente cuando las acciones del usuario sobre el sistema tienden a modificar la información visible en pantalla y en consecuencia las AVD. Las imágenes que se proyectan en pantalla están siendo reconstruidas constantemente, el proceso que las construye se repite en función de la incesante búsqueda de nuevos datos, por lo que las imágenes en pantalla se encuentran siempre acumulando una fuerza estática que al menor flujo de datos se traduce en la transformación de la pantalla, esto es, en movimiento de las imágenes en pantalla. Esta latencia de cambio es una expresión de la fuerza de convergencia que domina los procesos digitales en donde toda información tiende a ser convertida en pulsos eléctricos indiferenciables. También manifiesta el sentido divergente de dicha fuerza, pues, el estado temporal de los procesos de actualización contiene el potencial de transformarse en una cantidad indeterminada de versiones nuevas cuando el sistema de relaciones se ve alterado por un flujo nuevo de datos.

Su carácter temporal también es consecuencia de los códigos no visuales de almacenaje en los sistemas digitales. Cuando la información visual es almacenada en un archivo de imagen, no se guardan imágenes sino: valores numéricos, algoritmos y sistemas de relaciones en estructuras informacionales inaccesibles para el hombre a través de su sentido de la vista. En consecuencia, para recuperar y actualizar dicha información, la imagen se debe generar nuevamente a partir del sistema de relaciones actualizado. En la *Ilustración 3* se ven cuadros de la animación *Invaders* creada con programas informáticos desarrollados a lo largo de la última década. El software permite leer los datos de color y posición de un pixel determinado y usar dicha información para alimentar gráficos que se despliegan en pantalla. De esta manera se logra reconstruir la información fotográfica en forma de dibujos animados que dinámicamente cambian de color y posición siguiendo el movimiento del registro

videográfico. Se puede apreciar en este trabajo que las actualizaciones visuales reflejan la estructura de los sistemas digitales. Sus atributos son expresiones de las características de su materialidad digital y, dado que se alimentan de técnicas y modelos visuales de la animación tradicional, estas señales sensibles son interpretadas por el hombre bajo parámetros culturales específicos que son los que le permiten leerlas como animaciones.



Ilustración 3. Invaders, Animación y programación.

En conclusión, lo que llamamos animación digital no es una entidad estable y definida, es la actualización temporal en pantalla de la interacción dinámica entre: archivos, datos de interacción humana, programas informáticos y el sistema. Por lo tanto, la formalización de una animación digital no está predeterminada en un archivo y depende inexorablemente de sus relaciones sistémicas, de las características específicas del sistema y del dispositivo de salida asociado a éste. La información existente en el archivo se expresa como imagen en movimiento por medio de —y distorsionada por— su flujo dentro un sistema particular. Es ineludiblemente temporal, variable y procesual, aun si se presenta o es leída como una animación tradicional.

## Referencias

- [1]Arns, I. (2013). Feeding the Serpent Its Own Tail: Counterforces to Tactile Enclosure in the Age of Transparency. *Throughout: Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing*, 385.
- [2]Cramer, F. (2002). Concepts, notations, software,

art. In *Seminar for Allegmeine und Vergleichende Literaturwissenschaft*. Berlin: Freie Universität Berlin. Recuperado de [http://www.cramer.pleintekst.nl/all/concept\\_notations\\_software\\_art/concepts\\_notations\\_software\\_art.pdf](http://www.cramer.pleintekst.nl/all/concept_notations_software_art/concepts_notations_software_art.pdf)

[3]Gutiérrez, E. (2006). *El dibujo: búsquedas y apropiaciones* (Trabajo final de Especialización). Universidad Nacional de Colombia, Bogotá..

[4]Gutiérrez, E. (2007). DBA-El cuerpo: *Interfaces físicas* (Trabajo final de Maestría). MECAD, Barcelona.

[5]Gutiérrez, E. (2016, May 25). *Material Digital y creación artística* (Doctorado). Universidad Nacional de Colombia, Bogotá. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/54303/#sthash.kwuvxKbP.dpuf>

[6]- Gutiérrez, E. (2017). *Actualizaciones Visuales Dinámicas (AVD). Modelo para el análisis de las imágenes en los sistemas digitales*. Pendiente de publicación

[7]Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture / Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicacion/ Where Old and New Media Collide*. Barcelona: Paidós Iberica Ediciones S a.

[8]Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona; Buenos Aires; México: Paidós.

[9]Tanimoto, S. L. (2012). *An Interdisciplinary Introduction to Image Processing: Pixels, Numbers, and Programs*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.

## **Diseño Centrado en el Usuario para Seleccionar Tecnología para Controlar la Variables de Preservación de Documentos y Obras Antiguas (Caso de Aplicación: Sistema de Preservación de Códices Precolombinos)**

### **M.I. David Ibarra González**

Candidato a Doctor por la Universidad Autónoma del Estado de México, Facultad de Arquitectura y Diseño  
Toluca, México  
ibarradav@gmail.com

### **Dr. David Joaquín Delgado Hernández**

Profesor Investigador en la Universidad Autónoma del Estado de México Facultad de Arquitectura y Diseño  
Toluca, México  
david.delgado@uaemex.mx

### **Resumen**

Los mapas, planos, arte gráfico, arte plumario y en general toda obra histórica, requieren de cuidados especiales. Altos índices de temperatura y humedad, así como la presencia de gases oxidantes, polvo, vibración, golpes, radiación UV, además del desarrollo de hongos e insectos, entre otros, favorecen el proceso de degradación al producir daño a su estructura.

El diseño centrado en el usuario, al ser aplicado a temas de preservación y conservación, facilita estructurar sistemas adaptados a las condiciones particulares requeridas por la obra para mantenerla en las mejores condiciones posibles. Dichos sistemas permiten, principalmente, medir y mantener las variables de conservación.

El diseño centrado en el usuario permite al diseñador integrar los elementos involucrados para llegar a soluciones eficientes, que ayuden a los conservadores a decidir y poder ejecutar las medidas necesarias para la protección de obras históricas, de forma económica y con tecnología fácil de usar

### **Palabras Clave**

Diseño; monitoreo; protección; Usuario; tecnología

### **Introducción**

#### **Objetivos**

- Diseño y desarrollo del sistema para monitoreo continuo, basado en diseño centrado en el usuario, que sea capaz de recibir datos por medio de un sistema emisor-receptor controlado desde un software. El monitoreo queda registrado diariamente en el sistema y el acceso a la base de datos se realiza vía web.
- Establecer programas de vigilancia continua sobre las condiciones ambientales del sistema de resguardo, a fin de asegurar que la humedad, temperatura y movimiento sean las adecuadas.

- Mantener los parámetros ambientales para el resguardo de los documentos: 18-22 grados centígrados de temperatura, 35-55 % de humedad relativa y mantener los movimientos fuera de la frecuencia natural de vibración de la obra del sistema.

### **Metodología**

Cuando se habla respecto al monitoreo de variables siempre son bienvenidos los sistemas que midan las variables del medio basados en dispositivos que utilicen procesadores o micro controladores, así como la creación de nuevos sistemas que permitan integrar de manera fácil sensores que registren los fenómenos que ocurren (tal como el cambio de parámetros climáticos, movimiento y la contaminación). Estos sistemas necesitan desarrollar una condición que pueda tener la facilidad de mejorarse y expandir su sistema de medida, que se pueda automatizar y, en algunos casos, agregar control.

Por lo anterior, se utilizará el diseño centrado en el usuario como auxiliar para la selección de la tecnología necesaria para controlar las variables de preservación, en este caso protección de documentos antiguos (códices precolombinos) que serán encapsulados en un sistema de preservación y exhibición.

Como primera parte de la metodología se estudiarán las variables de preservación con el fin de entender que fenómenos se deben de evitar para una buena preservación y con el fin de seleccionar la tecnología apropiada para el sistema.

### **Variables Críticas de Preservación**

El microclima dentro del sistema es un factor muy importante para distintas áreas de la preservación de

obras con valor histórico. Por lo tanto, es necesario disponer de sistemas que puedan medir las distintas variables críticas, procesar la información y almacenarla para su posterior análisis. Existen muchos sistemas dedicados a esta aplicación, pero que no cubren una serie de necesidades relevantes: tener un sistema que se pueda adaptar de manera ágil y flexible a las necesidades del usuario, que se pueda modificar, ampliar y permita monitorizar los fenómenos del microclima (ya sea en tiempo real o actualizando la información cada determinado tiempo) así como el monitoreo de forma remota. Las diferentes variables climáticas a medir pueden ser la temperatura ambiente, temperatura del interior del sistema, presión, humedad relativa en el microambiente, radiación, cantidad de vibración y su dirección, entre otras. El sistema de monitoreo climático esta compuesto por diferentes tipos de sensores que miden diferentes parámetros del sistema.

## **Agentes Ambientales Causantes de Deterioro**

### **Humedad y Temperatura**

La humedad es la cantidad de vapor de agua presente en el ambiente, resulta el agente más difícil de controlar y a su vez el más relevante ya que determina el contenido de agua en las obras, del cual dependen las reacciones químicas de degradación, el ataque biológico y algunos cambios físicos indeseables.

El valor de la humedad relativa determina el comportamiento de los materiales higroscópicos con relación a la humedad del ambiente que los rodea y muestra la capacidad del ambiente para promover la absorción o desorción de humedad de los materiales. En un volumen cerrado, si no se agrega o retira nada de agua, la relación entre humedad relativa, temperatura y contenido de humedad en los materiales se puede simplificar de la siguiente forma:

- Conforme disminuye la temperatura, la humedad relativa y el contenido de humedad de las obras aumenta.
- Conforme aumenta la temperatura, la humedad relativa y el contenido de humedad de las obras disminuye

### **Intensidad Luminosa**

La energía radiante visible al ojo humano es una pequeña parte del espectro electromagnético, cuyas

longitudes van de 400 a 760 nm. La cantidad de energía de las distintas radiaciones es inversamente proporcional a su longitud de onda, de manera que las longitudes de onda pequeñas como la radiación UV y la luz azul tienen más energía y causan más deterioros o cambios químicos en las moléculas. Las longitudes de onda más cortas aportan energía de activación en forma de fotones que desencadenan reacciones químicas.

-Las radiaciones UV no deben de exceder de 75  $\mu\text{W}/\text{lm}$ .

### **Vibraciones**

La vibración se define como el movimiento oscilante que realiza una partícula alrededor de un punto fijo. Este movimiento puede ser regular en dirección, frecuencia y/o intensidad; o aleatorio, que es lo más normal.

La investigación realizada sobre las características del transporte y manipulación muestra que el principal factor de riesgo presente para la integridad de las obras es la presencia de vibraciones, ya que cuando la frecuencia de excitación coincide con una de las frecuencias naturales del sistema, tiene lugar el fenómeno de resonancia.

La característica más importante de la resonancia es que da lugar a grandes desplazamientos, al amplificar de manera importante las vibraciones. En la mayor parte de los sistemas mecánicos, la presencia de grandes desplazamientos es un fenómeno indeseable, ya que provoca la aparición de tensiones y deformaciones que pueden ocasionar daño.

Los criterios fundamentales de prevención de sus efectos se basan, principalmente, en la medición y reducción de las vibraciones transmitidas al cuerpo expuesto, que consisten en lo siguiente:

- 1.Control de vibración en la fuente
- 2.Control de vibración en el receptor
- 3.Control de vibración durante el camino de la transmisión

## **Diseño Centrado en el Usuario (para Conservación Histórica).**

Otra parte fundamental de la metodología aplicada para la selección de tecnología, que nos ayude a la preservación de patrimonio histórico, es el diseño centrado en el usuario, enfocado a la conservación. Entendamos como usuarios a museógrafos, conservadores y curadores. Esta metodología opera bajo los siguientes principios:

-El diseño centrado en el usuario se basa en observar

y escuchar a los usuarios.

-Una parte fundamental del diseño centrado en el usuario se enfoca en validar conceptos de solución mediante su prueba o interacción con los usuarios. Al aplicarlo a la conservación del patrimonio histórico, realizando una inmersión de los usuarios posibles y utilizando la tecnología disponible, se obtienen los siguientes resultados:

-El diseño centrado en el usuario, al ser aplicado a temas de conservación, facilita estructurar sistemas adaptados a las condiciones particulares requeridas por la obra para mantenerla en las mejores condiciones posibles. Dichos sistemas permiten, principalmente, medir y mantener las variables de conservación.

-Para determinar la tecnología apropiada se requiere conocer los factores relevantes que los conservadores han estudiado para mantener o mejorar el estado de la pieza, las características y condiciones del lugar de almacenaje o exhibición en que se coloca e, incluso, las posibilidades financieras de la institución que posee el resguardo.

## Resultados del Sistema de Preservación y Exhibición de Códices Precolombinos

-Construcción y puesta en marcha total del sistema de preservación y exhibición.

-La vigilancia de los valores registrados se efectúa accediendo a una plataforma web especializada.

A la fecha las variaciones de temperatura y humedad relativa son mínimas, con 2 grados centígrados y tres puntos porcentuales.

## Conclusiones

- El diseño centrado en el usuario permite al diseñador integrar los elementos involucrados para llegar a soluciones eficientes, que ayuden a los conservadores a decidir y poder ejecutar las medidas necesarias para la protección de obras históricas, de forma económica y con tecnología fácil de usar.

-El sistema de monitoreo de datos proporciona información sobre las variaciones que se presentan en el sistema de preservación y exhibición de obras históricas de manera constante y precisa, permitiendo llevar un seguimiento efectivo de las condiciones de conservación.

-Las mejoras al sistema de monitoreo de variables se

realizaron tomando en cuenta el estudio de vibraciones elaborado para el transporte y manejo de obras de arte, el cual arroja nuevos parámetros de diseño para una mejor preservación y manejo de obras históricas.

-El registro de datos permite monitorear sistemas abiertos, en donde variaciones considerables de las condiciones ambientales pueden ser rastreadas a sus causas para tomar medidas correctivas que eviten el deterioro de las obras.

## Agradecimientos

Al Museo Nacional de Antropología Al Archivo General de la Nación (AGN) y al Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH)

## Referencias

- 1.Banks, Paul N. Pilette. 2000 *Preservation Issues and Planning: American Library Association*.
- 2.Dávila Jesús, Martínez Enrique, 2006 “*Propagación de incertidumbre en la conversión de algunas magnitudes de humedad*”, Simposio de Metrología
- 3.Himmelblau David, 1988. *Balances de materia y energía*, México, Prentice Hall, Hispanoamericana,
- 4.Ing. Libardo Hernández, Ing. Wilman Pineda, Ing. Daríel Bayona. 2008 *Sistema de control de Humedad y Temperatura para Invernaderos*, Colombia
- 5.Maekawa Shin, 1998, *Oxygen-Free Museum Cases*, United States of America, The Getty Conservation Institute.
- 6.Morrow, Carolyn Clark. 1983 *The Preservation Challenge: A Guide to Conserving Library Materials*. New York: Knowledge Industry Publication, Inc.
- 7.Sánchez Hernampérez, Arsenio. 1999 *Políticas de Conservación en Bibliotecas*. Madrid: Arco/Libros, S.L
- 8.Sontang D., 1998 “*The history of formulation and measurements of saturation water vapour pressure*”, Third International Symposium of Humidity and Moisture
- 9.Valiant Callol, Milagros y Nieves Valentin 1996. *Principios Basicos de la Conservacion Documental y causas de su Deterioro*. Madrid: Ministerio de Cultura
- 10.Vaughn Durand Keith, 2011 *Hermetically Sealed Encasements for Historic Document Display and Preservation*, United States of America, MIT

# FERRUM: Ciencia, Tecnología y Sociedad Conectadas por Rieles

<sup>1</sup>Cristian Otálvaro Giraldo , <sup>2</sup>Camila Rodríguez Garzón , <sup>3</sup>Laura Cortés Rico

<sup>1</sup>Universidad Militar Nueva Granada, Cajicá, Colombia , u6000109@unimilitar.edu.co

<sup>2</sup>Universidad Militar Nueva Granada, Cajicá, Colombia, u6000164@unimilitar.edu.co

<sup>3</sup>Universidad Militar Nueva Granada, Cajicá, Colombia, laura.cortes@unimilitar.edu.co

## Resumen

Este artículo presenta la instalación interactiva Ferrum: ciencia, tecnología y sociedad conectadas por rieles, que tiene como objetivo establecer una estructura narrativa sobre el tren en Colombia, en función de tres ejes articuladores: i) la ciencia (¿Cómo funciona el tren?), ii) la tecnología (¿Qué retos de ingeniería se enfrentaron en el establecimiento de la red ferroviaria en el país?) y iii) la sociedad (¿En qué contexto social surge el ferrocarril?, ¿Por qué el transporte férreo no es un sistema masivo en Colombia?). Esta instalación se construye como una experiencia interactiva con la que se busca problematizar el surgimiento, desarrollo e intercambio socio-económico y cultural, relacionado con el transporte férreo en el país, a través de elementos que mezclan la imagen, el sonido y la interacción.

## Palabras Clave

Interacción humano-computador, instalación interactiva, tren en Colombia, arte, tecnología y sociedad.

## Introducción

Los creadores de Ferrum pertenecemos a la comunidad académica de la Universidad Militar Nueva Granada (UMNG) sede Campus, ubicada en el municipio de Cajicá, Cundinamarca. Para quienes vivimos en Bogotá, e incluso en la zona centro de Cajicá, la universidad proporciona el servicio de tren que permite ir y regresar del campus, utilizando un transporte cómodo, gratuito, seguro y más rápido que otras opciones de desplazamiento.

Las múltiples ventajas que presenta el tren a la comunidad neogranadina, así como a otras universidades de la zona Sabana, nos han llevado a preguntarnos ¿Por qué el tren no es un transporte masivo en Colombia? Este cuestionamiento surge como el principal motivador para desarrollar Ferrum. A partir de esta pregunta, se encuentra que las razones son esencialmente políticas, pero incluyen también temas sociales, tecnológicos y científicos. Desde este

hallazgo, se toma la decisión de construir una instalación interactiva, dirigida principalmente a la comunidad de la UMNG (beneficiaria del tren), como una oportunidad para provocar reflexiones en torno al ferrocarril como un artefacto, alrededor del cual convergen aspectos científicos, tecnológicos y sociales.

Este documento presenta el proceso de diseño de Ferrum, a través de las siguientes secciones: I. Antecedentes, en la que se citan referentes de instalaciones interactivas con propósitos y enfoques similares, II. Ferrum, sección que presenta el contenido temático de la instalación, III. Interacciones, en la que se define la manera en que convergen la imagen, el sonido y la interacción para involucrar al visitante en la experiencia, IV. Trabajo futuro, en la que se define el trabajo a seguir y V. Conclusiones, donde se realiza el cierre del documento, analizando los resultados obtenidos hasta el momento.

## Antecedentes

Las instalaciones interactivas se presentan como un caso especial de instalaciones audiovisuales; en ellas, el espectador se convierte en un usuario que se involucra física y mentalmente tanto con la instalación, como con el espacio o ambiente en el que se realiza la interacción y con otros objetos que contribuyen a mejorar la experiencia. Este tipo de instalaciones involucran, además, elementos digitales que permiten la comunicación desde el usuario hacia el sistema y desde el sistema hacia el usuario; de esta manera, las instalaciones presentan información sonora, visual, e inclusive dirigida a otros sentidos [1].

De acuerdo con lo anterior, el análisis de antecedentes incluyó la búsqueda de instalaciones interactivas en torno a contenidos culturales. Se encontraron casos como *ReLoop*, una instalación creada para *Les Festes de la Mercè* de Barcelona, en 2016, en la que el usuario, a



través de una manilla, decidía qué contenido en formato de video se mapeaba, proyectado sobre la fachada del *Castell dels Tres Dragons* [2].

En cuanto a instalaciones realizadas en muros o espacios cerrados, se encontraron exposiciones como *Playdodo*, que es un muro musical interactivo en el que los instrumentos dibujados con tinta conductora generan sonidos reales al ser tocados por el usuario; adicionalmente, se proyecta una animación sobre el instrumento mediante mapeado de colores. La instalación emplea toques sensibles a distintos gestos, lo que permite que varios usuarios interactúen con los instrumentos en simultánea [3].

De manera más cercana al objetivo de comunicar la historia del tren como objeto socio - tecnológico, se encuentra la instalación Merck MSD, que es una pared interactiva que cuenta la historia del desarrollo farmacéutico de la empresa Merck Sharp & Dohme (MSD), a través de 125 años de investigación [4].

Otro ejemplo de narrativa a través de instalaciones interactivas, es el muro ilustrado creado por el estudio londinense Dalziel and Pow bajo la temática de “El futuro de la venta al por menor”; en el cual las ilustraciones sirven como objetos conductores para generar sonidos al ser tocados, y como marcadores para proyectar animaciones y crear historias que guían el recorrido del usuario por el muro [5].

## FERRUM

El contenido temático de la instalación se establece en cuatro secciones: i) La mula de hierro, en la que se interactúa con temas asociados a la operación del tren, como las máquinas, sistemas de locomoción, vías y estaciones, ii) A todo vapor, en la que el relato se orienta a hechos históricos asociados al ferrocarril, con énfasis en el contexto colombiano y de la sabana de Bogotá, iii) Memoria colectiva, donde se reflexiona acerca de la relación entre el desarrollo del ferrocarril y de Colombia como nación, y iv) A la U en tren, en la que se experimenta en torno al tren como transporte masivo y cotidiano para algunas universidades de la sabana de Bogotá. A continuación, se detalla cada sección.

### La Mula de Hierro

El tren tiene como componente principal la locomotora, que es la que arrastra los vagones, que pueden ser de carga o de pasajeros; y que, a su vez, se apoyan sobre “*bogies*”, elementos que permiten que la

estructura ande sobre rieles. Las locomotoras pueden ser a vapor, *diesel*, *diesel*- eléctricas, *diesel*-hidráulicas o eléctricas [6]; en Colombia solo se hace uso de los primeros dos tipos [7].

La locomotora a vapor es, en esencia, un “motor de agua”. En su caldera, el carbón se quema para convertir energía térmica en mecánica. Esto se logra recuperando el calor del carbón quemado para calentar agua y obtener vapor, cuya presión acumulada impulsa el sistema de pistones y bielas que permiten el movimiento del tren [8]. De otro lado, la locomotora *diesel* emplea un motor que produce movimiento mediante la explosión del combustible (*diesel*) dentro de su cuerpo, en los cilindros. Dentro de cada cilindro, se encuentran los pistones que se conectan al sistema del cigüeñal para generar el movimiento en las ruedas [9].

Las vías férreas se componen de rieles, durmientes, trocha y balasto. Los rieles son piezas de acero o hierro sobre las que circula el tren; los durmientes, de madera, hormigón o metal, sirven de apoyo a los rieles y se encuentran separados entre sí una distancia de entre 55cm y 60cm, según la vía. De otra parte, la trocha es la distancia que separa las caras internas de los rieles, que puede ser de 1m. (angosta), 1,435m. (media o universal) o de 1,676m. (ancha). Finalmente, el balasto constituye la base de las vías férreas y está compuesto por grava y piedras con el fin de mejorar la estabilidad al suelo [10].

Las estaciones del tren son paradas obligatorias en su recorrido, en las cuales ocurren intercambios de pasajeros, carga e información. Los operarios de las estaciones coordinan la llegada y salida de trenes para que no se encuentre más de un tren sobre el mismo tramo de vía férrea. En Colombia, se hace evidente que uno de los elementos que más sufrió el olvido fueron las estaciones del tren, que se ubican en un 80% en poblaciones rurales, las cuales años atrás dependían completamente para transporte y comercio del tren. En el 2012, el Ministerio de Cultura inició el “Plan Nacional de Recuperación de las Estaciones del Ferrocarril”, que pretende restaurar el valor estético, simbólico e histórico de las más de 270 estaciones que cubren 126 municipios en 16 departamentos [11].

### A todo vapor

El ferrocarril surge en Europa iniciando el siglo XIX para el transporte de carga, en las primeras décadas de la revolución industrial. Posteriormente, en 1830, se inauguró la primera vía férrea pública

para el transporte de pasajeros y de carga, que fue la de Liverpool-Manchester [10]. No mucho después, en 1836, Colombia prioriza la construcción de vías férreas en el país, concediendo beneficios económicos a los precursores; y en 1855, se construye el ferrocarril de Panamá, como uno de los pioneros en América Latina [12]. En la segunda mitad del siglo XIX, ocurrió la expansión del tren en todo el mundo, incluido Colombia. Sin embargo, el rápido interés de nuestro país por iniciar la construcción del sistema de transporte férreo, se vio opacado por una serie de errores administrativos que, al no seguir los estándares internacionales, hicieron inviable técnica y económicamente, la integración del tren en un sistema de transporte multimodal [12].

Ante la imposibilidad de continuar el desarrollo del transporte férreo en Colombia, se profundizó en el transporte por carretera, como el medio principal en el país. Mientras tanto, en el resto del mundo, el desarrollo del tren continuó a pasos gigantes. A hoy, el tren de alta velocidad alcanza más de 300Km/h para operación comercial [13], las vías de Estados Unidos suman más de 200.000 Km [14], el metro de Ciudad de México moviliza a más de 1.600.000.000 pasajeros en el año [15], entre otros datos asombrosos.

## Memoria colectiva

La llegada del ferrocarril al territorio colombiano se enmarca en la transformación social de sus habitantes, desde lo local hasta lo nacional. Las estaciones son testigo de las dinámicas sociales, económicas y culturales, así como de determinar cambios urbanos, arquitectónicos y de ampliación de centros de producción a sus alrededores [16].

Esta instalación propone una reflexión respecto al ferrocarril, no sólo como medio de transporte sino como un medio que permitió la generación de cambios sociales, comerciales y culturales, así como una manifestación del patrimonio histórico de Colombia. De un lado, en Ferrum se presenta el tren como un reflejo de Colombia como nación, en la que hay interés en el progreso y desarrollo económico, importantes creaciones tecnológicas, trabajo científico y de ingeniería orientados a la solución de problemas; pero también hay grandes obstáculos originados principalmente en la corrupción y los intereses políticos encontrados [12]. De otro lado, en la instalación se establece la importancia de las estaciones de ferrocarril locales como un actor fundamental para el patrimonio del país, lo que se

evidencia mediante el decreto N° 746 del 24 de abril de 1996, en el que se declara “como Monumento Nacional el Conjunto de las Estaciones del Ferrocarril existentes en el país” [11]. Desafortunadamente, solo pocas estaciones han sido restauradas hasta el momento, y las líneas férreas no hacen parte del programa, lo que ha impedido su mantenimiento [12], generando un paisaje poco estético en muchas zonas del país.

## A la U en Tren

El tren de la Sabana moviliza diariamente a más de 1.000 estudiantes [17] de diferentes universidades, como la Universidad Militar Nueva Granada, la Universidad de la Sabana y la Universidad del Bosque; cuyas sedes se localizan en la región de la sabana de Bogotá en municipios como Chía y Cajicá. El transporte en tren de la comunidad universitaria de estas universidades ha demostrado ser un medio eficaz, seguro y confiable para el transporte intermunicipal desde y hacia Bogotá.

Las cifras de los costos del uso del tren permiten hacer comparaciones con base en las cuales se afirma que el tren es el mejor medio de transporte de pasajeros en la región de la sabana, tanto en costos explícitos como en costos ambientales. Para transportar los 1.000 pasajeros que el tren moviliza diariamente, se requiere de 4 aviones medianos de 262 pasajeros cada uno, o 20 buses de 50 pasajeros, o 200 automóviles cada uno transportando 5 pasajeros. De esta manera, el tren representa un medio de transporte masivo seguro, rápido y de menor costo, tanto para los usuarios como para el medio ambiente, sin mencionar que también se presenta como una solución al latente problema de la congestión vehicular que tanto aqueja a la capital.

## Interacciones

En esta instalación se propone una serie de interacciones que involucran como objetivo, de acuerdo con Falk [18] y Gail [19], poner a los visitantes en el centro de la experiencia. Lo anterior se logra a través de una mezcla entre elementos táctiles, visuales y auditivos, en dos componentes: uno físico y uno digital. Las relaciones de elementos propuestas permiten la ampliación de los flujos de información, haciendo uso de los canales auditivo, visual y sensorial (tacto) del usuario. Acorde al desarrollo de los cuatro ejes temáticos, las interacciones que se definen a continuación.

En ‘La mula de hierro’ se propone establecer un croquis (mapa mecánico interno del tren) donde se

permita seleccionar el método de combustión y mostrar su funcionamiento, facilitando la comparación entre los diferentes métodos en función de su operación (ciencia) y sus consecuencias (ambientales, de desempeño, etc.) Adicionalmente, una imagen de un sistema férreo, incluyendo la máquina (tren), la vía y una estación. El usuario puede seleccionar la parte del sistema que desea conocer (tocándola) y se proyectan datos claves sobre esa parte del sistema.

Luego, en ‘A todo vapor’ se configura una línea de tiempo, que cuenta con una serie de acciones (atrás - adelante, ubicación en contexto) y muestra información respectiva en un tiempo determinado por hechos importantes para el sistema férreo en el mundo, en el contexto colombiano y en la sabana de Bogotá. Para el caso de ‘Memoria Colectiva’ se presentan hechos que involucraron la llegada del ferrocarril y los cambios sociales provocados por su presencia -y ausencia- en el contexto colombiano, resaltando la importancia de su conservación como patrimonio. En este caso, la interacción se da a través de un mapa del país, que tiene varios puntos geográficos clave, en los que se puede ubicar un pin para conocer la información relacionada.

Finalmente, en la sección de ‘A la U en tren’ se propone una interacción orientada a realizar comparaciones entre el uso del tren y otros medios para movilizarse a las universidades de la sabana de Bogotá. La comparación se realiza en términos de velocidad, consumo de combustible, cantidad de pasajeros movilizadas, tiempo del trayecto, probabilidad de fallos, entre otros. Adicionalmente, en esta sección se presentan las cifras relacionadas específicamente con el tren que presta servicio a la UMNG: ¿Cuánto le cuesta anualmente a la universidad?, ¿Cuántos pasajeros moviliza? ¿Cuáles son los días de máxima afluencia?, entre otros datos.

### Trabajo Futuro

Al momento de esta publicación, Ferrum se encuentra en proceso de desarrollo e instalación. El trabajo futuro se enfoca en la evaluación con público, atendiendo a los comentarios de los usuarios visitantes a la instalación e iterando sobre los contenidos, interacciones y formas de presentación de la información.

### Conclusiones

El tren ha sido, desde la época de la revolución industrial, un elemento clave en el desarrollo industrial, social y económico de muchas regiones. En Colombia, el

tren fue considerado un hito urbano y rural de gran valor para comunidades apartadas de las grandes ciudades, que desarrollaron su potencial económico gracias a la disponibilidad de un medio de transporte férreo. Además, el tren en Colombia, aún hoy, es considerado una proeza de ingeniería que prueba la determinación y tenacidad de los colombianos, capaces de construir a lomo de mula un ferrocarril a 2.246 m sobre el nivel de río al que llegaban los materiales del exterior [20].

Teniendo en cuenta factores como el hecho de que la distancia que se puede mover un pasajero con un litro de combustible o su equivalente en electricidad en un tren es mayor a la de otros medios de transporte, que la contaminación acústica del tráfico de una autopista es mucho mayor a la de un tren, que la ocupación de espacio de una vía férrea de doble sentido es casi un tercio de la de una autopista de las mismas características, que la tasa de accidentalidad de un tren es mínima, y que la capacidad de transporte del tren supera ampliamente a la de los demás medios de transporte en la región; el ferrocarril es el medio de transporte que menor costo genera para la sociedad y el medio ambiente en la región de la Sabana de Bogotá.

En Colombia, el uso del tren como medio de transporte tanto de carga como de pasajeros, se ha visto rezagado en su desarrollo con respecto a países con características similares debido a las artimañas políticas que han tejido desde la época de la colonia las familias poderosas que han gobernado el país hasta el día de hoy. La decadencia y el olvido del tren en el país son un reflejo del poco sentido de bien común de nuestros dirigentes, y de nuestra poca conciencia y olvido histórico como pueblo habitante de este territorio; porque nos hace falta sentido de pertenencia, para llamarnos nación.

### Agradecimientos

A la Universidad Militar Nueva Granada, por el programa de Proyectos de Iniciación Científica (PIC) que nos permite espacios y recursos para preguntarnos acerca de nuestro entorno e iniciar en nuestro desarrollo como investigadores.

### Referencias

1. Rodrigo Alonso. 2015. Introducción a las Instalaciones Interactivas. En *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*. No. 51, Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
2. Onionlab. 2016. Instalación Interactiva. Recuperado

el 22 de Marzo, 2018 de <http://www.onionlab.com/es/interactive-installation/>

3.Raonsquare. 2016. [PLAYDODO] Music Playing Wall: Projection Mapping, Conductive Ink, Interacitve Art. Video. (17 de Octubre 2016). Recuperado el 20 de Marzo, 2018 de <https://www.youtube.com/watch?v=RG5Fi-eCLbc&feature=youtu.be>

4.Trinax. 2016. Merck MSD – *Interactive Projection Wall*. Video. (29 de noviembre 2016). Recuperado el 15 de Marzo, 2018 de <https://www.youtube.com/watch?v=nNaYLfhy1EU&t=2s>

5.Ayres, C. How Dalziel and Pow Realized This Awesome Interactive Touch Wall. Core77, 2015. <http://www.core77.com/posts/35697/How-Dalziel-and-Pow-Realized-This-Awesome-Interactive-Touch-Wall>

6.Shehadeh, S. y Mattout, A. “*Inventos: Extensión de los sentidos*” LOCOMOTORA. Grupo Editorial: El Planeta, Panamá. 8-9.

7.Turistren. Flota - *Tren Turístico de la Sabana*. Tren Turístico de la Sabana. [http://www.turistren.com.co/?page\\_id=721](http://www.turistren.com.co/?page_id=721).

8.Bustos, M. 2014. ¿Cómo se mueve una locomotora de vapor?. *Trenvista, el Ferrocarril en tus manos*. <https://www.trenvista.net/descubre/mundo-ferroviario/como-se-mueve-una-locomotora-de-vapor/>.

9.Bustos, M. 2014. ¿Cómo se mueve un tren diésel?. *Trenvista, el Ferrocarril en tus manos*. <https://www.trenvista.net/descubre/mundo-ferroviario/como-se-mueve-un-tren-diesel/>

10.Facultad de Ingeniería. *Ferrocarriles*. Universidad Nacional del Nordeste, Corrientes, Argentina. 1-5 <http://ing.unne.edu.ar/dep/eol/fundamento/tema/T11F.pdf>

11.PNREF Ministerio de Cultura República de Colombia. *Plan Nacional de Recuperación de las Estaciones del Ferrocarril*. 2012.

12.Nieto, C. El ferrocarril en Colombia y la búsqueda de un país. *Revista Apuntes* 24, 1 (2011), 62 - 75.

13.Alberto García. S.F. Trenes de alta velocidad. En ACTA. .Recuperado el 29 de Marzo, 2018 de [http://www.acta.es/medios/articulos/automocion\\_y\\_transporte/063097.pdf](http://www.acta.es/medios/articulos/automocion_y_transporte/063097.pdf)

14.Akihiko Tamura. 2012. An Overview of Japan An Overview of Japans' High-Speed Railway: Shinkansen Recuperado el 29 de Marzo, 2018 de [http://www.jterc.or.jp/english/kokusai/conferences/pdf/120113\\_tamura\\_pres.pdf](http://www.jterc.or.jp/english/kokusai/conferences/pdf/120113_tamura_pres.pdf)

15.Sistema de Transporte Colectivo de Ciudad de México. 2016. Recuperado el 29 de Marzo, 2018 de

<http://metro.cdmx.gob.mx/operacion/mas-informacion/afluencia-de-estacion-por-linea/afluencia-de-estacion-por-linea-2016>

16.Castiblanco Roldán, A. La estación de la Sabana, el tren en los espacios, los imaginarios y la historia de Bogotá. *Biblioteca Digital Universidad del Valle*, 2003. <http://hdl.handle.net/10893/941>.

17.Universidad Militar Nueva Granada. 2018. CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS DIVCAD-CPS-01-2018 CELEBRADO ENTRE LA UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA Y TURISTREN S.A.S. Universidad Militar Nueva Granada, Bogotá, Colombia. 2-4.

18.Falk, J. *Identity and the Museum Visitor Experience*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press., 2009.

19.Gail, A. Modern Museums: A Visitor-Centered Approach to Doing Business. *CLS Journal of Museum Studies* 6, 1 (2012), 1-13.

20.Pérez Angel, G. 2008. *Nos dejó el tren*. Ediciones Cisnecolor, Colombia. 255-303.

# Artesanía como Lenguaje Visual Transversal en la Cultura

**Rocío Torres Novoa**

Docente Investigadora Institución Universitaria Pascual Bravo

Medellín, Colombia

rocio.torres@pascualbravo.edu.co

## Resumen

30 de marzo de 2018. El problema abordado en este texto, es principalmente la falta de reconocimiento que tiene la artesanía como medio de comunicación visual único, que soporta las concepciones cosmogónicas de la comunidad indígena Embera Chamí, esto ha generado procesos internos de desinterés, que han llevado al borde de la desaparición la práctica cultural. A continuación, se expondrán algunas reflexiones desde diferentes enfoques que deben ser contemplados para cambiar la concepción de las artesanías como objeto utilitario, y poder de este modo darle el estatus que se merece como expresión humana, cultural e histórica.

## Palabras Clave

Cultura Embera; Comunicación; Diseño.

## Introducción

El presente escrito es el resultado de un trabajo exploratorio del tejido en chaquira de la comunidad Indígena Emberá Chamí- Dojura, en donde se realiza un análisis y articulación de algunos temas de tres áreas particulares: Diseño, Comunicación y Cultura. Para la presente discusión teórico conceptual, sobre ésta práctica cultural, es necesario abordar algunos autores transversales que aportaron a dicho debate en las últimas tres décadas, dado que la artesanía se ha considerado por mucho tiempo, solo como un objeto decorativo utilitario y no se ha abordado como un fenómeno iconográfico cultural comunicacional.

## Artesanía Más Allá de lo Obvio

La idea de reconocer la artesanía como lenguaje visual transversal en la cultura, requiere ser basada en *los medios como extensiones del cuerpo humano* (Mcluh construyen sentido, y propician un mayor valor simbólico y social como pilar cultural.

Desde la perspectiva histórico material, la artesanía en sí misma es un elemento cargado de historias, y discursos colectivos; Por consiguiente, el lenguaje como medio se fusiona al objeto desde su función conectiva (Sánchez.

2015, p 35) y termina materializando y representando las creencias comunitarias, convirtiéndose en un elemento de alto valor patrimonial (no desde los términos legales establecidos, sino desde el autoreconocimiento y necesidad social). El fenómeno iconográfico cultural se da por la abstracción y simplificación de las características de la realidad y la cosmogonía para la creación de un código singular de figuras representativas que comunican y difunden el pensamiento ancestral de una comunidad, de esta manera, favorece la conservación su identidad cultural y los ayuda a entender quiénes son.

Se puede afirmar que la actividad de tejer en chaquira es un procedimiento de introversión, ya que posee procesos análogos de codificación (significados cosmogónicos), almacenamiento (técnica) y organización de los datos, quiere decir que cumple a cabalidad los requerimientos básicos de la comunicación, para que sea contemplada como lenguaje visual, que se encarga de perpetuar la memoria histórico-cultural de las comunidades Embera.

## Contexto Aplicativo

La consolidación de Dojura como resguardo Embera Chamí se dio en 1992 con la adjudicación de predios en la vereda el Coco de Chigorodó (Antioquia), sus integrantes fueron agrupados desde diversas partes del país (Valle del Cauca, Risaralda y Chocó), como consecuencia del desplazamiento forzado; De esta manera, se provocó la transición de la vida rural a la semi urbana, que ha llevado a la hibridación cultural (García, 2001) de sus formas de vida, los elementos traídos desde las comunidades rurales se amalgaman continuamente con elementos urbanos de las cabeceras municipales cercanas. Ahora bien, si nos centramos en el análisis de los materiales utilizados en el tejido en chaquira, podemos evidenciar parte de la historia comunitaria; Iniciaremos diciendo la artesanía no han sido ajena al avance industrial y a la globalización, el cambio de la materia prima de las semillas, huesos y dientes de animales a insumos importados como lo es la chaquira

checha demuestra la desaparición del nomadismo y da cuenta de la modificación del estilo de vida. Igualmente, demuestra la necesidad de solucionar problemas de calidad en la artesanía, usando materiales más resistentes y duraderos que los naturales. Lo anterior también alteró la manera de construcción de los elementos artesanales, ya que no sólo se realizaba la organización de los elementos por sus características físicas, sino que ya se podía plasmar en ellos figuras trasladadas de la pintura corporal y facial, lo que incentivó la creación de nuevos objetos que permitían la difusión de signos culturales de manera más directa y precisa.

Los cambios geográficos, de materia prima y de simbiosis social, descritos anteriormente, resquebrajaron, de cierta manera, los cimientos culturales Embera, pues desembocaron en la disminución de importancia del tejido en chaquira dentro de la comunidad por su carga tanto económica como de tiempo. Así mismo, los jóvenes influenciados por la tecnología y la modernidad poseen bajo interés de aprender la técnica del tejido por su nula referencia parental de aprendizaje por repetición, y la resistencia en la transmisión de la tradición por parte de los mayores, lo anterior demuestra un proceso paulatino de aculturación que debe ser abordado de manera impositiva.

### Opciones de Apoyo

Teniendo claro el panorama explicado, se esboza una estrategia de comunicación para mejorar las condiciones de comercialización del Tejido en Chaquira y de esta manera evitar la pérdida de esta actividad artesanal:

Inicialmente para establecer el mercado potencial, se toma en cuenta inicialmente un porcentaje del segmento turístico, nacional e internacional con gusto o sensibilidad hacia productos culturales artesanales. Con respecto a la meta trazada, se propone una táctica comercial que empiece con mejorar la calidad del producto desde su diseño, terminación y empaque (que incluirá folleto de explicación iconográfica, datos de la artesana que elaboró el producto y horas de trabajo); Además se intentará propiciar la accesibilidad de los artículos artesanales ubicándolos en lugares estratégicos como establecimientos comerciales de souvenirs, hoteles, hostales, tiendas de vestuario, accesorios, decoración de interiores, empresas, instituciones o asociaciones comunitarias y almacenes de artesanías; que permitan satisfacer la fascinación estética y de contenido cultural simbólico que desean y valoran los

consumidores, al entender la artesanía como objeto cultural dinámico y vivo. Lo que conlleva generar experiencias complementarias de conexión emocional y recuperación del sentido; además aporta al principal fin: la conservación de la práctica cultural. De esta manera se cierra la triada de: calidad, contenido y conservación.

### Conclusiones

Los signos tanto iconográficos y simbólicos, que son utilizados en la artesanía, concretamente en el tejido en chaquira, son en parte, la base de la representación y posterior interpretación del mundo Embera Chamí, como elemento de comunicación no verbal. Los diferentes talleres realizados dentro de la comunidad Dojura han permitido incentivar la mayoría de los individuos de la comunidad: el trabajo en equipo en pro a retomar el aprendizaje, difusión y comercialización la práctica artesanal. Adicionalmente ha posibilitado la documentación de este lenguaje visual, desde enfoques técnicos y figurativos, que aseguran la permanencia del saber ancestral dentro de la colectividad, por medio del planteamiento de recursos pedagógicos didácticos pertinentes para todas las edades.

Por otro lado, se reabre el debate para replantear los requisitos para la definición del patrimonio en términos legales, evidenciando que las manifestaciones y prácticas culturales no requieren estar catalogadas dentro de las listas representativas del patrimonio inmaterial, para ejecutar procesos de rescate y salvaguarda, ya que su propia naturaleza, despierta un interés innato en las personas por ser lenguajes transversales en las culturas, que comunican sus historias.

De este modo, se evidencia que en algunos casos se trata de falta de oportunidades y espacios adecuados para la conservación de tradiciones fundamentales para las comunidades.

### Referencias

1. Néstor, García Canclini. 2001. *Cultura híbrida: estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Editorial Paidós. Buenos Aires, Argentina.
2. Marshall, McLuhan., & Patrick Ducher. 1996. *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Editorial Paidós. Buenos Aires, Argentina.
3. Pedro Uriel, Sánchez Zárate. 2015. Kuna: *La riqueza iconográfica de una cultura*. Editorial Universidad Nacional de Colombia. Bogotá: Facultad de Artes.



## La Memoria es como la Persistencia Retiniana.

**Ricardo Andrés Pérez Bernal**

Profesor de planta, Universidad del Tolima

Ibagué, Colombia

raperezb@ut.edu.co

### Resumen

La memoria es inexacta, es incierta, construye los recuerdos de manera creativa, rellena los espacios que le hacen falta con variaciones de los sucesos que ocurrieron. Si una familia se pone a recordar en conjunto el nacimiento del tercer hijo siempre habrá una versión distinta entre los hermanos, los padres, los tíos y el propio hijo. La realidad se escapa bifurcándose en las múltiples variaciones de los que perciben y luego recuerdan, así como ocurre cuando vemos una película a 24 cuadros por Segundo, estos cuadros tienen intervalos de negro pero no los percibimos y creamos la ilusión cimentada de la imagen visual y sonora en movimiento. Vemos y escuchamos de manera continua estas huellas y fragmentos de un momento “real”. ¿Pero acaso no es toda la realidad una ilusión, y una película que recordamos y cuyos espacios de negro completamos?

### Palabras Clave

Percepción, memoria y realidad.

### Introducción

Cuando nos remontamos a los hechos del pasado encontramos que los recuerdos de nuestra vida difieren entre cómo lo recuerda un tío, la mamá, una vecina y nosotros mismos. No hay un molde exacto para cada recuerdo y aunque este tenga fotos o videos, estos materiales nos sirven para evocar con fuerza pero no para definir la manera como nos sentíamos la vez que peleamos con el hermano y le dimos un batazo, o cómo fue cuando enterré al primer perro que tuve; o la experiencia de la primera vez que fui a cine, a ver una película.

Este texto trata sobre la Percepción (que para el caso del hecho cinematográfico-audiovisual parte de la persistencia retiniana), de la Memoria (que a través de material audiovisual grabado se puede potenciar pero que equivale en sus reconstrucciones a la ilusión de movimiento que construimos en la percepción audiovisual) y de la realidad, o las perspectivas de la realidad que todos nos construimos.

Entonces, el principio de la persistencia retiniana

es el de que el ser humano al ver imágenes fijas de instantes continuos, pero sucesivamente y a determinada velocidad, las percibe como movimiento. Esto ocurre a nivel neurológico porque el cerebro retiene una impresión (algo visto), más tiempo del que en verdad duró y aún lo ve sobre la siguiente imagen en fracciones de segundo. Es por esto que 8 o 16 imágenes, fijas y sucesivas, vistas en un segundo, nos crean la ilusión de movimiento; movimiento “saltadito” como el que vemos en el cine de la época llamada silente o muda. El cine lo hemos visto en gran parte a 24 cuadros por segundo, la televisión a 30 o 25 “campos” por segundo y en cuanto a las pantallas de computadores, transmisión digital o celulares están construidas por códigos binarios y algoritmos que también hacen el rastreo de pantalla y generan 30 campos. Es bueno aclarar que mayor número de cuadros o de campos no quiere decir mayor calidad, así como los recuerdos no son la “realidad” vivida en aquel momento, tampoco las imágenes continuas del cine, la televisión, los computadores, o en general las pantallas son “objetivas”, porque siempre tienen un punto de vista, un encuadre, una duración, es decir, una visión transformada y encuadrada, en un tiempo y espacio determinados que por lo tanto se constituyen en un montaje, en una creación; así como la memoria es un montaje, una ilusión de “verdad” que construimos, y que justamente puede probar lo inestable de nuestra vida y de nuestras experiencias, pero que nos da el piso y el sustento para seguir viviendo y transformando la realidad.

Hay un gran detalle en cómo alguien memorioso nos cuenta sus recuerdos, ocurre por ejemplo con el gran cineasta Ingmar Bergman en su libro “Linterna mágica”(1) que es un texto de memorias de vida en el que relata hechos de su infancia, como cuando le cambió unos soldaditos de plomo a su hermano Dag por el cinematógrafo que le habían regalado en navidad. En estos relatos juega una memoria nítida e intensamente

vivida, pero al recordar cada momento siempre entra la creación porque la memoria es juguetona y creativa, puede encubrir lo traumático o lo que no le gusta, puede magnificar ciertos momentos, lugares o sabores, como ocurre en la obra de “En busca del tiempo perdido”(2) de Marcel Proust, en la que parte de la experiencia de probar un bizcocho de harina, una Magdalena para transportarse a su niñez, juventud y sus vivencias que al narrarlas quedan cómo única huella de esa existencia, la de alguien llamado Marcel Proust.

Entonces la memoria es como la persistencia retiniana porque nos da una imagen que tiene intervalos en los cuales no hay nada, y que podemos rellenar creativamente sosteniendo una imagen, así como los fotogramas de una película de 35 mm. que son 24, pero entre cada uno hay un momento de negro o de ninguna imagen proyectada que sin embargo se convierte en el espacio de la ilusión, del engaño, de la creación para acogernos al movimiento, sustento de la vida.

El recuerdo del pasado nos hace cambiarlo, transformarlo creativamente y la, literal, “visita” o “viaje” al pasado nos enfrenta a la realidad con otros o más ingredientes de la misma manera que cuando crecemos y volvemos a la casa en la que pasamos nuestra infancia, el jardín ya no es la selva inhóspita, el balcón ya no es la montaña o el edificio más alto y la buhardilla no es el templo máximo de los secretos como ya no están tampoco nuestros amigos de infancia y la niña terriblemente flaca que despertó nuestras primeras pasiones. Todo cambia y tal vez deja de existir en lo que alguna vez fue. Así ocurre también en el viaje, el delirio al pasado del profesor Isak Borg en “Fresas salvajes”(3), película también de Ingmar Bergman. Al profesor le muestran lo que fue, lo que el cambió en sus recuerdos creativamente y lo que ya no pudo ser; y esto le dará el sustento para estar listo para la, siempre presente, muerte. Es decir aunque sea para enfrentar la muerte este viaje al pasado le dará el sustento para vivir lo que le queda y ser creativo en ese último transcurrir.

Así mismo ocurre con el documental de Joshua Oppenheimer “The act of killing”(4) en el que un grupo de paramilitares de Indonesia hacen memoria y dirigen la puesta en escena de los mismas matanzas que ellos cometieron durante la dictadura del general Suharto. Su punto de vista se escenifica creativamente y el único momento en que los criminales pueden llegar a una especie de remordimiento, es cuando hacen el papel de las víctimas...

## Conclusiones

Las personas necesitan de su memoria para existir, para apropiarse de la realidad, y la sociedad necesita del conocimiento de los hechos ocurridos, de recopilarlos en memoria para existir, para seguir presente en un espacio-tiempo con la posibilidad de transformación y aceptación del presente.

Necesitamos de la memoria y necesitamos traerla al presente porque es como nuestra persistencia retiniana, porque sino dejaríamos de percibir y, por lo tanto, de existir, de avanzar, de seguir en movimiento así sea hacia la muerte.

La memoria es una prueba de la realidad, y por lo tanto también podemos descifrar como la realidad es volátil, tenue e incompleta como cuando examinamos una tira de película positiva que se proyecta y encontramos los espacios de negro entre cada fotograma los cual nos habla de aquello que creamos para completar nuestra ilusión de verosimilitud del mundo. Nuestra percepción nos ayuda a percibir la denominada “realidad”, pero si el hecho perceptual se altera seguramente veríamos los agujeros negros de la cotidianidad que tantas personas calificadas de locas pueden ver.

## Referencias

- (1)Ingmar Bergman. 1987. *Linterna mágica*. Davitet (V1.0). 27-28
- (2)Marcel Proust. 2000. *En busca del tiempo perdido*. Lumen
- (3)Ingmar Bergman. (Dir. y guión) 1957. *Fresas salvajes*.
- (4)Joshua Oppenheimer. (Dir.) 2012. *The act of killing*.

## **Espectro. Creación Audiovisual Colectiva a través de un Aplicativo de Video que Altera la Velocidad de Obturación.**

**<sup>1</sup>Diego Fernando Guisao Castañeda, <sup>2</sup>Victor Hugo Cardona Gómez, <sup>3</sup>Gloria Inés Ocampo Ramírez**

Medellín, Colombia

<sup>1</sup>diego.guisao@gmail.com

<sup>2</sup>victorhugocardonagomez@gmail.com

<sup>3</sup>gocamporamirez@gmail.com

### **Resumen**

Siempre nos hemos preguntado por las imágenes. Ellas, esos elementos creados, transformados, procesados y compartidos que nos inquietan pese a ser piezas que viajan a diario a través de múltiples redes y de ser el canal para comunicarnos y construir nuestra cultura. Es así como nos cuestionamos acerca del rumbo que toman estas piezas, su profusa presencia y exagerada creación en procura de legitimar un individuo o una colectividad. Son entendidas como un fantasma que aparece y luego se desvanece entre la abundante producción de elementos visuales que pronto pasan al olvido.

*Espectro* pretende ser una app que desarrolla la creación audiovisual colectiva a partir de la interacción de cada usuario con la realización de capturas de video desde su cotidianidad; elementos que serán alojados y reproducidos de manera consecutiva en el aplicativo, con el objetivo de crear una pieza artística colaborativa en la que radica la intención de reflexionar en torno al por qué las piezas visuales y audiovisuales son observadas y se desvanecen en el recuerdo velozmente debido a la producción excesiva de esta clase de contenido, el cual, en las últimas décadas ha dejado de ser contemplativo para hacerse participativo.

Cada uno de los aportes de los usuarios de *Espectro* se verá afectado por la alteración de la velocidad de obturación y el pitch de sonido, generando largas exposiciones en la imagen y variaciones en el audio originando un efecto fantasmagórico, imágenes traídas de lo más profundo de la memoria.

De este modo pretendemos proponer una forma alternativa de creación artística e involucrar la participación voluntaria de las personas, aportando a la creación de una pieza audiovisual de 24 horas de duración, evidenciando la relación con la cotidianidad de cada uno de los usuarios y su ambiente como elementos meritorios de ser expuestos. La extensa película será exhibida en tiempo real desde la aplicación que funcionará como plataforma y tendrá como funciones la captura, alteración y reproducción de video.

### **Palabras Clave**

Audiovisual, creación colaborativa, alteración de velocidad.

### **Introducción**

*-Hay leyes naturales, principios físicos que nos enseñan cuán fría magia es ésa de los espectros fotográficos danzando en la pantalla, remedando hasta en los más íntimos detalles una vida que se perdió. Esa alucinación en blanco y negro es sólo la persistencia helada de un instante, el relieve inmutable de un segundo vital. Más fácil nos sería ver a nuestro lado a un muerto que deja la tumba para acompañarnos, que percibir el más leve cambio en el rostro lívido de un film."*

*El espectro, Horacio Quiroga, 1924*

Gracias a la capacidad técnica y las cualidades fisicoquímicas de la fotografía, por mucho tiempo atesoramos placas emulsionadas, negativos, cintas de video y álbumes fotográficos que contenían fragmentos de tiempos personales y se convertían en el resguardo de aquellos espectros visuales de quienes fuimos. En esos tiempos, solíamos ser más cuidadosos con la captura de las imágenes debido a que eran limitadas las oportunidades para lograr una correcta exposición y conseguir, mediante el proceso de revelado y fijado aquella fotografía que más adelante se exhibiría en la sala sencilla de un hogar o en un gran salón de exposición.

Enseñar una imagen en público invitaba a la socialización mientras se recordaba el instante o se miraba el pasado; compartimos las fotografías o cintas filmicas caseras y pocas veces su copia, confiábamos que aquellos elementos, únicos e intransferibles contenían propiedades irreproducibles donde habitaba la fuerza de la imagen; *el aquí y ahora* benjaminiano queda evidenciado en la confirmación de la originalidad y

singularidad de la imagen, por ende, si esta era copiada, multiplicada o reproducida se enfrentaba a la pérdida de su unicidad, de su aura. Las personas fortalecían sus referentes icónicos los cuales se tornaban en elementos comunes para la construcción de una sociedad, una cultura, una memoria, etc. y convergían en la mirada colectiva de piezas visuales, esta congregación impulsaba a mantener aquella labor de observación activa.

## Espectro

Antes creábamos imágenes como elementos de identidad, componentes de alfabetización y comprensión de nuestro entorno, compartíamos la colectividad de ciertas piezas que nos articulaban en experiencias comunes, solíamos reunirnos a observar fotografías, cintas filmicas y evocamos la presencia de quienes estaban contenidos en aquellos sustratos, los espectros que habitan allí se revelaban como elementos esenciales para relacionarnos. Ahora las imágenes han tendido a la individualización, la particularización de las ideas y esto hace que perduren poco en la memoria, que el espectro se devanezca tan rápido que no alcanzamos a esbozarlo.

En la actualidad las personas vivimos para la imagen: tomamos fotos, grabamos videos, editamos, recortamos, distribuimos, generamos poses específicas para las plataformas digitales, preparándolas una y otra vez hasta que la imagen sea la deseada. Somos habitantes de una sociedad hipertecnificada; nos hemos convertido en el *homo fotograficus* que define Joan Fontcuberta como quien posee “la disponibilidad, la facilidad y la oportunidad de fotografiarlo todo” forzando a la imagen fotográfica a “infiltrarse en el tiempo y en el acontecimiento de lo cotidiano” (Fontcuberta, 2017 p.105) ocasionando la superabundancia visual en la que vivimos, de esta manera observamos procesiones de imágenes constantemente exhibidas y proyectadas en diversos lugares o dispositivos, leemos las representaciones de los sujetos ausentes que evidencian su diario vivir en secuencias fotográficas o videográficas ancladas en posters, pantallas públicas, redes sociales o cualquier otro soporte físico o digital, evidenciando que a pesar de la ausencia de la persona o el objeto físico, transformamos las imágenes en realidad, en espectros o apariciones visuales de quienes ya no están presentes.

El aplicativo *Espectro* nace por nuestro interés hacia las imágenes. Como aplicativo móvil de captura de imágenes en movimiento, alterará la percepción de los

fps (fotogramas por segundo) capturados y extenderá las ondas sonoras generando variaciones en el pitch de audio. Se piensa como una aplicación para la creación audiovisual colectiva, ya que:

Las prácticas colaborativas, abren nuevas formas de producción cinematográfica horizontales que se propician en la esfera de la participación ciudadana y permiten a partir de la creación de narrativas audiovisuales digitales, potenciar un conocimiento ligado a las experiencias de acción para generar formas de creación interculturales democráticas. (Villaplana Ruiz. 2015 p.91, 92)

## ¿Qué es Espectro?

Consiste en crear una interfaz de acceso gratuito para dispositivos móviles que funcionen bajo el sistema operativo android, que permite accionar con un solo botón la cámara y el micrófono interno del artefacto para posibilitar la captura de audio y vídeo, los cuales serán procesados en entornos de programación como “Android Studio” oficial para el desarrollo de aplicaciones dedicadas a este sistema operativo, es un entorno de desarrollo gratuito que permite trabajar con otras plataformas de programación como “Processing” un entorno de desarrollo de código abierto basado en java y sirve que para el diseño de experiencias multimedia por su amplia documentación y soporte. Espectro nos permite deformar las señales capturadas para obtener como resultado un clip de vídeo con efecto fantasmal.



Figura 1. Logo de Espectro por Jonathan Martínez.



Figura 2. Captura realizada de Processing 3.

La aplicación le permitirá a sus usuarios alojar uno o varios videos en el host de la plataforma, los cuales tendrán un límite de peso de 5MB y serán ordenados de manera consecutiva, creando una pieza audiovisual colaborativa que pone en evidencia la mirada particular del entorno de cada uno los participantes del proceso creativo, entendiendo las imágenes de su cotidianidad como aquellas que nos permiten construir memoria y comprendernos como individuos particulares partícipes de una colectividad cultural.



Figura 3. Las caminantes Fotograma realizado por Diego Guisao.



Figura 4. El tren Fotograma realizado por Diego Guisao

Somos una sociedad que produce contenido visual constantemente gracias a los dispositivos móviles y la disposición de ellos. Los métodos usuales de comunicación han evolucionado a nuevas formas de transmitir y recibir información, y las imágenes hacen parte de la creación de nuevos contenidos, su generación desmesurada acumula gran cantidad de información que no podemos percibir, elementos que son capturados y se desvanecen rápido por el flujo constante de piezas visuales existentes; las imágenes son fantasmas, aparecen y desaparecen en lapsos cada vez menos extensos y esto nos permite reflexionar acerca de la producción de imágenes en masa y dónde desemboca todo ese contenido producido ya que, como afirma Fontcuberta “la saturación de imágenes nos obliga también a reflexionar sobre las imágenes que faltan, las imágenes que nunca han existido, las que han existido pero ya no están disponibles”. (Fontcuberta, 2017 p.26).

## Referencias

1. Benjamin, W. (2017). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Argentina: La Marca.
2. Fontcuberta, J. (2017). *La furia de las imágenes*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
3. Ruiz, V. V. (2015). *Cine colaborativo. Discursos, prácticas y multiplataforma digitales. Hacia una diversificación de formatos transmedia participativos en el Espacio Digital Europeo*. Fonseca, Journal of Communication, 11(11), 88-117.
4. Quiroga, H., Faggiani, R. and Quiroga, H. (2008). *El espectro y otros cuentos extraños*. Buenos Aires: Pictus.

# Explorando una Post-Perspectiva para la Construcción del Boceto en Arquitectura y Diseño

**Camilo A. Angulo**

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Bogotá, Colombia

camilo.angulo@utadeo.edu.co

## Resumen

Por lo general, en los métodos de enseñanza de las escuelas de arquitectura y el diseño se implementa el boceto como un proceso de pensamiento que permite desarrollar la etapa primigenia del ejercicio proyectual, conocida como ideación. Para adelantar este ejercicio proyectual, se les enseña a los estudiantes técnicas de representación como la perspectiva clásica para que ellos logren interpretar en un dibujo de dos dimensiones volúmenes tridimensionales. Un ejercicio de aprendizaje espacial que se le dificulta a aquellos estudiantes que no tienen la capacidad de recrear esta ilusión espacio-objetual sobre una hoja de papel, o que tampoco se destacan por un manejo del concepto de escala. Por lo tanto, desde laboratorios de investigación en diseño como el *Hybridlab* de Canadá, se están desarrollando métodos de visualización que tienen una lógica operacional distinta a la perspectiva tradicional y que se consideran como un paso en la evolución de este concepto de dibujo hacia una post-perspectiva, el cual se apoya en mediadores tecnológicos y ambientes de inmersión.

## Palabras Clave

Actividad proyectual; boceto; mediadores tecnológicos; ambientes de inmersión; diseño remoto; post-perspectiva.

## Introducción

El boceto funciona como un medio de representación adaptado y específico, para solucionar de manera creativa problemas a través de registros semióticos durante la actividad proyectual. De esta manera, el creativo dibuja esquemas con rapidez y gran detalle sobre sus ideas, con la intención final de registrarlas para poder compartirlas.

Ese boceto a mano alzada que tradicionalmente se enseña en las academias de Artes y Diseño, tiene lugar durante las etapas iniciales del proceso de diseño, donde se genera una actividad cognitiva que es anterior a la materialización del objeto. Esta consiste en expresar la configuración formal de un diseño desde unas cuantas líneas con algún orden determinado, permitiendo explorar y descubrir los ejes principales y el escenario

de una posible solución al problema planteado, a través de un ejercicio con varias etapas de transformación que busca concluir con un boceto potente.

Desde las comunidades académicas de arquitectura y diseño, se reconoce al boceto como ese conjunto de líneas como registros semióticos inacabados, sugestivos y abiertos a la reinterpretación (Tversky & Suwa, 2009), que enfrenta variables de incompletud, como una carencia de la completud de un producto, así como supuestos y decisiones provisionales de la información (Stacey & Eckert, 2003). Con estos registros se pretende simular sobre una superficie de dos dimensiones, la profundidad y volumen de un objeto de tres dimensiones, utilizando la técnica renacentista de la perspectiva cónica convergente en puntos de fuga. Pero este proceso de representación ya no es suficiente para el aprendizaje de nuestros estudiantes. Por eso, implementando los conocimientos adquiridos durante la pasantía doctoral en el Laboratorio de Investigación en Diseño –*Hybridlab*– (*Design through Research and Research through Design*) de la Universidad de Montreal en Canadá, el profesor Angulo pone de manifiesto que se está explorando en el desarrollo de “*post-perspectiva*” basada en medios tecnológicos, los cuales permiten bocetar directamente en tres dimensiones sin la necesidad de dominar la perspectiva clásica.



Figura 1. Sketch in 3d. Fotografía tomada de la página web Hybridlab. <http://hybridlab.umontreal.ca/>.



El nombre del sistema es Hyve-3D (*Hybrid Virtual Environments 3D*) implementado bajo el concepto *Sketch* in 3D, (Dorta et al, 2014) un sistema desarrollado por el profesor Tomás Dorta y Michael Hoffmann, con la intención de potenciar la experiencia de bocetar en un ambiente inmersivo a escala real [1:1], logrando mediante un proyector la traducción directa a la tercera dimensión de un boceto dibujado en una tableta hacia su manifestación en una gran pantalla envolvente. Pero además, el sistema cuenta con otras cinco características: (1) permite el trabajo colaborativo entre dos o más locaciones distantes e interconectadas en tiempo real, (2) es una experiencia de inmersión con entorno virtual en 3D que es totalmente navegable y en donde los diseños cobran vida en el momento justo en que son creados, (3) cuenta con una interfaz de usuario intuitiva que se basa en gestos corporales e interacciones naturales, (4) posee una adaptación perfecta al ecosistema representacional para permitir que el software sea capaz de leer como archivos nativos OBJ, DXF y PLY, (5) además de ser un sistema portátil, ligero, que cabe en tres maletas de viaje y se puede instalar en menos de 3 horas en un salón.



Figura 2. Sistema Hyve-3d. Fotografía por Camilo Angulo.

El sistema *Hyve-3d*, no tiene la intención de poner en tela de juicio la perspectiva cónica tradicional para dibujar bocetos, más bien, es una propuesta de investigación que propone nuevos territorios para implementar medios tecnológicos que responden como una alternativa ante la problemática que enfrentan algunos estudiantes de arquitectura y diseño, quienes no tienen la capacidad de recrear en dos dimensiones

una ilusión de un objeto en el espacio dibujándolo sobre una hoja de papel, con la intención final de pretender imitar la percepción tridimensional que tienen seres humanos. Algunos de los estudiantes tampoco aciertan con el manejo de la escala, pero esencialmente ellos tienen inconvenientes al no poder entender los volúmenes en una complejidad espacial. Esta valiosa búsqueda por nuevos métodos de visualización explora la representación del boceto desde lo que en el presente texto se denomina como una “*post-perspectiva*”, un ejercicio mediado por la tecnología, donde la mente ya no se encarga de simular la profundidad, distancias y componentes, si no de experimentarla como un proceso natural de interacción mientras se encuentra inmerso en un mundo virtual.

Según el director del Laboratorio *Hybridlab*, existe una discrepancia entre el impulso creativo y los procesos necesarios para activar comandos digitales que a menudo distrae al diseñador(a) y lo aleja del pensamiento de diseño (Dorta et al, 2008), afectando su proceso de ideación y la posibilidad de generar nuevas ideas. Vale la pena aclarar que el sistema de representación *Hyve-3D* no es otro ejercicio más de modelado que busca acabados refinados estilo *render*. Por el contrario, quiere mantener todas las características de boceto a mano alzada tradicional, dibujando sobre una tableta en dos dimensiones, pero complementándolo con capacidades digitales del *-3D cursor-*, que respeta las necesidades del estudiante, mediante un plano reflejado en la pantalla que cambia de orientación sobre tres ejes (Dorta et al, 2016) y una interfaz complementaria que permite navegar.

Desde los intereses planteados en la investigación doctoral del profesor Angulo, la cual se denominada “Transformación hacia un boceto potente en diseño”, las observaciones realizadas durante la pasantía doctoral en Canadá permitieron reflexionar sobre las posibles alteraciones de maneras de externalizar el pensamiento, como una consecuencia lógica de las nuevas formas análogo-digitales que se proponen, para dibujar el boceto inmersos en un ambiente de tercera dimensión, lo cual altera las etapas tradicionales que se manejan en la transformación el boceto y la forma como el diseñador(a) piensa desde estas representaciones mediadas por la tecnología.

## Conclusiones

Este cambio de paradigma requiere de proceso de reflexión y adaptación, que debe contemplar las implicaciones que existen en torno a la implementación de una post-perspectiva a través de sistemas como el *Hyve-3D*, en la enseñanza del boceto para arquitectura y diseño. Se pueden mencionar los siguientes factores de intervención en la actividad:

Primero, se requiere de docentes con perfil de investigadores que se animen a dar el paso tecnológico y se permitan por un instante des-aprender, para configurar sus mentes a nuevo entendimiento sobre las relaciones espaciales.

Segundo, sería ideal trabajar con unos estudiantes que en lo posible no hayan aprendido todavía sobre la perspectiva clásica y tengan la mente abierta a nuevas exploraciones espaciales.

Tercero, se necesita de unos ambientes de aprendizaje acondicionados con la infraestructura física y de navegabilidad necesaria.

Y por último, es indispensable la voluntad de las academias de diseño para invitar a sus comunidades a conocer otras formas de relacionar el pensamiento de proyecto con los medios de representación, tecnología y la propuesta de ambientes de aprendizaje inmersivos en el aula de clase.

## Agradecimientos

Esta investigación fue apoyada por la Universidad Jorge Tadeo Lozano y la Universidad de Caldas de Colombia. Agradecemos también al *Design Research Laboratory [Hybridlab]* de la Universidad de Montreal en Canadá por compartir toda su experiencia de investigación.

## Referencias

1. Dorta, T., Perez, E., & Lesage, A. 2008. *The ideation gap: hybrid tools, design flow and practice*. Design studies, 29 (2), pp. 121-141.
2. Dorta T. Kinayoglu G. and Hoffmann M. 2014. *A New Embodied Interface for Immersive Collaborative 3D Sketching*, SIGGRAPH '14 Studio: Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques Conference, Studio Proceedings, Article No. 37, Vancouver, p. 37.
3. Dorta, T., Kinayoglu, G., & Hoffmann, M. 2016. *Hyve-3D and the 3D Cursor: Architectural co-design with freedom in Virtual Reality*. International Journal of

Architectural Computing, 14 (2), pp. 87-102.

4. Solano, A. 2014). *La enseñanza del boceto como objeto de diseño objeto*. Actas de Diseño 16. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. pp. 193-201.

5. Stacey, M., & Eckert, C. 2003. *Against ambiguity Computer Supported Cooperative Work*, 12 (2) pp. 153-183.

6. Tversky, B., & Suwa, M. 2009. *Thinking with sketches. In Tools for innovation*. Oxford University Press.

# The Aesthetics of Informal Habitat

**Mario Andrés Ojeda Casanova**

Maestría en Artes  
Universidad de Caldas  
Manizales, Colombia  
manojedaca@unal.edu.co

## Abstract

For the study of the habitat it is necessary to establish a starting point between the aesthetic expressions of the physical-social scenarios. Taking the relationship of the concepts of aesthetics, habitat and informality (philosophy-architecture-sociology), a thematic approach that seeks to understand informal settlements as an aesthetic product of the city is presented.

## Keywords

Habitat; Aesthetics; Architecture

## Introduction

The formation of the city, is generated in an organic and sinuous way, adopting the form of its natural context, embracing it in some cases, and in others cases rejecting it, marking those contrasts of what is now the form of occupation of the territory and reflecting in this physical process, the social and cultural expression of those who carry out this action, turning the city into a canvas of textures, color and contrast of mixtures that are the language of the occupants.

When one speaks of the image of the city or the urban image, it is almost an immediate assumption that one needs to relate the built element and the urban fabric as a formal synthetic, geometric and spatial way, ignoring its inhabitants as the integral and collective authors of the construction of that image, which are the generator of the dynamics of activity and the physical manifestation of the city, which surpasses the physical and spatial dimensions and transcends through time and history.

The construction of that image transmitted from the city as a whole and as a container mass, in turn, is made up of even smaller fragments with smaller scales, like a fractal, it is fragmented into small similar structures that are the basis of the expression of this multifaceted city.

The house, which can be described as a container of living relationships converted into housing by its

inhabitants, is the maximum expression of that typical image of cultural correspondence of the people who inhabit it; Typologies, patterns, forms, materials and techniques are the actions of the constitution of a shelter product that is the fruit of their ways of living.

In this way, the organic and self - constructed metropolis expresses the true connotation of the city's real image, where architecture as such is taken as the articulator between form - function and the possessor of the aesthetic logic that is sometimes imposed, but in reality it is about the autonomous development of the life of people in space, whatever it may be.

Gordon Cullen expresses that in reality there exists what he calls an art of relationship, in the same way that there is an art in architecture, where its objective is not to study the totality of elements that constitute its whole (the city), but the environment and the experiential circumstances constitute the true dramatic event.

These reflections bring us closer to the idea that the city generates, expresses and emits from within, in its conformation of spaces, areas and places for the spectator - inhabitant, sensations similar to those that can be had when appreciating and reading an artistic work of art. Any genre, a reflection that contextualizes the search and investigation of this homogeneous parallel between art-architecture.

It is not the object of this study to cover as a generality the reasoning of the whole of the city as a case study. On the contrary, the particular interest is centered on the city (s) within the city, from a point of view of Habitat as a guiding framework, but with the image of the same as its direction, the image of the Informal Self-produced City.

Thus, the particular interest in this text is to investigate the process of the conformation of the city from the perspective of the socio-spatial expression of its inhabitants, and how it generates its physical and aesthetic image, characteristic of the group that keeps

together the social relationships.

In this scenario, the occupation of the territory and the construction of it by its inhabitants, far from being considered chaotic or improvised, has its own logic, coherent with the needs and possibilities of its inhabitants, which generate interactions in this environment particular social interactions, alternating to the experienced and lived ones under the frame of formality, where the composition of the space and the aesthetic image product of the way of life of its inhabitants becomes the pretext to deepen their study.

### **The Aesthetics of Informal Habitat**

The above derives in the need to establish a clear starting point on the aesthetic expression of these physical-social scenarios. To this end, to frame the purpose of this text and its direction, the relationship between the Hegelian concept of aesthetics (in art), the original definition of what architecture is as art and the meaning of this as a revealing element of the truth, in the Heideggerian sense, to explain the value of the expression of informal settlements as forms of representation of the essence of nature, expressed by Hegel<sup>1</sup>.

Hegel's says, aesthetics has as its object the vast empire of the beautiful. Its dominion is, mainly, the one of the beautiful thing in the art.

Hegel, expressing from the idea of beauty in art, or the ideal of it, expresses the place that art has in in reference to other forms of thought and human activity, which for the approach of this concept is fundamental for the development of the proposal. Additionally, it links and contextualizes the final formal framework and gives way to enter the understanding of what is the aesthetic experience and the intention of the subsequent work.

---

<sup>1</sup>The spirit, in its essence, is not an abstract being separated from external reality, in which Hegel expresses, it is enclosed in the finite essence, perceives itself and therefore it becomes absolute. It is then that the forms of manifestation of this perceptions are presented:

- 1.Sensitive representation (of the rational idea), it encloses the deep sense, without revealing, necessarily, the idea in its general character.
- 2.Internal representation in the conscience, the satisfaction of the highest need of the spirit, when it finds in the domain of the sensitive representation, the mode of expression of the truth.
- 3.Free thought, perceived in the form of thought, brings together the objective and the subjective (art, in free representation and religion, representation of the spirit).

Hegel makes a distinction between the idea of the beautiful as the ideal constitution of art and the idea of the beautiful as an absolute idea. The latter contains a set of different elements or as he puts it, essential moments, which as such must be made manifest and materialized, in other words, "particular forms of art".

Firstly; Art, according to Hegel, is equally concerned with the true as the absolute object of consciousness. It is an expression of the human being and as an expression, we approach the definition of W. Tatarkiewicz against the origin of the expression art, which is etymologically explained at the root of the word art, which comes from the Latin root "ars", which means skill / dexterity and the Greek root "téchne", which relates the technique.

Expression (Hegel) - Technique (Tatarkiewicz)

The ability can be something indefinite, given the ability of who professes this, but the technique, implies the proper management of the element, the matter and the instruments and tools of work, in relation to the conditions of the development of the objective. For the case of Architecture, tectonic<sup>2</sup> is the means of materialization of this element and product.

Christian Norberg-Schulz, in his text "El pensamiento de Heidegger sobre la Arquitectura" (Heidegger's thought on architecture), part of the conception given by Heidegger of being-in-the-world as a "poetic dwelling", describes under his analysis, what should be considered as the art of building.

Therefore, considering the landscape-space (the habitat) where human life takes place as a work of art, the building (the architectural work) makes "something" present as "truth", and in so far as it is a work of art which "preserves the truth."

For Heidegger, architecture is not part of figurative art, which is a work that does not represent, rather, expresses Norberg-Schulz, it presents, and it brings something to the presence. This "something" for Heidegger is defined as "truth", and in his interpretation of architecture, which is what the truth puts into work, what materializes the truth, what is the true truth, putting it in Heideggerian

---

<sup>2</sup>Tectonic: Tekton- from the Greek, carpenter or builder. Its corresponding verb is tektainomai. The latter is related to the Sanskrit taksan, which refers to the technical skill of carpentry.

The term also refers to any craftsman who works all kinds of hard materials, except metal. The role played by tekton will eventually lead to the role of the master builder or architekton.

terms, “*opens a world and at the same time it puts it back on earth*”, in doing so, puts the truth into action.

In architecture there is no place for anything other than the truth, in the strictest Heideggerian thought.

Architecture, as an artistic production, transcends the simple functional solution of a spatial problem, contained in a specific construct referring to human activity, to situate oneself in the realm of the memorable and reach the poetic state of a spatial and aesthetic experience, where the condition of the intangible becomes present, (becomes true, in Heideggerian terms) enriching the sensitive perception of living in an aesthetic way, that way you will only be able to overcome the fact of construction by construction, parallel to your correspondence of art for art and reach the field of the sublime<sup>3</sup>.

### Formal Aesthetics - Social Aesthetics

Informality, as a physical expression, derives from the social conditions of individuals as a whole. This expression contrasts with the normative and academic guidelines generated by the architecture and its practice, where the parallel between the ideal (architectural) and the spatial - formal real is created.

Out of all value given and conceived from architecture, as a manifestation of truth, informality, renders architecture to its purest form, the simplicity of its being, the rationality of its conception, the purity of its formal innocence and above all, the answer to the primary need for protection and shelter, as a basic scenario of human relationship, making it real, earthly.

In the informal habitat and its occupation within the framework of the city, the geo-metrical logic imposed on the fabric of the city is contrasted with the geo-graphical logic of the sensual rendering of the free occupation of space, the civic ideal of thought organizer, recreated in the territory, in front of the reality built in collective, the city as a construction and expression of the social whole.

<sup>3</sup>Raymond Bayer in “*Historia de la Estética*” (The History of Aesthetics), within the analysis of the theory of the sublime in Kant, extracts the idea of the sublime, which according to him, requires a broad cultivation of our receptivity of ideas, the most “Refined”, sharpened and sensitive, to capture the essence of the idea and intention in space, given by the medium that is the form, where “what is immediately liked by the resistance of the senses is sublime”, where beautiful, the purpose is the understanding and in the sublime, freedom is the reason, the understanding of the message beyond the perceived by the sensory

Formal aesthetics is the result of a set of subjective assessments of the Architect and the client’s requirement. The resulting product, in addition to being useful, provides comfort, it becomes functional and technically adequate to given conditions, that is, it is a carrier of meaning and is inscribed in the current social fable.

**Social aesthetics**, is the sensitive factor that accompanies the construction of the informal popular habitat, is a mixture of individual and collective initiatives, in which the inhabitants are their own filmmakers, participate in the same needs. It is an anarchic political expression to the established structure-based system.



It can be affirmed that when the place in which this group inhabits has been directly constructed by them, these manifestations find their figurative expression in the form of a set of elements, gestures, symbols and physical, technical and spatial expressions, full of meaning and recognizable for the group (*traditions, practices, events, rites ... Linked to the construction of common everyday life.*

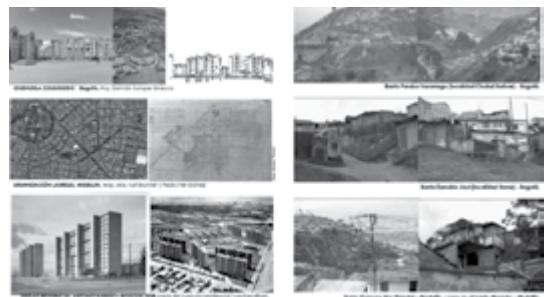


Figure 1. Formal Aesthetics and Architectural Social Aesthetics.

This is the expression of the habitat in its simplest and purest sense, the way in which this relationship and link between the human being and their environment can be established, in a physical and symbolic relationship,



generating a sense of belonging and appropriation with their experiential space and the way to develop in it, giving way to the practices of living in a place, in the sense of the sample of an *aesthetic* toponophilia<sup>4</sup> (human expression in the sense of the occupation of the territory).



Figure 2. Aesthetic image of informality in the processes of Formation, Expansion and Consolidation.



Figure 3. Location of the formal element in the field. Bajo Nevado neighborhood.

<sup>4</sup>The concept of toponophilia understood as the theory of place, developed by Carlos Mario Yory, in which clarifies the relationship of the construction of the place, consequently to the way of development of the inhabitants on it.



Figure 4. The inhabitant. Chachafruto neighborhood.

Displays, among other conditions, these recognizable features within the housing complexes created by people in a popular informal context:

- He/she respond to the way of life of people, their culture.
- There are different states of formal aesthetic expression, in relation to the degree of consolidation of the housing element.
- The aesthetic expression of the dwelling artifacts, are directly related to the growth based on their processes of the family or the inhabitant that produces them.
- The response of the element is unique, it is different from the others, that makes it unique, that diversifies the community.
- Each place has its own aesthetic, common to each other, but marked in relation to the context in which it is framed and Architecture as an art form, responding to the conditions of this context, in a material and formal way, being the medium of expression of the human being
- As an aesthetic element, architecture produces sensations, from the formal point of view, but from the experiential point of view, architecture determines the way the person develops within it.

## Conclusion

The possibility of understanding the physical and formal expression of informal settlements, as an element of understanding of the forms of social relation of the inhabitants of cities, in this condition, exponentially raises the condition of perceiving the concept of Aesthetics, which being applied to material



and sociological field, allows to approach the study of architecture from other variables, that from the formal-functional-material point of view ,have not been made, complementing and transcending the scope of its study.

This view of the “expanded” or widened aesthetic, allows us to complement the study of the habitat of informality, pointing out that it is a different way of looking at the architecture that is conventionally used to judge academic architecture in general.

### **Referencias**

- 1.Aísa, Isabel. 2012. *ARQUITECTURA Y SENSIBILIDAD*. Filosofía en la arquitectura de Juhani Pallasmaa. Universidad de Sevilla. Thémata. Revista de Filosofía. Número 45.
- 2.Arango Escobar, Gilberto. *Una mirada estética de la arquitectura popular. Expresión formal de la vivienda popular espontánea. Serie Ciudad y Hábitat* No. 11
- 3.Bayer, Raymond. 2000. *Historia de la Estética*. Fondo de Cultura Económica. México.
- 4.Chávez G, Juan D. 2015. *La investigación en los campos de la arquitectura. Reflexiones metodológicas y procedimentales*. Universidad Nacional de Colombia, sede Medellín. Facultad de Arquitectura.
- 5.Norberg-Schulz, Christian. 2008. *Discusiones Filosóficas*. Año 9 N° 13, Julio – Diciembre.
- 6.Tatarkiewicz, Wladislaw. 2001. *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma. Creatividad, mimesis, experiencia estética*. Editorial Tecnos, España.

# Memorability and Legibility of the Coffee Cultural Landscape of the City of Armenia, Quindío

**Praxedes Aristizábal Granada**

Instituto Universitario, EAM

Armenia, Quindío

praxedesaristi@gmail.com

## Abstract

This document exposes a research idea that arises from the need to present actions and projects that stimulate different ways of highlighting and making known a territory and thereby achieve highlight its cultural, physical, social, environmental and economic values of the Coffee Cultural Landscape ( Paisaje Cultural Cafetero - PCC), The fundamental purpose of the work is to research and create routes, routes and ways of perceiving the landscape that involves the inhabitants and producers with their most important social agents in the process of conservation and development of the PCC of the municipality of Armenia, Quindío with based on the municipal agreement, the PCC is recognized as the nation's heritage and strengthens the delimited spaces as main areas and buffer areas of the landscape, and which becomes a scenario of opportunities that derive from development policies of the regions and that from the design provides methods to understand the heritage.

## Keywords

Coffee, cultural, landscape, memorability, readability.

## Introduction

The project idea that is presented below is the result of a class practice work based on one of the themes formulated by the Digital Visual Design Program of the University, EAM that demonstrate the role of design and communication in the forms of social appropriation of the PCC of the municipality of Armenia, Quindío.

The document presents the importance for the territory of valuing the coffee culture that contributes to its conservation, sustainability as a landscape in constant evolution, for which reference was made as a starting point to the current regulations, public policy, the institutions that support and manage the PCC; In the same way, references of a theoretical and investigative nature about the heritage, the coffee cultural landscape and, above all, knowing the importance that the presence of a territory has for the inhabitants of the landscape.

Taking as a reference the normative framework

established by the municipality of Armenia for the protection, management and management of heritage, we initially rely on Municipal Agreement 016 of July 27, 2013, through which articulates the recognition of the coffee cultural landscape in the municipality of Armenia, as patrimony of the humanity, of the nation and other dispositions are dictated, links to the Secretariat of Municipal Planning and the Culture and Tourism Corporation of Armenia in the implementation of the Management Plan of the PCC to the municipal territory.

Under these legal parameters, the documentation process begins to establish the basic concepts of what a cultural landscape is, a term established by the UNESCO World Heritage Convention in 1992, which represents the combined work of nature and culture. the man. The Colombian Landscape Charter, Colombian Society of Landscape Architects, SAP that makes it possible to generate Landscape strategies in a Territorial Action Plan for regional and municipal landscape studies. Objectives of the Ibero-American Charter of the PCC, meeting in Cartagena de Indias, November 2012, which presents among its central objectives, to give value to the resources that treasure the landscapes through actions conducive to ensuring good management of the cultural landscape taking into account Aspects such as scenic routes that allows to determine those communication routes, traditional roads, trails or similar with a value, or segments of them that have a natural, historical, patrimonial or visual value.

## Memorability and Visibility of the PCC of the City of Armenia.

The first task was to establish the looks and the ways in which the concept of cultural landscape was intended to be addressed. UNESCO defines that a cultural landscape is the result of human activities in a specific territory. The landscape is like a piece of land visible from an

observation A point of view, therefore it describes areas, where natural characteristics and features modeled by man are united, forming visibility of identifiable spaces. In the text on Morphology of Landscape Sauer (1925), the concept of cultural landscape is presented as the result of the action of a social group on a natural landscape, which allows to generate an approach to the initial idea proposed in the project, about investigate and create routes from the geographical area associated with an event, an activity or a character that achieves an aesthetic and cultural value, which leaves a trace of work on a Sabaté territory (2004) states that cultural landscapes are changing; they are a basic factor of transformation, to intervene it must be known and respected.

The PCC is made up of areas of the departments of Caldas, Quindío, Risaralda and Norte del Valle that includes urban and rural areas of 47 municipalities located in these departments. For the work, the main areas and buffer areas that make up the territory of the municipality were selected, which are references for the territorial recognition of heritage and which are areas of protection and management. Once the mapping and localization of those places that are most representative of the PCC in the municipality and taking a vision of the urban and rural areas, there is a need to establish the most representative and memorable visual elements that are part of the PCC.

An itinerary is designed for the territorial recognition of the city and identify those reference elements that are part of the PCC and establish routes that allowed designing and carrying out the EXPEDITIONS that arose from the need to characterize and recognize the cultural and natural heritage. That is to say, to recognize the spaces of great environment, ecological and environmental quality that surrounds the city, where it is evident lands of culture and production of foods very near the city considered Products of origin.

This characterization exercise allowed us to investigate and recognize the ways of perceiving the landscape from the city, such as the traditional coffee plantations that are in limits with other municipalities of the Department of Quindío; coffee plantations, water wealth, streams, hydrological system: canals, waterfalls, hydraulic infrastructure (dams, gates) bridges, old inns, patches of coffee plantations, wetlands, rural roads, peasant farms with traditional architecture that are located in an area of expansion that leads to places that

become frontiers that can be traveled and that are also a strong presence of the PCC.

The idea is strengthened as readings are carried out and a rapporteur ships are developed that allow a clearer vision of the subject that results in discussions with local and departmental experts to frame the project from current regulations, such as also of the recognition of other authors and researchers who contributed to the project.

### Expeditions: Make Visible What Not Visible

Several routes were designed for the geographic recognition of the most representative elements of the landscape that would involve urban and rural spaces related to the heritage of the cultural landscape, taking point of view those constructions related to the traditional productive activity that allows to identify and recognize Is it a reference for the city, from its territorial, cultural and patrimonial recognition? Supported by an observation method that according to Rincón (2010) is determined by three dimensions: Purpose of the observation, What is to be observed the degree of interpretation, for which an observation instrument was established based on a planning, execution stage and synthesis. For the field work was assisted by the Architect Valeria Barbero with which the contacts and visits required to make the tours that the team established as the EXPEDITIONS were achieved, which were in total 3 and the routes were the following: Canyon of the Quindío River; Expedition traditional farms with an urban expansion and Expedition Canyon of the Quindío River, "La Secreta". (fig.1)



Figure 1. Graphic piece that evidences one of the proposals related to the ways of inhabiting the PPC of the city of Armenia, Quindío.

## Conclusions

It is essential to find the mechanisms that allow a memorability and readability of the PCC of the city of Armenia, Quindío, which facilitates postulating forms and actions to recognize the territory that is inhabited and to value its cultural, social, environmental, economic, and physical aspects that from the design and the visual communication are evidenced in the ways in which the EXPEDITIONS are postulated, as well as the ways of inhabiting the PCC whose result is a joint work that was reflected and evidenced in two proposals in the use of digital and analogous tools that enriches the perception and relationship with the Coffee Cultural Landscape through various communication proposals ranging from transmedia narrative, soundscapes, digital and audiovisual titled: Children of the Earth and Explore landscape.

It is also essential to highlight the importance of the participation of the inhabitants of the PCC that constitutes the main resource of a territory, for their knowledge, memories and histories and for the accumulated value they have of their territory and landscape that surrounds them. The presence and recognition of a territory requires for its sustainability projects that demonstrate not only environmental, economic and social parameters but also structural, morphological and landscape and interact with social groups that inhabit the cultural and natural landscape.

Although there is a policy for the conservation and assessment of the Coffee Cultural Landscape, in the municipality of Armenia, Quindío, it is essential that these policies address the necessary articulation with the different socio-economic processes of the territory, since they face each other (overuse and underuse of land, urban expansion, suburbanization, infrastructure among others).

## References

- 1.Martínez, A. (2011). *Paisaje cultural cafetero: un paisaje cultural productivo en permanente desarrollo*. Colombia: Ministerio de Cultura. Recuperado de <http://paisajeculturalcafetero.org.co/static/files/cartillaministerio.pdf>
- 2.Rincón, O. (2010). *Ergonomía y procesos de diseño. Consideraciones metodológicas ara el desarrollo de de sistemas y productos*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- 3.Sabaté, J. (2004). *Paisajes culturales: el patrimonio*

como recurso básico para un nuevo tipo de desarrollo. *Revista Urban. Vol. 1* (Número 9), pp 8-29.

4.Sauer, C. (1925). La morfología del paisaje. *Pulications in Geography. Vol.2* (Número 2), pp 19-53. Segundo encuentro de paisajes culturales (2012) Carta Iberoamericana del Paisaje Cultural Recuperado de <https://laliniciativablog.files.wordpress.com/2018/02/carta-iberoamericana-del-paisaje-cultural.pdf>

5.Sociedad Colombiana de Arquitectos Paisajistas (2010). Carta Colombiana del Paisaje. Recuperado de <http://iflaonline.org/wp-content/uploads/2018/03/Colombia2010.pdf>

6.Unesco. (2011) Coffe Cultural Landscape of Colombia. Recuperado de <http://whc.unesco.org/en/list/2011>.

## Aprender a Comunicar lo Corpóreo

**Juan Carlos Forero Rodríguez**

Uniminuto  
Bogotá, Colombia.  
Forero0525@gmail.com

**Juan Carlos Gómez Torres**

Uniminuto  
Bogotá, Colombia  
Juankisgomez13@gmail.com

### Resumen

El proyecto propuesto es una primera fase que recoge las experiencias académicas, profesionales y personales desde la formación de la Especialización en Comunicación Educativa. Allí tuvo lugar el compartir saberes con los profesores y compañeros, lo que permitió descubrir nuevos conocimientos en esencia del ser humano, de su conciencia como sujeto, de la relación consigo en el reconocimiento del otro, en la comprensión de su subjetividad y su relación con el contexto, cuyo resultado es el devenir individuo y colectivo, perteneciente a una sociedad y a sus implicaciones culturales, educativas y políticas.

Esta investigación propone la idea de abrir espacios a la voz de los estudiantes, a las narrativas hegemónicas y a la experiencia. Desde allí, se pretende generar aprendizajes y conocimientos de la corporeidad en relación con la comunicación educativa que ayuden a repensar la presencia del cuerpo dentro de la comunicación y las prácticas educativas, mediante la propuesta de otros territorios y modos de entender y aprender prácticas pedagógicas.

### Palabras Clave

Corporeidad, comunicación, aprendizaje, tecnología, simbolismo, expresión.

### Introducción

El principal interés es comprender cómo se dan los aprendizajes en las relaciones del cuerpo que alcanzan un sentido más allá de la misma sensibilidad, es decir, el ver, mirar, observar, y de alguna forma sentir de manera autónoma y conjunta, la comunicación, las narrativas y las artes visuales, como una experiencia pedagógica.

A partir de lo anterior, mencionamos que la comunicación educación encamina el cuerpo como territorio, para ser parte del proceso pedagógico en el aula.

Este formato se debe usar para las presentaciones que se publican en las actas de la conferencia. Deseamos darle a este volumen una apariencia coherente y de alta calidad. Por lo tanto, solicitamos a los autores que

sigan algunas pautas simples. Debe formatear su papel exactamente como este documento. La forma más fácil de hacerlo es reemplazar el contenido con su propio material. Este documento describe cómo preparar sus presentaciones usando Microsoft Word en una PC o Mac. Las instrucciones específicas sobre el acceso a los elementos del menú en Word se refieren a la versión para PC de Word 2013.

Sus referencias deben ser materiales publicados accesibles al público. Los informes técnicos internos solo se pueden citar si son de fácil acceso (es decir, proporciona la dirección para obtener el informe dentro de su citación) y cualquier lector puede obtenerlos por una tarifa nominal. La información de propiedad no puede ser citada. Las comunicaciones privadas deben reconocerse en el texto principal, sin referencia (por ejemplo, “[Borriello, comunicación personal]”).

Las referencias deben estar en formato de cita de ACM: [http://acm.org/publications/submissions/latex\\_style](http://acm.org/publications/submissions/latex_style). Esto incluye citas de recursos de Internet [1, 4, 8, 1] de acuerdo con el formato de ACM, aunque a menudo es apropiado incluir URLs directamente en el texto, como se indicó anteriormente.

### La Razón de Ser

Esta investigación propone la idea de abrir espacios a la voz de los estudiantes, a las narrativas hegemónicas y a la experiencia. Desde allí, se pretende generar aprendizajes y conocimientos de la corporeidad en relación con la comunicación educativa que ayuden a repensar la presencia del cuerpo dentro de la comunicación y las prácticas educativas, mediante la propuesta de otros territorios y modos de entender y aprender prácticas pedagógicas. Como complemento académico, este estudio pretende hacer visibles experiencias que pueden aportar al aprendizaje significativo en los estudiantes de Gráfica.

Por una parte, es justamente desde estos otros modos de aproximarse a la realidad, al conocimiento, al cuerpo/corporeidad como construcción social, al funcionamiento de los mecanismos en la Comunicación Gráfica con relación a la Comunicación Educativa, en el aprendizaje de la subjetividad y la experiencia que marca una redefinición, en donde se pueden pensar prácticas pedagógicas y generar resistencias o formas de contestación frente a las narrativas hegemónicas en y las prácticas dominantes.

Ahora bien, por otra parte, se incluye la comunicación como un instrumento básico para nuestras vivencias, lo que permite al pensamiento enfocarse en sintonía de nuevas narrativas que configuran y reconfiguran múltiples actos de la dialogicidad como parte fundamental, para aprender a interpretar la realidad en la corporeidad en los jóvenes estudiantes:

Desde el campo de la comunicación – educación en la cultura podemos apreciar que desde el siglo pasado se desarrollaron campos emergentes de la comunicación popular y la educación popular en América latina según las experiencias de la decolonialidad, por ende se busca definir la reconfiguración del campo, a través de los nuevos saberes, como lo son la innovación social, las sistematizaciones en prácticas y experiencias, incluyendo nuevas formas de aprendizajes. Algunos de los subcampos de la comunicación-educación en la cultura, nos habla no solamente de lo cultural, sino la educación, del compartir saberes y los saberes del mundo. (Mora, 2014)

### **Cuerpo Comunicación Gráfica.**

Pensar que la comunicación gráfica sigue siendo la misma es un error, ella siempre cambiando con las épocas, por eso se hace imprescindible buscar construcción etnográfica, que aporta a los saberes en una nueva perspectiva en el campo de la comunicación gráfica, sobre todo en las aulas abiertas que aportan y enriquecen nuevos saberes en los procesos políticos, sociales y culturales contemporáneos, sin embargo se debe construir nuevos discursos y narrativas visuales que aporten al análisis discursivo y propongan aspectos entre el cuerpo y la comunicación gráfica.

El cuerpo y la Comunicación Gráfica se encuentran en una mutación que abarca elementos complejos, ya que hace que el sujeto tenga una interacción física con la tecnología, e incluso con la historia del mundo, sobre todo a la hora de ponerlos en contextos culturales, por

eso, las nuevas tendencias llevan de la mano procesos educativos diferentes, es decir, entender las nuevas maneras de aprender el mundo, lo que se hace relevante, por ende es importante ver las nuevas generaciones como van incluyendo las corporeidades junto a sus saberes de manera más autónoma, esto nos dice que las escuelas no están formando en parámetros más incluyentes a los aprendizajes independientes que se dan en los jóvenes, los cuales aportan conocimiento empírico desde sus entornos del mundo con relación al cuerpo.

La relación cuerpo - Comunicación Gráfica parte de comprender al cuerpo no solo como una lugar sensible o subjetivo sino también expresivo. Que el sujeto corpóreo conceptúe nuevos aprendizajes significativos que den de alguna manera formas de pensar, entender el mundo en que viven, para que de alguna manera se empiecen a construir nuevos sentidos en el espacio digital junto con los espacios simbólicos que de alguna forma se transforman para entender el mundo, estos se empiezan a observar en la Comunicación Gráfica como formas heterogéneas que posibilitan y exponen expresividades del cuerpo.

Estos procesos comunicacionales son viables mientras se entienda y se relacione con los otros, es decir, personas que establecen sentidos comunes con el mundo y quienes los rodean.

### **Cuerpo Gráfico Extendido hacia la Tecnología.**

El cuerpo gráfico extendido hacia la tecnología, aporta elementos importantes en la comunicación, esta se extiende de manera performática entendida a partir de los aspectos del cuerpo físico y su manera de comportarse ante el mundo digital, esto nos pone a repensar en ejercicios y actividades del mundo, y cómo las tecnologías entran en una relación íntima con el sujeto y su comprensión del mundo.

Sin embargo se toma este punto con relación al cuerpo y su forma de compartir esas conexiones tecnológicas, las corporeidades y expresiones que proponen desde la performance, transformaciones de lo real a lo virtual. Es pensar en las acciones del cuerpo con su entorno tecnológico y las posibilidades que demuestran esas acciones del cuerpo físico a lo virtual.

También nos pone a pensar en una extensión del cuerpo combinado con ambigüedades que pueden dar una complejidad en temas de la tecnología, lo que puede abrir un nuevo rango de posibilidades que van desde las mismas experiencias del cuerpo actual junto con



las posturas que puede optar el mismo en un mundo de tecnología, estas pueden estar como probabilidades de lo que se vive a diario.

Con esto no se quiere decir que no funcionen las nuevas maneras de comprender el cuerpo gráfico como un motor principal en el campo de las tecnologías, de hecho la comunicación educativa nos muestra desde las colectividades participativas, que se pueden hacer acciones sociales que apoyen movimientos o territorios, un ejemplo de ello son las organizaciones virtuales, en este caso de Emiliano Treré (2013) analiza el papel de las redes sociales y su incidencia en la sociedad, con su organización y sus relaciones donde se crean nuevas ciudadanías.

Esta idea que surge desde un grupo de jóvenes mexicanos, cansados de ver un sistema corrupto y parcializado en las elecciones federales en México, donde los medios de comunicación dominan conciencias a través de su información inyectada a las masas, con el fin de mantener una buena imagen de su candidato de preferencia, respondiendo a intereses particulares que tienen que ver con ‘favores’ políticos y económicos. En este caso podemos ver como se da de alguna manera al cuerpo en la muestra grafica hacia el mundo exterior tecnológico.

Por último agregamos que el cuerpo gráfico es un proceso que se implementa en nuestro diari vivir, es entender la capacidad y transformaciones que nos llevan a subjetivar y analizar nuestros espacios, por eso el nuevo educador y educando en la cultura debe proponer la innovación, es un cuerpo reconocedor de estrategias comunicativas en un contexto social en el que aporta un desarrollo social que converge en los movimientos de saberes cotidianos, nuevas tecnologías que tienen una mayor retribución en el aspecto educativo y del mundo, ya que de alguna manera los sujetos no se conciben un cambio sin la tecnología como base de la modernidad, estas se podrían identificar como cuerpo gráfico extendido hacia las nuevas tecnologías. Que haría parte de una nueva definición o categoría que abre discusiones que aporten a al aprendizaje y la educación cultural.

En resumen se puede afirmar un acercamiento en cuanto la producción social del cuerpo y de la corporeidad a partir de las evidencias de los jóvenes de I semestre en Comunicación Gráfica. Podemos decir que se actualizan, se recrean, se resignifican y discuten entre sí. Por tanto nos lleva a considerar a la comunicación y la corporeidad en un sentido propio y no general o

abstracto; y exponer que lo corpóreo y comunicacional del individuo o sujeto va más allá de las mismas expresiones; no se le puede llamar cuerpo sin más, sino ‘ser corpóreo’, ser realidad, es decir en cualquier individuo no consiste en ser excluyente de otros cuerpos, el cuerpo como medio y como instrumento que constituye un modo de representarlo, configura la realización de ciertas prácticas y enmarca maneras de experimentarlo.



Figura 1. Categorías conceptuales



Figura 2. Categorías propuestas.

## Conclusión

Desde una mirada más profunda desde los autores se concluye que los estados de ánimo son uno de los factores más importantes en el cuerpo y la comunicación de una persona, hacen que también tengan un aprendizaje en su propia comprensión del ser, por eso para nosotros las emociones se hacen tan difíciles de no evidenciar, y es que cuando se transmiten emociones, se pueden apreciar de distintas formas, sin embargo, un pequeño

saludo, o sonrisa, e incluso con la mirada, hace que uno se comunique con el otro de maneras distintas, también podría pasar que al transformarse en una subjetividad se pase a un estado de espacio y tiempo que cambia el estado de ánimo.

El cuerpo es un medio que también es invisible, en el que debe entenderse como un cuerpo simbólico que parte de un acto de experiencia de la vida, en que trascienden las maneras de transmitir y de comunicar a otros esos mensajes ocultos que no decimos y que muchas veces guardamos, esto lo decimos en relación a lo bueno y lo malo, también debemos incluir que el cuerpo es poder, es político, es cultura, es gobierno y es parte importante para ejercer hacia lo visible.

El cuerpo es un medio visible que muestra actos de valentía como actos de violencia, desde este punto entendemos al cuerpo en relación al conflicto que empoderamos, es decir un cuerpo en conflicto que atribuye diferentes tipos de violencias, violencias directas que generamos a través de nuestros actos y de nuestros actos simbólicos, que se transforman en actos de violencias estructurales y culturales que conllevan a diferentes tipos de manifestaciones. Sin embargo, el cuerpo es visible ante la recolección de información cuando su disposición ante un cambio simbólico se instaura o se transforma, es decir, un viaje que abre oportunidades de aprender nuevas culturas y de compartir esos estilos, que evolucionan y cambian a una trayectoria de experiencias individuales del espacio tiempo que convergen en colectividades del cuerpo.

Por otro lado, hay nuevas dinámicas de expresión del cuerpo y la comunicación, por filosofías de vida de liberación, de relacionarse con la naturaleza, hay una extensión del cuerpo por los artefactos tecnológicos de comunicación (la radio, televisión, internet, computadores, celular, etc), se tornan otras dinámicas de tiempo y espacio, el cuerpo descubre otros cuerpos como territorios.

Desde la cultura el cuerpo es afectado por las costumbres en el entorno social, de cómo comportarse en público y en determinados sitios, vestirse de tal forma que cumpla con las normas establecidas, contrasta de cómo es su postura en la casa, y de cómo vestir, cómo hablar, de comunicarse, de gestualidad, el cuerpo se limita en sus formas de expresión ya sean físicas, mentales y/o espirituales.

Conocer y entender el cuerpo en Colombia, desde su historia reciente y de sus conceptos teóricos, nos dio las

bases conceptuales para iniciar la búsqueda y la relación de los temas vistos en el campo de la Comunicación educación en la Cultura.

La corporeidad en sus diferentes dimensiones como son las individuales, sociales, físicas, de percepciones, de sentimientos, emociones, de pensamiento, espirituales, rituales simbólicos, culturales, etc., la vida cotidiana del ser humano forman y forjan las transformaciones corpóreas las cuales son constantes, en espacio y tiempo dentro de un territorio.

Desde la parte educocomunicativa, los procesos de aprendizaje proponen la corporeidad como parte del proceso pedagógico, donde se vive una experiencia corporal, cognitiva, espiritual (corazón), de sentimientos, con sus contextos reales y la escuela o las teorías, compartiendo conocimientos de profesor y estudiantes mediante el dialogo, transmitiendo la motivación y pasión por un conocimiento específico y un proyecto de vida.

El reconocer el cuerpo como territorio y reconocer al otro como otro territorio, para convivir y relacionarnos en comunidad, la acción colectiva como un acto corpóreo de tensiones, como poder, comportamientos sociales y culturales.

En resumen, se puede afirmar un acercamiento en cuanto la producción social del cuerpo y de la corporeidad a partir de las evidencias de los jóvenes de I semestre en Comunicación Gráfica. Podemos decir que se actualizan, se recrean, se resignifican y discuten entre sí. Por tanto nos lleva a considerar a la comunicación y la corporeidad en un sentido propio y no general o abstracto; y exponer que lo corpóreo y comunicacional del individuo o sujeto va más allá de las mismas expresiones; no se le puede llamar cuerpo sin más, sino ‘ser corpóreo’, ser realidad, es decir en cualquier individuo no consiste en ser excluyente de otros cuerpos, el cuerpo como medio y como instrumento que constituye un modo de representarlo, configura la realización de ciertas prácticas y enmarca maneras de experimentarlo.

Es importante que escriba para la audiencia de SIGCHI. Lea los procedimientos de años anteriores para comprender el estilo de escritura y las convenciones que han utilizado los autores exitosos. Indique claramente lo que ha hecho, no solo lo que planea hacer, y explique cómo su trabajo es diferente del trabajo publicado anteriormente, es decir, la contribución única que su trabajo hace al campo. Considere lo que el lector aprenderá de su presentación y cómo le resultará útil. Si

escribe con estas preguntas en mente, es más probable que su trabajo tenga éxito, tanto al ser aceptado en la conferencia como al influir en el trabajo de nuestro campo.

### Agradecimientos

Esta investigación fue apoyada por la Universidad Jorge Tadeo Lozano y la Universidad de Caldas de Colombia. Agradecemos también al *Design Research Laboratory [Hybridlab]* de la Universidad de Montreal en Canadá por compartir toda su experiencia de investigación.

### Referencias

- 1.Dorta, T., Perez, E., & Lesage, A. 2008. *The ideation gap: hybrid tools, design flow and practice*. Design studies, 29 (2), pp. 121-141.a
- 2.Dorta T. Kinayoglu G. and Hoffmann M. 2014. *A New Embodied Interface for Immersive Collaborative 3D Sketching*, SIGGRAPH '14 Studio: Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques Conference, Studio Proceedings, Article No. 37, Vancouver, p. 37.
- 3.Dorta, T., Kinayoglu, G., & Hoffmann, M. 2016. *Hyve-3D and the 3D Cursor: Architectural co-design with freedom in Virtual Reality*. International Journal of Architectural Computing, 14 (2), pp. 87-102.
- 4.Solano, A. (2014). *La enseñanza del boceto como objeto de diseño objeto*. Actas de Diseño 16. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. pp. 193-201.
- 5.Stacey, M., & Eckert, C. 2003. *Against ambiguity Computer Supported Cooperative Work*, 12 (2) pp. 153-183.
- 6.Tversky, B., & Suwa, M. 2009. *Thinking with sketches*. In *Tools for innovation*. Oxford University Press.
- 7.Chacon, D., & Delgado, C. (octubre de 2014). The body of the woman, a territory of peace: voices, daily life and experience. A proposal in defence of the rights of women. Pasto, Nariño: University of Nariño.
- 8.Cortes, C. (2015). Memories, violence, daily life and temporary reconfigurations in female bodies. Bogota: Javeriana University.
- 9.Escobar, M. (2016). Bodies in resistance: Trans experiences in Mexico City and Bogota. Bogota: Central University.
- 10.Espitia, U., & Valderrama, C. (2009). Towards a political opening of the field Communication-education. Nomadas Magazine. No. 30 Central University, 167.
- 11.Faculty of Communication Sciences. (2015). Curricular project of the Technology in Graphic Communication program. Bogota: University Corporation Minuto de Dios
- 12.Figueroa, M., & Careaga, G. (2013). The choice of aesthetic reconfiguration: study in university students. Journal of Gender Studies. The window, 324-360.
- 13.Freire, P. (1975). *Pedagogy of the Oppressed*. Mexico: Siglo XXI editors S.A.
- 14.Kaplun, M. (1985). *The popular communicator*. Quito: Editorial Belen.
- 15.Mancini, P. (2009). Communication: Theory or object? Academic journal of the Latin American Federation of Faculties of Social Communication.
- 16.Martinez, A. (2004). The social construction of the body in contemporary societies. 127-152.
- 17.Martinez, B. (2006). *Homo digitalis: Ethnography of Cyberculture*. Bogota: Corcas Editores Ltda.
- 18.Mora, A. (2014). Communication education a field of resistance. Bogota Colombia.
- 19.Pedraza, Z. (2010). Know, body and school. The use of the senses and somatic education. Calle 14: research magazine in the field of art, 44-56.
- 20.Ramos, D. (2014-2015). Figura 2.. Reason and word. First electronic magazine in Iberoamerica specialized in communication.
- 21.Ramos, E., & Conde, G. (2015). New pedagogies of the body for the transformation of subordinate subjectivities into emancipated subjectivities. Music Notebooks, Visual Arts and Performing Arts, 65-78.
- 22.Restrepo, S. (2008). The sacred body, the shameful body. Iconofacto, 27-42.
- 23.Sabrina, A. (2015). The body as a means of expression and as an instrument of work; Persistent dualisms in the world of dance. Music Notebooks, Visual Arts and Performing Arts, 115-128.
- 24.Sola, S. (2013). The body and the symbolic corporeity as a form of mediation. Social mediations, 42-62.
- 25.Treré, E. (2013). # YoSoy132: the experience of new social movements in Mexico and the role of social media from a critical perspective. Journal of socio-educational intervention, 112-121.
- 26.Villamil, M. (2003). *Phenomenology of the body and its look*. Bogota: Santo Tomas University

# La Importancia de la Tecnología en la Realización de lo Comunal: Una Apuesta Desde el Diseño del Sur para un Modelo de Rearticulaciones

**Fernando Alberto Álvarez Romero**

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Bogotá, Colombia

fernando.alvarez@utadeo.edu.co

## Resumen

El presente artículo presenta reflexiones en torno al papel de la tecnología en la realización de un modelo comunal alternativo. El desafío de este modelo radica en lograr articular aquellas -herramientas- tecnológicas que cumplan con criterios planteados por Iván Illich en su idea de convivialidad; Arturo Escobar, en su idea de lo comunal, así como David Bollier; y Tony Fry con el sostenimiento.

Al contrario de lo que se piensa con la tecnología, la producción y las industrias, éstas resultan soportes importantes para una idea de lo comunal, que favorecen el sostenimiento y logran quebrar prácticas defuturadas como las actuales del modo neoliberal impositivo y pretendidamente globalizado.

La idea es ofrecer alternativas al desmedro social, productivo y ambiental que viene ocurriendo debido a prácticas centradas en economía, desarrollismo, consumismo, entre otros fenómenos, que no se conducen con la situación por la que atraviesa buena parte de las sociedades, su autonomía para un buen vivir, parte de la cultura material y los ecosistemas naturales.

## Palabras clave

Tecnología; convivialidad; diseño industrial; comunalidad; rearticulaciones.

## Introducción

### Herramientas Tecnológicas. Una Distinción Necesaria.

Un punto inicial para la reflexión, a partir de lo que Iván Illich quiso establecer en referencia a las herramientas [11]. Parece claro que Illich se refería al conocimiento tecnológico como una “estructura de herramientas”, cuando menciona que, la crisis devino bajo la hipótesis de reemplazar a los esclavos y, por lo tanto, que mientras más herramientas se habían hecho, más esclavizaron a los hombres. En consecuencia, el planteó una propuesta para invertir la actual -estructura profunda de las herramientas- [11:340]. Sin duda, Illich estaba seguro de que las herramientas son un producto de la “estructura”,

en otras palabras, producto del conocimiento tecnológico subyacente a éstas. Por ejemplo, el conocimiento tecnológico subyacente en la agricultura es ejemplificado por Bollier: “*The recovery of traditional agriculture did not come through “technology transfer” or government-sponsored agricultural research. It came through a do-it-yourself process of recovering the “people’s knowledge”, ...*” [4:11].

Aún más, Illich afirmaba que las personas necesitan nuevas herramientas que trabajen con ellos, en lugar de herramientas que ‘trabajen’ para ellos. Un punto clave aquí es que la tecnología es imprescindible necesidad para una convivialidad posible. No obstante, la tecnología no debe destinarse para crear modos de esclavitud, sino para servir a las personas en su libertad [12:340]. Es decir, que las herramientas para una convivialidad se diseñarán desde un punto de vista diferente, tanto como sea posible, de las estructuras de poder, y por otra parte ofrece así una alternativa a la extrema automatización (una de las leyes de la técnica, mencionada por Habermas [9]).

Como una alternativa contemporánea, Escobar menciona ingeniosamente un tipo de diseño -autónomo-, es decir, un diseño convival que surge del interior de la comunidad y no fuera de ellos [6:209-215]. Con esta idea, Fry propone un diseño ontológico [8], que de nuevo surge, diríamos, onto-genéticamente en el seno comunitario. Consecuentemente, en este crisol emerge la propuesta de tesis de doctorado en diseño y creación, un diseño industrial que acoge esas ideas y las rearticula sobre el decurso que ha tenido el diseño nacional. A esto se ha llamado, en parte, Diseño del Sur [3], una rearticulación de lo quintaescencial del diseño desde la perspectiva de la filosofía andina.

Lo anterior emerge ante la inoperancia del modelo colonial impuesto y la complejidad de los problemas que afronta la humanidad y los otros seres, que no dan

lugar a soluciones parciales, focales y mucho menos que mantengan lo insostenible y defuturado.

### Reflexiones Iniciales

Los comunes o los comuneros, resultan ser un grupo con la autonomía suficiente para ejercer su libertad. En consecuencia, siguiendo a Escobar, una idea de diseño autónomo desde los comunes: “Tiene como principal objetivo la realización de lo comunal, entendido como la creación de condiciones para la auto-creación continua de la comunidad y el acoplamiento estructural exitoso con su entorno ‘cada vez más globalizado’.”[7:45].

Para Bollier, tornar la mirada en los comuneros es más que un asunto de la academia y debe ser tomado en práctica frente al daño ecológico y social de los actuales modelos.

*“This is not just an idle academic concern but an urgent practical one — because too much of the world’s economic and political life revolves around voracious markets and the ecological damage and warped human relationships they engender.”*[4:4].

### Revelar Comunidades Sostenibles a Través de las Contraculturas: Como una Aproximación a la Convivialidad

Se propone la conciencia de lo que la vida comunitaria está buscando mediante las características de lo que la contracultura revela como interacción social constituyendo una alternativa fundamental a las culturas marginalizantes-aliénadas. El fenómeno de la contracultura se basa en un sentido profundo de comunidad. Se basa en la participación y el encuentro colectivos que activan la capacidad humana para crear cultura.

*“The commons is essentially a parallel economy and social order that quietly but confidently affirms that another world is possible. And more: we can build it ourselves, now.”* [4:4].

La referencia por la contracultura obedece principalmente a lo señalado por Heather Lechman en la introducción al texto sobre la tecnología en el mundo andino [14:9-22] hoy concedidas como contraculturas frente a lo monocultural. Allí menciona como una idea sobre la tecnología proveniente de las naciones de occidente, asociadas al desarrollismo en forma soterrada de progreso y cambio económico y social, se ha exportado hacia los países no industriales como única vía. En este sentido, Lechman hace hincapié en

señalar la necesidad de desentrañar el movimiento de la tecnología apropiada por sobre una importación de tecnología, y de una idea de tecnología propia, entendida como generadora de cultura y emanada de ella, es decir que no es solo localizada en técnicas, herramientas y producción.

Así las cosas, una alternativa a la pretensión monocultural tecnológica de occidente y su globalización neoliberal [6:44, 48], es identificar las contraculturas que han seguido su propia idea de realización, como el caso de las culturas Andinas. Ideas y estudios similares pueden encontrarse también en los trabajos de Herrera, quien identifica las apuestas monoculturales de las Naciones unidas en formas de mayor desigualdad, se diría, donde las ideas de cultura y tecnología juegan un papel importante [10:1-8].

Un objetivo es entonces identificar cómo los colectivos pueden ser el medio para crear culturas de lo común. Aquí el enfoque de Iván Illich sobre convivialidad es de suma importancia, lo mismo que el concepto de contracultura y convivialidad del diseño de Angela Sierra en Australia. Ambos coinciden en que los horizontes compartidos por la interacción social, los establecen autónomamente los miembros del común [13]. Aquí las redes de solidaridad y las prácticas de intercambio no se reducen a la forma del mercado.

Es importante reconocer que los grupos en convivialidad tienen habilidades de diseño para construir sus propias herramientas, usan racionalmente materiales y son conscientes de las prácticas de sostenibilidad, entre otros. Existe una toma de decisiones de manera participativa, los colectivos se articulan en la misma visión más que simples planes [12]. Las comunidades sostenibles a través de la contracultura son un enfoque alternativo para proponer un sentido de equilibrio con el consumismo, el individualismo y las prácticas defuturadas [8], la influencia de los modelos capitalistas y las prioridades económicas.

Insistir en identificar mejores interacciones sociales que las contraculturas han desarrollado por su cuenta, podría permitir plantear conjunto de herramientas de convivencia. Esto podría ser utilizados para servir como modelos para proponer algunas culturas aliénadas.

### Herramientas de la Tecnología para la Convivencia

Iván Illich, como se mencionó, estableció que las herramientas para la convivialidad no constan solo de

todas las cosas materiales, sino también de todos los dispositivos tecnológicos [11:15] y reconoce el papel que juega la tecnología en las comunidades. Pero hace cuatro décadas, advirtió sobre la necesidad de invertir la “estructura actual de las herramientas” [12:340]. Invertir lo establecido por la tecnología impulsada por la economía. Pero este punto de vista ha sido olvidado, y muchos países basados en la economía consumista adoptan economías modernas de capital [16, 5].

Por lo tanto, demonizar la tecnología o tener un concepto erróneo sobre qué tecnología es un error común, particularmente porque el capitalismo Euro-norteamericano práctica y muestra el lado oscuro de la tecnología para la industrialización y el consumismo. En consecuencia, otra forma de entender cuál es el rol tecnológico en relación con la comunidad es crucial aquí. No solo Escobar interpretando a Illich, sino como muchos otros autores señalan, las sociedades, re-instrumentalizadas, basadas en la tecnología son útiles [6:31-32]. Por lo tanto, es menester volver a Rearticular de manera alternativa a la tecnología en la sociedad, de esto trataría un -diseño industrial- [1], que articula los diseños a través de la recuperación y generación de tecnologías para la convivencia.

Lo anterior es uno de los Pilares centrales de la tesis de doctorado titulada Rearticulaciones del autor de este texto [1]. Además, se plantea allí un sistema complejo heterodoxo que lleva ideas alternativas para la rearticulación de la sociedad, pero esta vez que el cambio técnico este centrado en “la convivencia y la eficiencia”, entre todos los seres.

Hoy en día, las declaraciones de Iván Illich son un marco central para redefinir la tecnología y sus roles en las comunidades. Una vez más, Escobar aclara las afirmaciones de Illich sobre la tecnología, ya que él no se opone al rol de la tecnología para la convivencia [6:32]. Además, Escobar considera la comunidad comprometida con “actores y tecnologías sociales heterónomos, (...) desde la perspectiva de la preservación y fortalecimiento de la autopoiesis de la comunidad” [6:245, 7:45].

## Conclusión

Ha quedado clara la importancia de la tecnología imbricada en el complejo de la cultura, tal como en su momento, lo habían anotado Lechman como una de las responsabilidades de la antropología [14:15]; Escobar para la realización de lo comunal y la autonomía [6: 31-33, 103, 149, 235], Herrera en la

arqueología andina [10:4-141], Fry en relación con el sostenimiento y las prácticas redirectivas [8:47], e Illich para la convivencia [11:340-350, 12, 13]. No es un asunto menor y no puede pasar -de moda-, al decir de Lechman [14:13], en las discusiones tanto comunales como académicas; en ambos casos, una alfabetización o competencia en temas tecnológicos-culturales es clave en las discusiones y decisiones de los comunes. En el caso académico la apuesta aquí es por un diseño industrial que pueda referirse como una práctica redirectiva futurada. La tecnología no es exclusiva de la de ingenieros y diseñadores (tecnologías duras), ahora la cuestión es ¿cómo despertar el sentido tecnológico en los comunes y para una convivencia? Encontramos buena parte de la respuesta en lo que Escobar reseña de Cusicanqui [6:149] y lo mismo con Medina al reseñar al aimara Mario Torrez [15:30], en el sentido de establecer un Polílogo de saberes intercultural [2], que vincula lo ancestral, lo indígena, lo convivial con lo occidental (“sin descuidar la espiritualidad equilibrante,”) [15:30]. Otra parte de la respuesta podría estar, como se mencionó, en el estudio de los casos de contraculturas, bien sea en una arqueología que desentraña tecnologías ancestrales, populares anónimas, así como las comunales.

## Referencias

1. 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, pp. 80-85. Duitama: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
2. Álvarez R., F. A. (2016). Polílogo de saberes en el diseño industrial: intuición, técnica, tecnología y ciencia desde el diseño del Sur. In [ a. Alfredo Gutiérrez, *Bienal Tadeista de Diseño industrial (2 : 2014 : Bogotá) Encuentros cardinales : acentos y matices del diseño* (p. 256). Bogotá: Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
3. Álvarez, R. F., & Gutierrez, B. A. (2017). Diseño del Sur: la interculturalidad en la vida cotidiana. En F. Álvarez, A. Gutierrez, E. Solarte, A. Montoya, F. Cuervo, & M. Buenaventura, *Quinto encuentro de investigaciones emergentes* (pp. 11-27). Bogotá: Actividad Creativa.
4. Bollier, D. (2014). *Think Like a Commoner* (1 ed.). Gabriola Island, Canada: New Society Publishers.
5. Elster, J. (1983). *Explaining Technical change*.



New York: Cambridge University Press and Universitetsforlaget.

6.Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño la realización de lo comunal*. Popayán: Universidad del Cauca. Sello editorial.

7.Escobar, A. (2017, 04 21). Response: Design for/ by [and from] the ‘global. (Routledge, Ed.) *Design Philosophy Papers*, 15(1), 39-49. doi:10.1080/14487136.2017.1301016

8.Fry, T. (2004). *Design Futuring: sustainability, ethics and new practice*. New York: Berg.

9.Habermas, J. (2005). *Ciencia y técnica como ideología* (4 ed.). Madrid, España: Tecnos.

10.Herrera, W. A. (2011). *La recuperación de tecnologías indígenas. Arqueología, tecnología y desarrollo en los andes*. (Vol. 41). (S. E. Rural, Ed.) Lima, Perú: IEP, universidad los andes. Facultad de Ciencias Sociales;CLACSO; Centro de Investigación Andina,PUNKU.

11.Illich, I. (1973). *tools for conviviality*. Retrieved 11 08, 2017, from [http://www.davidtinapple.com/illich/1973\\_tools\\_for\\_conviviality.html](http://www.davidtinapple.com/illich/1973_tools_for_conviviality.html)

12.Illich, I. (1980). Convivial technology. In N. Cross, D. Elliot, & R. Roy, *Man-Made Futures. Readings in Society, Technolo* (pp. 340-350). London: Hutchinson & co. Ltd.

13.Illich, I. D. (1981). *Shadow Work*. Boston: Marion Boyars Inc.

14.Lechman, H., & Soldi, A. M. (1981). *La tecnología en el mundo andino. Runakunap kawsayninkupaq rurasqankunaqa. Tomo I subsistencia y mensuración* (1 ed.). México D. F., México: Universidad Nacional Autónoma de México.

15.Medina, J. (2006). *Suma Qamaña. Por una convivencialidad postindustrial*. La Paz: Garza Azul Editores.

16.Schumacher, E. F. (1975). *Small is Beautifull: Economics as if People Mattered*. London: Vintage Books.

# Diseño y Normas Sociales en la Reducción de Violencia Causada por el Consumo de Alcohol

<sup>1</sup>Lina M. Trillos, <sup>2</sup>Julián Parrado, <sup>3</sup>Juan P. Velásquez

<sup>1</sup>Fundación Universitaria los Libertadores, Bogotá, Colombia, lmtrillos@libertadores.edu.co

<sup>2</sup>Fundación Universitaria los Libertadores, Bogotá, Colombia, japarradot@libertadores.edu.co

<sup>3</sup>Fundación Universitaria los Libertadores, Bogotá, Colombia, jpvelasquez@libertadores.edu.co

## Resumen

Un problema que se da a nivel global, el cual afecta lo social y que incide significativamente en una sana convivencia en como sociedad, es el consumo excesivo del alcohol. Partiendo de la idea sobre la fortaleza que tienen las normas sociales en el comportamiento colectivo, esta propuesta de investigación explora las teorías del diseño para el cambio de comportamiento aplicadas al contexto de las expectativas empíricas, expectativas normativas y las creencias normativas con la intención de generar alternativas para la reducción del consumo nocivo del alcohol. Se proponen tres fases para el desarrollo de la investigación con la intención de abarcar la problemática desde el análisis de su contexto, la realización de pruebas exploratorias y la implementación de estrategias de diseño.

## Palabras Clave

Diseño para el cambio de comportamiento; normas sociales; expectativas empíricas; expectativas normativas; consumo de alcohol.

## Un Problema Global

El consumo de alcohol es una realidad latente a nivel mundial y afecta tanto a países de primer mundo como en vía de desarrollo. Además, el consumo desmedido de alcohol está relacionado con el incremento de la violencia, la accidentalidad, los problemas de sanidad pública y en muchos casos la muerte [1]; sin embargo, es necesario aclarar que algunos estudios determinan que el consumo regular o moderado de alcohol puede ser saludable. Según datos de la Organización Mundial de la Salud (OMS) [2, 3], el mayor consumo de alcohol puro se da en jóvenes mayores de 15 años de Rusia y de las ex-repúblicas Soviéticas. También se determina que en países desarrollados hay un consumo mayor, seguidos muy de cerca por países en vía de desarrollo y del sur de África. En 2014, la revista médica *The Lancet* publicó un estudio que vinculaba las muertes prematuras en hombres en Rusia con el consumo excesivo de alcohol (vodka) [3]. El estudio arrojó datos como el de 200 mil personas de 3 ciudades que entre 1999 y 2008

conformaron el 25% de las muertes prematuras de la población masculina debido al consumo de alcohol, sea por accidentes o violencia derivada por su consumo.

Según registros de la OMS los datos no tienen mejoría año tras año. Dado que el alcohol es una sustancia psicoactiva que afecta al cerebro y a la mayoría de los órganos del cuerpo, así como al consumidor mismo, cada año mueren en el mundo alrededor de 3,3 millones de personas a consecuencia del consumo del alcohol, lo que representa un 5,9% de todas las defunciones [2]. Otro dato preocupante es que el uso excesivo del alcohol es un factor causal de más de 200 enfermedades y trastornos.

## Antecedentes de la Violencia en Estado de Embriaguez Nivel Colombia

Estudios realizados en universidades colombianas han demostrado que los estudiantes universitarios son los que más consumen alcohol [4, 5]. Marcela Albarracín [4] muestra que el 93,9% de los universitarios consumen alcohol en donde el 42,4% se da en discotecas y en casas; también determina que la bebida más consumida por los universitarios es la cerveza, hasta 6 botellas por estudiante, y los factores por los cuales se exceden en el consumo de este son por: (1) estados emocionales, (2) momentos agradables y en el peor de las situaciones (3) presión del grupo. Según la revista Académica Nacional en su estudio sobre el alcoholismo y la violencia [6], dichos factores conllevan a más de 60 enfermedades como el cáncer y la cirrosis hepática, entre otras como los trastornos mentales, desordenes de personalidad y tendencias suicidas.

Además de los estudios existen reportes con datos de Colombia donde se determinan que más de 320.000 jóvenes entre los 15 y 29 años de edad mueren por excesivo consumo de alcohol, esto representa el 9%

de las defunciones en ese grupo y en ese rango de edad [7]. El alcohol es una droga que genera dependencia, afectando tanto al consumidor como a sus lazos sociales además de traer elevados costos para toda la sociedad. Por otra parte, el alcohol es considerado el tercer factor de muerte en Colombia. El 49% de muertos en accidentes de tránsito registran altos niveles de alcohol en la sangre, 33% de personas asesinadas con arma de fuego, registran altos niveles de alcohol en la sangre, 49% de víctimas de homicidio con otras armas, registran altos niveles de alcohol en la sangre, la presencia de un bar se asocia con 3,3 delitos por cuadra en el año, incrementando la violencia en un 27%.

### **Diseño y Normas Sociales**

El diseño para el cambio de comportamiento es un enfoque del diseño emergente útil para afrontar problemáticas sociales generando prácticas humanas deseables según su principal exponente Kristina Niedderer [8]. Esta disciplina resuelve problemas sociales con ayuda multidisciplinar como la psicología o la sociología. El diseño para el cambio de comportamiento se apoya en el diseño sostenible y sus bases parten del diseño emocional y el diseño persuasivo, entiende además, los problemas sociales desde perspectivas multidisciplinarias relacionando al diseño con teorías comportamentales. Un ejemplo de teorías es la economía del comportamiento que explora el pensamiento racional e irracional en la toma de decisiones humana.

Otro aspecto relevante en la resolución de problemas se encuentra en el estudio de las normas sociales. Para Cristina Bicchieri [9], entender la diferencia entre independencia e interdependencia es fundamental; la primera encuentra su fortaleza en los desarrollos de hábitos, las costumbres sociales y los requerimientos morales; y, la segunda, las convenciones resaltan las normas sociales.

Desde el diseño y a través de un estudio exploratorio se puede argumentar la posibilidad de influir positivamente en las expectativas normativas, expectativas empíricas y en las creencias normativas de las personas que consumen alcohol con la intención de reducir la violencia.

### **Metodología**

A través del diseño para el cambio de comportamiento aplicado en un estudio exploratorio se buscará afectar

diferentes comportamientos que tienen las personas ante el excesivo consumo de alcohol. La problemática se aborda por medio de tres (3) fases:

La fase 1 consiste en la recolección y análisis de información documentada a través de videos, encuestas, muestreos poblacionales y revisión de archivo que contienen estudios realizados (nacionales e internacionales), tesis académicas, bases de datos de Medicina Legal, fundaciones especializadas, centros de documentación de la Policía Nacional y centros médicos.

Luego de la información procesada en la fase 1, la fase 2 se centra en la aplicación del instrumento BEDA (Breve Escala sobre Dependencia al Alcohol). Esta prueba se realizará en dos (2) grupos de personas (personas violentas y grupo control). De esta manera se comienza la ideación de estrategias de diseño.

En última instancia, la fase 3 propone aplicar las estrategias de diseño en dos (2) nuevos grupos de sujetos (con antecedentes en esta problemática y grupo control) de manera que se pueda observar los diferentes cambios en los comportamientos y obtener retroalimentación de las estrategias resultantes.

### **Agradecimientos**

Los autores agradecen el apoyo, el espacio, los medios y la disposición brindada por la Fundación Universitaria Los Libertadores, en especial a Alejandra Almonacid directora del programa Diseño Gráfico. De igual forma, se extiende el agradecimiento al semillero de investigación Diseño para el Cambio de Social, por la oportunidad, la guía y apoyo constante al proyecto que comienza en propuesta.

### **Referencias**

1. Monteiro, M.G., 2013. Alcohol y Salud Pública en América Latina: ¿cómo impedir un desastre sanitario?. *Adicciones*, 25(2).
2. World Health Organization. "Estrategia mundial para reducir el uso nocivo del alcohol." (2010). Recuperado febrero 10, 2018. [http://www.who.int/publications/list/alcohol\\_strategy\\_2010/es/](http://www.who.int/publications/list/alcohol_strategy_2010/es/)
3. Zaridze, D., Lewington, S., Boroda, A., Scélo, G., Karpov, R., Lazarev, A., Konobeevskaya, I., Igitov, V., Terechova, T., Boffetta, P. and Sherliker, P., 2014. Alcohol and mortality in Russia: prospective observational study of 151 000 adults. *The Lancet*, 383(9927), pp.1465-1473.

4. Albarracín Ordoñez, M. y Muñoz Ortega, L., 2008. Factores asociados al consumo de alcohol en estudiantes de los dos primeros años de carrera universitaria. *Liberabit*, 14(14), pp.49-61.

5. Cicua, D., Méndez, M. and Muñoz, L., 2008. Factores en el consumo de alcohol en adolescentes. *Pensamiento psicológico*, 4(11).

6. Trasendencia del Tema, Violencia, Sociedad y Salud. *Revista de Medicina: Junta*, Vol 41. Bogotá, Colombia. Recuperado marzo 13, 2018. <https://encolombia.com/medicina/revistas-medicinas/academica/41-violenciasociedadysalud/>

7. J. Morales, 2014. Segunda reunión de la Red Panamericana de Alcohol y Salud Pública | OPS/OMS. *Pan American Health Organization / World Health Organization*. Recuperado febrero 10, 2018. [http://www.paho.org/col/index.php?option=com\\_content&view=article&id=2172:segunda-reunion-de-la-red-panamericana-de-alcohol-y-salud-publica&Itemid=553](http://www.paho.org/col/index.php?option=com_content&view=article&id=2172:segunda-reunion-de-la-red-panamericana-de-alcohol-y-salud-publica&Itemid=553)

8. Niedderer, K., 2013, August. Mindful design as a driver for social behaviour change. In *Proceedings of the IASDR Conference 2013*.

9. Bicchieri, C., 2016. Diagnosing norms. In *Norms in the wild* (1st ed., pp. 4-6). Oxford, United Kingdom: Oxford University Press.

## **Acciones Estéticas entre un Río, un Páramo y un Artista: de la Coexistencia a la Biocreación**

**Néstor Raúl Pérez Ramírez**

Escuela Superior Tecnológica de Artes Débora Arango

Envigado, Colombia

nestorraulperezramirez@gmail.com

### **Resumen**

En el siguiente documento se presenta una serie de aproximaciones sobre cómo un artista busca establecer conexiones multisensoriales y estéticas con el río Cocorná y el páramo de las Baldías en el departamento de Antioquia, para tratar de entender otras formas de relacionarse con la naturaleza, con connotaciones ecológicas en el sentido propiamente dicho de la biocreación. Esto implica, por un lado, entender los lugares naturales como sujetos y no como objetos, y por otro lado, advertir que el artista, en la línea de investigación adquiere el rol de investigador y sujeto de la misma.

### **Palabras Clave**

Arte, naturaleza, biocreación, auto etnografía, ecología.

### **Introducción**

Desde finales del siglo XVIII la vida en el planeta ha experimentado cambios significativos, cambios en la atmósfera, en el clima, en la temperatura del océano y en las especies que lo habitan, por sólo nombrar algunos estos cambios, que según la comunidad científica no son cambios naturales, se da por hecho, que son la consecuencia de la influencia desmedida de una sola especie (la humana) en la biosfera, y a la vez, ha generado estados de inflexión y desequilibrio en la naturaleza. La especie humana ha abusado de los elementos vitales del planeta dejando sin capacidad regenerativa a la naturaleza. Estamos en un sistema social y económico que pocas veces prevé las consecuencias del despilfarro de la vida contemporánea. En sí mismo este sistema nos enfrenta incluso a la autodestrucción como especie humana. En este sentido el antropólogo colombiano Arturo Escobar precisa “El capitalismo ha sido el gran transformador de los lugares en todo el mundo. Hay pocos ejemplos tan vívidos de esto como la transformación del ecosistema de la selva húmeda tropical” [Escobar 2011]

El Río Cocorná en el oriente antioqueño a la altura

del municipio de Cocorná, es un escenario natural que mantuvo un equilibrio adecuado por los últimos treinta años. Producto de la presencia de las guerrillas en el territorio, la ley marcial y la ausencia del estado se impidió el desarrollo de Cocorná hasta hace diez años. El que fuera uno de los municipios con mayor número de minas antipersona (MAP) y munición sin explotar (MUSE) es ahora un laboratorio social y económico para la recuperación del territorio por parte del gobierno, empoderando a los habitantes en la gestión del territorio alrededor del turismo: se plantea a la región como el destino turístico de oriente por los paisajes y diferentes ríos y quebradas que lo atraviesan. Pero sin embargo, las evidencias en el terreno demuestran que las estrategias distan del concepto de sostenibilidad, nada más parecido a un turismo masivo de ocupación agresiva, basado en construcciones en las riberas del río Cocorná, balnearios atiborrados de visitantes y las consecuencias de la presencia humana descontrolada. Además, el río ha sido intervenido en su cauce para el represamiento con el fin de construir seis mini hidroeléctricas en la zona.

A sólo treinta y tres kilómetros de Medellín se encuentra en la serranía de las Baldías, un ecosistema de páramos con apenas 860 hectáreas, catalogado como el más pequeño del país. El páramo de las Baldías es un escenario ideal de relación del hombre con la naturaleza, basado en el entendimiento y el respeto por la biosfera, se trata pues, de una propiedad en su mayoría privada, perteneciente a la familia Moreno que hace cuarenta años decidió salvaguardar una considerable parte de su propiedad y mantenerla alejada de la agricultura y la ganadería, oponiéndose incluso a los intereses económicos propios. Esta posición ante la vida, daría los primeros frutos cuarenta años después al ayudar a disminuir el índice de desbordamientos de fuentes de agua y los deslizamientos, evitar los procesos erosivos, regular los ciclos hidrológicos, conservar el

nacimiento de más de diez quebradas emblemáticas del área Metropolitana (como La Iguañá y La García), preservar la flora y fauna nativa como los mismos frailejones o la roseta de páramo, y especies animales (como el zorro cangrejero, la zarigüeya orejiblanca o el cacique candela).

A estas problemáticas permanentes, y frente a la realidad de los lugares naturales socavados por el progreso, surge la necesidad valorar situaciones que, por lo menos, disminuyan los efectos de la relación hombre-naturaleza.

El arte constituye un modo único de entender la especie humana, en él se hacen evidentes los comportamientos más diversos de la sociedades modernas, Asimismo el arte tiene la facilidad de contar con un lenguaje casi universal, que ayuda a explicar o a entender los fenómenos cotidianos de los problemas que atraviesa el hombre contemporáneo. La ciencia ha estudiado los problemas del comportamiento de la sociedad que repercuten en el planeta tierra. Ahora bien, el arte denuncia y evidencia estos problemas, pero desde una posición generalmente pasiva. Nace así la pregunta: ¿puede el arte, de alguna manera, ayudar pragmáticamente a resolver los problemas de las relaciones entre humanos y la naturaleza, no sólo desde una contemplación estética, sino que sea posible pensar en un arte con cierta utilidad práctica, sin la necesidad de cruzar la línea del diseño, y buscar la posibilidad de transitar los intersticios multidisciplinares entre la ciencia y el arte?

La inmersión del artista en el territorio, en actitud de diálogo y entendimiento de su posición en el espacio natural, recobra significados al crear dispositivos que planteen relatos con pensamiento crítico, sujeto a nuevas lecturas de la naturaleza; de esa manera puede ayudar a identificar claves para la reinvención de la forma en que nos relacionamos con la naturaleza desde el arte.

Félix Guattari en *Las Tres Ecologías*, señala la urgencia de plantear un nuevo orden estructural en las condiciones de existencia en el planeta: “La verdadera respuesta a la crisis ecológica sólo podrá hacerse a escala planetaria y a condición de que se realice una auténtica revolución política, social y cultural que reoriente los objetivos de la producción de los bienes materiales e inmateriales” [Guattari 1990]. Por lo tanto entender cómo un artista transita, vive la experiencia de inmersión en el paisaje, en la reformulación de la experiencia estética de la creación, con operaciones colaborativas

con la naturaleza, por ende de la biocreación. “Así pues, esta revolución no sólo deberá concernir a las relaciones de fuerzas visibles a gran escala, sino también a los campos moleculares de sensibilidad, de inteligencia y de deseo” [Guattari 1990]

Entender la dimensión sensible del arte, en el sentido de leer la forma cómo lo habitamos los territorios y aprendemos de este, de la naturaleza en su vasta experiencia de cuatro mil millones de años de ensayo error, no desde la posición dominante en lo más alto de la pirámide, no desde las condiciones del establecimiento sobre el territorio como recurso, buscar elementos disruptivo del discurso antropocéntrico. En esa línea los artistas del Land Art brindan un marco referencial que apoya la teoría de otras formas de ser en el planeta desde el arte. Como lo expresa Careri “el Land art convirtió el objeto escultórico en una construcción del territorio por medio de una expansión hacia el paisaje y la arquitectura” [Careri 1990]. Entender la geografía de una forma vivencial, experiencial. Transitada en una estética del transitar.

### **¿Como Habita un Artista el Río y el Páramo?**

La relación de los seres humanos con la naturaleza ha sido el primer tema de la historia del arte. Esta relación aparece ligada a una visión cosmogónica, inherente a la condición del ser en su entorno. La representación del mundo exterior se evidencia en el periodo paleolítico, con grafías simples pero suficientes para interpretar un sentido de respecto de aquellos humanos con la naturaleza. Esta necesidad es evidente a lo largo de la historia de la humanidad en sus diversas dimensiones sociales y culturales, el ser humano busca entenderse en el entorno que lo rodea, y es también una necesidad de entenderse a sí mismo, una visión lúcida que explique la razón de su existir.

Desde la década del sesenta, existen de manera intermitente artistas que plantean estas preocupaciones por el sentido de la vida y el medio ambiente en su práctica artística, se alejan del sentido perenne de la obra de arte, no buscan en los materiales clásicos el sustrato de su lenguaje plástico, exploran el paisaje natural en busca de un código de respeto por el planeta, denuncian la forma cómo las sociedades modernas habitan la naturaleza.

Estos artistas no son convencionales, no son artistas de una suerte de circuito del arte, son artistas que



buscan cambiar paradigmas en las operaciones del arte, es notable su compromiso con la tierra, la búsqueda de formas y discurso de relación es una preocupación recurrente en esta clase de creadores, así lo plantean, las acciones y los discursos de los artistas de la tendencia contemporánea denominada land art: Richard Long, Hamish Fulton y Andy Goldsworthy, quienes han realizado acciones y creaciones en una sintonía con el espacio, el paisaje o el territorio, a partir de un habitar en términos de construir, que no precisamente se refiere a transformar, por el contrario, buscan sintonizar sus preocupaciones personales con las preocupaciones sobre el planeta, la tierra, su hogar natural, en el sentido de “el habitar es la manera como los mortales son en la tierra” [Heidegger 1994]

### **¿Cuáles son las Conexiones de este Río Corconá y este Páramo de las Baldías con Artista?**

En los últimos años estos lugares han sido un recurrente en la vida del artista, largas caminatas, viajes en bicicleta por la geografía, inmersiones meditativas y preocupaciones reflexivas de cuidado del entorno y la necesidad de mantener el equilibrio entre el ser humano y el paisaje. Son estos, pues, los antecedentes del presente proyecto. Cabe anotar, que no se entiende paisaje como aquello que el humano ha transformado, sino, como la configuración epistemológica de la naturaleza en la conciencia humana, entendiendo la posibilidad humana de re-significar su entorno comprometido consigo mismo y a la vez con la naturaleza.

Estas primeras vivencias del artista con los lugares han configurado un entendimiento del sujeto en el entorno, temor, angustia, tranquilidad, orgullo son sentimientos primarios que sobresalen en los encuentros, ayudan a permitir que el artista conozca más sobre él, sobre su realidad, pues poco conoce el artista de sí mismo, lo confrontación con los espacios lo expuso a leerse a sí mismo, a tratar de explicar qué hace ahí, en ese lugar, por qué le atrae esos dos lugares, qué tienen en común los espacios de trabajo. Son preguntas que aparecen en su investigación.

Es importante establecer que la relación con la naturaleza en términos de sujeto y no de objeto, se asienta en las formas de cosmogonías de los pueblos ancestrales que quedaron relegadas en las periferias del pensamiento occidental. Para el año 2017 la Corte Constitucional de Colombia profería un fallo donde declaraba al río Atrato

como sujeto de derechos, incorporando un enfoque eco-céntrico en las políticas ambientales y bio-culturales en el territorio.

La biocreación establece la capacidad de la naturaleza para crear estéticamente. Biológicamente la naturaleza ha comprobado su eficiencia para resolver problemas por sí misma; es la capacidad de la naturaleza, con sus casi cuatro mil millones de años, el laboratorio excepcional donde se articulan las narrativas de vida y respeto. En este sentido el artista busca códigos, lenguajes de comunicación simbólica y narrativa con los espacios transitados, propone y espera repuestas, busca sentidos en múltiples dimensiones, rastrea pistas en los intersticios geográficos de los paisajes.

El problema de habitar el planeta en convivencia con la vida también es un problema fundamental en el discurso de la modernidad, es un problema esencialmente de orden filosófico. Martin Heidegger, en el texto Poéticamente habita el Hombre, y en la conferencia Construir, Habitar y Pensar, propone en la segunda mitad del siglo XX, cuando eran ya evidentes los efectos de la especie humana sobre la naturaleza, discursos y reflexiones sobre en la forma cómo estamos habitando el espacio, el planeta, desde la colectividad e individualidad en un sentido existencial, en el sentido del Ser; dicho de otra manera: en el sentido de la alteridad, lo Otro. Los bosques, los animales, la especie humana, la vida, el hombre en su visión antropocéntrica se ha alejado de sí mismo, ha relegado a segundo plano su papel dentro de la naturaleza, ha olvidado su posición en el mundo y transforma desmedidamente al ubicarse en la cúspide de una pirámide: “El hombre cuida las cosas que crecen de la tierra y abriga lo que ha crecido para él. Cuidar y abrigar (colore, cultura) es un modo de construir. Pero el hombre labra (cultiva, construye) no solo aquello que despliega su crecimiento desde sí mismo, sino que construye en el sentido de edificar, erigiendo aquello que no puede surgir ni mantenerse por el crecimiento” [Heidegger 1994]

### **Conclusiones**

La inmersión en los lugares de investigación ha presentado otras dimensiones dentro del objetivo de la misma. Inicialmente era la de un acercamiento al paisaje en las lógicas de diálogo, un entender el territorio; ahora, producto de estos tránsitos en las geografías surge la necesidad de entenderse como sujeto en el paisaje, de conocerse en sí mismo, esta nueva configuración en el

dialogo plantea nuevas estrategias en los trabajos de campo, lecturas del Yo fuera del contexto habitual. Esto permitirá más adelante configurar las narrativas simbólicas que faciliten la comunicación con la naturaleza y así plantear formas estéticas de biocreación entre un Río, un Páramo y un artista. La experiencia de andar la naturaleza se vive como experimentación, inclusión y presencia de la vida, teniendo presente que nunca los deseos y sentimientos de un individuo están separados de su relación con la vida de los otros ni del mundo.

En este sentido el artista se abre a su transformación a partir de las fuerzas de la vida que no sólo atraviesan al hombre sino que se mueven en la conformación de la tierra, cambiando, mediante el perpetuo movimiento, al individuo itinerante, y por lo tanto transformando su vida. El encuentro con la naturaleza es rico en acontecimientos, personas, animales y situaciones vividas.

Las experiencias estéticas de transitar la geografía natural no están determinadas, se construyen en cada paso, por lo que el azar se valora con la capacidad de entender, el encuentro crea posibilidades creativas que fundamentan el sentido del artista en el contexto.

### Referencias

- [1] Careri, F. 2005. *El andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili.
- [2] Heidegger, M. 1994. *La cosa*, en Conferencias y artículos. (págs. 156-157.). Ediciones del Serbal
- [3] Heidegger, M. 2002. *Construir; habitar; pensar: Alción*.
- [4] Guattari, F. 1990. *Las tres ecologías*. Valencia: Pre-textos.
- [5] Moncayo, V. *Antología del pensamiento crítico colombiano contemporáneo*. 2011. Escobar, A. "Ecología política de la globalidad y la diferencia" (La naturaleza colonizada. Ecología política y minería en América latina.

# **INVISIBLES - Inclusive Project of Visual Content Creation Related with Endangered Animals from Colombia**

**Laura Lucía Serrano**

Hertfordshire University, Interactive Design Institute

Hertfordshire, England

ls17acj@herts.ac.uk

## **Abstract**

This project, aims to produce a series of pieces with visual and written content, which may contribute to the discussion of generating a memorable experience for the user, in order to create a sense of awareness and identity with a selection of unique endangered animals from Colombia. This is an inclusive project, therefore, some of the content aims to be enjoyable and visually rich for visually impaired, as well as, sighted people. At the same time, most of the content would be downloadable and free use.

As the experience for the users may not be the same, the proposal explores the relation between the evident and hidden, the seen and the unseen; what is evident for some, may be invisible or unreadable for others, just as it happens with the way we relate with the wildlife in our land.

This research is in a proposal stage.

## **Keywords**

Tactile Image; Haptic perception; Haptic image and experience; Image and experience; Reproducible tactile pictures; Endangered animals from Colombia, Visual content for the blind; Downloadable visual content.

## **Introduction**

Colombia positions second in biodiversity in the world, it has an enormous variety of wildlife animals. Some of them are endemic species, others cohabit with humans, few were sacred for our ancestors, and many of them are in danger of extinction. Besides their uniqueness, many Colombian nationals are not aware of the existence of those animals, therefore, they are not aware either about the fact that they could disappear soon.

In Colombia, most of the visual material which contains wild animals in them, used for education, decorative, and design purposes, has visual information about animals from abroad, like elephants, giraffes, lions, etc. As a result, we know their habits, how they relate or interact with humans, their symbolism for some

cultures, and even if they are in danger of extinction.

Having that in mind, a question is raised: Would we generate a stronger sense of identity and belonging about animals from our land, if we had more visual information and visual experiences with the image of them along our life?

This Practice-based project aims to generate visual contents which explore the image of selected endemic animals from Colombia and the way we relate with such images. At the same time, it is an inclusive project, and the products of it aim to be enjoyable for visually impaired people as much as for sighted people, without pretending that the experience for both types of users would be the same. It explores the relation between the evident and hidden, the visible and invisible, the differences and similarities about what we can or cannot perceive, being an analogy about the way we relate with the wildlife in our land. Additionally, all the visual content would be downloadable and free use.

This is a practice-based research in process under the frame as a thesis proposal of the Master in Illustration of the Interactive Design Institute - University of Hertfordshire.

## **Adapting Images for the Visually Impaired**

Most of the studies about creation or conversion of images for the visually impaired, are focused on shapes, textures and image recognition, rather than on the experience the viewer could have with them. This project focuses on the experience that both types of users may have with the visual content developed for it, more than on the recognition of the image. (In the case of visually impaired users).

In the passage “Describing Pictures” from the text “How to make tactile pictures understandable to the blind reader” Eriksson [2] describes a series of elements that should be considered when creating images for visually

impaired people emphasizing on the importance of making them simple and clear to make them readable, as well as, the importance of providing further information to the reader, either verbally, by an audio recording, or by using braille signage.

Even though, Eriksson [2] mentions important elements that images for the visually impaired people must have in order to be readable for them, such elements do not consider much of the experience of the user, in this case: visually impaired people. She mentions that the multiple interpretation of a picture is a fascinating fact, yet, she limits such an amazing fact by suggesting a guide on how to proceed when describing a picture for the blind, ignoring how their tactile experience may affect their own interpretation of the image, rather than an interpretation narrowed by following a description given by the other.

Heller et al. [3] in the article “Pattern Perception and Pictures for the Blind”, analyze diverse studies about tactile image perception and recognition for different types of audiences: congenital blind, late blind, very low vision, and blind folded sighted people. They confirmed that in tactile lined pictures, there are not significant differences in terms of image recognition among the different types of users, and that the initial difficulties that congenital blind people may have, could be overcome with more experience or additional instructions [3].

Also, they conclude that shape recognition in tactile pictures for visually impaired people, may be linked to the experience with haptic material or further instructions on them, rather than with the experience with visual material [3].

In the article “A comparison of haptic material perception in blind and sighted” Baumgartner et al. [1] researches about the role of visual experience, in the construction of a mental representation of materials and their properties, in blind and blindfolded sighted people. In the conclusion, Baumgartner et al. [1] stated that, after comparing haptic material perception in both types of participants, the results were very similar. Also, they found that, even though there is a great similarity between haptic and visual mental representations, they rise independently from each other.

The conclusion of different studies about visual content for the blind, rise questions regarding the interpretations of the image, the experience of the viewer, and how much influence the description may have over the experience they have.

With new technologies such as 3D printing, the boundaries of tactile images for visually impaired people have reduced within time, enhancing the relation between visual artworks and experience for the blind. Objects and artefacts can be reproduced to be touched, whereas paintings required tactile adaptation [5] [7]. Having the accuracy of 3D printing technologies and the tactile adaptation that it allows for images, the experience of the user is enriched, and the description he or she perceives is more tactile, therefore, the interpretation is more related to the person’s experience rather than to the verbal or written description given to them.

## Development of the Expected Products

Multiple methods or techniques proper from different types of methodologies are having place in this research, like: action research, ethnography and case studies among others.

Likewise, because of the nature of the project, different disciplines must be involved. Along with INCI (National Institute for the Blind) the different stages of the project will be developed and the final products will be part of their Sensoroteca (Sense Library). Also, in conjunction with UNAB Creative, the 3D prototypes will be developed.

The expected products of this research are divided in two categories: printed and downloadable content.



Figure 1. Example of Illustration style and its adaptation to tactile image using transparent silicone printing methods. © Laura Lucia Serrano



Figure 2. Example of Braille text with further description of the image (In the image, an adult cotton top, who has white fur that flows over its head and shoulders, is carrying on his back three infants).

In the first stage, a set of illustrations for each animal will be developed with visual and written information about them. The illustrations will be created having in mind that:

- The printed version of them, should be adaptable to be enjoyable for sighted and visually impaired people.
- They must have a downloadable version for sighted people, which could be applied to useful objects or meet decorative purposes for the user. And a downloadable version for visually impaired people, which will allow them to appreciate the images or objects.
- Based on the illustrations, downloadable instructions for DIY projects will be created such as masks, paper toys and three-dimensional figures, among others.

The second stage will be to adapt the digital and downloadable versions of the illustrations for both types of users. (Sighted and visually impaired).

The next stage, will involve the printed production of the volume or “box” for each animal, which will contain all the tactile-visual content developed for both types of users (Sighted and visually impaired). In order to create the content, various printing methods will be used such as thermoform, 3D relief printing, 3D tree-dimensional printing, silicone printing, and laser cut, among others.

At the same time, the development of the website, or platform, from which all the content will be available for anyone with access to internet, will take place.

Even though the above are the expected products, they could vary according to the findings of the research.

## Conclusions

This poster explains the initial stages of INVISIBLES, an inclusive proposal which aims to contribute to the discussion of the relation between the experience of the image, and sense of awareness and belonging with endangered wild animals from Colombia. As it is an unfinished research in an early stage, without any contributions to date, the information given focuses on the development of visual content for both types of users: sighted and visually impaired people, and the importance of generating products which may enhance the experience in the users when interacting with the expected products.

## References

1. Elisabeth Baumgartner, Christiane B Wiebel and Karl R. Gegenfurtner. (2015) A comparison of haptic material perception in blind and sighted individuals. *Vision Research*. [Online] 115 (B). October 2015. pp 238-245. Retrieved October 6, 2017 from <http://www.sciencedirect.com.ezproxy.herts.ac.uk/science/article/pii/S0042698915000474?via%3Dihub>
2. Yvonne Eriksson. (1999) How to make tactile pictures understandable to the blind reader. *The Swedish Library of Talking Books and Braille*. Retrieved October 6, 2017 from <http://homepage.univie.ac.at/moritz.neumueller/artefacto/materials/Eriksson.pdf>
3. Morton A. Heller, Melissa McCarthy and Ashley Clark. (2015). Pattern Perception and Pictures for the Blind. *Psicológica*. 26 (1). 2005. pp 161-171. Retrieved October 6, 2017 from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16926112>
4. Igor Juricevic. (2009) Translating visual art into tactile art to produce equivalent aesthetic experiences. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 3 (1). 2009. pp 22-27
5. Tjasa Krivec, Tadeja Muck, Rolanda Fugger Germadnik, Igor Majnaric and Gorazd Golob. (2014) Adapting Artworks for People Who Are Blind or Visually Impaired Using Raised Printing. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 108 (1). Jan/Feb 2014. pp 68-76
6. Delphine Picard, Christophe Jouffrais, and Samuel Lebaz. (2011) Haptic Recognition of Emotions in Raised-Line Drawings by Congenitally Blind and Sighted. *IEEE Transactions on Haptics*, 4 (1). January - March 2011. pp 67-71
7. Abigale Stangl, Jeeun Kim and Tom Yeh. (2014)

3D Printed Tactile Picture Books for Children with Visual Impairments: A Design Probe. *IDC '14 Proceedings of the 2014 conference on Interaction design and children* pp 321-324 from [https://www.researchgate.net/publication/300388617\\_3D\\_printed\\_tactile\\_picture\\_books\\_for\\_children\\_with\\_visual\\_impairments](https://www.researchgate.net/publication/300388617_3D_printed_tactile_picture_books_for_children_with_visual_impairments)

8. Leanne J. Thompson, Edward P. Chronicle and Alan F Collins. (2006). Enhancing 2-D tactile picture design from knowledge of 3-D haptic object recognition. *European Psychologist*. 11(2). pp 110-118.

9. Yong-Hsiang Tu, Chih-Fu Wu and I-Ting Yeh (2002) Evaluation of Recognizing Tactile Pictures in Different Size Display in Sighted and Blind People. from <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.530.3539&rep=rep1&type=pdf>



# **Análisis de las Representaciones de Modificaciones Corporales Presentes en la Cerámica de la Cultura Prehispánica Ylama**

**Luis Fernando Herrera**

Corporación Universitaria Autónoma de Nariño

Cali, Colombia

Luis.herrera@aunarcali.edu.co

## **Resumen**

Entre el año 2012 y 2015 se investigaron una serie de grafismos presentes en la cerámica antropomorfa y antropozoomorfa de la cultura prehispánica Ylama (1500 – 0 a.C.), del suroccidente colombiano. Estas piezas se analizaron desde la descomposición de sus estructuras formales, iniciando con los signos primarios, que corresponden a las unidades básicas de diseño. Posteriormente, las aglomeraciones de signos, que son conformadas por relaciones armoniosas entre signos primarios. Finalmente, las unidades temáticas, que representan elementos reconocibles y figurativos dentro de las composiciones cerámicas Ylama. Este análisis evidenció la existencia de un sistema visual complejo y ordenado, basado en construcciones formales a partir de elementos geométricos, que representa uno de los elementos de identidad dentro de las representaciones de la cultura Ylama.

## **Palabras Clave**

Arqueología; lenguajes visuales; estéticas prehispánicas; iconografía; memoria histórica visual; morfología.

## **Introducción**

La modificación corporal, es una de las prácticas más importantes y de mayor trascendencia dentro de las manifestaciones que exponen el cuerpo humano como resultado de una serie de eventos que lo definen y que lo hacen participe de un contexto socio-cultural. En nuestro país se han encontrado registros antiguos de estas prácticas, en las cerámicas de las regiones Tumaco y Calima. (Uribe, et al., 2010), [1]. En estos objetos se ven plasmadas representaciones visuales complejas, elaboradas de manera intencional sobre el cuerpo, y se constituyen en sí mismas como parte de los elementos identificadores de un complejo socio-cultural determinado. Es precisamente en estas piezas donde es posible encontrar un objeto de estudio para esta investigación. Este trabajo expone una pequeña parte del análisis de una serie de grafismos compositivos presentes en 36 piezas cerámicas pertenecientes a la cultura

prehispánica Ylama (1500-0 a.C.), del Suroccidente de Colombia. El estudio se realizó concibiendo estas piezas cerámicas como representaciones formales que hacen referencia directa a los individuos de la cultura Ylama.

Se encontró una serie de grafismos dentro de las piezas escogidas, que se realizó en 3 etapas. En la primera se realizó la clasificación inicial, el registro de las piezas cerámicas y de los grafismos mediante la técnica de frottage y fotografía. La segunda etapa comprendió el proceso de digitalización, clasificación de fichas de análisis y registro, y el análisis formal de los grafismos presentes en las piezas cerámicas. En la tercera etapa se relacionaron los grafismos en patrones de diseño recurrentes que permitieron evidenciar la existencia de un sistema visual complejo.

El análisis iconográfico se realizó teniendo como eje teórico la adaptación del modelo de investigación utilizado por Constantino Torres (2004), en su trabajo *Imágenes legibles: la iconografía Tiwanaku* como significante. Torres plantea cuatro niveles de actividad significativa que se articulan dentro de las representaciones de la cultura material amerindia [2].

El primer nivel corresponde a los signos primarios, estos representan la unidad básica perceptible de diseño. El segundo nivel son las aglomeraciones de signos, que son relaciones de agrupación entre los signos primarios. Las unidades temáticas son el tercer nivel de significación, este surge de la relación entre aglomeraciones de signos primarios, que construyen formas más complejas como partes de un cuerpo. En este punto es importante resaltar que en el análisis de las piezas Ylama se realizó una adaptación de los primeros tres niveles de actividad significativa planteados por Torres (signos primarios, aglomeraciones de signos y unidades temáticas), esto permitió descomponer y recomponer los elementos dispuestos dentro de las piezas desde su estructura compleja hasta las unidades

más básicas.

El primer análisis en detalle de las piezas Ylama hizo posible la diferenciación a partir de la estructura externa de la cerámica, para la cual se usó como base el modelo de clasificación expuesto por Sonderegger (2006) [3]. Este autor plantea el concepto de género plástico, que es utilizado para definir cada una de las formas de expresión material y visual desarrolladas por las culturas ancestrales. Utilizando este concepto fue posible diferenciar tres tipos de representaciones pertenecientes al acervo plástico Ylama: cerámica, orfebrería y material lítico.

Una segunda clasificación de subgénero plástico, permitió identificar varios tipos de piezas representativas que exhiben los elementos que se busca analizar. Este grupo lo conformaron las siguientes categorías plásticas: canasteros, vasijas, alcarrazas y un instrumento musical con forma antropomorfa. En la tercera clasificación, Sonderegger propone el estilo plástico, que permite crear categorías con base en la construcción y las características morfológicas de las obras analizadas. Existen varias categorías dentro de los estilos plásticos, pero nos remitimos a la definición de Estilo Figurativo Naturalista, que se refiere a la representación de un referente real, interpretándolo de manera aproximada con un alto grado de iconicidad. Dentro de esa categoría naturalista, fue posible clasificar las piezas en tres categorías: antropomorfos, antropozoomorfos, y zoomorfos. (Figura 1).



Figura 1. Categorías de acuerdo a características morfológicas de las piezas analizadas.

Además de esto es posible identificar y clasificar dentro de las mismas, aquellas partes anatómicas que componen la fisiología humana en las cuales aparecen dispuestas las composiciones visuales que definimos como modificaciones corporales. Estas partes que fueron definidas como zonas activas dentro del cuerpo, (Cabeza, cuello, extremidades superiores: brazos, torso, y extremidades inferiores: piernas). Esta categorización se hizo con base en el modelo expuesto por Ulloa (1992) [4], en el que fue usado un croquis de la figura humana, para que los habitantes adultos de la cultura Embera plasmaran los grafismos que suelen pintar sobre sus cuerpos. Luego de esto, la investigadora analizó estos registros identificando las zonas en las que aparecen plasmados los grafismos, lo que permitió construir mediante la evidencia de parámetros de repetición, un sistema de orden en el espacio corporal.

Mediante una primera revisión fue posible notar que en estos elementos se perciben estructuras organizadas de composición y diseño, por eso, en la búsqueda de validar esta noción es importante analizar estos grafismos desde una teoría del análisis de la imagen, la cual permita estudiar las composiciones en su totalidad y descomponerlas hasta sus unidades irreducibles de diseño, para luego ser recompuestas y evaluadas en sus relaciones morfológicas. Para esto se utilizó la metodología de análisis iconográfico que plantea Torres, articulada con las teorías de análisis de los fundamentos de diseño que proponen algunos autores representativos.

El análisis inicial requiere la identificación de los elementos irreducibles en las composiciones visuales Ylama, estos son las unidades mínimas de composición (signos primarios). Para lograr esto, se tomaron las piezas de análisis descomponiendo sus elementos hasta lograr identificar las unidades irreducibles de diseño. El resultado corresponde a signos plásticos simples, figuras geométricas básicas y algunas variaciones de tipo biomorfo abstracto. En el caso de esta investigación las características de los signos primarios encontrados son en su mayoría geométricos de acuerdo a lo planteado por Kandinsky (2003) [5]. Los signos primarios que surgieron de la descomposición de las piezas en este primer nivel de estudio son: Puntos, líneas, planos o figuras geométricas básicas (cuadrados, rectángulos, círculos, triángulos (Figura 2).

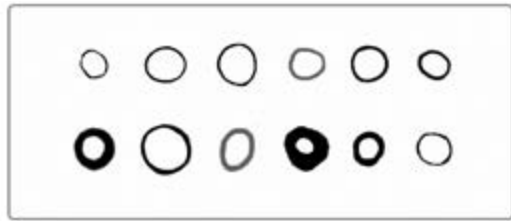


Figura 2. Patrones de signos primarios circulares.

En el nivel de significación de aglomeraciones de signos, se agruparon los signos primarios analizados previamente para formar aglomeraciones, de las cuales se estudia la forma en que sus elementos compositivos interactúan entre sí para dar origen a formas complejas en las que surgen los primeros niveles de estructuración. Estas aglomeraciones son susceptibles de ser estudiadas desde algunos conceptos teóricos de análisis de la imagen que son expuestos a continuación. Dondis (1995) [6], define la dimensión como la capacidad que tienen los elementos visuales para modificarse unos a otros. Las aglomeraciones de signos en las que se presentan aumentos proporcionales en la escala dimensional de elementos con características formales similares son de carácter concéntrico. En ellas se muestran signos primarios contenidos dentro de otro u otros signos con la misma configuración formal (Figura 3).



Figura 3. Aglomeración de signos de dimensión representada en un canastero antropomorfo

El segundo concepto de composición general que se estudió en los grafismos visuales Ylama corresponde a la repetición, que Wong (1991) [7], define como una variación en la interrelación de formas. Encontramos dos variantes presentes en composiciones visuales plasmadas en las piezas cerámicas Ylama, estas son: ritmo y alineación (Figura 4).

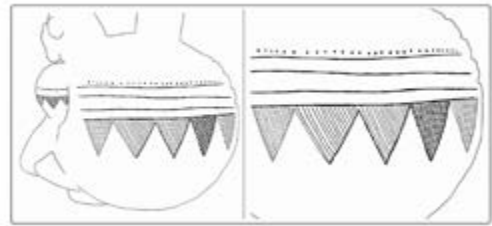


Figura 4. Aglomeración de signos de repetición representada en una alcarraza antropomorfa.

El tercer concepto dentro del análisis realizado sobre los grafismos visuales Ylama fue denominado como equilibrio. Este concepto rige casi toda la producción gráfica de la cultura Ylama. En el nivel de aglomeraciones visuales se puede evidenciar en dos variantes correspondientes a las direcciones del plano en que se mueven dichas aglomeraciones: simetría por reflexión vertical y simetría por reflexión horizontal (Figura 5).

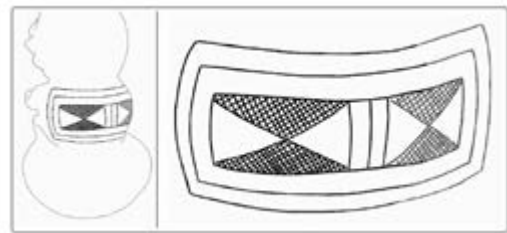


Figura 5. Aglomeración de signos de equilibrio representada en una alcarraza antropomorfa.

El cuarto concepto analizado en la investigación es denominado agrupación. Este corresponde a un caso especial dado que los elementos compositivos son exclusivamente signos primarios conocidos como puntos, y relaciones de aglomeraciones de estos signos (Figura 6).

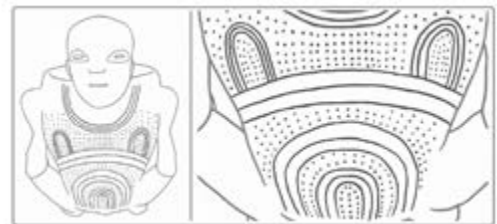


Figura 6. Aglomeración de signos de agrupación representada en un canastero antropomorfo.

**Superposición:** Este concepto es el que presenta más casos dentro de las piezas analizadas. Corresponde a la interrelación de elementos, en la cual se acercan dos formas, de tal manera que quedan superpuestas una sobre otra. En él aparecen dos variantes de composición formal: En la primera se articula la aglomeración de signos primarios, mediante la relación de superposición entre dos elementos, formando así una figura por combinación (Figura 7).

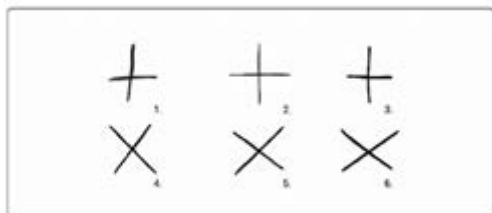


Figura 7. Superposición entre dos signos primarios.

El nivel de unidades temáticas fue estudiado desde las asociaciones formales que estructuran elementos reconocibles, que no son de carácter figurativo, sino composiciones visuales abstractas que representan modificaciones corporales en el cuerpo. A través de los registros físicos es posible identificar las composiciones visuales plasmadas en el cuerpo. Esta noción surge a partir de la asociación por correspondencia formal que se evidenció entre las unidades temáticas identificadas y la zona activa del cuerpo, donde se ven plasmadas. Las características formales de estas composiciones exponen combinaciones de signos primarios con aglomeraciones de signos más complejos, interactuando entre sí, usualmente por relaciones de equilibrio, modulación y repetición, entre otras (Figura 9).



Figura 9. Unidades temáticas en las piezas Ylama.

## Conclusión

Gracias al desarrollo de la investigación, fue posible demostrar que las composiciones visuales creadas por los artistas Ylama se construyen a partir de elementos geométricos y biomorfos con características abstractas, que responden a elementos formales de composición. Es así como dentro de este análisis iconográfico fue posible evidenciar varios conceptos de relación compositiva que hacen parte de fundamentos de orden en diseño definidos y estudiados por varios autores. Esto permitió identificar, analizar y categorizar dichos fundamentos y conceptos que componen y dan orden a las manifestaciones visuales de la cultura Ylama, en las que encontramos conceptos de diseño reconocidos como: dimensión, repetición, ritmo, alineación, equilibrio, simetría, agrupación, superposición, entre otros.

El análisis de las piezas permitió reconocer y categorizar patrones morfológicos y estructuras de orden que evidencian la existencia de un sistema de representación con fuertes elementos de identidad cultural. Estos sistemas pueden constituir mensajes que fueron creados a partir de articulaciones de

elementos gráficos, y signos pertenecientes a estructuras compositivas propias del contexto cultural Ylama, que se modificaron y se adaptaron, de acuerdo a ciertas normas y parámetros impuestos por sus creadores. A su vez, este sistema que conforma un estilo, es posiblemente una de las formas como se expresó un lenguaje visual autónomo entre las poblaciones Ylama.

### **Agradecimientos**

Este documento es el resultado de una investigación que no habría sido posible sin el apoyo de varias instituciones. Gracias a la Universidad del Valle, el Museo Arqueológico Julio C. Cubillos, el museo Calima Darien, el Museo La Merced y el Museo Casa del Marques de San Jorge.

### **Referencias**

- 1.Sondereguer, Cesar. 2002. Diseño Precolombino: Catálogo de iconografía, Mesoamérica, Centroamérica, Suramérica. Ediciones Corregidor.
- 2.Torres, Constantino. 2004. Imágenes legibles, La Iconografía Tiwanaku como Significante. Boletín del Museo Chileno de Arte Precolombino, (9), 55-73.
- 3.Sondereguer, Cesar. 2006. Cerámica Precolombina: Catálogo de Morfología. Ediciones Corregidor.
- 4.Ulloa, Astrid. 1992. Kipará, dibujo y pintura: Dos formas Embera de representar el mundo. Centro Editorial universidad Nacional de Colombia.
- 5.Kandinsky, Vasili. 2003. Punto y línea sobre el plano. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós.
- 6.Dondis, A. Donis. 1995. La sintaxis visual: Introducción al alfabeto visual. Editorial Gustavo Gili S.A.
- 7.Wong, Wusius. 1991. Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional. Editorial Gustavo Gili S.A.

# Constructo de Realidades a través de lo Mágico y lo Virtual

<sup>1</sup>Israel Alejandro López García, <sup>2</sup>Fátima Edith Ramírez Domínguez

<sup>1</sup>Universidad de Guanajuato, Guanajuato, México, ia.lopezgarcia@ugto.mx

<sup>2</sup>Nullpixel Research Lab, Guanajuato, México, fedithrd@gmail.com

## Resumen

La presente investigación está configurada desde la construcción de realidades simuladas a través de aplicaciones de realidad virtual(RV) tomando como referencia el discurso de la corriente literaria hispano-americana del realismo mágico para indagar en las posibilidades de las técnicas de RV encontrando valiosos mecanismos de relación entre la realidad tangible y la realidad virtual, ambas realidades se permiten el otorgamiento de un toque mágico a la realidad circundante, la realidad mágica lo logra mediante la descripción literaria de hechos mágicos que apelan a los mitos, la cultura y la tradición, mientras que la realidad virtual se inserta en la realidad tangible a partir de la aplicación de la tecnología, ambas logran que el lector/espectador se sumerja en una realidad en la que no se diferencia entre la verdad y la ficción, dos universos que se conjugan para incorporarse dentro de los parámetros creativos de los nuevos medios, donde la especificidad del encuentro sensible con la síntesis mimética y la complejidad algorítmica reapropian y reconfiguran la realidad puesta de manifiesto en la virtualidad.

## Palabras Clave

Realidad Virtual, Realismo mágico, Virtualidad, New media

## Introducción

La realidad virtual es una técnica digital de representación en donde es posible incorporar elementos de la realidad física tangible en la virtualidad, simular y programar acciones que son exploradas por el usuario en dinámicas de inmersión que implican un acercamiento a los dispositivos de visión y representación[1], incorporar el realismo mágico en el desarrollo de discursos multimediales como la realidad virtual nos inserta en posibilidades de inflexión para llevar al espectador a la experiencia sensorial donde la realidad tangible se amalgama con la realidad virtual creando extensiones del territorio perceptual, actuando en capas de realidades expuestas que reconfiguran la experiencia estética del espectador; abordando por ejemplo, la obra literaria de Gabriel García Márquez y el imaginario

colectivo para tomar como característica fundamental la historia y la cultura propia de Latinoamérica. Este proyecto esta basado en la reapropiación del cuento: Un señor muy viejo con unas alas enormes[2], donde el personaje se encuentra inserto en un despliegue virtual mediante la simulación del espacio real, disponiendo de elementos del realismo mágico para llevar al espectador a la experiencia contemplativa y participativa desde la experimentación con los nuevos medios de creación artística, apelando a la exploración de nuevos territorios de la mirada a través de los entornos inmersivos e interactivos, donde un hombre muy viejo con unas alas enormes se convierte en el eje principal de la experiencia virtual, deambulando en un espacio simulado y un tiempo infinito, invitándonos a transitar en el mundo del hombre alado, vivir la desesperanza haciendo referencia a la normalización del sufrimiento y la indiferencia hacia el otro.

## La Realidad Virtual como Aparato de Construcción Discursiva

La visión ha sido desde el principio de los tiempos todo aquello con lo que nos relacionamos, desde una perspectiva física hasta la correlación con las ideas, nos sitúa y da las referencias espaciales, la posición, volumen, color, distancia, etc., se refiere a la capacidad sistemática cerebral de interpretar el entorno por medio del ojo, es nuestro órgano sensorio mas importante por medio del cual recibimos aproximadamente el 80% de la información del mundo, afrontemos la visión como el elemento primordial de la relación legítima del mirar y comprender el mundo, donde el universo se diversifica por la relación física y elemental de todo aquello a lo que podemos acceder, acercándonos a posibilidades infinitas de superarlo, es de esta manera en la que la visión se torna crucial para generar las relaciones y confrontaciones con el universo de la imagen.



La constante evolución de los soportes de la imagen como la fotografía, el cine, el video, la TV, el internet, etc., permean progresivamente los lindes socioculturales que configuran al ser humano, suscriben así, las transformaciones comunicacionales que se implantan en el imaginario social donde se construye la identidad colectiva, sus relaciones afectivas y las reflexiones sobre la identidad, de ahí que, el acercamiento con los nuevos medios dispone de nuevas formas de entender la realidad y acoplarse al mundo, profundizando en la realidad a través de lo mágico que hay en ella, en donde la democratización tecnológica y la llegada de tecnologías móviles actúan como el paliativo de la información representando una pulsión comunicativa en los estratos sociales y culturales; en consecuencia, la comunicación en la actualidad se configura en imágenes, objetos y formatos digitales, mediante los cuales el usuario ubicará nuevas formas de acceder al proceso comunicacional, creando códigos y lenguajes asequibles al soporte visual, la estratificación de los soportes que vinculan la virtualidad conciben la reformulación de la realidad para traer consigo diversas formas de interpretación y representación, por tanto las plataformas y los soportes como parte fundamental del discurso establecen grandes cambios en la condición estética de la contemporaneidad.

Es probable que desde la generación de ideas y relaciones con el mundo el ente visual advierta una reapropiación del contexto económico de lo visual, es decir, la imagen encuentra canales de distribución y producción que masifican su intención práctica convirtiéndose en objeto de referencia, encontrando las relaciones que suponen diversas vertientes de desarrollo artístico bajo el implemento de las nuevas tecnologías, de ahí que desde el análisis concienzudo en la formulación de discursos supongamos las posibilidades de manipulación del soporte y la operación de los lenguajes que configuran la esencia maquínica del entramado digital poniendo en evidencia las transformaciones sociales y culturales que se integran a los procesos del entendimiento, la representación y los métodos de procesamiento que conllevan a un análisis de circunstancias y modelos instaurados en las dinámicas informáticas y la segmentación de la información en la imagen digital, donde por medio de algoritmos es posible segmentar la realidad para condicionar una abstracción del mundo, virtualizarla y exponerla al análisis donde se valorarán sus posibilidades técnicas

como objeto procesual.

Desde la realidad virtual aludimos a la fragmentación de la mirada, moldeando la visión subjetiva del cuerpo y el espacio percibido, obteniendo como resultado una imagen artística simbólica donde existe una condición digital de la otredad del espectador, su presencia se convierte en un *trigger* fundamental para el funcionamiento de un sistema específico, en este caso, el aparato de la realidad virtual, que coexiste en este par de universos donde la virtualidad es ejemplificada por un objeto digital que coadyuva en la construcción dialógica del discurso artístico donde ya no existen límites, no hay barreras y el lenguaje se amalgama con el suceso, un momento, un fragmento de la historia del espectador, donde el dolor se transfiere y se adecua al soporte, es un lienzo que se entreteje en la realidad misma, y habita en el juego de la relación virtual, se incorpora al consciente del observador, aquel sujeto que se mantiene inmóvil acechando el testimonio, el que participa se pierde en este vínculo, en lo íntimo del espectro de la imagen, una mirada no esperada y un encuadre nunca planeado, es el espectador como partícipe del suceso de la experiencia, un encuentro sensible a través de la introspección pública, un complejo sistema que nos recuerda la exacerbación del panóptico que por voluntad propia el sujeto está inmerso convirtiendo la arquitectura en cuerpo y la imagen en testimonio pervirtiendo el sentido original del aparato articulando la fuerza del suceso como realidad misma, más que regresar a la realidad, se trata de contemplar el mundo como si éste volviera a surgir de la nada en una suerte de magia de recreación, articulándose como capas que amalgaman una misma realidad y que por tanto conviven y coexisten una con otra, lo cotidiano se vuelca en una representación irreal de mundos imaginarios, reafirma un ocultamiento donde los lindes se difuminan para generar una sola realidad donde hay cabida para todas las posibilidades y la capacidad de explorar los territorios del realismo mágico y transcodificarlo en la realidad virtual mediante la construcción de realidades a partir de un reducto de lo tangible, esclareciendo esta correspondencia por medio de un visor que transmuta la relación tradicional.

## Desarrollo

Se implementaron diversas herramientas de desarrollo tridimensional para el tratamiento de la pieza de realidad virtual *Âme Damnée*, optando por utilizar

*Open Frameworks*[4] para el montaje de los entornos virtuales que nos permitieran elaborar un conjunto de articulaciones visuales que coadyuvar en la construcción de realidades mágicas a través de la disposición de imágenes y entornos simulados que posteriormente se implementarían en el aparato de realidad virtual (fig.1)



Figure 1. Salida de render, Open Frameworks.

Los entornos virtuales se implementan dentro del sistema de simulación para definirse como el espacio en el que habita el objeto tridimensional; se adhiere la configuración psicológica del personaje y la relación con el entorno virtual para dar paso a los ejes formativos de la interacción con el dispositivo, de esta manera se implementan los espacios que propicien la inmersión en el espectador captando las características del “Hombre Alado” y la transfiguración con el entendimiento y experiencia con el espectador (fig.2).



Figure 2. Configuración del entorno tridimensional, referencia del hombre alado en el sistema de realidad virtual.

Âme Damnée nos invita a transitar en el mundo del hombre alado, vivir la desesperanza haciendo referencia a la normalización del sufrimiento y la indiferencia hacia

el otro, nos conduce por inflexiones de la conciencia y lo abyecto de la piel, de la mirada, construyendo el discurso a través de los resquicios del cuerpo y el despojo del alma, apareciendo como un ciclo eterno donde se emancipa la intención del sujeto y el tiempo se disipa creando un espacio y atmósfera particular del entramado que deambula en la simulación. Un hombre muy viejo que se estremece ante el juicio y la mirada del otro a través de un dispositivo para el diálogo, donde los sentidos se involucran coexistiendo en lo inmanente del recuerdo, se construye bajo el imaginario y se percibe en la piel del otro, en lo profundo de la mirada y el espacio en que acontece, la distancia opera como dispositivo de búsqueda en un encuentro fortuito asumiéndonos como observadores en un acto voyerista confrontando la propia realidad, la desterritorialización que vincula nuestras experiencias y recuerdos bajo el misterio y tensión del sujeto alado, el discurso de la virtualidad es vulnerable a lo espeluznante y una potencia para la belleza [3], invitándonos al teatro de la crueldad en el cual se juega nuestro doloroso intento de formar la imagen de un ángel desde la contemplación de un monstruo, al reconocer a la humanidad en el cuerpo varado y deformado.



Figure 3. Still de render final.

## Conclusiones

El encuentro corpóreo con los artilugios tecnológicos dispone de una de una realidad tangible que constata la existencia, la sensación física, en la realidad virtual coexistimos como el vehículo que comparte los estímulos que provienen de lo visible y se conjugan en lo sensible, es un espacio tridimensional en el cual expandimos nuestras posibilidades sensoriales, es la materialización de una diversidad de dinámicas insertas en la simulación donde todo es posible, es una manera de explorar la realidad física tangible y generar ciertos vínculos que se

encuentran estratificados en la virtualidad.

Se modifica profundamente la relación física conceptual de nuestro encuentro con el mundo, la realidad virtual dota de formas alienables la condición de un mundo no existente, una imagen computarizada que focaliza la atención del espectador dando forma al discurso con el encuentro perceptual del entramado binario, es de esta manera en la que la vinculación discursiva del realismo mágico con la realidad virtual apuntan a crear realidades a través de los circundante, el mundo habitado, el mundo en constante enfrentamiento.

Es posible que desde las diversas herramientas tecnológicas que implican la virtualidad podamos crear discursos que están íntimamente ligados con el génesis del realismo mágico, Latinoamérica con sus mitos, historias, leyendas, etc., su atmosfera mágica de norte a sur y la reapropiación de la cotidianeidad llevada a la regionalización con miras globales, una hibridación de los significados que se articulan mediante la tecnología para prevalecer en el imaginario colectivo.

### **Referencias**

1.Oliver Grau. 2004. Virtual art: from illusion to immersion. MIT press.

2.Gabriel García Márquez. 1973. La Increíble y Triste Historia de la Cándida Eréndira y de su Abuela Desalmada - Siete Cuentos. Edición Digital de Arácnido.

3.Jaron Lanier. 2017. Dawn of the New Everything: Encounters with Reality and Virtual Reality. Henry Holt and Co.

4.3D manipulation addon. Consultado febrero, 2018 desde <http://openframeworks.cc/development/>

## **Paneles**

## Research-Creation @ Concordia University

**Prof. Ricardo Dal Farra**

Concordia University

Montreal, Canada

ricardo.dalfarra@concordia.ca

### Abstract

A group of undergraduate and graduate students from Concordia University (Montreal – Canada) will be attending a Field School at the University of Caldas and the international Image Festival. As part of the program of the students during their stay in Manizales, we are proposing the Festival to have a panel where they could present their research-creation work to the local and international community that will be participating of the Festival.

The history of collaboration between Concordia University and the International Image Festival goes several years back, including the participation of a significant number of members of the Hexagram International Network (e.g., Barbara Layne, Bill Vorn, Ingrid Bachmann, and Ricardo Dal Farra, among others) in the Festival.

As a new step on this process of collaboration, students from a number of different programs (e.g., Computation Arts; Film Studies; Music; Animation; Fibres and Material Practices; Intermedia; Electroacoustic Studies; Theatre; Game Design, etc) of Concordia's Fine Arts Faculty will be attending the Festival and would be presenting their work in this panel, too.

Worth mentioning that our Field School in Manizales will bring students with research-creation projects in a diversity of art practices to explore and experience the city of Manizales and its surroundings through interdisciplinary lenses, to seek inspiration from its history, its contemporary life, its people, and places. Field School participants will be immersed in Colombia's cultures, stories, architecture, intensity, speed, and beauty and will be having lectures and seminars at the University of Caldas by local faculty and international artists and researchers as well.

# Expediciones en Red: La Interacción Remota entre las Linguagens Artísticas

<sup>1</sup>Ivani Santana, <sup>2</sup>Mario Valencia, <sup>3</sup>Rolando Cori, <sup>4</sup>Fabian Leotteau Castro, <sup>5</sup>Tania Altamirano

<sup>1</sup>Universidade Federal da Bahia, Salvador, Brazil, ivani@ufba.br

<sup>2</sup>Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, mario.valencia@ucaldas.edu.co

<sup>3</sup>Universidad de Chile, Santiago, Chile, rcori@uchile.cl

<sup>4</sup>ARCURED, Miami Springs FL., USA, leotteau1@gmail.com

<sup>5</sup>Red Clara, City, country, tania.altamirano-lopez@redclara.net

## Resumen

En las grandes ciudades los individuos cohabitan entre la materialidad de sus calles, sus casas y oficinas, y las redes sociales, la comunicación y la vida virtual. Esas son realidades que coexisten, cooperan y se implican entre sí continuamente. Como artistas somos movidos a cuestionar, explorar y reflexionar sobre el medio que habitamos, los sistemas con los que lidiamos continuamente en nuestro cotidiano. La propuesta de ese panel es discutir las exploraciones artísticas por esos nuevos territorios surgidos con el advenimiento de Internet. A partir de un grupo colaborativo interdisciplinar, iniciamos en 2017 una propuesta de experimentación en la red como lugar de producción artística a partir de la improvisación. Con bailarines, actores, cantantes, músicos, diseñadores, artistas visuales, artistas mediales, cineastas, entre otros, buscamos encontrar nuevas formas de encuentro entre esos campos artísticos y nuevas posibilidades estéticas y estímulos de composición.

## Palabras Clave

Danza; música; artes visuales; arte en red; improvisación.

## Introducción

Las “nuevas exploraciones” del siglo XXI, según la propuesta del Festival de la Imagen de 2018, deben tener en cuenta no sólo territorios físicos y geográficos, sino también los virtuales. En las grandes ciudades los individuos cohabitan entre la materialidad de sus calles, sus casas y oficinas, y las redes sociales, la comunicación y la vida virtual. Esas son realidades que coexisten, cooperan y se implican entre sí continuamente. Como artistas somos movidos a cuestionar, explorar y reflexionar sobre el medio que habitamos, los sistemas con los que lidiamos continuamente en nuestro cotidiano. La propuesta de ese panel es discutir las exploraciones artísticas por esos nuevos territorios surgidos con el advenimiento de Internet. A partir de un grupo colaborativo formado por 4 universidades y una institución que cuenta también con grupos interdisciplinarios, iniciamos en 2017 una

propuesta de experimentación en la red como lugar de producción artística a partir de la improvisación. La cual tiene sus antecedentes desde 2014 cuando comenzaron a dialogar los artistas participantes, bailarines, actores, cantantes, músicos, diseñadores, artistas visuales, artistas mediales, cineastas, entre otros, buscamos encontrar nuevas formas de encuentro entre esos campos artísticos y nuevas posibilidades estéticas y estímulos de composición. La red posibilita deconstruir formas establecidas de improvisación en el mundo material, para dar lugar a otros modos de improvisación, de efectuar composiciones creadas por la emergencia del tiempo real.

## Proposta do Curso de Arte em Red

Con el propósito de dedicar un período continuado y exploratorio de la red de telecomunicación a partir de procesos artísticos, sin haber la preocupación y demanda de la producción de un espectáculo finalizado que Prafa. Ivani Santana ofreció una disciplina de Arte en Red por el curso de Post Graduación en Artes Escénicas de la Universidad Federal de Bahía Bahia), e invitó a sus socios de la música, Prof. Mario Valencia, de la Universidad de Caldas, y Prof. Rolando Cori, de la Universidad de Chile, y además, el artista visual Prof. Fabian L. Castro, de ARCURED, para contribuir en ese proceso de investigación sobre los aspectos estéticos y metodológicos de proyectos de Arte en Red. Además del apoyo de estos colegas, contamos también con la asociación de Red Clara a través de Tania Altamirano. Este curso fue realizado durante 4 meses de 2017, con encuentros semanales, en los que hicimos exploraciones sobre las posibilidades de relación entre la danza y la música de improvisación, y el diseño, todos ejecutados por artistas remotos a través del sistema de videoconferencia gestionado por Red Clara.

Sin embargo, vale enfatizar que el proyecto Arte en



Red de este colectivo de artistas es una actividad que se ha venido desarrollando desde 2014 en tiempo real y desde distintos lugares del mundo, pero hasta 2017 se comenzaron a desarrollar los ejercicios de co-creación. Este proyecto ha sido un proceso largo y experimental en la co-creación de una red de conocimiento de artes. Por lo que podemos sostener que estamos generando nuevos conocimientos por establecer una nueva manera de crear y mostrar las artes.

Podemos decir entonces que la interrelación interdisciplinaria que se plantea en este proyecto es desde el quehacer de cada uno de los artistas participantes, de modo que la música, la danza, el movimiento del cuerpo, el solfeo, las artes visuales, se convierten en una acción de co-creación y co-diseño en artes en las redes de altas velocidad.

El proyecto de Arte en Red lo que busca es la interconexión estética en tiempo real en la generación de las nuevas maneras de hacer arte de manera colaborativa e interdisciplinaria. Es decir que las redes avanzadas nos reúnen a todos desde cada una de nuestras disciplinas en la co-creación e integración en red.

Además, en la experimentación de las artes en una plataforma que estamos explorando. Es decir que estamos retomando los principios del cine, pero en esta ocasión lo hacemos en tiempo real y desde distintos lugares del mundo. Estamos uniendo varias disciplinas en una sola, como proceso y como resultado a partir de una metodología con sus procedimientos de interconexión y configuración de equipos y la interrelación de la estética bajo una temática en particular.

Cada uno de los artistas participantes nos fusionamos en la co-creación desde su disciplina, en donde a partir de una temática propuesta se recurre a las experiencias estéticas desde la fenomenología de la percepción, la escucha, el movimiento y la visualización en la pantalla donde exploramos y adoptamos las herramientas en beneficio del arte y para el bien de todos los artistas que participan en el proyecto.

### **Sobre a Red**

Como herramienta computacional, utilizamos el sistema de webconferencia llamado VC Espresso, que es una combinación fácil de usar, con acceso desde cualquier computadora conectada a Internet y que queda vinculada a la plataforma Colaboratorio, estilo red social, diseñada para elir el trabajo de comunidades académicas y con la que fue posible almacenar las imágenes de fotos

y videos registrados a lo largo de este curso de Arte en Red. Contamos con el apoyo de la Red Clara en cuanto a la utilización de la plataforma Colaboratorio, así como de la sala de videoconferencia y la estructura de red. Además, al final del proceso, la herramienta jacktrip fue utilizada para la transferencia sonora entre los grupos de música (Santiago y Manizales) y, al final, también con el grupo de Brasil que realizaba la parte danza, performance y canto. La mayoría de las clases realizadas hicieron uso de JackTrip (Caceres & Chafe, 2009) como su principal aplicación de red de audio, debido a sus grandes ventajas frente a otras herramientas. 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, una característica muy importante en el trabajo colaborativo en red del curso.

### **Grupo Interdisciplinario**

Este colectivo de estudios del Arte en Red ha sido iniciado desde siempre como un grupo interdisciplinario, contando con bailarines, músicos, artistas visuales, muchos de estos ya actuantes en el campo del arte con mediación tecnológica, antes incluso de la investigación de procesos telemáticos. A continuación, seguimos con la perspectiva de cada campo participante de ese proceso de investigación.

### **Artes Visuales**

Los avances tecnológicos y el proceso de creación de objetos artísticos, encuentra sus fundamentos en el pensamiento científico, filosófico, estético y matemático en la actualidad. Estas maneras de ver el arte de hoy, generaron rupturas entre los géneros artísticos tradicionales, como la escultura y la pintura, con el fin de alcanzar un nuevo arte. Lo que permite la explorar otros materiales y herramientas no tradicionales, como la luz, el espacio, el tiempo y el movimiento.

En este sentido, las contribuciones de las teorías estéticas soportadas en las tecnologías avanzadas, generan una estructura entre artista y máquina en la creación de experiencias estéticas reproducidas digitalmente, las que permiten que mucho público pueda

acceder en simultánea en tiempo real.

Ahora bien, las ciencias sociales y las humanidades aportan un conocimiento profundo sobre la cultura, sobre una serie de métodos y procedimientos con proyección social. De hecho es en las humanidades donde se fortalecen más las comunidades. Es por ello que el proyecto Arte en Red se constituye en una nueva manera de crear y reproducir arte en América Latina y el Caribe.

Así mismo, la intervención que se hace desde el punto y la línea, se ejecuta sobre la transparencia de un vidrio en la que se interactúa con las otras disciplinas artísticas. Significa que al ver y escuchar las otras disciplinas artísticas se unen los sentidos en un tiempo y un espacio como herramienta estética. Podemos decir que los puntos y las líneas contribuyen al ritmo de la obra colectiva dejándonos llevar por el movimiento de lo que se ve y de lo que se escucha. Debo sostener que de manera consiente las artes van construyendo colectivamente un discurso audiovisual.

Debo sostener que las líneas que se trazan van creando una plantilla de partitura en la que el punto y el color van decodificando y construyendo con las otras disciplinas artísticas un discurso audiovisual. Precisamente las Artes Visuales aportan a que la música y la danza se vean en el seguimiento del punto y del color.

Cabe mencionar que debo hablar un poco sobre la imagen y el dibujo como fuente primarias en relación a las artes visuales.

Entonces, al comprender la imagen y el dibujo cómo sentido metafórico del espejo y del agua, jugando con materiales y herramientas tecnológicas articulado al sistema STEAM en el tiempo espacio, pero sobre todo el sentido del cuerpo en movimiento en la interacción con el público en una conciencia cibernética.

En este sentido, encontré una relación en el texto de Claudia Giannetti “Estética Digital, Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología” (Giannetti, 2002), cuando dice que “La metáfora sirve al sujeto como forma de comunicación (asimilación del entorno, transferencia de conocimiento)”. Lo que me lleva a preguntar: ¿Cómo la conciencia imaginativa permite capturar la imagen?, pero más que todo, es cómo esa conciencia imaginativa se puede comprender en el procesamiento de la captura de una imagen que, muchas veces necesitamos un soporte para visualizarla. Creo que la respuesta se encuentra señalada en la frase del texto de Giannetti: “Los pasos subsiguientes son fáciles de constatar: el

desarrollo del lenguaje, la invención de la escritura, etc.” Entonces, surge más preguntas tales: ¿Cómo podemos hacer visible las imágenes de un dibujo que se encuentra en el cerebro de una persona, si este, al hacerlo visible necesita de un soporte y este cambia? Cuando le pregunté esto a Rejane Cantoni me respondió que ella usó una filmadora para capturar la imagen, pero la imagen que capturaba, era la imagen que se ve en el tiempo espacio, no es la que está guardada en la mente.

Lo que lleva a pensar que esa es otra imagen

Significa entonces que el audiovisual es una disciplina que nos une a todos en tiempo real, pero además con las herramientas tecnológicas, la experimentación de las disciplinas y la configuración de los equipos en las redes, es que se hace posible este tipo de Arte en Red.

## Música

Desde comienzos de 2017 el grupo Arte en Red ha logrado establecer un régimen de ensayos musicales semanales de improvisación a distancia entre el proyecto *SensorLab* que dirige el Prof. Mario Valencia en la Universidad de Caldas, Manizales, Colombia y el proyecto Red *Interdisciplinaria* de Arte “*Tierra de Larry*” a cargo del Prof. Rolando Cori. Entre sus presentaciones públicas en red se cuenta la participación en MURE 2017<sup>1</sup> organizado por Anilla Cultural Latinoamericana que coordina Delma Rodríguez en Uruguay y en el Primer Coloquio de e-Ciencia<sup>2</sup> organizado por RedClara.

Esta colaboración artística también se estableció con periodicidad regular con el curso de posgrado de la Prof. Ivani Santana de la UFBA. Durante este curso se intentó dar forma a una suerte de reflexión interdisciplinar a partir de la experiencia de la improvisación de danza y música en red. Si bien se trata de un “trabajo en progreso”, que aún no arroja resultados concluyentes acerca de la fisonomía de lo que hemos denominado el “pensar en red”, no obstante, es posible esbozar algunas reflexiones que se encaminan en tal sentido. Una de ellas es la siguiente.

Desde lo musical se puede establecer que la distancia interpuesta en el acto de improvisar descentra la atención en lo estrictamente musical por un desplazamiento hacia

<sup>1</sup>[https://drive.google.com/file/d/1yoydReM\\_6xGO6oBpppZ-aHbk-4MckGrsZ/view](https://drive.google.com/file/d/1yoydReM_6xGO6oBpppZ-aHbk-4MckGrsZ/view)

<sup>2</sup><https://eventos.redclara.net/indico/event/829/overview>

lo funcional en un sentido fenomenológico, es decir, por una modalidad. Los gestos musicales espontáneos de los músicos en los diversos puntos de red están mediados por una latencia originada en las limitaciones de las tecnologías utilizadas para tocar música en red. En consecuencia, la sincronidad musical, el “aquí y ahora” inherente a la improvisación —así como lo describe Gary Peters (2009) — ya no es un instante local sino que está modulado por otros que están a distancia. En las dimensiones de espacio-temporales subjetivas que condicionan el pensamiento, los así llamados a priori en Kant, se introduce un nuevo intervalo que inaugura la oportunidad de una libre apertura a otros. Esto establece una modalidad en el pensar pues éste deja de ser tan solo activo, como el *cogito* cartesiano, sino que es además pasivo pues padece del pensar sonoro de otros. Se pone mayor atención en lo que llamamos el “momento de escucha”. Esta noción alude al sonido del pensamiento y tocar de cada cual —determinado por los movimientos intencionados o espontáneos del cuerpo— que está en medio de la precariedad de sonidos próximos y lejanos que constituyen el nosotros.

Este cohabitar en la ciudad que menciona la Introducción de este artículo se transforma en un escuchar, —no solamente el sonido del pensamiento propio y, de forma alternativa el del prójimo— sino atender a la actividad de la propia conciencia unida al acto de escuchar la unión sonora con otros. Estas sonoridades pueden estar ajustadas unas con otras y la improvisación en red persigue esa *symphoné*. Sin embargo, a menudo se experimenta el desajuste como distancia existente entre un tocar y otro.

El desarrollo histórico del arte musical en sí tiene relación con la forma de construir una retórica a partir del juego con esta distancia que denominamos consonancia o disonancia. Interponer distancia espacial y temporal en la improvisación musical en red significa que este juego ya no transcurre tan solo al interior de un objeto artístico sino que sus mismos creadores son, a su vez, objeto de ese vaivén de cercanía y lejanía. Ya el artista no es un demiurgo que establece una providencia respecto del acontecer de la voces musicales de una obra sino que él mismo, libremente, está sujeto a lo que no se puede predecir del otro. Sujetarse a este juego es abandonar, en cierta medida, el pensamiento providente humano, que se adelanta a los sucesos, y dejarse llevar por otro tipo de providencia que opera desde el “aquí y ahora” de la “espontaneidad educada”.

Esto se enlaza con lo que Merleau-Ponty (2010) anota acerca de la forma cómo se resuelve el problema de pensar al otro, que reducido a la providencia o planificación humana, no puede surgir como verdadero otro. El filósofo habla de la “solución: recuperar al niño que se ofrece a determinada distancia” lo cual habla de restaurar un pensar que no pretende establecer relaciones de distancia inexistentes entre idea y realidad sino determinadas entre cosas reales como hacen los niños.

Construir musicalmente a partir de la escucha del gesto del otro es autoeducarse para el encuentro con el otro que no es exactamente lo mismo que hace el niño —que naturalmente está centrado en sí mismo— sino un ofrecerse a determinada distancia como acto que recupera de la infancia esa espontaneidad, libertad y flexibilidad que supera el imperativo del “deber ser”.

De esta manera estos dos términos que parecen opuestos: providencia e improvisación llegan a formar parte de un solo cuerpo de comunión de arte en red.

En este proyecto telemático la mezcla constante de capas sonoras, mantos de imagen y enlaces, crean un vínculo que entreteje un espacio donde lo virtual se actualiza constantemente con las interacciones que cada actor en red genera desde distintos lugares del planeta. La interacción se percibe tanto en los dominios de lo sonoro-musical, como en lo táctil, la danza y lo visual, ofreciendo posibilidades de aprehensión en lo multisensorial y en la creación de paisajes sonoros y visuales que describen espacios característicos de cada nodo, en el contexto de la interpretación, en un momento dado hay un solista en el estado de “control”, mientras que el otro músico está en el estado de “observación”. Cerca del final de un solo, los músicos comienzan a prepararse para el proceso de turno. Las señales que indican la probabilidad de que un solo o un turno terminen, constituyen lo que se conoce en el análisis de conversación como “la fase de relevancia de transición”. Durante esa etapa, los músicos se involucran en la “negociación” para decidir quién tomará el siguiente solo. La negociación, seguida por el cambio, suele estar marcada por acciones de “reparación” conformándose así la estructura básica de los modelos de improvisación planteados en cada encuentro.

## Danza

La propuesta del grupo brasileño en su participación en este curso de arte en red estaba más orientado a discutir las cuestiones relacionadas con la presencia en ambientes telemáticos, es decir, de cómo podríamos comprender la presencia de cada uno de los integrantes - bailarines, músicos, diseñadores, cantantes - y cómo esa presencia reverberaba unos en otros. El objetivo con eso es percibir nuevos caminos estéticos a partir de la comprensión de esas nuevas posibilidades y presencia surgidas con la Cultura Digital. Surgían cuestiones como: qué aspectos el músico observa en el bailarín para poder crear su sonido? En el caso del dibujante, ¿qué parámetros utilizaba para producir sus imágenes? De forma contraria, interesaba saber cómo los bailarines tomamos aquellas informaciones sonoras y visuales para transformarlas en estímulos para el movimiento y los estados corporales. Estas preguntas fueron importantes para la elaboración de algunas estrategias metodológicas para la investigación telemática. Por ejemplo, en una sesión, establecemos una relación directa entre un instrumento y un bailarín para verificar cómo esa relación era explotada por la pareja, y como la misma se establecía en relación al todo, una vez que, en determinado momento había 3 bailarines en Brasil y sus 3 corresponsales en Chile y Colombia actuando al mismo tiempo, entonces había presencia tanto telemática como también local. Esta estrategia permitió percibir que era necesario que cada estímulo (estado de humor, tensión, clima) permaneciera por un tiempo hasta que fuera incorporado tanto por el músico como por el bailarín, y sólo entonces, otra información debería ser colocada. Es importante añadir que ese tiempo de reconocimiento e integración con el otro remoto, telemático, debería tener en cuenta también la latencia de la red. Si tomamos en consideración las argumentaciones del filósofo Alva Noë (2012), existen varios grados de estado de la presencia y están implicados en la forma en que percibimos el mundo, lo que no significa una mente confinada que procesa informaciones retiradas del mundo. Nuestra percepción es siempre parcial, incompleta, y está siempre implicada con nuestro contexto, existe en la mediación, no hay un dentro y otro fuera del cuerpo. La habilidad sensorio-motora es lo que nos permite explorar y conocer el mundo. La presencia percibida - estar allí para percibir - no es sólo una cuestión de existencia o de proximidad, sino una cuestión de disponibilidad que se establece gracias a nuestro entendimiento corporal,

tanto en el sentido de conocimiento conceptual, como también formas más prácticas de conocimiento, lo que Noë denomina “conocimiento sensorio-motor”. (Noë, 2012). Por lo tanto, sólo en esta investigación práctica podemos desarrollar una comprensión sobre las posibilidades de relación entre cuerpos remotos en diálogo entre sí y con los otros campos artísticos.

## Conclusión

El Arte en Red aporta algunos efectos visuales, la simulación, la transmisión de datos, la codificación, la descodificación, el uso de otros dispositivos, los entornos virtuales, la interfaz, los sujetos-objetos, las máquinas, el juego de las sensaciones, las interacciones en la telepresencia. Todas estas artes vinculadas, los artistas, los ingenieros y los técnicos, es decir todo un equipo de talento humano que se ajusta a las actividades del cronograma con el fin de que la obra de Arte en Red cumpla su objetivo, es lo que hacen posible que se establezcan parámetros culturales en las humanidades digitales.

Del mismo modo, el Arte en Red sirve de marco referencial para abordar y comprender de alguna manera el uso de las nuevas tecnologías en las artes mediales y, cómo los proyectos en e-art en las redes avanzadas contribuyen a los *viajes ideoesztéticos*, los cuales influyen en las artes en este contexto. Pero tenemos el gran reto de continuar con los procesos de investigación en artes mediales para lograr los cambios y tratar de avalar las nuevas tendencias del Arte en Red en Latino América y el Caribe.

Es necesario comprender que la explotación de las redes avanzadas de telecomunicación por las Artes es un camino normal y necesario teniendo en vista que ese es el contexto en el que vivimos y adquirimos nuestro conocimiento, pues pertenecemos a esa Humanidad Digital. A través de las Artes no sólo descubriremos nuevas posibilidades estéticas y configuraciones artísticas, pero colocaremos el propio proceso telemático en discusión, encontrando aspectos y parámetros que, tal vez, fuera del campo artístico, no ocurrieran. Todas las Artes, por lo tanto también es con el Arte en Red, crea la oportunidad de repensar lo que nosotros mismos creamos para nuestra sociedad. Pero para ello, es necesario que esta investigación práctica suceda de forma continuada para permitir un conocimiento sensorio-motor. ¡Es necesario comprender y desarrollar esa presencia telemática!

## **Créditos**

RED CLARA, RNP, STI - UFBA, RENATA, REUNA.

## **Referencias**

Chrétien, Jean-Louis: La llamada y la respuesta, capítulo 4to, El cuerpo y el tacto Chaparrós Editores. 1997, trad. J. A. Sucasas.

Giannetti, Claudia. Estética digital: sintopía del arte, la ciencia y la tecnología. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 2005

Merleau-Ponty, Maurice: Lo visible y lo invisible, traducido por Estela Consigli y Bernard Capdevielle, Nueva Visión, Buenos Aires, 2010

NOË, Alva (2004) Action in Perception. Cambridge: MIT Press

NOË, Alva (2012) Varieties of Presence. Cambridge, London: Harvard University Press

Peters, Gary. The philosophy of improvisation, The University of Chicago Press, 2009, eBook, Kindle Edition.

# Una Aproximación del Diseño Social desde la Innovación y el Servicio Social

<sup>1</sup>Ing. Christian Quintero, <sup>2</sup>Ing. Johann Soler, <sup>3</sup>Ing. Carlos Zuluaga, <sup>4</sup>D.I Willmer Angarita,  
<sup>5</sup>D.I Juan Gallego G. Ph.D

<sup>1</sup>Universidad de Caldas - Universidad Militar Nueva Granada, christian.23617122013@ucaldas.edu.co

<sup>2</sup>Universidad de Caldas, johann.22116218206@ucaldas.edu.co

<sup>3</sup>Universidad de Caldas, carlos.2211528348@ucaldas.edu.co

<sup>4</sup>Universidad de Caldas

<sup>5</sup>Universidad de Caldas, juan.gallegog@ucaldas.edu.co

## Introducción

El diseño desde hace mucho tiempo ha trascendido en varias disciplinas con responsabilidad en el bien social, por esta razón viene evolucionando en temas de diseño de servicios, diseño de transformación, diseño para servicios públicos, diseño basado en experiencias, comunidades creativas, diseño activista y design thinking, todo lo anterior con un alto componente social. (Pelta, R, 2018). Diseño desde el Sur. Seminario Internacional de investigación en diseño, Rosario, Argentina (2018).

El diseño es social porque los productos de diseño tienen un impacto social, así mismo tiene la construcción de diferentes actores sociales como lo mencionan (Guzmán Miranda y Tamara Caballero – Rodríguez, 2017) de igual manera se expone que el diseño social se refiere áreas problemáticas y a grupos marginales que no pueden resolver por sí mismo sus dificultades (Ezequiel ander egg, 2016).

En cuanto al apoyo investigativo como lo mencionan los autores anteriores esta área se ha incrementado en los últimos tiempos, y esto se debe a investigadores que han permitido recabar y ampliarse en conceptos. A continuación, se ampliará mediante un análisis a investigadores desde sus escritos como Victor Margolin y Ezio Manzini, que son un punto de referencia desde el diseño como un aporte social. Este trabajo pretende realizar una reflexión entorno a tres conceptos desde el diseño social. Un primer concepto de como los procesos de investigaciones actuales representan el diseño social, como los contextualiza hacia una transformación de las comunidades a través de una investigación acción, analizando como la comunidad se construye así misma y reflexiona a través de sus intervenciones. Un segundo aspecto se basa en las metodologías en co-creación, diseño participativo e innovación social, en este aspecto

de identifican los procesos de colaboración en los procesos de desarrollo mediante el uso de métodos de diseño, donde se pueden analizar diferentes factores sociales, que propenden a mejorar el bienestar social en comunidad. Y finalmente, los límites del diseño social desde un análisis en retrospectiva, donde los elementos ambientales desde lo cultural, político en pequeñas comunidades limitan el diseño social y analizan estos factores con el fin de poderlos vincular hacia una escala social mayor [2].

## Diseño para la Innovación Social desde Ezio Manzini

La definición del diseño para la innovación social desde un acercamiento mediante dos componentes, una a partir de las definiciones metodológicas en co-diseño como un aporte colectivo en las ideas y los actores participantes, adicionalmente, como los factores desde el comportamiento y formas de vivir son parte de la innovación social hacia la búsqueda de oportunidades, la toma de decisiones logran una mayor calidad social o una mejor calidad de vida, y una innovación social referenciada desde la capacidad de acción hacia una sostenibilidad, donde el diseño aporta y ofrece oportunidades a diferentes estructuras sociales. El segundo componente conceptual desde el modelo social de Victor Margolin, con una delimitación hacia los servicios sociales a través de la dimensión físico-espacial enmarcado en el trabajo social, además, el desarrollo de procesos hacia la resolución de problemas en la interacción entre los actores, la planificación de acciones son determinantes para este autor, es así como conceptualiza el desarrollo de la buena ciudad permitiendo plantear mecanismos y estrategias hacia un aporte social mediante estructuras que ayudan a bienestar y convivencia en comunidad.



Un siglo atrás, el nacimiento del diseño industrial, como una nueva cultura y como una nueva práctica, permitió abordar tanto la innovación tecnológica como el desarrollo industrial para hacerlos parte de nuestra vida cotidiana, y aún más importante que eso, compartió una visión donde ambos tuvieran un significado [5]. Para el presente siglo XXI, la Innovación Social entrelazada con el diseño en una relación estímulo-objetivo debería, por un lado, estimular el diseño como lo fue la innovación técnica en el siglo XX y por otro lado la innovación social tendría que representar una creciente proporción de las actividades que el diseño busca lograr. El diseño tiene todas las potencialidades para jugar un rol mayor accionando y soportando el cambio social para luego convertirse en Diseño para la Innovación Social, no como una nueva disciplina sino como una de las formas en las cuales el diseño contemporáneo aparece [5].

Ezio Manzini delimita la definición del Diseño para la Innovación Social: Primero, no todo diseño es Diseño para la Innovación social, dado que no todas las iniciativas en diseño tienen lo Social como fuerza líder. Por ejemplo, la aparición de un nuevo material, nueva tecnología o sistema de producción puede llevar al diseño de nuevos productos teniendo considerables efectos sociales, pero estos avances no son direccionados por una fuerza social sino por una tecnológica. Segundo, la connotación del término "social" considerada por Manzini comprende todas las formas sociales generadas de manera innovadora por las personas, esto quiere decir, nuevas formas sociales o modelos económicos que apuntan a la sociedad sostenible y cuyo nicho puede ser cualquier clase social [5]. Tercero, el rol del diseñador no es el de facilitador de un proceso, sino que hace parte activa del proceso de co-diseño aportando con herramientas de diseño, prácticas de diferentes disciplinas del diseño y su capacidad creativa [5].

La Innovación Social como la plantea Manzini [5] comprende las iniciativas de los diferentes grupos sociales que se caracterizan inicialmente por nacer de la creativa recombinación de los recursos culturales y técnicos, y cuya finalidad es alcanzar objetivos socialmente reconocidos de una nueva forma, estas iniciativas siempre han existido y han permitido satisfacer las necesidades sociales y generar nuevas relaciones y formas de colaboración. La innovación social ha encontrado en la conexión global, un catalizador que le ha permitido, por un lado, expandirse desde diferentes

contextos culturales y por otro reconocer una tendencia emergente a redefinir las formas de vivir y trabajar [5].

Los nuevos comportamiento y formas de vivir que emergen de la innovación social, son soportados y promocionados por el diseño a través del "dar forma" para cambiar el mundo, y "ofrecer oportunidades" a nuevos tipos de comportamiento [3]. Esto significa orientar la sociedad para optar libremente por las mejoras en los modelos sociales, económicos y culturales, y no a través de la imposición de soluciones urgidas por la necesidad de reformas ante la crisis, o en palabras de Manzini, pasar del "Existenzminimum", ya propuesto en Europa a inicios del siglo XX, al "Quality Maximum", que representa la oportunidad, de libre elección, de lograr una mayor calidad Social o una mejor calidad de vida [3]. Esta nueva significación requiere la utilización de las diferentes herramientas por parte del diseño experto tomadas desde la cultura del diseño, las diferentes prácticas del diseño y la creatividad propia del diseñador, para contribuir en el proceso de co-diseño, en un marco de aproximación diseñística, y así mismo dejando atrás la idea del diseño experto como actividad reducida y administrativa en la cual se considera al diseñador un facilitador de proceso [5]. Se trata de superar el "Participacionismo" con el cual nació el proceso de co-diseño, desde el principio que establecía que todo proceso de diseño es co-diseño y que este debe dar espacio a diferentes puntos de vista y diferentes actores, lo cual induce al diseñador experto a abstenerse de expresarse, sometiéndose al rol de administrador, donde las ideas creativas y la cultura del diseño tienden a desaparecer [4]. Esta versión inicial de co-diseño se resume en la imagen de una mesa de cortés discusión, en la cual diseñador experto se presenta como moderador del grupo de involucrados, tomando nota de sus deseos que en el mejor de los escenarios serán organizados visualmente. Por el contrario, Manzini describe el co-diseño como un proceso complejo, contradictorio y algunas veces antagónico en el cual los involucrados traen a la mesa sus habilidades y su cultura, incluso ocasionando a veces problemas y tensiones [4]. A partir del encuentro de conversación entre los actores, todos están habilitados para traer sus ideas y tomar acciones, partiendo de que sus planteamientos son escuchados por encima de todo y que la convergencia a soluciones colaborativas es el propósito primordial [4], Manzini resalta cómo los actores quieren y son capaces de establecer una "Cooperación Dialógica". En este marco,

el diseñador experto debe ser tan hábil para escuchar como para plantear sus ideas de la mejor forma [4].

### **El Desarrollo Social Victor Margolin**

En el siglo XX, grandes cambios instauraron las sociedades que conocemos actualmente; la segunda guerra mundial generó una segmentación entre los países a nivel global, con las estructuras del primer, segundo y tercer mundo. Los primeros se caracterizaban por ser países altamente industrializados, capitalistas y materialistas, los segundos eran países comunistas, con medios de consumo colectivizados y bienes distribuidos según las necesidades de sus ciudadanos; y por último, aquellos países que previamente habían sido colonizados, y años después, lograron su independencia por medio de diferentes revoluciones emancipatorias [6]. Años más tarde, con el colapso de la unión soviética y el debilitamiento de otros los países comunistas, el esquema del segundo mundo desaparece, generando una brecha en el desarrollo entre el primer y tercer mundo. Es así, cómo se gestan los países subdesarrollados con altos niveles de pobreza y poco potencial para su progreso. Por estas razones, la ONU (Organización de las Naciones Unidas) crea iniciativas como el PNUD (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo) que, por medio de un enfoque de desarrollo humano, considera “cuestiones de cultura, igualdad social, salud, nutrición y educación, entre otros.” [6].

Desde un punto de vista académico se empezó a desarrollar discusiones desde reflexiones con relación a las necesidades de estas sociedades tercermundistas y como desde el diseño podría darle la vuelta al asunto, pero las organizaciones no gubernamentales carecen de una comprensión de lo que hacen los diseñadores, y tampoco pueden imaginar qué diseño puede contribuir a sus programas y preocupaciones [6]; por lo cual, era subvalorada esta área del conocimiento, delegando a estos profesionales, roles dentro de los sectores de producción y desarrollo de productos. A partir de la conferencia organizada por el Instituto Nacional de Diseño de la India en 1979, donde cobra relevancia el diseño en los ámbitos sociales de desarrollo, reconociendo el potencial que tiene para el fortalecimiento económico de una nación, y resaltando la necesidad de absorber el poder de la ciencia y la tecnología. Posteriormente, Papanek en su libro “Diseño para el mundo real” [9], compara el diseño irresponsable de los países de primer mundo con relación a los diseños significativos de los

países en desarrollo.

Años después, bajo la intencionalidad de presentar el diseño como un interventor transdisciplinar en el desarrollo de países tercermundistas (como en su época lo era Brasil o India), Bonsiepe generó una matriz que cruza seis dominios de diseño (gestión, práctica, política, educación, investigación y discurso) con las etapas de desarrollo de una nación [1]; esta herramienta tuvo un gran éxito, y a causa de la globalización se tuvieron que añadir variables a lo largo de los años [6].

Ahora, a lo largo de la presente década, Victor Margolin [8] ha demostrado un inmenso interés en el desempeño del diseño bajo un modelo social delimitando sus intervenciones a los servicios sociales para la satisfacción de las necesidades humanas. Para esto, se basa en el trabajo social, centrado en la dimensión físico/espacial, es decir, todos aquellos productos generados por el ser humano que pueden impactar en su funcionamiento; analizando el sistema cliente y el entorno en el cual interactúan. Es así, como describe el “proceso de resolución de problemas en seis pasos que incluye vinculación, valoración, planificación, implementación, evaluación y conclusión” [8], en donde el diseñador identifica factores del problema (dentro de la valoración), desarrolla estrategias de intervención (en la planificación) o crean productos que sean necesarios (al implementar).

También Margolin [7], destaca el potencial de los diseñadores de diferentes áreas para apoyar y desarrollar proyectos a niveles meso, particularmente para el desarrollo de la buena ciudad, en donde por medio de un plan ciudadano (no solo individual, sino también colectivo), se desarrollen los siguientes seis factores: 1) producción y distribución de alimentos; 2) reciclaje de desechos blandos y duros; 3) proporcionar refugio y eliminar la falta de vivienda; 4) microcréditos y empresas cooperativas estimulantes; y 5) proporcionar energía alternativa [7], con la finalidad de conformar ciudades sostenibles que sean amables con el medio ambiente.

### **Conclusiones**

Manzini presenta el diseño para la innovación social como práctica precursora de las iniciativas y cambios propuestos por los diferentes grupos sociales para atender sus necesidades y ampliar su capacidad de acción hacia una sostenibilidad, donde el diseño da forma para cambiar el mundo, y ofrece oportunidades a nuevos

tipos de comportamiento mediante la selección libre de una mejor calidad de vida. El soporte y promoción de las iniciativas sociales se apoyan en el aprovechamiento de las habilidades propias del diseñador experto inmerso en un proceso de co-diseño que potencia tanto el aporte cultural como intelectual de los demás involucrados. Así mismo, propone ideas asistencialistas de los estados, obligándolas a tener una responsabilidad compartida “la gente no tiene voz, ética del diseño social. Esta es una actividad complementaria, el diseño social que para existir pide que exista una mano piadosa que pueda y deba pagarlo con generosidad” Manzini, 2015.

Margolin, tras la formación de los “países en desarrollo” y las diferentes medidas que han tomado algunas organizaciones para brindar apoyo a estas sociedades, el diseño ha demostrado ser un área del conocimiento que, al ejercerse por profesionales en diferentes sectores, y colaborando en múltiples contextos, puede ampliar la gama de metodologías, estrategias y soluciones, que respalda a los menos favorecidos y desarrollar ambientes óptimos para su convivencia.

“El diseño social se dirige primero y ante todo a las necesidades humanas” Víctor & Silvia Margolin, 2002.

Caso contrario piensa Margolin de Manzini que se debe enfocar en las necesidades de las personas y se debe evitar caer en el existencialismo.

## Referencias

1. Bonsiepe, G. Developing countries: awareness of design and the peripheral condition. *History of industrial design* 1990 (1919), 252–269.
2. Chen, D.-S., Lu-Lin, C., Hummels, C., and Koskinen, I. Social design: An introduction. *International Journal of Design* 10, 1 (2016).
3. Manzini, E. Design, environment and social quality: From “existenzminimum” to “quality maximum”. *Design Issues* 10, 1 (1994), 37–43.
4. Manzini, E. Design culture and dialogic design. *Design Issues* 32, 1 (2016), 52–59.
5. Manzini, E., and Coad, R. *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT press, 2015.
6. Margolin, V. Design for development: Towards a history. 111–115.
7. Margolin, V. The good city: Design for sustainability. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation* 1, 1 (2015), 34–43.

8. Margolin, V. Un “modelo social” de diseño: cuestiones de práctica e investigación. *Revista Kepes* (2015), 61–71.

9. Papanek, V., and Fuller, R. B. *Design for the real world*. Thames and Hudson London, 1972.

## Travesías del Diseño: Del Mar Caribe a la Máquina de Moler

<sup>1</sup>Adriana Gómez Alzate, <sup>2</sup>Luisa Fernanda Zapata, <sup>3</sup>Felix Augusto Cardona, <sup>4</sup>Alejandro Mendoza,  
<sup>5</sup>Luis Astorquiza, <sup>6</sup>Rodrigo Raymond, <sup>7</sup>Carlos Alberto Beltrán, <sup>8</sup>Leonardo Proaño,  
<sup>9</sup>Luis David Cardona, <sup>10</sup>Fabián Leotteau, <sup>11</sup>Widman Said Valbuena

Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, adriana.gomez@ucaldas.edu.co

Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, luisa.zapata@ucaldas.edu.co

Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, felix.23616110820@ucaldas.edu.co

Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, alejandro.22116219250@ucaldas.edu.co

Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, luisastor@me.com

Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, rodrigo.22116218310@ucaldas.edu.co

Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, carlos.23617120028@ucaldas.edu.co

Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, david.22116220020@ucaldas.edu.co

Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, luis.22116219903@ucaldas.edu.co

Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, fabian.2361223483@ucaldas.edu.co

Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, widman.2361529154@ucaldas.edu.co

### Abstract

The idea of “new expeditions” brings us together through design, from the line of research in sustainability, art, society and the environment, from the postgraduate courses in Design and Creation of the University of Caldas, which lead us to introduce the dimension temporary from a holistic, intercultural and ethical vision. Thus, from critical thinking and transdisciplinarity, reflections are proposed on the habitability and biocultural diversity of a country, such as Colombia, which requires identity reconstructions, representations, appropriation of memory and heritage, in contemporary times, and through methodologies of co-creation and transmedia experiences, explore new design practices as creator of worlds.

### Keywords

Temporality; interculturality; sustainability; transmedia; co-creation.

### Introducción

La idea de emprender “nuevas expediciones” nos convoca a travesías del diseño, desde la línea de investigación en *sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente*, de los posgrados en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, y nos lleva a introducir la dimensión temporal desde una visión holística, intercultural y ética. Es así como desde el pensamiento crítico y la transdisciplinarietà, se proponen reflexiones sobre la habitabilidad y la diversidad biocultural de un país, como Colombia, que requiere reconstrucciones identitarias, representaciones, apropiación de la memoria

y del patrimonio, en la contemporaneidad, mediante metodologías de co-creación y experiencias transmedia, para explorar nuevas prácticas del diseño como creador de mundos.

Los artefactos son y significan en tanto están insertos en el escenario de lo cotidiano y dan sentido a las prácticas humanas, sin embargo, en el *Paisaje Cultural Cafetero* colombiano la cotidianidad no permite visibilizar los vínculos que se establecen con ellos. Para comprender la alegoría de lo que significa la máquina de moler maíz, como generadora de cultura de costumbres ancestrales que aún perduran, donde se evidencia el paso del tiempo y su obsolescencia, implica visibilizar las memorias que se instalan entre el sujeto y el artefacto como forma de interacción que generan diálogos y configuran identidades locales.

Las posibilidades del diseño para transmitir relatos de la memoria mediante el diálogo intergeneracional, que da valor y significado a la habitabilidad y la convivencia entre jóvenes y mayores en su territorio, es una forma de mediación urgente que desde el concepto de diseño autónomo posibilita el rescate y valoración de una tradición que tiende a su desaparición. Estas relaciones sistémicas, permiten redescubrir maneras de “buen vivir” donde las formas de coexistencia establezcan sinergias de los valores culturales y naturales integrados.

El incremento en actividades alrededor del rescate del patrimonio biocultural, es una alternativa que desde el emprendimiento social, genera oportunidades económicas a comunidades locales en paisajes con

potencial turístico, sin embargo la falta de reconocimiento, apropiación y valoración, intensifican su vulnerabilidad. El diseño participativo de productos y servicios turísticos comunitarios, posibilita fortalecer el capital social de las comunidades del *Paisaje Cultural Cafetero*, que a partir de las múltiples conexiones entre actores sociales por medio de redes y canales de comunicación alternativos, propicien el turismo comunitario para ofrecer una estructura social autónoma donde la puesta en común de conocimientos y buenas prácticas comunitarias favorecen la sostenibilidad del patrimonio.

Con el paso del tiempo y los cambios en las costumbres, los artefactos que anteriormente generaban intercambio de saberes y experiencias, perdieron su sentido utilitario con la llegada de sofisticados dispositivos que transformaron lo simple en un cúmulo de dispositivos que han conducido a la pérdida de escenarios de diálogo y contacto. La búsqueda de nuevos artefactos que posibiliten recuperar la integración familiar y comunitaria es esencial, de allí que la propuesta de Caixa Mágica aparece desde lo abrumador y complejo de la tecnología, para convertirse en un instrumento que facilita la comunicación familiar, comunitaria e intergeneracional y que busca con su aplicación, generar espacios de interacción real mediante la participación de los individuos, para valorar su uso como instrumento integrador de intercambio cultural desde lo cotidiano.

En el ámbito urbano, la perspectiva del diseño autónomo plantea una relación autopoietica en la que los sistemas determinan al individuo y estos a su vez determinan el sistema. En la búsqueda de la decolonialidad, la narración de identidades cumple un papel fundamental para crear lenguajes, que re-signifiquen y den sentido a lo propio. El rol del diseñador en un sentido ético no está en crear las narraciones sino en generar los espacios de colaboración creativa con los otros, de modo que permita la construcción colectiva de sentido. Las narraciones transmedia con jóvenes en la ciudad de Cali, como agentes participantes, adquieren un carácter consciente que involucra y valida la relación con los otros y con sí mismos.

El diseño y desarrollo de ecosistemas transmedia son también una herramienta de empoderamiento efectiva para las comunidades que buscan trabajar en la reconstrucción de memoria y en el desarrollo del territorio, puesto que posibilita el acceso a estrategias de co-creación y consumo de contenidos culturales, contribuye al afloramiento de la diversidad cultural y hacen frente a la

subvaloración que ejercen las culturas globalizadas sobre las comunidades locales. Los escenarios transmedia posibilitan la reconstitución atemporal del pasado como reflejo de la sociedad actual y como meta-territorio. Este ecosistema funciona como interfaz para la hibridación, manteniendo, salvaguarda y como creación abierta, disruptiva y permanente de cultura.

En el paisaje cotidiano se perciben diversidad de sonidos, que para quienes los habitan representa un componente relevante de comprensión y atribución de sentido a los lugares, una sensación sinestésica que mediante la construcción de mapas mentales por medio de referentes sonoros y visuales permite proyectar en el espacio-tiempo un continuum de experiencias y percepciones que otorgan valor a la calle como espacio de interacción.

Al buscar recordar y conservar la memoria del espacio-tiempo en el territorio que se habita, se crean mapas como dispositivos y medios de comunicación visual para reconocerlo, dominarlo y navegarlo. Así, caminos, rutas, fuentes de agua, cadenas montañosas, asentamientos humanos, zonas seguras e inseguras, lugares transitables y otros elementos importantes para la vida en comunidad, se reinterpretan y logran nuevas visualidades a través de códigos gráficos que representan los valores, hitos y nodos bioculturales espacializados en el territorio, los cuales pueden ser identificados y localizados a partir de las narraciones, imágenes y experiencias de sus habitantes.

Asimismo, las imágenes de la memoria pueden ser cartografías desde la co-creación como nuevas imágenes visualizadas digitalmente que permiten la valoración para la sostenibilidad de las prácticas identitarias en las travesías por el Mar Caribe territorial, donde navegamos en la imagen del espacio-tiempo desde la descripción e interpretación de algunos artefactos hechos por los pescadores para comprender el uso de los mismos en su universo marino y su contexto cultural, mediante dibujos mentales de los pescadores que contribuyen al “patrimonio ideológico” mediante un bagaje de historias orales con sus gestos y acciones desde la interculturalidad.

Lo anterior invita a direccionar la diversidad inconexa hacia la co-construcción de lugares para la conexión creativa diversa. Entretejer significados de diferentes orígenes por medio de la co-creación equivale a elaborar las urdimbres sobre las tramas, donde el acto de tejer en sí mismo representa las acciones instantáneas que materializan las relaciones entre culturas para crear espacios de sentido común -lugares comunes-. Reconocer

| <b>Autores y Secuencia del Panel</b>                                                                      |                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tema</b>                                                                                               | <b>Autor</b>                                                                                                                                                    |
| Análisis de redes colaborativas, línea de investigación “sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente” | Adriana Gómez Alzate<br>Universidad de Caldas<br>adriana.gomez@ucaldas.edu.co                                                                                   |
| Vigencia y obsolescencia. Los relatos de la cotidianidad                                                  | Luisa Fernanda Zapata Arango<br>Universidad de Caldas<br>luisa.zapata@ucaldas.edu.co<br>luisafernanda817@gmail.com                                              |
| Procesos intergeneracionales de la memoria, mediación transmedial del diseño                              | Felix Augusto Cardona Olaya<br>Universidad de Caldas<br>felix.23616110820@ucaldas.edu.co<br>augusto.olaya@gmail.com                                             |
| Turismo comunitario en el PCC, plataforma y red                                                           | Alejandro Mendoza Muñoz<br>Universidad de Caldas<br>alejandro.22116219250@ucaldas.edu.co<br>alejandror@gmail.com                                                |
| Caixa Mágica, paralelos interculturales                                                                   | Luis Astorkiza<br>Universidad de Caldas<br>luisastor@me.com<br>info@astordigital.co                                                                             |
| Puesta en común de narraciones identitarias                                                               | Rodrigo Fernando Raymond Correa<br>Universidad de Caldas<br>rodrigo.22116218310@ucaldas.edu.co<br>rodrigoraymond@hotmail.com                                    |
| Ecosistema transmedia para la valoración del patrimonio biocultural                                       | Carlos Alberto Beltran Arismendi<br>Universidad de Caldas,<br>carlos.23617120028@ucaldas.edu.co<br>Universidad de Santander, UDES<br>carlos.beltran@udes.edu.co |
| La calle como espacio de interacción sinestésica.                                                         | David Leonardo Proaño Mena<br>Universidad de Caldas<br>david.22116220020@ucaldas.edu.co<br>leoproanomena@gmail.com                                              |
| El mapa como dispositivo de visualización y memoria espacial de las comunidades en el territorio          | Luis David Cardona Jiménez<br>Universidad de Caldas<br>luis.22116219903@ucaldas.edu.co<br>luisdcj@gmail.com                                                     |
| Cartografías mentales de navegantes en el Mar Caribe                                                      | Fabián Enrique Leotteau Castro<br>Universidad de Caldas<br>fabian.2361223483@ucaldas.edu.co<br>leotteau1@gmail.com                                              |
| Dimensión espacio-tiempo, movimiento y acción desde la interculturalidad                                  | Widman Said Valbuena Buitrago<br>Universidad de Caldas<br>widman.2361529154@ucaldas.edu.co<br>said@iconk.org                                                    |



la diversidad cultural es importante pero no suficiente para elaborar los tejidos emergentes entre pluriversos de sentido, es decir, la pluralidad cultural es sólo la materia prima –la trama- sobre la cual se teje la urdimbre de significados para llegar a la interculturalidad, pero esta urdimbre no existe per se, como todo tejido se debe enredar armónicamente hilo a hilo, co-creando sentidos emergentes a través de la ilación de ideas, como las fibras multiorigen de un tejido colectivo.

Finalmente nos preguntamos: ¿cómo introducir la dimensión temporal en el diseño? para posibilitar travesías desde la máquina de moler hasta las cartografías imaginarias para navegar, representar, co-crear, redescubrir identidades, desde la diversidad y la inclusión.

## Referencias

- 1.Alexander, Ch. (1997). *The Nature of Order*, Oxford University Press, Nueva York.
- 2.Bertalanffy, L.v.(1979). *Perspectivas en la Teoría General de Sistemas*, estudios científico-filosóficos. Madrid: Alianza editorial.
- 3.Bohm, D. (2002). *Sobre La Creatividad*. (lee Nichol, Ed.). Barcelona: Editorial Kairós.
- 4.Bonsiepe, G. (1999). *Del objeto a la interface*. Ediciones Infinito.
- 5.\_\_\_\_\_. (1985). *Diseño de la periferia: Debates y Experiencias*. Mexico: Gustavo Gilli.
- 6.Brown, T. (2008). *Design thinking*. *Harvard Business Review*.
- 7.De Sousa Santos, B. (2007). *La universidad en el siglo XXI . Para una reforma democrática y emancipatoria de la universidad*. Bolivia: CIDES-UMSA, ASDI y Plural editores.
- 8.Dorfles, G. (1984). *El intervalo perdido*. Barcelona: Editorial Lumen.
- 9.Escobar, A.(2014). *Sentipensar con la tierra. Nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia*. Medellín: Ediciones UNAULA. Universidad Autónoma Latinoamericana.
- 10.\_\_\_\_\_. (2016). *Autonomía y diseño : La realización de lo comunal*. Popayán: Universidad del Cauca.
- 11.Fry, T. (2012). *Becoming human by design*. Londres: Berg.
- 12.Gómez, A., & Londoño, F. C. (2012). *Paisaje y nuevos territorios (en Red) Cartografías e interacciones en entornos visuales y virtuales*. Barcelona: Anthropos Editorial.
- 13.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
- 14.\_\_\_\_\_. (2015). “Talleres comunitarios para la apropiación social del patrimonio en el Paisaje Cultural Cafetero, como estrategia para un modelo de diseño ecoeficiente”. *Revista de Arquitectura dearq* 16. Julio de 2015. ISSN 2011-3188. E-ISSN 2215-969X. Bogotá, pp. 134-145. <http://dearq.uniandes.edu.co>
- 15.\_\_\_\_\_. (2010). *Gyorgy Kepes y la relación entre el arte y la tecnología*. Revista KEPES N° 4, Universidad de Caldas. ISSN: 1794-7111.
- 16.Gutiérrez, A. (2015). “El sur del diseño y el diseño del sur”. *Actas del Coloquio Internacional Epistemologías del Sur*. Coimbra: Proyecto Alice, pp. 745-759.
- 17.\_\_\_\_\_. (2015). “Resurgimientos: sures como diseños y diseños otros”. *Revista Nómadas* 43: 113-129.
- 18.Gonzalez, O. C. (2015). *El diseño como accion*. Manizales: Universidad de Caldas.
- 19.Kepes, G. (1973). *El arte y la tecnología: hacia la reconstrucción del medio ambiente urbano*. Cuadernos de arquitectura, Universidad de los Andes, Bogotá.
- 20.Krippendorff, K. (2006). *The semantic turn*. Boca Raton. FA: CRC Press Taylor & Francis Group.
- 21.Lynch, K.(1975). *¿De que tiempo es este lugar? Para una nueva definición del ambiente*. Editorial Gustavo Gilli S.A., Barcelona,
- 22.Londoño, F. C. (2004). *Interfaces de las comunidades virtuales*, Vicerrectoría de Investigaciones y Postgrados, Universidad de Caldas, Manizales.
- 23.Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan, una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid: Experimenta Editorial.
- 24.Martínez, H. (2016). *Del hábito, al hábitat y al habitar*. Cali: Editorial Universidad del Valle.
- 25.Ortega, L. (2017). *El diseñador total. Autoría en la arquitectura de la época posdigital*. Barcelona: Puente Editores.
- 26.Papanek, V. (1977). *Diseñar para el mundo real*. Madrid: Blum.
- 27.Restrepo, E. y Rojas, A. (2010). *Inflexión decolonial: fuentes, conceptos y cuestionamientos*. Editorial Universidad del Cauca. Universidad Javeriana.
- 28.Sennett, R. (2012). *Juntos. Rituales, placeres y política de cooperación*. Barcelona: Editorial Anagrama S.A.
- 29.Wenger, E. (2001). *Comunidades de práctica:*

*aprendizaje, significado e identidad*. Editorial Paidós.  
30.Langdon Winner. 1999. Do artifacts have politics?  
In *The Social Shaping of Technology* (2nd. ed.), Donald  
MacKenzie and Judy Wajcman (eds.). Open University  
Press, Buckingham, UK, 28-40.

## Enfoques Emergentes del Diseño: Servicios, Estrategias y Sistemas

<sup>1</sup>Carmenza Gallego, <sup>2</sup>Germán Mauricio Mejía, <sup>3</sup>Juan P. Velásquez,  
<sup>4</sup>Edgar David Rincón, <sup>5</sup>Paula Andrea Escandón, <sup>6</sup>Andrés Felipe Roldán,  
<sup>7</sup>Antonio Stalin García, <sup>8</sup>Viviana Molina, <sup>9</sup>Lupe Laserna, <sup>10</sup>Harley Erazo

<sup>1</sup>Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, carmenza.gallego@ucaldas.edu.co

<sup>2</sup>Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, mauricio.mejiaramirez@ucaldas.edu.co

<sup>3</sup>Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, juan.velasquez@ucaldas.edu.co

<sup>4</sup>Universidad del Norte, Barranquilla, Colombia, redgard@uninorte.edu.co

<sup>5</sup>Universidad Nacional de Colombia, Manizales, Colombia, paescandon@unal.edu.co

<sup>6</sup>Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, roldaman@gmail.com

<sup>7</sup>Universidad de Pamplona, Pamplona, Colombia, antoniostalin@unipamplona.edu.co

<sup>8</sup>Universidad Autónoma de Manizales, Manizales, Colombia, vmolinao@autonoma.edu.co

<sup>9</sup>Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, lupe.laserna@ucaldas.edu.co

<sup>10</sup>Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, frayharleytc@gmail.com

### Resumen

En el presente documento se presenta una perspectiva sobre los enfoques emergentes del diseño como soporte para explicar las diferencias entre el diseño tradicional y el diseño emergente. Como referencia base, se relacionan algunas clasificaciones del diseño emergente como las realizadas por Richard Buchanan, G. K. Van Patter y Peter Jones entre otras. Se presenta también, diferencias entre los enfoques emergentes y los tradicionales a través de la actividad del diseño, el rol del diseñador, los insumos para diseñar y las habilidades del diseñador. Y, por último, se aborda una reflexión crítica sobre las implicaciones que los enfoques emergentes del diseño generan tanto para la acción como para la investigación y la enseñanza de la disciplina del diseño.

### Palabras Claves

Diseño tradicional, diseño emergente, órdenes del diseño, enfoques del diseño

### Introducción

A través de los años, se reconoce el potencial del diseño para resolver problemas a una escala más allá de la configuración de objetos al identificar la existencia de situaciones emergentes y complejas. Tradicionalmente, es común asociar al diseño con la producción de artefactos: el diseño gráfico a través signos, símbolos e imágenes produce elementos como la tipografía, la ilustración, la fotografía; el diseño industrial a través de la configuración de materia, signo y función produce objetos industriales. De manera diferente en situaciones emergentes, han aparecido prácticas del diseño cuyos artefactos pueden considerarse intangibles: el diseño

de interacción para crear experiencias a través de la tecnología; el diseño de servicios para crear actividades y procesos para mejores experiencias de servicio; el diseño para la innovación social para reconfigurar relaciones y bienes de manera colaborativa para un beneficio social; el diseño estratégico para generar propuestas de valor para la sociedad y las organizaciones. Estas situaciones emergentes reconfiguran las prácticas y teorías del diseño ya que se abordan problemas y complejidades diferentes. En este manuscrito se realiza una indagación exploratoria sobre los enfoques emergentes del diseño y se analizan implicaciones para la práctica y la educación en diseño.

En la literatura se encuentran esfuerzos por clasificar las visiones emergentes del diseño. Buchanan [1], fue uno de los primeros en ofrecer una clasificación argumentando que había una expansión de significados y conexiones en diseño, lo cual lleva los problemas de diseño a la categoría de wicked problems<sup>1</sup>. Buchanan propuso cuatro órdenes del diseño: (a) símbolos y comunicación visual, (b) objetos materiales, (c) actividades y servicios organizados, y (d) sistemas y ambientes complejos. El tercer y cuarto orden, que pueden entenderse como emergentes y se asocian a problemas de administración o planeación estratégica y

---

<sup>1</sup>Rittel y Webber (1972) tienen un trabajo desde el urbanismo donde plantean que los problemas de diseño son wicked problems. Estos son problemas complejos difíciles de resolver, con múltiples ramificaciones y sin una única solución.

a problemas de urbanismo respectivamente. Luego, Buchanan ha revisado esta clasificación para incluir estos problemas [2; 3]. En 2001 [2], él extiende la explicación de los órdenes denominando el tercero acción y el cuarto pensamiento/idea. Él afirmó que el concepto de pensamiento se justifica en que no es posible vivir la experiencia completa de un sistema (p. 12). Esta revisión representa una actualización acorde con el desarrollo tecnológico del momento.

Más recientemente, han aparecido categorizaciones similares. En el 2015, Buchanan argumenta que dichos órdenes del diseño poco han cambiado desde su propuesta inicial de 1992; pero también reconoce que el tercer y cuarto orden se han desarrollado de manera exponencial e incluyen la administración como una extensión del diseño contemporáneo. En otra propuesta, Jones y Van Patter [4] ofrecieron también cuatro categorías desarrolladas inicialmente por el instituto estadounidense NextD: (a) diseño tradicional -1.0-, (b) diseño de producto/servicio -2.0-, (c) diseño de la transformación organizacional -3.0-, y (d) diseño de la transformación social -4.0-. Jones [5] reconoce el origen de estos órdenes en Buchanan y explica que estos otros niveles se basan más en las prácticas recientes de profesionales de diseño y en las habilidades asociadas a éstas; por ejemplo, explicó Jones, la habilidad denominada *sensemaking*<sup>2</sup> es más necesaria en los niveles tres y cuatro. Adicionalmente, Friedman y colegas [6] proponen un nuevo enfoque de diseño llamado DesignX para abordar problemas contemporáneos que son “complejos y serios”. Este enfoque se puede asociar a los órdenes emergentes.

En síntesis, los órdenes del diseño muestran un enfoque emergente, un reconocimiento del valor del pensamiento y métodos de los diseñadores para resolver problemas en diferentes niveles de complejidad. Esto no necesariamente limita la actividad profesional del diseño a los diseñadores con títulos universitarios en el área, aplicaría entonces hoy aún más la frase célebre de Raymond Loewy: “el diseño es demasiado importante para dejarlo en manos de los diseñadores”.

<sup>2</sup>Hacer que las situaciones complejas tengan sentido usando esquemas visuales que dan claridad y facilidad de procesamiento cognitivo. Ver <http://www.humantific.com/#about>.

## Diferencias entre los Órdenes del Diseño

Ciertos aspectos de los enfoques tradicionales y los enfoques emergentes se diferencian en varios niveles que podríamos denominar: (a) el objetivo de la actividad del diseño, (b) el rol del diseñador, (c) los insumos para diseñar, y (d) las habilidades del diseñador (figura 1). En las siguientes secciones se presentan y debaten estos aspectos (figura 2).



Figura 1. Aspectos diferenciadores entre enfoques tradicionales y emergentes.

### A. El Objetivo de la actividad del diseño

En los enfoques emergentes del diseño se marca un viraje que implica dejar de enfocarse en el artefacto como objetivo del proyecto y más bien hacer un énfasis en el proceso mismo. El valor del proceso está entonces en el cómo llegar hasta una posible alternativa de solución, pues el resultado varía en la medida que el proceso avanza y se comprenden mejor las complejidades del wicked problem enfrentado (ver Buchanan, 1992; 2001). Hay que tener en cuenta que un sistema no se puede considerar un producto terminado, por lo tanto el diseño sistémico requiere entrar en un ciclo iterativo constante que permita dar forma a esos resultados intangibles y sus manifestaciones tangibles. Se puede afirmar que la actividad de diseño se está moviendo desde la respuesta a los brief (con problemas ya definidos) a la construcción de brief (centrado en crear sentido y participar en la definición del problema).

### B. El Rol del Diseñador

Diseñar un sistema de la escala a la que se quiere

enfrentar en los diseños emergentes, implica reconocer que el diseñador ya no es un genio solitario; en bastantes casos, la configuración de estos nuevos resultados intangibles requiere el desarrollo contextual de una red de actores que contribuirán a su realización. La necesidad de alinear, con una sola visión, a los actores y partes interesadas que pueden tener necesidades y objetivos diferentes y, en ocasiones, conflictivos, caracteriza la práctica del diseño en algunos de sus desarrollos más recientes [7:V]. Se necesitan equipos transdisciplinarios para diseñar sistemas complejos [6]; por ejemplo, Brown [8] sugiere que el diseñador requiere habilidades transversales, las cuales se ponen al servicio de un equipo de trabajo.

### C. Los insumos para diseñar

En los enfoques tradicionales los diseñadores toman un brief desarrollado con o sin un cliente o se basan en la inspiración para generar ideas y productos. En este sentido se premia la novedad, la cual es en ocasiones valorada de manera heurística por expertos en escenarios como premios o museos. De manera inversa, en los enfoques emergentes, los diseñadores y los equipos de diseño buscan evidencia para tomar decisiones [6]. Cada vez más, se buscan la aplicación de evidencia existente en publicaciones y técnicas de investigación para informar las decisiones creativas de diseño. Ejemplos abundan en diseño de servicios con técnicas como las entrevistas a profundidad, observación naturalista, seguimiento a usuarios, cultural probes, pruebas de usuario, entre muchas otras. El diseñador, en enfoques emergentes, depende entonces de insumos objetivos y sofisticados para pasar a la fase creativa.

### D. Las Habilidades del Diseñador

Indudablemente entre las habilidades centrales del diseñador están la composición formal, el manejo de materiales y la expresión estética. En los enfoques emergentes, se demanda del diseñador habilidades de colaboración transdisciplinaria y planeación estratégica. Norman [9] argumentó que la educación en diseño debe cambiar, pues los diseñadores necesitan desarrollar varias habilidades en: cognición y emoción humana, tecnología, interacción, prototipado y pruebas, y técnicas de experimentación científica. Es por esto que es necesario desarrollar y enriquecer el discurso del diseñador en fundamentos teóricos emergentes además provenientes de otros campos disciplinares para poder presentar y argumentar procesos y propuestas ante diversas partes interesadas (*stakeholders*).

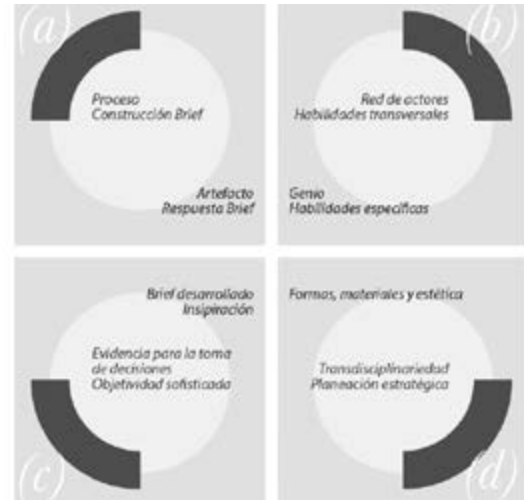


Figura 2. Principales diferencias entre los enfoques del diseño tradicional y del diseño emergente (rojo).

## Reflexión Técnica

Los enfoques emergentes del diseño plantean retos acerca del rol y el reconocimiento del diseño en los negocios y la sociedad. Quizás uno de los beneficios es la creciente difusión de las prácticas de diseño hacia escenarios expandidos tendientes a entornos sociales, organizacionales, productivos y gubernamentales que distan de las prácticas tradicionales. En la actualidad, se promueven iniciativas colectivas que despiertan el interés de la comunidad en general por la apropiación del lenguaje y las maneras de actuar propias del diseño, fomentando una indiscriminada difusión del quehacer profesional [10]. Esta expansión ha dado participación a nuevos actores (personas, comunidades, instituciones y estamentos de gobierno) que reconocen desde áreas diversas la importancia, el impacto y el potencial del diseño como dinamizador transdisciplinario. Estos nuevos escenarios han fomentado la experimentación y el pensamiento de diseño de campos de estudio diversos como la administración (e.g. Buchanan, 2015) o la salud (e.g. Jones, 2013). Se enriquecen entonces los argumentos desde la migración conceptual transdisciplinaria dada al establecer diálogos, adaptaciones e integraciones de herramientas, métodos y tecnologías variadas [11]. Como resultado se han generado nuevos discursos del diseño basados en fundamentos teóricos emergentes provenientes de diversos campos disciplinares.

En adición a los beneficios dados por las prácticas emergentes, también se presentan desafíos para el desarrollo del campo del diseño. La consolidación de esta idea ha derivado en una baja reflexión crítica al aplicar el diseño y el poco fortalecimiento de la teoría del diseño. La evidencia se basa en la experiencia práctica de los diseñadores con poca aplicación de conocimientos científicos. Los referentes más difundidos por fuera del campo disciplinar del diseño han sido apropiados de forma directa por las demás disciplinas como un proceso instruccional secuencial y desarticulado (*e.g. design thinking*), una fórmula replicable de poca reflexión y sin pretensiones generativas que deriva en una baja credibilidad por parte de la comunidad de diseño.

### **Educación en los Enfoques Emergentes**

La relevancia de los enfoques emergentes de diseño se evidencia en la necesidad de su transmisión intergeneracional y su evolución en el tiempo; sin embargo, ¿hasta qué punto es conveniente enseñarlas?. La educación para los enfoques emergentes del diseño implica la aparición de nuevos diseñadores en la oferta y demanda laboral, tal transformación requiere tanto de cambios en la formación en ciencia y tecnología, como del reconocimiento de la complejidad de los problemas sociales y organizacionales. Las actuales instituciones de educación formal en pregrados de diseño se encuentran entonces ante el reto de ampliar los enfoques de su oferta sin dejar de lado la composición formal-estética como fortaleza e identidad del diseñador [9]. Actualmente la alta frecuencia de los cambios en la sociedad resultan evidentes, siendo la incertidumbre la única seguridad posible [12]. De manera que perpetuar metodologías que entraran en crisis para renovarse resulta innecesario [13]. Tal complejidad permite hoy que nuevas metodologías e instrumentos se consideren viables de ser difundidas en al menos escenarios de actualización y educación no formal (diplomados, cursos, entre otros).

La inclusión de los enfoques emergentes del diseño en la formación superior debe ser analizada desde la concepción curricular de nuevos programas, la transformación de los diferentes programas académicos existentes y del fomento de experiencias formativas nuevas o alternativas que eventualmente podrían aportar en el desarrollo de su proceso profesionalizante. La práctica de los enfoques emergentes del diseño no logra apoyarse en un bagaje suficientemente profundo de investigación, ni de la construcción teórica fundamental

que deriva de ella; son normalmente postulados originados en experiencias y reflexiones personales que logran incitar argumentos o provocaciones, pero que no se consolidan como construcción de nuevo conocimiento sólido. La discusión sobre su enseñanza es una discusión entre las tendencias socioeconómicas del mercado laboral del diseño y la búsqueda de competencias asertivas para seguirlas [14], las cuales parecen ser transversales a los diversos órdenes del diseño.

El futuro de la enseñanza del diseño tiene que reconocer reflexivamente el pasado, reconocer las condiciones del presente de su enseñanza y ser muy crítico de las cualidades de las nuevas propuestas. Así que los nuevos enfoques del diseño encontrarán las mismas barreras para consolidar su conocimiento propio y su implementación práctica, que enfrentan las dinámicas de enseñanza aprendizaje actuales. Entre las barreras más reconocidas están: la innovación de sus resultados, manejo de la co-creación y el codiseño, integración del diseño a los negocios, construcción de capacidades de diseño y aprendizaje del conocimiento de diseño [15].

La mayoría de las prácticas dentro de los órdenes emergentes del diseño se han basado en los desarrollos de las ciencias sociales, la educación comunitaria y otras disciplinas; pero la capacidad para diferenciar la validez de los enfoques novedosos dependerá de que la educación en diseño evite que profesionales desinformados formen a estudiantes. El reconocimiento del rigor requerido por la complejidad en la que los diseñadores están incursionando, y su actitud y cercanía con la ciencia [16]. Desde esa forma de entender los antecedentes del diseño, la investigación acción participación y la investigación educativa brindan un soporte académico sólido para adelantar cualquier debate científico al respecto. Esto sin desconocer las posibilidades transdisciplinarias para el diseño entendido como en enfoque estratégico que se nutre de múltiples conocimientos históricos y actuales.

### **Conclusión**

La transición de un diseño tradicional (dominante) a uno emergente (en construcción) hace situar como eje central el potencial del diseño para resolver problemas complejos en ambientes de alta diversidad, y la constante creación de prácticas del diseño cuyos resultados pueden ser la producción de artefactos tangibles así como, y en especial, de intangibles. Esto hace reconfigurar las prácticas, las teorías y la enseñanza del diseño.



Al esbozar posibles taxonomías del diseño emergente como “órdenes del diseño”, se pone de manifiesto la existencia de un especial objetivo de los académicos e investigadores del diseño por evidenciar en ellas una expansión de nuevos significados y conexiones en el diseño acordes con las actuales dinámicas económicas, sociales, culturales y en especial tecnológicas del contexto. Plantear sus diferencias en aspectos como: el objetivo de la actividad (del artefacto al proceso y de la respuesta a la construcción del Brief) de los insumos para diseñar (paso de la inspiración a la evidencia para la toma de decisiones), del rol del diseñador (de genio con habilidades específicas al de redes de actores con habilidades transversales), y de las habilidades del diseñador (del tránsito de las formas, materiales y estética a la transdisciplinariedad y visualización de futuros posibles), ayuda a la construcción de variables o categorías de análisis para el desarrollo de posibles investigaciones.

La creciente difusión de las prácticas del diseño hacia escenarios expandidos ha generado el reconocimiento del diseño como dinamizador transdisciplinario enriqueciendo los argumentos conceptuales y metodológicos propios de la interacción con múltiples disciplinas, no obstante, al hacer énfasis en las prácticas se descuida la necesaria aplicación del conocimiento científico que nutra la reflexión epistemológica, el no hacerlo genera una peligrosa instrumentalización de la profesión del diseño. Este reto llega incluso a nivel de la formación superior en donde se analice curricularmente este panorama y se innove, si es necesario, en contenidos, metodologías, procesos investigativos y perfil de formación.

Los enfoques emergentes del diseño que han sido reflexionados desde y para contextos particulares son inestables porque cambian constantemente; por lo tanto, su fundamentación teórica sigue siendo limitada. Además, hacen falta investigaciones que den fundamentación teórica y metodológica antes de desarrollar programas educativos sólidos. Al margen del desarrollo teórico suficiente, promover la práctica y la experimentación con estas nuevas vías potencializan su innovación como recurso disponible en la comunidad, motivando su divulgación en los escenarios y niveles pertinentes. Se hace entonces urgente no tanto su enseñanza, sino para la investigación de alto nivel, en búsqueda del afianzamiento teórico-práctico necesario.

Seguramente estas emergencias del diseño pueden estar

siendo aplicadas en diversos contextos y experiencias, sin embargo, es difícil identificar literatura o material académico que evidencie documentalmente cómo y en dónde se están implementando y qué tipo de resultados se están forjando. Desarrollar investigaciones que lleven a develar estas aplicaciones a nivel de Colombia sería un reto en tanto contribuiría a la construcción de referentes teóricos y prácticos de orden local, permitiendo inclusive contrastar conceptual y metodológicamente referentes de índole internacional con características contextuales de amplia divergencia.

Determinar los lugares, roles, ámbitos, características y resultados posibles serían algunas de los aspectos a estudiar en las experiencias contemporáneas del diseño. Trascender lugares de actuación tradicionales como empresas o instituciones a redes, sistemas, negocios o emprendimientos; en roles de asesor, consultor, creador, educador, guía, facilitador, mentor, estrategia; en ámbitos rurales, urbanos, sectoriales pero y en especial territoriales; en la atención a problemas complejos de manera transdisciplinaria y colaborativa cuyo resultado puede ser desde proyectos, productos, servicios, procesos, emociones, interacciones, políticas, cambios, entre otros, pueden constituirse en entradas provocadoras de categorías de análisis. Los hallazgos darían una caracterización de las prácticas contemporáneas del diseño a nivel nacional.

El que actualmente no se identifiquen estudios al respecto, no significa que se pueda señalar algunos casos en los que se consideran podrían constituir ejemplos donde el diseño ha sido aplicado más allá de la perspectiva tradicional, sobre todo aplicado a procesos de innovación y desarrollo. Entre ellos se encuentran: (1) Nalsani S.A- Totto; (2) Super de Alimentos S.A.; (3) Manizales Más; (4) Centro de innovación social – Prosperidad Social; (5) Grupo de innovación pública del DNP (Dirección Nacional de Planeación); (6) Secretaría de Tránsito de Transporte de Manizales; (7) Insitum; (8) CD&i (Consultora de Innovación); (9) Umuntu; (10) Grupo Nutresa S.A.; (11) Industrias Haceb S.A.

Sus referentes provienen, entre otros, de estudios que caracterizan, por ejemplo, la dinámica de innovación realizada por las empresas del país, como el que efectúa anualmente del Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), el Departamento Nacional de Planeación (DNP) y el Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación (COLCIENCIAS), a través de la Encuesta de Desarrollo e Innovación

Tecnológica, o del estudio efectuado por la ANDI en el año 2017 sobre la dinámica de la innovación en Colombia. Futuras investigaciones son necesarias para determinar a qué nivel actores del diseño en Colombia utilizan enfoques tradicionales o emergentes del diseño.

## Referencias

[1] Buchanan, R., 1992. Wicked problems in design thinking. *Design issues*, 8(2), pp.5-21.

[2] Buchanan, R., 2001. Design research and the new learning. *Design issues*, 17(4), pp.3-23.

[3] Buchanan, R., 2015. Worlds in the making: design, management, and the reform of organizational culture. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 1(1), pp.5-21. Recuperado marzo 8, 2018. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2015.09.003>

[4] Jones, P.H. and VanPatter, G.K., 2009. Design 1.0, 2.0, 3.0, 4.0: The rise of visual sensemaking. *NextID Journal*, pp.1-12.

[5] Jones, P.H., 2014. Systemic design principles for complex social systems. In *Social systems and design* (pp. 91-128). Springer, Tokyo.

[6] Friedman, K., Lou, Y., Norman, D., Stappers, P.J., Voûte, E. and Whitney, P., 2014. DesignX: A Future Path for Design. Recuperado marzo 8, 2018. [http://www.jnd.org/dn.mss/designx\\_a\\_future\\_pa.html](http://www.jnd.org/dn.mss/designx_a_future_pa.html)

[7] Rizzo, F. ed., 2016. *Human Smart Cities: Rethinking the Interplay Between Design and Planning*. Springer.

[8] Brown, T., *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*, sl, HarperBusiness, 2009. ISBN 978-0-06-176608-4.

[9] Norman, D., 2010. Why design education must change. *core77*, 11, p.26. Recuperado marzo 7, 2018. <http://www.core77.com/posts/17993/why-design-education-must-change-17993>

[10] Manzini, E. and Coad, R., 2015. *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT press.

[11] Holston, D., 2011. *The Strategic Designer: Tools & techniques for managing the design process*. Simon and Schuster.

[12] Bauman, Z., 2015. *Modernidad líquida*. Fondo de cultura económica.

[13] Kuhn, S.T., 2011. *La estructura de las revoluciones científicas*. Fondo de cultura económica.

[14] AIGA, 2017. *AIGA designer 2025: why design*

*education should pay attention to trends*. Recuperado marzo 9, 2018. <https://educators.aiga.org/wp-content/uploads/2017/08/DESIGNER-2025-SUMMARY.pdf>

[15] Liu, S.X. and de Bont, C., 2017. Barriers to Strategic Design: A Perspective from China. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 3(2), pp.133-145.

[16] Norman, D. and Klemmer, S., 2014. State of design: How design education must change. *LinkedIn, Donald Norman. Pieejams*: <https://www.linkedin.com/today/post/article/20140325102438-12181762-state-of-design-how-design-education-must-change> Skatīts, 10, p.2015.

## ¿Cuál es la Relación Existente entre la Creación y la Investigación a Nivel de Contextos Académicos y Científicos?

<sup>1</sup>Alejandro Guzmán Ramírez, <sup>2</sup>Lina Carvajal, <sup>3</sup>Sergio Ceballos,  
<sup>4</sup>Sergio Hernán Sierra Monsalve

<sup>1</sup>Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá, Colombia, jesusa.guzmanr@utadeo.edu.co

<sup>2</sup>Fundación Universitaria del Área Andina, Pereira, Colombia, linacarvajal11@gmail.com

<sup>3</sup>Fundación Universitaria Salazar y Herrera, Medellín, Colombia, ceballos.sergio@gmail.com

<sup>4</sup>Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, sergio.sierra@ucaldas.edu.co

### Resumen

El avance del diseño en el ámbito académico ha conllevado la generación de programas que trascienden el ámbito tecnológico o profesional y llegan a nivel de posgrados, en donde el nivel de las discusiones y la tradición de los posgrados en ciencias duras y humanas hace cuestionar el sentido y finalidad de los temas y abordajes de esta área en una maestría o en un doctorado. Sin embargo, la concepción de la creación en el diseño debe ser un tema vital en su articulación como forma de conocimiento, no solo para poder consolidar el campo epistemológico en el que se desenvuelve, sino para poder ser realmente generador de cambios con sentido social.

La creación puede ser vista como proceso de investigación si se busca entender la particularidad disciplinar y entender el sistema de aprehensión que se deriva de esta.

### Palabras Clave

Investigación-creación; metodologías de investigación; creación; posgrados en diseño.

### Reflexiones e Indagaciones Preliminares sobre la Apropiación de la Investigación-Creación/ Creación- Investigación en el Contexto Local

Para abrir la discusión alrededor de entender cómo es aceptada la creación como investigación, es necesario partir de un rastreo del contexto en el que se desenvuelve dicha idea al interior de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva y el Doctorado en Diseño y Creación. Una forma de iniciar el proceso de construcción de la idea de panel, partimos de un análisis formal de sus identificadores tomando una cita de Joan Costa: "...es el primero de los signos visuales de identidad. Forma particular que toma una palabra escrita con la cual se designa y al mismo tiempo se caracteriza una marca comercial, grupo o una institución" [1, p. 89]. En dicha medida, en ambos logotipos se evidencia que la jerarquía de la palabra diseño sobre la creación

indica una intención en términos de la construcción de la imagen, y en un sentido más profundo, en la denotación de la relevancia de los intereses de los posgrados de diseño de la Universidad de Caldas frente al tema de la creación.

Es verdad que puede parecer que se hila muy fino y nunca se ha pensado en una intención de tal naturaleza, pues en el Ministerio de Educación los registros correspondientes no categorizan de ninguna manera negativa este concepto y se tiene un documento que soporta la creación desde su concepción. Aunque es un tema en el que no pensamos profundizar, esa respuesta es quizás viable en un área del conocimiento diferente a la que en nuestro caso se enfatiza a los estudiantes en su formación que cada aspecto de la imagen cuenta. No se puede pensar en una pieza que solo funcione estilísticamente, sino que por el contrario su diálogo con el usuario es determinado por un cúmulo de connotaciones que están totalmente pensadas y dirigidas para que indiquen algo, y ese algo no debe suceder casuísticamente, sino que por el contrario sea un mensaje dirigido e intencionado tal como lo cita Anna Calvera "El grafista opera por síntesis óptica; más que explicar, sugiere; más que analizar, sintetiza" [2].

Es claro que el objetivo de este escrito no es llevar una discusión alrededor de los identificadores de los posgrados mencionados, todo lo contrario, sino que usados como un primer punto de referencia de la forma en que se sienten los pesos de la construcción visual, permite abrir la discusión sobre otros aspectos que parecen incidir sobre la percepción que desde la formalidad académica se tiene sobre los procesos de creación como forma de producción de nuevo conocimiento:

## **Dificultades**

-Procesos de lógicas racionales basadas eminentemente en documentos escritos que amparan el conocimiento socialmente aceptado.

-La academia y la sociedad no se comunican fácilmente, por lo que la producción científica genera actualmente muchos discursos que solamente son socializados entre grupos muy cerrados de académicos.

-La creación se asocia exclusivamente a la creación artística. La creación tiene dimensiones epistemológicas que van más allá del arte y el artista, así como el estudio de las obras dentro del contexto.

-Confusión entre la práctica artística profesional con la creación como forma de intervención generadora de conocimiento en contextos académicos y científicos.

-Falta claridad en el concepto de “equivalencias” para la medición de productos de investigación resultados de creación vs productos de investigación aplicada (evidencias de evaluación, medición y claridad).

-No se estudia en profundidad la categoría creación. Seminarios, talleres, laboratorios de creación.

-Instrumentalización del entendimiento de la creación como una nemotecnica de la aprehensión tecnológica.

-Si bien en el registro se especifican las variables de diseño y creación que fundamentan las líneas de investigación, no se evidencian con facilidad en los documentos de los posgrados en diseño, que son de los primeros puntos de contacto con la sociedad y los futuros aspirantes.

## **Ventajas**

-La visión proyectual del diseño en ambos posgrados permite tener modelos metodológicos que permiten explorar alternativas de investigación más enraizados en el hacer y la acción.

-Único doctorado en que integra desde su definición la creación como componente fundamental de su propuesta.

-Construcción de un proceso de continuidad del doctorado a partir de la creación como un enfoque único en el país.

Este panorama, aunque complejo no es en definitiva sombrío, pues a pesar del escaso entendimiento que en el país existe respecto a la creación como investigación, si hay aspectos que además de la robustez teórica, que es innegable en los programas referenciados, pueden dar pie a una idea elaborada, discutida y propositiva

alrededor de convertir a la creación en un baluarte de la construcción de sentido desde el diseño en Colombia.

## **Preconceptos con Relación a la Noción de Creación**

Tomando en cuenta los abordajes presentados anteriormente, se puede pensar que no hay claridad en las metodologías de investigación relacionadas con la creación. Adicionalmente se puede percibir que las discusiones nacionales sobre el tema siguen siendo contradictorias y de cierto modo embrionarias, y que como producto de esto no existe una rigurosidad en los procesos de creación, así como una incapacidad de entendimiento metodológico, replicabilidad y divulgación. Para llegar a la propuesta se analizan entonces algunas derivas en torno a la investigación-creación desde la perspectiva de los conceptos del rigor y la disciplina.

Según la Real Academia de la Lengua Española las definiciones de rigor y disciplina se asocian con excesiva y escrupulosa severidad en el primer caso y con doctrina, instrucción de una persona, especialmente en lo moral, para el segundo. Por tanto, rigor y disciplina son valores asociados al individuo en referencia con las acciones que realiza en diferentes contextos y tienen que ver más con un sentido ético del trabajo que con las disciplinas de estudio o las vías de generación del conocimiento que se escojan, bien sea la investigación en términos tradicionales de las ciencias y las humanidades o la creación como alternativa válida a ciertos objetos de estudio.

Si realizamos el mismo ejercicio con los términos investigar y crear encontramos que el primero es definido por la RAE como indagar para descubrir algo, o realizar actividades intelectuales y experimentales de modo sistemático con el propósito de aumentar los conocimientos sobre una determinada materia. En relación con crear, indica la producción de algo, introducir por vez primera algo; hacerlo nacer o darle vida, en sentido figurado: crear una industria, un género literario, un sistema filosófico, un orden político.

Desde esta perspectiva tanto la investigación como la creación parten de un mismo principio, el de dar respuestas a preguntas que nos invitan a desarrollar procesos para descubrir algo o crear algo. Las prevenciones que se han venido dando por parte de la ciencia y las humanidades con respecto a la validez de la creación como medio de investigación, pueden estar

asociadas mayoritariamente a preconceptos y falsas percepciones de la creación en el ámbito artístico que nos dan la sensación según la cual, un artista para crear solo requiere de la musa de la inspiración y puede desarrollar su obra sin tener que seguir ningún tipo de protocolo para la fundamentación epistemológica y sistematización metodológica que valide la obra de creación como un producto de investigación.

Sin embargo la investigación-creación en entornos académicos es asumida generalmente desde un enfoque de desarrollo inter, trans y multidisciplinar, el cual sobrepasa las fronteras de la creación artística y se amplía a otros saberes desde una perspectiva integral que combinan la libertad y fluidez de los procesos creativos con la eficacia de instrumentos y métodos de investigación de las ciencias y las humanidades, por ejemplo a través de la relación diseño, arte y tecnología si hacemos una referencia directa al contexto del presente escrito.

El rigor y la disciplina en el desarrollo de la creación están presentes, aunque quizás no del modo convencional como se puede percibir desde otras áreas del conocimiento, lo cual no les resta a estos valores dentro de la creación validez y competencia en sus aportes para la construcción de una academia de vanguardia.

### **Discusiones y Propuestas que Buscan Aterrorizar el Concepto de Investigación-Creación**

A nivel nacional el campo de las artes ya ha generado propuestas relacionadas con la investigación artística en el proceso de discusión alrededor del reconocimiento de Colciencias de los tipos de productos de nuevo conocimiento. En ese sentido, la RAD, ACFA y ACOFARTES sentaron sus lineamientos en los que se refiere a la idea de nuevo conocimiento y los tipos de productos de resultados de investigación gestados alrededor de proyectos normalmente insertos en contextos académicos. De esta discusión Colciencias reconoció la tipología de Obras de Artes, Arquitectura y Diseño (AAD) [3, p. 92] dentro de los cánones de medición e impacto asociados a los espectros de divulgación y socialización en eventos como un equiparable a los circuitos de revistas y editoriales. Sin embargo, existen aún muchas dudas sobre la exclusiva pertinencia de este tipo de mediciones y el verdadero sentido de construcción de conocimiento

que estos espacios permiten evidenciar, pues no hay necesariamente claridades o normalizaciones internacionales que permitan tener claridad frente a lo que implica un proyecto de creación como sistema de transmisión y generación de conocimiento, y quizás no deba ser esa la discusión.

Partiendo de lo anterior, se comprende dentro de este escenario de pares para el proceso de medición de Colciencias, que las obras AAD no pueden ser simplemente productos surgidos al interior de un ejercicio profesional como es concebido en el país, es decir, que no pueden obedecer exclusivamente al trabajo de desarrollo de un producto comercial o sin ánimo de lucro, pero que en su consolidación no haya sido pensado y gestionado al interior de un proyecto de investigación, creación o investigación creación. Desde esta perspectiva, un producto AAD debe estar anclado a un proyecto de un centro de investigación o institución académica que valide y asegure los elementos o componentes mínimos de lo que significa investigación para sí mismos, y que en dicha medida establezca una suerte de “protocolos” o sistemas de construcción de conocimiento que permitan la multiplicación de saberes a la vez que se tiene un impacto sobre la realidad de la sociedad en la que se encuentran inscritos.

El desarrollo de este tipo de proyectos requiere una serie de normatizaciones, o marcos de trabajo que permitan el entendimiento bajo unas reglas de juego o entendimiento entre los diferentes actores sociales para poder hacer uso del conocimiento generado y de esta manera hacerlo replicable y sustentable en el tiempo. En las ciencias exactas y en la mayor parte de los sistemas metodológicos de las ciencias sociales actuales ya se han concretado marcos de desarrollo y trabajo que definen las etapas y los elementos mínimos que componen un producto de nuevo conocimiento. Pero en lo referente a la creación, además de los preconceptos y prejuicios expuestos anteriormente, regularmente no se apropian o se desarrollan modelos de construcción proyectual que permitan tener unos márgenes de movilidad y trabajo que asocien la creación a las prácticas investigativas, o en un escenario más complejo, el entender la creación como investigación en sí misma.

En el contexto nacional se han desarrollado producciones específicas como el texto “El proyecto de creación- investigación: la investigación desde las artes” de Ligia Ivette Asprilla [4], en el cual se describe

una relación entre dicho tipo de investigación y la no vinculación determinante a un paradigma específico. Este documento habla de conceder la libertad creativa inmersa en una dialógica de multiplicidad de opciones en una relación directa con procedimientos, actores, actantes y procesos en los que puede existir un foco indagativo para el creador. Asprilla lista una serie de características que en el ámbito académico enmarcan a la Creación directamente como un sistema de investigación:

- “A diferencia de lo aceptado normalmente como una acción espontánea, repentina y súbita, la creación requiere de años de incubación si su interés en reflexionar sobre la obra misma, adicionando en dicho sentido la maestría técnica que requiere un nivel de depuramiento similar o mayor al requerido en un proceso de experimentación en laboratorio.
- La creación puede asimilar en la poiesis misma de su acto generador problemas de contexto permitiendo el alcance reflexivo e innovador a comunidades de sus análisis y percepciones.
- El concepto de taller es un escenario propicio para la formación, permitiendo el refinamiento detección y jerarquización de necesidades a través de la indagación sistémica de referentes de múltiples orígenes (teóricos, conceptuales y técnicos), dotando de sentido práctico y dirigido las acciones y resultados a un colectivo de estudio.
- Parte de paradigmas, sistemas de relaciones de conocimiento consensuado, modelos de desarrollo y técnicas aceptadas y validadas por comunidades académicas.
- Es versátil en transitar en diferentes campos del conocimiento, interrelacionando posibilidades y opciones para producir sistemas y dispositivos de conocimiento para recomponer las áreas de indagación.
- Su capacidad de intervención y transformación social “en cuanto su pretensión fundamental, más allá de la construcción de conocimiento, es configurar nuevas relaciones sobre la base de la experiencia intencionalmente dirigida, reflexivamente recuperada y teóricamente enriquecida.” [4, p. 11].

#### A)La investigación para la creación

Fase inicial del proceso de producción de una obra o proyecto. Se parte de una indagación, análisis de contexto y proceso de reflexión para elaborar o construir un producto que tiene en sí todos los aportes de la indagación.

B)La investigación desde la creación la obra se convierte en un sistema de mediación que permite recopilar información, generando cuestionamientos y reflexiones que logran una serie de impactos o salidas acuñados en la práctica.

C)La presentación creativa de la investigación se realiza una remediación que busque tener un proceso de mayor impacto, intervención y apropiación del proceso teórico, abordando lenguajes que se encuentren más acordes a sistemas amplios de información dirigida a colectivos sociales.

D)Creación como investigación el proceso de generación de obra (dispositivo, producto, artefacto, etc) se desarrolla de manera rigurosa imbricada en sistemas de reflexión teóricos, reflexivos, contextuales y prácticos que iteren constantemente entre y para sí mismos, determinando dicha creación como un canal principal, en el que confluyen los análisis de referentes teóricos y prácticos como un aporte que cuestiona y permite mayor intervención, haciendo trazados históricos que permitan poner en contexto co-relativo la nueva propuesta, determinando la intervención o impacto social que se pretende de manera clara, proponiendo y experimentando alrededor de las técnicas y prácticas que permiten el desarrollo, socialización y divulgación sin que haya ninguna duda o cuestionamiento sobre la calidad técnica (originada en el estudio de la visión pretendida en el proceso de indagación) y por último comprendiendo que si bien se busca una forma de producción y generación de conocimiento que no necesariamente se encuentre enraizado en lo textual, si se entienda la importancia del ejercicio escritural como parte del proceso de concepción creativa.



Conceptos como los anteriores son más cercanos al contexto latinoamericano cuando se habla de dos categorías de la relación arte - creación - investigación:

- Practice based research (Investigación basada en la práctica).
- Arts based research (Investigación basada en artes).

La anterior discusión lleva a pensar en cuáles son los Objetos de estudio de la investigación artística, y que para el caso del presente texto pueden servir para el concepto de investigación-creación, que según Asprilla [4, p. 17] son:

1. Áreas disciplinares:
  - a. Al interior de cada disciplina artística.
  - b. Objetos artísticos - obras.
2. Elementos creativos (opus operandi):
  - a. Creadores.
  - b. Técnicas.
  - c. Recursos expresivos.
  - d. Estilos.
3. Lenguajes artísticos:
  - a. Musical, visual, dramático, literario, dancístico, etc.
4. Procesos creativos (modus operandi):
  - a. Percepción.
  - b. Expresión.
  - c. Creación.
  - d. Difusión.
  - e. Producción.
5. Contextos de la creación:
  - a. De producción.
  - b. Sociales.
  - c. Culturales.
6. Campos articulados a las prácticas artísticas:
  - a. Estética.
  - b. Pedagogías artísticas.
  - c. Historia del arte.
7. Proyección inter-, multi- o transdisciplinar:
  - a. Hacia otros campos humanísticos y/o científicos.

En este esquema de caracterización de objetos de estudio se puede evidenciar un gran aporte del concepto de Habitus descrito por Bourdieu: “Bourdieu define al habitus como el sistemas de disposiciones duraderas y transferibles, estructuras estructuradas predisuestas para funcionar como estructuras estructurantes, es decir, como principios generadores y organizadores de prácticas y representaciones que pueden estar objetivamente adaptadas a su fin sin suponer la

búsqueda consciente de fines y el dominio expreso de las operaciones necesarias para alcanzarlos, objetivamente  $\diamond$  y  $\diamond$  sin ser el producto de la obediencia a reglas, y, a la vez que todo esto, colectivamente orquestadas sin ser el producto de la acción organizadora de un director de orquesta” [6]. En este sentido entendemos la relación existente entre práctica o acciones (relacionadas con la creación) y reflexión (relacionada a la investigación) como un sistema de estructuras dispuesto para ser en la práctica modificado, reflexionado y reconstruido en la medida que es intervenido por los actores que lo asumen, pero no teniendo como resultado una verificación del paradigma presentado, sino una evolución hacia un estado diferente que incluso puede significar el quebrantamiento del mismo paradigma del que emerge la discusión.

### **Trazar Puentes que Integren y Permitan el Diálogo entre los Saberes Artísticos y de Creación con las Ciencias y las Humanidades**

Si bien es cierto que tanto el científico como el diseñador se encuentran en búsqueda de resolución de problemas, no es propio de la disciplina del diseño encontrar una verdad o única solución (como ocurre por ejemplo en un método científico) sino por el contrario, el diseñador pretende encontrar la solución más acertada entendiendo las necesidades del usuario dentro del contexto social en el que se encuentra, así mismo tampoco puede garantizar que dicha solución sea la “correcta” o la “verídica” puesto que ésta responde a una necesidad variable en los diferentes contextos o inclusive entre los mismos individuos que la conforman.

Es por esto que el diseño no puede ser evaluado o investigado de la misma manera que lo hace la ciencia, así como lo menciona Stolterman [7] “La ciencia no es el mejor lugar para buscar enfoques y métodos sobre cómo abordar la complejidad del diseño”, Por un lado la investigación científica se ocupa de encontrar una verdad o validez, aplicabilidad o funcionalidad, mientras que la creación a parte de su preocupación estética, siempre conlleva intenciones comunicativas que sean de utilidad para la comunidad la cual está investigando.

En ese sentido, mientras la ciencia permite ser investigada desde una perspectiva extrínseca, (desde un laboratorio por ejemplo), sintetizando los resultados a términos matemáticos, o taxonómicos como lo señala Van Manen [8, p. 22]; la investigación en las ciencias humanas requiere de un acercamiento etnográfico,

además de una relación directa con el sujeto u objeto, para así comprender el contexto sociocultural en el que se desarrolla, y poder contribuir eficazmente a la sociedad a través de la investigación-creación.

No obstante dentro de los procesos académicos se cree que el investigador-creador aunque utiliza sus propias metodologías (consientes o inconscientes) para la resolución de problemas desde su disciplina, ya sea arte, diseño, danza, música o cualquier técnica de creación, conlleva una dificultad que se encuentra dada por hacer explícito ese conocimiento tácito, y que de cierta manera la creación surge por una suerte de configuraciones solo estéticas y creativas, sin pasar por la rigurosidad que realmente requiere.

En ese sentido se quiere resaltar que este panel desde ningún punto de vista pretende superponer la creación misma por encima de la rigurosidad de los textos académicos pues estos no han dejado de ser válidos; es claro que un asunto clave consiste en que el creador sea consciente de que el impacto de su obra dentro del ámbito académico se encuentra dado por la construcción de un conocimiento organizado y estructurado y que también necesita ser teorizado, formalizado y confrontado con el conocimiento científico para que a su vez pueda ser transmitido a otros investigadores.

Sin embargo, se considera pertinente resaltar el valor de la creación como una herramienta de comunicación estética la cual permite al investigador presentar el resultado de los datos observados y de los que da cuenta en el propio proceso de investigación, esta visualización de datos se convierte en un puente que conecta el conocimiento científico con el conocimiento popular. De igual manera, la creación como intervención social permite llevar a la academia los saberes culturales, las dinámicas sociales, las experiencias, las reflexiones o las críticas que de allí emergen.

Como lo menciona [9] “la ciencia produce conocimiento y la práctica aplica este conocimiento”, en ese sentido la creación (como práctica) es el lugar donde se producen y comparten saberes, es allí, dentro de esta reciprocidad entre academia y sociedad donde verdaderamente existe una construcción de conocimiento.

## **Como Acceder a Sistemas de Divulgación que den Prioridad a la Presentación de Resultados de Conocimiento que no se Insertan en los Circuitos Tradicionales**

Comúnmente, los canales de divulgación tradicionales como las revistas indexadas están abiertos a las propuestas investigativas en todas las áreas del conocimiento, privilegiando siempre en los artículos que se publican, el rigor científico tanto en los contenidos epistémicos como metodológicos.

Pero existen otros canales donde se pueden divulgar los resultados de estas propuestas, como la plataforma TED [10], donde a través de charlas frente a un público en un estudio, el ponente nos deleita con información de primera mano sobre temas diversos que son explicados y desglosados en amenas disertaciones donde las ayudas audiovisuales y otras formas de expresión con ayuda de la tecnología audiovisual, hacen entendibles temas -a veces rigurosos y otras más entretenidos que acartonados- que de otra manera serían de difícil acceso al público en general, que no está regido por la academia o la comunidad científica.

Obviamente, este medio debe cuidarse de la divulgación correcta filtrando la información apropiada. Una red con las personas idóneas, a través de trabajo colaborativo, puede llevar a cabo esta divulgación y además tener acceso a procesos de patentes y creación de *Spin-offs* que puedan incluso, empezar a tener réditos a nivel social y comercial.

Estos canales o redes de divulgación pueden utilizarse para dar a conocer tecnologías emergentes, o ser parte de la sinergia para la creación de empresas de venta y comercialización de tecnología, desde la mirada de la innovación y desarrollo de nuevos productos fruto tanto del rigor, como de la creatividad aplicada en dichas investigaciones. Es importante fomentar y crear cultura a través de la apropiación de los nuevos conocimientos y avances, pero las nuevas generaciones no se motivan ni se “emocionan” o no se han encaminado los esfuerzos a que estas generaciones se apropien del conocimiento y se vuelvan divulgadores y practicantes de éste, no sólo desde el uso diario de la tecnología, sino desde una perspectiva académica que combine el rigor científico con los procesos creativos que hacen de la investigación-creación un aporte vital para la sociedad actual donde predomina el consumo por encima del entendimiento. No todos tienen la misma capacidad de aprehensión y de discernimiento. Los canales deben apelar a un lenguaje

de divulgación sencillo y directo. Llevar la investigación-creación a la sociedad del conocimiento, debe hacerse bajo la premisa de los aportes significativos que hace a una sociedad, para que sea valorada, apreciada y vista bajo la lupa de la credibilidad. Un buen ejemplo del fomento a las artes y a los procesos creativos en general en nuestro país es el de la Economía Naranja, denominada como el “el conjunto de actividades que de manera encadenada permiten que las ideas se transformen en bienes y servicios culturales, cuyo valor está determinado por su contenido de propiedad intelectual”. [11]. Ésta genera la no despreciable suma de 175.000 millones de dólares en América Latina y el Caribe y permite la creación de 10 millones de empleos en la región. En Colombia, la industria creativa aporta cerca del 4.5% del PIB, cifra similar a la que aporta la economía del sector cafetero. Las industrias culturales y de entretenimiento promueven la inclusión social, a través del establecimiento de nuevas economías. Se trata de consolidar un nuevo paradigma económico, a través de procesos de disrupción cultural.

La Economía Naranja, tiene su antecedente en la llamada Economía Creativa, en donde el valor de sus bienes y servicios se fundamenta en la propiedad intelectual: arquitectura, artes visuales y escénicas, artesanía, cine, diseño editorial, juegos y juguetes, moda, música, publicidad, software, televisión, radio y videojuegos [12]. Si la Investigación-Creación apunta a un sector en particular que promueva y apalanque sus resultados, éste debería ser el de la Economía Naranja, como promotor del desarrollo de los bienes creativos y del evidente surgimiento en Latinoamérica de una cultura que favorece el crecimiento de las regiones y tiene en cuenta los recursos humanos como insumo imprescindible para el desarrollo de una sociedad joven, creativa y nativa de las nuevas tecnologías.

### Alternativas/Antecedentes

- Elia (Liga Europea de Instituciones de Artes), construcción de conocimiento a partir de la creación.
- The Centre for Expanded Poetics <http://www.centreforexpandedpoetics.com/about/>
- La investigación-creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento <https://revistas.upb.edu.co/index.php/iconofacto/articulo/view/6356/5960>
- Research-Creation: Intervention, Analysis and

“Family Resemblances” Owen Chapman & Kim Sawchuk Concordia University <https://www.concordia.ca/content/dam/artsci/cissc/docs/Owen%20Chapman%20%20Kim%20Sawchuk%20Research-Creation-%20Intervention%20Analysis%20and%20'Family%20Resemblances'.pdf>

-Humanities PhD Program-Centre for Interdisciplinary Studies in Society and Culture. Transforming Knowledge and Making through RESEARCH-CREATION <https://www.concordia.ca/artsci/cissc/phd-humanities/research-creation.html>.

-Programa de posgrado en artes y diseño de la Unam <http://www.fad.unam.mx/pad-plan.php>

-RevistaBRAC. <http://www.hipatiapress.info/hpjournals/index.php/brac>. BRAC, Barcelona Research Art Creation is a quarterly electronic journal created in 2013 in the academic context of the University of Barcelona, involving national and international and framed in the Hipatia Editorial. This publication of open access (Open Access) has been proposed since its inception from the close relationship between research, teaching and artistic practice in a multidisciplinary field with the aim of creating a platform where researchers, teachers and professionals of the theory and practice of contemporary art to publish the results of its research.

### Propuestas

- Diferentes tipos de registros que no necesariamente sean textuales derivados del modelo científico.
- Integración dentro de la creación de metodologías útiles (metodologías al margen o metodologías de borde - ciencias sociales) para la comprensión del proceso desarrollado sin que éstas impliquen repetir o adaptar de manera forzada las metodologías ya conocidas en los métodos científicos y humanistas.
- Reensamblaje social. La creación debe tener un proceso de intervención que desemboca en lo social, no aislada de las situaciones e inquietudes contextuales, sino que por el contrario permite acercar a las comunidades a la exposición de sus problemáticas reales.

## Referencias

- [1]J. Costa, *Identidad Corporativa*. México D.F.: Trillas, 2001.
- [2]A. Calvera, “Gráfica versus plástica. La contribución de Joan Perucho a la comprensión del arte publicitario y del diseño gráfico (1960-1970),” *Pensar la Publicidad*. Rev. Int. Investig. Public., vol. 6, pp. 151–167, Jan. 2013.
- [3]T. E. DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO DE CIENCIA and I.- COLCIENCIAS, *Convocatoria nacional para el reconocimiento y medición de grupos de Investigación, Desarrollo Tecnológico o de Innovación y para el reconocimiento de Investigadores del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación – SNCTel 2017*. Bogotá: Colciencias, 2017.
- [4]L. I. Asprilla, *El proyecto de creación-investigación. La investigación desde las artes*. Cali: Bellas Artes - Institución Universitaria del Valle, 2013.
- [5]O. Chapman and K. Sawchuk, “Research-Creation: Intervention, Analysis and ‘Family Resemblances,’” *Can. J. Commun.*, vol. 37, pp. 5–26, 2012.
- [6]J. Capdevielle, “El concepto de habitus: ‘con bourdieu y contra bourdieu,’” *Anduli - Rev. Andaluza Ciencias Soc.*, vol. 10, 2011.
- [7]E. Stolterman, “The nature of design practice and implications for interaction design research,” *Int. J. Des.*, vol. 2, no. 1, pp. 55–65, 2008.
- [8]M. Van Manen, *Investigación educativa y experiencia vivida: ciencia humana para una pedagogía de la acción y la sensibilidad*. Barcelona: Idea Books, 2003.
- [9]M. Sheppard, “Practice Validity, Re-flexivity and Knowledge for Social Work,” *Br. J. Soc. Work*, vol. 28, no. 5, pp. 763–781, 1998.
- [10]TED, “TED, Tecnología, Entretenimiento, Diseño,” 1984. [Online]. Available: <https://www.ted.com/about/programs-initiatives/tedx-program>. [Accessed: 31-Mar-2018].
- [11]P. F. Buitrago Restrepo and I. Duque Márquez, *The Orange Economy: An Infinite Opportunity*. United States: BID, 2013.
- [12]J. Howkins, *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas*. United States: Penguin, 2011.

## Trxnsdiseñosotrxs -Devenires Contemporáneos y Posibles del Diseño

**<sup>1</sup>Mauricio Vasquez Arias, <sup>2</sup>Héctor Fabio Torres Cardona, <sup>3</sup>Sergio Manuel Echeverry Noguera, <sup>4</sup>Pedro Antonio Rojas, <sup>5</sup>Alfredo Gutiérrez Borrero, <sup>6</sup>Andres Uriel Pérez Cristian Zambrano <sup>7</sup>Jaime Franco, <sup>8</sup>Fernando Alberto Álvarez Romero**

<sup>1</sup>Universidad Eafit, mvasqu23@eafit.edu.co,

<sup>2</sup>Universidad de Caldas, hector.torres\_c@ucaldas.edu.co

<sup>3</sup>Universidad de Caldas, sergio.23617220162@ucaldas.edu.co

<sup>4</sup>Universidad de Caldas, pedro.rojas@ucaldas.edu.co

<sup>5</sup>Universidad Jorge Tadeo Lozano, alfredo.gutierrez@utadeo.edu.co

<sup>6</sup>Universidad de Caldas, andres.perez@ucaldas.edu.co

<sup>7</sup>Universidad de Caldas, cristian.22116219221@ucaldas.edu.co

<sup>8</sup>Universidad de Caldas, jaime.22116219221@ucaldas.edu.co

<sup>9</sup>Universidad Jorge Tadeo Lozano, fernando.alvarez@utadeo.edu.co

### Introducción

Los trxnsdiseñosotrxeadores devenimos, estamos, vamos siendo en el ahí no más, excedemos las fronteras y evidenciamos las traseras, venimos de mañana y vamos hacia ayer, recuperamos la técnica y nos fugamos, proponemos, diferimos, diferenciamos, divertimos, diversificamos estamos en la tierra del desborde, descreamos para recrear, descreemos para recrear, allende el campo académico están el desierto vernáculo y la jungla de la espontaneidad.

### 1. Trxnsdiseñosotrxs

El diseño como campo académico y profesional es claramente el resultado de los lugares de enunciación que propiciaron tanto los procesos de industrialización como las racionalidades coincidentes en un conjunto de prácticas inspiradas en ideas de “mejoridad” [1], y progreso. La contemporaneidad signada por expresiones policardinales, poliglotismos y mestizajes reconoce cuerpos, temporalidades, espacialidades, tecnicidades y etnicidades otras que reclaman un lugar en el diseño entendido ya no como disciplina sino como práctica social [2].

Trxnsdiseñosotrxs surge de la reflexión del cuerpo, como lugar de ejercicio biopolítico [3], demanda pensar formas y posibilidades para el diseño de sí mismo. La colectividad como horizonte de encuentro y de conflicto propone espacios para un pensamiento de diseño que nos

permita diseñar comunales múltiples, grupales plurales y colectividades polifónicas a través de una ecología tanto humana como artificial, tecnológica y mediática que promueva ya no el progreso hacia un horizonte de futuro sin fin y sin retornos, sino más bien que posibilite el buen vivir como una opción de presente o como una posibilidad de invención de futuros compartidos.

La palabra txnsdiseñosotrs, enrevesada, entretejida, propone servir como pretexto o, mucho mejor, como provocación más que de un discurso terminado, de un emplazamiento para enunciar prácticas y posibilidades de un diseño policardinal, inclusivo, de resistencia y experiencia, de experimento y experimentación que favorezca el encuentro de los múltiples sures, los cuerpos mestizos en poéticas y políticas polifónicas, disonantes, deseantes, diseñantes

*Mauricio Vásquez Arias..*

### 2. Trxnsdiseñosotrxs. Lo Liminar, lo Trans y lo Otro

La episteme de la trayectoria en el proyecto se ha cuidado de permanecer intacta a la naturaleza concebida por sus autores quienes han creado una caparazón conceptual, algunas veces redundante en torno al problema y a la autosignificación de su territorio,

acorde con las preocupaciones y soluciones globales que escapan algunas veces a preguntas marginales y despojadas del interés altruista gobernante, reflexiones no académicas cargadas de interioridad y exteligencia desinteresada, oníricas, crudas, ariscas, inconquistables y puras que predican el pasado sin pretensiones, la voz de gaia fuera de control, otras lógicas sin tiempo, otros espacios de vacío, resistencias silenciosas y cantos afónicos cansados de modernidad, otros sitios, otros fantasmas, otros vampiros que escapan a las lógicas expuestas en este espacio para tomar vida en mundos alternos que intuimos a través de nuestras creaciones pero que escapan a nuestro diseño 4 territorios confluyen en este foro respecto a la interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología: lo liminar, representado en las convergencias y divergencias entre el diseño y la creación y las otras áreas; la artificialidad natural ; lo trans; y lo otro.

Respecto a lo liminar, queremos destacar la postura del filósofo israelí Tsion Avital quien lanza en 1992 su artículo *The Complementarity of Art and Design* [4], publicado por Cambridge University Press en su revista *Emerging Visions: Contemporary Approaches to the Aesthetic Process*, allí argumenta que las teorías sobre la relación entre arte y diseño no han sido exitosas y aporta a la discusión, señalando —mediante veinte procesos estudiados— la complementareidad entre arte y diseño. Para Avital hay una diferencia notoria entre arte y diseño en dirección opuesta de la escalera cognitiva. Así como las conexiones evolutivas entre el diseño y el arte ya estaban establecidas en los confines más lejanos de la evolución humana, también lo eran las profundas diferencias entre ellos, la del diseñador como fabricante de herramientas y la del artista como notador.. Es sabido que el uso de herramientas se interpreta como signo de inteligencia (Greenfield, 1991) [5], por esta razón se considera que el pasar del uso de la piedra como arma básica a instrumento y adaptación funcional de las necesidades, como el caso de la fabricación de una navaja, representa la evolución de la extensión de la mano. En contraste Avital plantea la pintura como extensión del cerebro para preservar información como simbolización o notación pictórica, de manera asociada al artista (Mithen, 1988) [6]. De allí Avital argumenta el contraste del artista como notador y el diseñador como fabricante de herramientas, veamos algunas de estas diferencias: el arte es cognitivo, el diseño instrumental; el arte trabaja con extensiones del cerebro, el diseño con

extensiones del cuerpo; el arte opera con la organización de sistemas de símbolos, el diseño con organización de materiales; el arte abstrae lo concreto, el diseño concreta lo abstracto; el arte provoca cambios en los estados de la mente, el diseño en los estados de los hechos; el propósito del arte es la comunicación, la expresión y la metaforización, el propósito del diseño es el uso; el arte pasa de la pluralidad a la unidad, el diseño de la unidad a la pluralidad; el arte actúa directamente en la mente e indirectamente en la realidad, el diseño directamente en la realidad e indirectamente en la mente; el arte es inductivo y clasificatorio, el diseño deductivo; el arte pertenece a un mundo de símbolos: conexiones organizmicas (relacionado con la familia de teorías psicológicas holísticas), atemporales y sistémicas, el diseño al mundo de los objetos: conexiones mecanicistas, espacio-temporales; en el arte los símbolos obtienen su significado de otros símbolos (significado sistémico), en el diseño los objetos obtienen su significado y existencia de los sistemas de símbolos; el arte pertenece al mundo de universales (hólos), el diseño al mundo de particulares (partes); el arte como símbolo tiene referencia y auto-referencia, el diseño como sistema tiene referencia y no auto-referencia, de acuerdo a la paradoja de Russell o paradoja del barbero (Russell, 1902) [7]; el arte, metafórico e implicativo, el diseño factual y aplicativo; el arte trata con la idealización, generalización y diferenciación, el diseño con la especialización creciente y la especificación; el arte es un mundo de paradigmas: totalista y exclusivo con cambios paradigmáticos irreversibles, el diseño un mundo de estilos: con coexistencia de diferentes estilos y cambios reversibles; el ámbito cognitivo del arte se basa en la incompletitud del principio de representación o descripción, el ámbito objetual del diseño en la completitud y el acabado perfecto; el arte es holístico, análogo-digital, el diseño fragmentario de sistemas digitales; por último, el arte es abierto de extensividad infinita, el diseño cerrado y finito.

El uso de la técnica requiere de análisis y dominio, el figurativo de conceptos; la realidad es que el arte y el diseño se han desarrollado en diferentes etapas del *Homo sapiens* y la función cerebral explotada se ha vinculado a dichas etapas del desarrollo de la inteligencia humana, aunque se evidencia la mezcla de habilidades: manual, auditiva, visual, etc. Faste (1994) [8] desarrolla un concepto en Stanford como introducción a las necesidades de los estudiantes



de maestría en los programas de diseño mecánico, ingeniería de sistemas de fabricación y diseño de productos llamado *Ambidextrous Thinking*, con el objetivo de optimizar su pensamiento creativo e inducir el pensamiento sinestésico para conocimiento de sus productos; motivando el entendimiento de la relación entre percepción y resolución creativa de problemas para la fluidez y flexibilidad, en la generación de conceptos e ideas del diseño; direccionando su conciencia cognitiva a la valoración las experiencias ajenas. De allí se derivan las particularidades múltiples del ser humano, por lo tanto la convergencia y divergencia termina por derivar en la necesidad de construir métodos conjuntos sobre la base de la , que se define como La inteligencia imaginacional “la capacidad o habilidad de las personas para reaccionar y reflexionar lo que escuchan, leen, hablan y oyen para formar, percibir y crear nuevas ideas, métodos, e imágenes de forma instantánea o efectiva para resolver un problema y mejorar la toma de decisiones (Sun, 2018) [9], concibiendo de tal manera un territorio híbrido del conocimiento.

Respecto a la artificialidad natural, se parte de l idea de Simon (1969) [10], que ubica al diseño (como a la música) en el ámbito artificial. Hoy en día se evidencia la anexión de la naturaleza al cosmos de lo humano

—hecho fundamental que permite avanzar en un nuevo enfoque del diseño y la creación— para la exploración de la intermediación artificialidad y naturaleza desde una conciencia integradora. Asociadas a la teoría, praxis y poesis, las ciencias formales, naturales, sociales y artificiales, poseen sincronismos con fronteras borrosas que fuerzan su integración. A finales del siglo XX, se da el paso de la ciencia como conocimiento a ciencia como práctica y cultura, de acuerdo a los postulados de Pickerng (1992) [11], la ciencia consiste en las cosas hechas: habilidades, maquinas e instrumentos, relaciones sociales, hechos y teorías científicas o problemas por resolver del diseño. Al final toda esta relación de ciencia, cultura, política, técnica, tecnologías, economía y naturaleza, ha terminado por marcar rutas en todas las direcciones; una intersección que nos pone en medio de la “proliferación de híbridos” como dice Latour (1993, p.11) [12]; o la ruptura entre las fronteras ciencia, tecnología, política, economía, cultura y naturaleza. Entre estos híbridos se encuentran los microprocesadores biónicos, los alimentos transgénicos, el Viagra, el Prozac, los implantes electrónicos en el cerebro humano, las interfaces cerebro computador,

la clonación humana, la manipulación genética, la simulación, la realidad virtual, el internet, la inteligencia artificial, la cibernética, las redes de sensores sin cables, etc., diseños ilimitados con implicaciones casi imposibles de prever, para Mejía: La definición de Kant de límite como “lo que puede ser pensado, pero no conocido” ya no es para nosotros, los transgresores de todos los límites, los aventureros del genoma y del espacio, los miembros de una especie que está a punto de encontrar la inmortalidad biológica, pero ha perdido el sentido de una existencia simple. (Mejía, 2011, p. 175) [13]. Esa pérdida de la existencia simple planteada por Mejía, va a acompañada de lo que pretende firmar esta condición de integración: “No hay separación entre lo natural y lo artificial en la época actual, en tanto la hibridación hace parte de nuestro entorno”, mencionamos aquí dispositivos que demuestran dicha integración: marcapasos, aire acondicionado, audífonos, inhaladores, lentes de contacto, medicinas, lo trans etc., todo aquello que desde el diseño ha devuelto nuestra condición a la naturalidad o la alteración de las misma.

Respecto a lo trans se presentan aquí tres metáforas trans: transgénico, transgénero y transmedial: lo transgénico basado en las modificaciones artificiales con sus correspondientes consecuencias como producto del diseño, ya sea del campo de la ciencia o de la tecnología; lo transgénero como la opción por el diseño y que genera nuevos paradigmas con sus correspondientes nuevas variaciones en los conceptos culturales; y lo transmedial como producto de la hibridación de nuevas tecnologías y conceptos para la vida humana.

Respecto a lo otro, se refiere aquello alejado de las relaciones de poder asociadas al diseño a aquello que no se puede diseñar: a entornos culturales periféricos, a creencias y convicciones, a resistencias, a esencias artísticas, a movimientos sociales, al pensamiento y a los límites trazados por la ética y la bioética, lo cual constituye la esencia de este foro: otras miradas, otros contextos, otras palabras, otras configuraciones y otras opciones que pueden derivar en nuevas formas de ver lo mismo o nuevas construcciones derivadas de lo mismo; o en el mejor de los casos otras dialécticas.

*Héctor Fabio Torres*

### **3. Trxnsdiseñosotrxs**

Imaginar transdiseñotros abigarrados,  
multitudinarios, compluritarios, animales, bárbaros,

con waca (andino), con wakan (pradera americana), con espíritus, multisurarios.... chi'xi (aimara) es lo que se junta y se apiña sin mezclarse, tinkuy (encuentro quechua), mahi toi (maori), formas de crear que originaron los artefactos, desde un enfoque de gentes para quienes los materiales están tan vivos como plantas y los animales, como los espíritus... artefactos hermanos, amigos con los cuales nos vinculamos desde tiempos inmemoriales cuidados, rotos, con cicatrices. Convivenciales, con los cuales podemos conversar y que conversan con nosotros. Locales, localizados, indefinidos, ambiguos, inatrapables, en el interser en el tejido de las relaciones, en la genealogía de los encuentros, tantas maneras de mundear, pacarinas de las que provienen el ayllu, los iwis, los clanes, las tribus, en la intención de oralizar la literatura, más que de literalizar la oralidad. Sabiduría de los bárbaros más que conocimiento de los eruditos. Venimos de todas direcciones, policardinales, onmicardinales, exdustriales no industriales. No golpeamos la puerta del gueto profesional pidiendo inclusión, invitamos a los metódicos, a los que quieren igual lo diferente con lo mismo, a desclasificarse, a devolver la espontaneidad perdida, a reconocer el limitar como consecuencia del imita. Afuera no hay otros diseños, sino diseños otros, animistas, naturalezas narradas, diseñaturalezas, naturalturas, diseñaturas, y más allá de los diseños con otros nombres alternativas al diseño. Ha llegado la hora de txansdiseñostrxear...

*Alfredo Gutiérrez*

#### **4.Trxnsmatizaciones: Pensamiento Erístico, Alternativa Policardinal**

El “pensamiento de diseño”, que para diferenciarlo de “pensar el diseño” o “pensar para el diseño”, llamaremos Pensamiento Erístico [14], diferente pero parecido del Pensamiento Heurístico pero inspirados en Eris la diosa griega de la discordia, célebre por la manzana dorada que desencadenó la guerra de troya. El Pensamiento Erístico es una forma distinta de elaborar conocimiento paralela al Pensamiento Científico, el Pensamiento Artístico y el Pensamiento Humanista, pero que se sirve de estos, dada su deficiencia en herramientas para integrarse con el mito Epistemológico de la Investigación, como cajas de recursos hackeables, que interpreta y desarrolla de maneras, otras, propias. El diseño se solapa pues como un arte trans-en-ciencia o como una ciencia trans-en-arte.

No nos sirve pensamiento iterativo, ya que esta es solo una de estas herramientas, que se implanta dada la dinámica comercial, además pensamos que es una contradicción ya que es un bucle de ensayo error que va en contrasentido con las lógicas de la producción. Tampoco podemos considerar el Pensamiento Heurístico (descubrimiento creativo), ya que si bien es una forma de entender este pensamiento también es una traducción a la racionalidad causa efecto develación y para decirlo con un juego de palabras nos interesa también el circuito efecto-causa en su paso por las Corporizaciones. Eris sin embargo no sólo siembra la discordia (en el sentido creativo del término), sino que además la manzana dorada es un dispositivo que inaugura una metáfora de sentido de lo real-irreal, probable-posible, atravesado por el deseo, que nos permite desplegar poéticamente este pensamiento.

Si para el Pensamiento Científico se construye un edificio conceptual, para el Artístico un coro de sensaciones y para el Humanista una legión de sujetos, entonces el Pensamiento Erístico demanda una erupción de corporeidades. Somos lo que nos-producimos, literalmente nuestros artefactos se incorporan a nuestra materialidad y espiritualidad, y emergen cuerpos plurales, cuerpos colmenares, cuerpos expandidos, cuerpos ortopédicos, cuerpos protésicos, ecocyborgs que hacen fugas alrededor del sujeto de la modernidad y,, deus ex machina! Se precipitan en incorporaciones sutiles que nos negamos a aceptar hasta que nos abofetean o follan descaradamente. Sin embargo, no negamos las herramientas, prótesis y órtesis que nos dan la ciencia el arte y las humanidades, somos dependientes de estas para lograr una comunicación interdisciplinaria con estas, y así producir, comprender y acelerar las transformaciones y erupciones corpóreas que son la revolución del siglo XXI.

Epistemológicamente surge la pregunta ¿Cómo se conoce desde el proceso de transformación?... ¿De creación?. Y ¿Cómo desde el Pensamiento Erístico podemos también ampliar los campos de las ciencias, artes, y humanidades? Son interrogantes que surgen para tener en cuenta dentro del proceso de investigación en “Diseño” ya que tenemos que servirnos de las herramientas desarrolladas desde estas otras disciplinas que son un referente metodológico, ya que estamos incorporados en una dinámica cognitiva y colaborativa.

*Sergio Manuel Echeverry Noguera*

## 5. Trxnstdiseñosotrxx. Poéticas de Resistencia

La creación, en tanto poética, me recuerda el oficio, la mano, el barro, la arcilla, el cuidado silencioso de nosotros mismos. También un viejo libro en el que un filósofo griego, formuló con audacia una serie de instrucciones más o menos cuidadosas; palabras que, con el tiempo, fueron transmitidas, replicadas y seguidas con una devoción silenciosa. Hoy en día una serie de lógicas institucionales ocupan el lugar que antaño tenían las reglas de los libros, olvidamos que la creación se crea a sí misma, no solamente porque se impone sus propias reglas sino porque el creador busca por el placer de la búsqueda, por disfrutar el camino. El método no solo es un conjunto de reglas transportables, sino la templanza de extender los pies y saberse en *tránsito*, de inventarnos esos bosques, esos parajes de la incertidumbre y el azar, donde estaba lo dado. Lo que me parece inseparable de la vida, también me parece de las palabras, los discursos y las prácticas estéticas, la relación ineludible con el tiempo, la cercanía con el ocaso. Alfredo decía que los no creyentes, en el momento de la muerte, no les cerraban los ojos, porque así sus ojos no pueden dejar de ver la tierra, la tierra, ese no-cielo, ese bosque, esas manos de arcilla y el cuidado de nosotros mismos.

*Pedro Antonio Rojas*

## 6. Trxnstdiseñosotrxx e el Fenómeno de lo Trans y lo Otro

La creación en diseño se ha convertido en un concepto intencionado, revalorado y dogmatizado por las implicaciones epistemológicas producto de las tradiciones académicas y posturas teóricas que se resisten al cambio, instaurándose como autónomas y casi inamovibles, interfiriendo en la libertad y en la apertura a la inclusión de nuevas teorías, interpretaciones y relaciones expresivas.

Trxnstdiseñosotrxx es el fenómeno de lo *Trans* y lo *TT* como un sistema social del diseño que afecta el pensamiento del diseñador para crear nuevos contenidos y experiencias, sólo posibles de incorporar a través de la interpretación, la significación y la representación dinámica del territorio; como experiencias transducidas desde las observación, la memoria y los imaginarios.

Así la creación en diseño pensado desde el eje de la transformación y pensamientos otros, es una superficie de contacto afectada por relaciones sociales, la comunicación, la tecnología y las características del

entorno. En tanto que, el papel del diseñador deberá ser el de un agente de transformación incluyente de la tradición, la memoria y los imaginarios cambiantes que modelan la contemporaneidad y el territorio que habita.

*Andrés Uriel Perez Vallejo*

## 7. Trxnstdiseñosotrxx, Otras Culturas

Como práctica social, el acto de diseño conmina al reconocimiento de los rasgos inherentes ancestrales o saberes característicos de la cultura sur u otras culturas, de los diseños otros que se encuentran en la periferia del conocimiento, del arte o la ciencia, en la misma transversalidad del ser; el diseño marginal como respuesta, la reivindicación de la cotidianidad, del trabajo manual y el hacer pensando propio de la artesanía; el diseño como concepto subversivo a la idea del progresismo contemporáneo, al desbordado afán de la creación técnica que siempre transita las sinuosidades de la autodestrucción.

*Cristian Zambrano*

## 8. Trxnstdiseñosotrxx Tecnologías

La cultura como registro lineal de experiencias humanas acumuladas, normas y costumbres que maneja o proporciona una identidad social se hunde bajo el exceso de información. En las sociedades mediatizadas donde el funcionamiento de las instituciones, las prácticas y los conflictos culturales comienzan a estructurarse en relación directa con la existencia de los medios, la cultura empieza a dejar de tener un carácter rememorante que asegure su recuperabilidad y su transmisión. Ahora se mira menos hacia el pasado, a la conservación de saberes acumulados y a la historia. Se ve hacia el presente, al procesamiento, a la invención de nuevo conocimiento; ha dejado de comportarse como una memoria de archivo para transformarse en una memoria de almacenamiento donde se interconectan datos y sujetos para generar conocimiento. La memoria se encuentra en cambio constante produciendo nuevas formas de representación a partir de imágenes e ideas transmitidas, ha dejado de formar singularidades únicas e irrepetibles en lugares o espacios. Al contrario, es fluida, dinámica, resonancia del otro y su diferencia en cada singularidad articulada, eco que se dispersa hacia todas las direcciones en tiempo real sin conciencia de otredad, en simultáneo, múltiple, diversa; con la misma

lógica de lo vivo como reproducción miniaturizada del sistema al que pertenece.

Internet nos permite recorrer una distancia instantáneamente, somos regidos por el tiempo, pero no por el espacio esta es la experiencia de vida denominada hiperrealidad donde lo real y lo virtual son inseparables aquí, las imágenes cobran mayor valor que la realidad, lo real no se borra en favor de lo imaginario, se borra en favor de lo más real que lo real lo hiperreal. El medio digital produce memorias de segunda mano provenientes del flujo de la información de internet donde no existe una perspectiva no hay diferencia entre pasado y presente todo se encuentra en desorden, los nuevos medios convierten la memoria en objetos efímeros de libre interpretación, reinterpretados por cada observador desde la multiplicidad de relaciones y acontecimientos mundos posibles donde todas las posibilidades condicionan el presente y construyen una identidad colectiva. En palabras de Deleuze, el mundo es un virtual, una multiplicidad de relaciones y de acontecimientos que se expresan en agenciamientos colectivos de enunciación (en las almas) que crean lo posible.

Las memorias de red hablan sobre el ahora, de todo aquello que copertenece a un mismo tiempo, a la sincronía, a la plena y efímera actualidad donde todo está calculado, auditado y realizado de antemano impidiendo que algo acabe y al mismo tiempo impidiendo ver más allá del presente. Debido a la intervención de las tecnologías digitales más allá del fin aparece la realidad programada donde la memoria, las emociones, la sexualidad y la inteligencia se vuelven progresivamente inútiles.

*Jaime Franco*

## 9. Trxnsmultimedios, Otra Vía

Cada vez es más difícil sostener la idea de la clasificación en algunos campos del conocimiento y más aún de las prácticas especializadas. En específico si se acepta que en el presente, la humanidad afronta cambios y hostilidades cada vez más amenazantes y con un creciente número de población: Los problemas sociales vienen en aumento, desde las hambrunas, otros desastres ambientales, desigualdades a todo nivel, por citar algunas situaciones alarmantes.

En este sentido, clasificar conocimientos vitales para afrontar las amenazas y ponerlos en manos de unos pocos

expertos o sesgar las relaciones y complejidades de mega-fenómenos, parece hoy día insostenible. Una tesis de doctorado que, por ejemplo, focalice un complejo, queda insuficiente. Este es el paradigma clásico por el que se ha conducido el conocimiento académico.

En *otra* vía, y retomando la idea de las situaciones alarmantes y el cuantagotas de la clasificación, se pone de manifiesto la necesidad de dar apertura al pensamiento relacional y las *otras* lógicas, u *otros* modos de mundos. ¿cuáles? todas, todos. Fundamentalmente, todo aquello que permitan comprender gran parte de lo que ponen de manifiesto las actuales dinámicas complejas, las capacidades y las mentes. (¿por qué en un doctorado se siguen graduando proyectos aislados, si se acepta que existen grandes temas transversales?).

Por lo anterior, es cada vez más difícil sostener la idea de líneas dentro del doctorado. Si el doctorado es el ámbito donde se piensa complejamente, éste va más allá de las parcelas. Es factible, en el sentido clásico-foráneo, graduarse demostrando que se sabe investigar-clásico, un grano, del gran complejo de cada proyecto. Con ello se hace la tarea, con ello las líneas facilitan tanto el manejo de grupos, como la idea del seguidor. Pero alcanzar a esbozar la complejidad de un campo, parece hoy día más atinado al pensamiento de frontera de estos estudios en el lugar de la academia (más pedir colaboración y menos mostrar dominio). Claro, dirán, que la línea permite ir a profundidad, pero al costo de la miopía, y del paliativo.

En conclusión, se ha dicho que la clasificación resulta interesante pero insuficiente, como insuficiente resulta el modelo clásico de la educación (incluida la doctoral). Que la complejidad de los problemas que afronta la humanidad y los otros seres, no dan lugar a soluciones parciales, focales y mucho menos que mantengan lo insostenible y defuturado. Se insiste, como múltiples textos y gentes lo han antedicho, se propone *trans*-pasar las líneas, incluir lo para-consistente, lo holístico y complejo, echar mano de supuesto prohibido, lo que es sombra, lo soterrado.

Finalmente, se ha dicho que las líneas del doctorado en consecuencia, deben dinamizarse en lo obvio, todas ellas se traspasan unas a *otras* y el trabajo por venir debería de modo alternativo ocurrir por las grandes problemáticas compartidas que desborden a los participantes y los invitan a la sincronización. Con ello el impacto del doctorado sería *otro*. **Por lo mismo, diseño de otros modos, en palabras y obras, con todos sus intersticios**

**al descubierto y por descubrir, a nuestras maneras,**  
es lo que puede entreverse. Bienvenidos.

*Fernando Alberto Alvarez*

## Referencias

- [1] Masagué, S. G., & Macià, J. L. (2015). User-Centered Design for Emotion. A Case Study in Wellness Products. *Complex Systems Design & Management*, 193-206. doi:10.1007/978-3-319-11617-4\_14
- [2] Jacucci, G., & Campagnolo, G. M. (n.d.). Social Practice Design. *Phenomenology, Organizational Politics, and IT Design*, 273-288. doi:10.4018/978-1-4666-0303-5.ch015
- [3] Political Physics : Deleuze, Derrida and the Body Politic. (2001). doi:10.5040/9781472547323
- [4] Avital, T. (1992). The Complementarity of Art and Design. (G. C. Cupchik, & J. Laszlo, Eds.) *Emerging Visions: Contemporary Approaches to the Aesthetic Process*, 64-83.
- [5] Greenfield, P. M. (1991). Language, tools and brain: The ontogeny and phylogeny of hierarchically organized sequential behavior. *Behavioral and brain sciences*, 14(04), 531-551. Recuperado de: <https://goo.gl/SxiJsn>
- [6] Mithen, S. J. (1988). To hunt or to paint: animals and art in the Upper Palaeolithic. *Man*, 23 (4), 671-695.
- [7] Russell, B. (1902). Letter to Frege. From Frege to Gödel, 124-125.
- [8] Faste, R. A. (1994). Ambidextrous thinking. En: *Innovations in Mechanical Engineering Curricula for the 1990s*. Nueva York, Estados Unidos: American Society of Mechanical Engineers. Reuperado de: <https://goo.gl/nRYH9H>
- [9] Sun, Z. (2018). Imaginational Intelligence: A New Frontier for Innovation, Creativity and Intelligence Development in the Age of Big Data.
- [10] Simon, H. A. (1996). *The sciences of the artificial*. Cambridge, Estados Unidos: MIT press.
- [11] Pickering, A. (Ed.). (1992). *Science as practice and culture*. University of Chicago Press.
- [12] Latour, B. (1993). *Nunca hemos sido modernos*. Madrid, España: Editorial Debate.
- [13] Mejía R., (2009). *En el jardín de Mendel*. Medellín, Colombia: Universidad de Antioquia.
- [14] Schopenhauer, A., & Claros, L. F. M. (1997). *Dialéctica erística o el arte de tener razón, expuesta en 38 estratagemas*. Trotta.

## Gestión y Transmisión del Conocimiento

<sup>1</sup>Oscar Eugenio Tamayo Alzáte, <sup>2</sup>Camilo Andrés Angulo Valenzuela, <sup>3</sup>Nelson Javier Espejo Mojica, <sup>4</sup>Juanita González Tobón, <sup>5</sup>Daniel Antonio León Blanco, <sup>6</sup>Enrique Medina Quintero, <sup>7</sup>William Ospina Toro, <sup>8</sup>Alejandro Proskahuer Muñoz

<sup>1</sup>Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, oscar.tamayo@ucaldas.edu.co

<sup>2</sup>Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá, Colombia, camilo.angulo@utadeo.edu.co

<sup>3</sup>Universidad Autónoma de Manizales, Manizales, Colombia, nespejom@autonoma.edu.co

<sup>4</sup>Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia, gonzalez-juanita@javeriana.edu.co

<sup>5</sup>Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca, Popayán, Colombia, leonblanco@unimayor.edu.co

<sup>6</sup>Presidencia de la República para Consejos Superiores, Bogotá, Colombia, enrique.medina.q@gmail.com

<sup>7</sup>Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, william.ospina@ucaldas.edu.co

<sup>8</sup>Fundación Universitaria del Área Andina, Pereira, Colombia, aproskahuer@areandina.edu.co

### Introducción

Pensar en la gestión y transmisión de conocimiento en diseño ha llevado a plantear una serie de postulados o tesis sobre los cuales se fundamentan las investigaciones doctorales que en esta línea se desarrollan, en las que se busca reflexionar, entre otros aspectos, sobre el aprendizaje y la enseñanza del diseño, por lo que se torna fundamental plantear lo siguiente:

### Se Busca la Formación de Pensadores Críticos en Diseño

El propósito central de la educación es aportar a la formación de pensadores críticos, reflexivos y creativos. En tal sentido, formar en pensamiento crítico implica, entre otros aspectos, lograr que los estudiantes solucionen problemas y tomen decisiones pertinentes, argumenten y usen lenguajes adecuados y autorregulen sus aprendizajes, propósitos que deben ser comunes en los diferentes campos de formación. de manera particular, nos cuestionamos sobre ¿qué es pensar críticamente en diseño?

Como acto humano, el diseño implica el diseñar y lo diseñado; por tanto, enseñar a diseñar es sinónimo de enseñar a proyectar. Lo implícito de esta reflexión es que se aprende mediante la puesta en marcha de la misma acción proyectiva, la misma que guía el aprender. En este sentido, el diseño lleva implícito un hábito o método, es decir, un proceso de efectuación, que se fundamenta en la manera particular como genera conocimiento desde el diseño (Schön, 1983; Simon, 1996; Archer, 2005) a partir de buscar comprensiones en cómo se piensa en

diseño (Buchanan, 1992; Visser, 2006; Cross, 2006; Dorst, 2011; Cross, 2011; Goel, 2014) y se investiga en diseño (Archer, 1981 y 1995; Fayling, 1993; Buchanan, 2001; Borgdorff, 2005; Saikaly, 2005; Hernández, 2006; Krippendorff, 2007; Sarquis, 2008; Yee, 2009; Sevaldson, 2010; Gaver, 2014; Godin y Zahedi, 2014) para traerlos al campo de la educación en diseño (Eastman, Newstetter, & McCracken, 2001; Baynes y Roberts, 2005; Cardella, Atman & Adams, 2006).

### Nos Sustentamos en los Aportes de Nueva Ciencia del Aprendizaje, para Traerlos al Campo del Diseño

La nueva ciencia del aprendizaje se sustenta en los aportes que se realizan desde diversas áreas como la ciencia cognitiva, la psicología educativa, la inteligencia artificial, la antropología, la neurociencia, la semiótica, la lingüística, la didáctica, entre otras disciplinas (Sawyer, 2006), donde se pueden reconocer cinco influencias fundamentales en el proceso del aprendizaje, que son importantes para tener en cuenta a la hora de buscar comprensión por el aprendizaje de cualquier campo, incluido el del diseño: el constructivismo, la ciencia cognitiva, la tecnología educativa, la investigación sociocultural y el estudio del conocimiento disciplinario. Lo anterior ofrece un marco para pensar la gestión y transmisión del conocimiento en diseño, en la búsqueda por lograr un aprendizaje en profundidad para el que hay que tener en cuenta diferentes aspectos



que ya se han estudiado en el campo de las ciencias (Orrego, Tamayo y Ruiz, 2016) muy pertinentes a la hora de estudiar y proponer para la educación en diseño, como: “el aprendizaje desde la perspectiva evolutiva; la metacognición y su relación con los procesos de enseñanza y aprendizaje; el lenguaje y la argumentación como mecanismos mediadores del pensamiento de los individuos; la motivación en el contexto de la didáctica (del diseño); la historia y epistemología como aspectos centrales para la apropiación del conocimiento (de diseño); la enseñanza (del diseño) desde una perspectiva socio-científica; las representaciones en la enseñanza y el aprendizaje (del diseño); y la modelización de la didáctica (del diseño)” (p. 19).

### **El Aprendizaje de da en la Medida que las Representaciones se Constituyen como Mediaciones**

La representación externa del conocimiento se da en diversos formatos o modos, y vehiculizan el pensamiento en un área determinada (Martí, 2003). Por lo tanto, es posible plantear que el aprendizaje en diseño se da entonces en la medida que el estudiante es capaz de transitar entre los múltiples modos semióticos (o representaciones) que le sirven tanto para pensar en el campo particular del diseño, como para dotar de sentido y argumentar aquello que proyecta. Lo anterior se apoya en comprender estas representaciones como mediadores de la acción (Wertsch, 2006), que cambian a quien las utiliza, al exigirle destrezas nuevas para su uso.

Acción, pensamiento y lenguajes se constituyen en ejes centrales en el proceso de aprendizaje. Dado lo anterior es fundamental que el estudiante vaya adquiriendo los lenguajes o los diversos formatos representacionales del diseño y, en la medida que se da este proceso su pensamiento y acción interactúan en tal propósito.

Se hace entonces interesante el comprender el papel de las múltiples representaciones (Martí, 2003), múltiples modos o multimodalidad (Kress & van Leeuwen, 2001; Kress, 2005; Kaltenbacher, 2007; Jewitt, 2009; Knox, 2013) en el diseño, más aún cuando son reconocidas por la Industrial Designers Society of America (IDSA) (<http://www.idsa.org/education/how-they-do-it>), al menos treinta y dos maneras a los que acude el diseñador para proyectar.

### **El Aprendizaje es un Proceso Gradual, que**

### **va Evolucionando y debe irse Complejizando en la Medida que los Estudiantes Avanzan en el Currículo de Diseño**

Una de las dificultades más evidentes que presentan los estudiantes al inicio del aprendizaje formativo en el diseño es la que refiere a la acción de articular el saber, el pensar y el representar. Asumimos una perspectiva gradual, evolutiva, en todo proceso de aprendizaje, en contra de considerar el logro de aprendizajes por cambio conceptual, procedimental o axiológico.

Al enfrentar problemas de diseño, el estudiante debería empezar por dar respuesta a situaciones que le son familiares, y por lo tanto lo motivan, con el fin de ir adquiriendo el conocimiento, las habilidades y la estructura de pensamiento necesarios que son prerequisite para el aprendizaje de las siguientes (Sawyer, 2006).

La definición de conocimientos que debería adquirir el estudiante en cada nivel de estudio se van dando en clave evolutiva (Orrego, Tamayo & Ruiz, 2016), y se organizan a partir de cuatro tipos de instrumentos didácticos (Reigeluth & Stein, 1983): Los epítomes, los niveles de elaboración, los prerequisites de aprendizaje y las estrategias didácticas de apoyo.

Los epítomes son las agrupaciones de conocimientos y competencias que el estudiante debería adquirir y desarrollar en cada nivel. Se estructuran en un contenido organizador, que para el aprendizaje de diseño se apoyaría en la situación o problema de diseño que el estudiante propone y busca solucionar. Los niveles de elaboración hacen referencia a los diferentes niveles de complejidad que enfrenta el estudiante de un nivel a otro mediante la ampliación sucesiva de conceptos, estrategias, habilidades y competencias, por lo que los epítomes y los niveles de elaboración se encuentran estrechamente ligados. Los diferentes niveles de elaboración y complejidad de las situaciones o problemas de diseño que el estudiante deberá afrontar pueden establecerse con base en diferentes criterios como: profundidad, conocimiento, metodologías y competencias, entre otros y deben ser establecidos por los docentes de acuerdo con los epítomes década nivel.

Referente a los prerequisites, Reigeluth y Stein (1983), consideran que es labor del docente activar los conocimientos previos y las estrategias que le permitirían al estudiante asimilar los elementos fundamentales del aprendizaje al que se enfrenta el estudiante. En este sentido los conocimientos y saberes previos en el

aprendizaje del diseño empezaría por los elementos y situaciones del entorno que luego se irían ampliando a situaciones de mayor complejidad en las que el estudiante aplicará los conocimientos adquiridos en un nivel anterior y al mismo tiempo deberá ir adquiriendo los conocimientos necesarios que le permitan dar respuesta a las situaciones de mayor complejidad que se le presentan en el siguiente nivel.

Las estrategias didácticas de apoyo hacen referencia no solo a los recursos tecnológicos, sino también al conjunto de constructos teóricos y estrategias que estimulan en el estudiante la autonomía y el autocontrol del propio proceso, es decir, a hacer conciencia sobre sus procesos metacognitivos (Flavell, 1979; Martí, 1999; Tamayo 2006 y 2007; Cadavid & Tamayo, 2013), ya que es el estudiante quien debe decidir qué conocimiento necesita para hacer frente a la situación planteada en cada epítome.

Esta visión del aprendizaje, a partir de epítomes, representa un cambio profundo en la manera de pensar el aprendizaje del diseño lo que en consecuencia debería repercutir en las estrategias y modelos de enseñanza de este, ya que los que moviliza los modelos de enseñanza depende del conocimiento y saber que se tenga de los modelos de aprendizaje.

### **El Aprendizaje en Diseño se Potencia con Prácticas en Grupo y Trabajando Problemas que le Pertenezcan al Estudiante**

Por lo general, la enseñanza en las escuelas de diseño se da a partir de problemas propios del campo epistemológico construido por las comunidades académicas que los estudiantes abordan de manera individual o en equipo, según disponga el docente.

En una enseñanza orientada desde los principios epistemológicos del campo del diseño se tiende a desconocer al sujeto (estudiante) y sus problemas con el campo y su contexto cultural social. Los problemas formulados desde la epistemología del campo de saber que se plantean en clase, son de interés mayoritario del docente, priorizando al sujeto que enseña sobre el que aprende y alejándose de los problemas auténticos del estudiante, que nacen de sus propias preocupaciones y que realmente se vinculan con un aprendizaje profundo que transforman al sujeto (Tamayo, 2018). Por lo tanto, el docente comprender cómo se produce el aprendizaje de sus estudiantes (Martón et al, 2004; Sawyer, 2006), antes que centrarse en preocupaciones epistemológicas,

representadas en ejercicios problemáticos.

Una vez re-enfocado el problema, el buen aprendizaje en diseño fluye mejor cuando se realiza desde una práctica social que potencia el intercambio de saberes y las experiencias desde diversos contextos (Scmidt, 1994). La construcción de conocimiento que ahí se da, a través de la mente extendida (Clarck & Chalmers, 2002) y cognición distribuida (Salomon, 2001) y las relaciones interpersonales (Benítez & Arias, 2015), permite una transformación de las voluntades e intenciones individuales que se enfocan solo en un aspecto del problema, aquel que resuena con las habilidades subjetivas, en voluntades e intenciones colectivas, donde se amplía el enfoque con diversas manifestaciones de objetivación (Horta, 2012). De igual forma la responsabilidad compartida que exige ese trabajo grupal, propicia una regulación de procesos dada por las dinámicas del colectivo, que a su vez revitaliza los intereses y voluntades de los sujetos.

### **Referencias**

- 1.Archer, B. (1981). A View of the Nature of Design Research, Department of Design Research, Royal College of Arts, London. En: J. Robin and J. A. Powell, eds. Design: Science: Method. The Design Research Society Conference, Portsmouth, 1980. Guilford, United Kingdom: Westbury House, pp 30-47.
- 2.Archer, B. (1995). "The Nature of Research", en *Co-design, Interdisciplinary Journal of Design*, January 1995, pp 6-13
- 3.Archer, B. (2005 [1979]). "The Three Rs". En Archer, B., Baynes, K. & Roberts, P., *A framework for Design and Design Education*. Research Group, Department of Design and Technology. United Kingdom: Loughborough University and The Design and Technology Association -DATA. pp. 8-15. Artículo original Archer, B. (1979). The Three Rs. *Design Studies*, volume 1, number 1, pp 18-20. <sup>[1]</sup><sub>SEP</sub>
- 4.Baynes, K., & Roberts, P. (2005). "Design Education: the Basic Issues". En Archer, B., Baynes, K. & Roberts, P., *A framework for Design and Design Education*. Research Group, Department of Design and Technology. United Kingdom: Loughborough University and The Design and Technology Association -DATA. pp. 44-51.
- 5.Benítez, E., & Arias, J. (2015). El aprendizaje colectivo. Estrategias para la construcción del conocimiento en el aula taller. Escritos en la Facultad

Nº109. Año XI, Vol. 109, Agosto 2015, Buenos Aires, Argentina.

6.Borgdorff, H. (2005). El debate sobre la investigación en las artes. *Encuentro Arte como Investigación en Felix Meritis*. Encuentro llevado a cabo en Ámsterdam, Holanda. Recuperado de: [http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:vH4DddAmN0sJ:www.gu.se/digital%20Assets/1322/1322698\\_el-debate-sobre-la-investigaci--n-en-las-%20artes.doc+&cd=1&hl=es&ct=clnk&client=firefox-b](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:vH4DddAmN0sJ:www.gu.se/digital%20Assets/1322/1322698_el-debate-sobre-la-investigaci--n-en-las-%20artes.doc+&cd=1&hl=es&ct=clnk&client=firefox-b)

7.Buchanan, R. (1992). *Wicked problems in design thinking*. *Design issues*, 5-21.

8.Buchanan, R. (2001). Design research and the new learning. *Design issues*, 17(4), 3-23.

9.Cadavid, V & Tamayo, O. E. (2013). Metacognición en la enseñanza y en el aprendizaje de conceptos en Química Orgánica. *Enseñanza de las ciencias*, no Extra, p. 546-550.

10.Cardella, M. E., Atman, C. J., & Adams, R. S. (2006). Mapping between design activities and external representations for engineering student designers. *Design Studies*, 27, 5-24.

11.Chevallard, Y. (1997). La transposición didáctica. Del saber sabio al saber enseñado. Buenos Aires: Aique grupo editor.

12.Clark, A., & Chalmers, D. (2002). The Extended Mind. In D. Chalmers (Ed.), *Philosophy of mind: Classical and contemporary readings*. Oxford: Oxford University Press.

13.Cross, N. (2006). *Designerly ways of knowing*. Alemania: Springer.

14.Cross, N. (2011). *Design Thinking*. Understanding how the designers think and work. Nueva York: Berg.

15.Dorst, K. (2011). The core of “design thinking” and its application. *Design Studies*, 32, 521-532.

16.Eastman, C., Newstetter, W., & McCracken, M. (Eds.). (2001). *Design knowing and learning: Cognition in design education*. Elsevier.

17.Flavell, J. H. (1979). Metacognition and cognitive monitoring: A new area of cognitive–developmental inquiry. *American psychologist*, 34(10), 906-911.

18.Frayling, C. (1993). *Research in art and design*. Royal College of Art Research Papers series 1(1). London: Royal College of Art.

19.Hernández, F. (2006). “Campos, temas y metodologías para la investigación relacionada con las artes”. En Gómez, M., Hernández F., y Pérez, H.C. *Bases para un debate sobre investigación artística*. Madrid:

Ministerio de Educación y Ciencia, pp. 681-713.

20.Gaver, W. (2012). What should we expect from research through design?. In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (pp. 937-946). ACM. 5-10 de Mayo. Austin, Texas, USA. Recuperado de: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2208538>

21.Godin, D., & Zahedi, M. (2014). Aspects of research through design: a literature review. *Proceedings of Design Research Society - DRS 2014*, volumen 281. Umeå Institute of Design, Suecia. Recuperado de: <http://www.drs2014.org/media/648109/0205-file1.pdf>

22.Goel, V. (2014). Creative brains: designing in the real world. *Frontiers in Human Neuroscience*, 8, Article 241, 1-14.

23.Horta, A. (2012). *Trazos poéticos sobre el diseño. Pensamiento y teoría*. Manizales: Universidad de Caldas.

24.Industrial Designers Society of America - IDSA. (2018). How they do it. [online] Disponible en: <http://www.idsa.org/education/how-they-do-it> [Accessed 3 Jan. 2018].

25.Jewitt, C. (Ed.). (2009). Introduction. En *The Routledge handbook of multimodal analysis* (pp. 1-7). London: Routledge.

26.Kaltenbacher, M. (2007 [2004]). Perspectivas en el análisis de la Multimodalidad: desde los inicios al estado del arte. *Revista latinoamericana de estudios del discurso*, 7(1), 31-57. [Trad. C. Gabriela D’Angelo. Traducción de «Perspectives on Multimodality: from the early beginnings to the state of the art», en *Information Design Journal + Document Design*, Vol. 12: 3, 2004, pp 190-207. Publicado con permiso de John Benjamins Publishing Company, Amsterdam/Philadelphia. [www.benjamins.com](http://www.benjamins.com)] Tomado de: <https://raled.comunidadeled.org/index.php/raled/issue/view/15/showToc>

27.Knox, J. S. (2013). Multimodality and systemic functional analysis. En C. A. Chapelle (Ed.), *The Encyclopedia of applied linguistics* (pp. 1-7). United Kingdom: Blackwell Publishing. DOI: 10.1002/9781405198431.wbeal0836

28.Kress, G. & Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse. The modes and media of contemporary communication*. London: Arnold.

29.Kress, G. (2005). El alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación. Archidona (Málaga): Aljibe.

30.Krippendorff, K. (2006). "An Exploration of Artificiality", en *Artifact*, 21 April 2006, vol.1, núm. 1, pp. 17-22.

31.Krippendorff, K. (2007). "Investigación en diseño, ¿un oxímoron?". Traducción con fines exclusivamente académicos por: Alfredo Gutiérrez Borrero (2011). Recuperado de: [https://www.academia.edu/11570530/INVESTIGACI%C3%93N\\_EN\\_DISE%C3%91O\\_UN\\_OX%C3%8DMORON\\_por\\_Klaus\\_Krippendorff\\_traducci%C3%B3n\\_al\\_espa%C3%B1ol\\_2011\\_Título original: Krippendorff, K. \(2007\). Design Research, an Oxymoron?](https://www.academia.edu/11570530/INVESTIGACI%C3%93N_EN_DISE%C3%91O_UN_OX%C3%8DMORON_por_Klaus_Krippendorff_traducci%C3%B3n_al_espa%C3%B1ol_2011_Título_original:_Krippendorff,_K._(2007)._Design_Research,_an_Oxymoron?). Design research now, 67-80. Disponible en: [http://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1045&context=asc\\_papers](http://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1045&context=asc_papers)

32.Martí, E. (1999). Metacognición y estrategias de aprendizaje. En: Pozo, J. I. y Monereo, C. *El aprendizaje estratégico* (pp. 111-121). Madrid: Aula XXI-Santillana.

33.Martí, E. (2003). Representar el mundo externamente. La adquisición infantil de los sistemas externos de representación. Madrid: A. Machado Libros S.A.

34.Marton, F., Tsui, A. B., Chik, P. P., Ko, P. Y., & Lo, M. L. (2004). *Classroom discourse and the space of learning*. Routledge.

35.Orrego, M., Tamayo, O.E., & Ruiz, F.J. (2016). *Unidades didácticas para la enseñanza de las ciencias*. Manizales: Editorial Universidad Autónoma de Manizales.

36.Reigeluth, Ch. M. & Stein, F.S.(1983). The Elaboration Theory of Instruction. En Ch. M. Reigeluth (ed.). Instructional design theories and models: an overview of their current status. Hillsdale, New Jersey: L. Erlbaum.

37.Saikaly, F. (2005, Marzo). Approaches to design research: Towards the designerly way. In *sixth international conference of the European Academy of Design* (EAD06), University of the Arts, Bremen, Germany. Recuperado de: [http://ead.verhaag.net/fullpapers/ead06\\_id187\\_2.pdf](http://ead.verhaag.net/fullpapers/ead06_id187_2.pdf)

38.Salomon, G. (2001). Cogniciones Distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas. Buenos Aires: Amorrortu Ediciones.

39.Sarquis, J. (2008). *La investigación proyectual, Precisiones*. Buenos Aires. Tomado de: <http://jorgealbertosarquis.blogspot.com.co/2012/04/precisando-la-investigacion-proyectual.html>

40.Sawyer, R. K. (Ed.). (2006). *The Cambridge handbook of the learning sciences*. Nueva York:

Cambridge University Press.

41.Schön, D. (1983). *The Reflective Practitioner: How professionals Think in Action*. New York: Basic Books.

42.Sevaldson, B. (2010). "Discussions & Movements in Design Research", en *FORMakademisk*, vol. 3, núm. 1, pp. 8-35.

43.Simon, H. A. (1996). *The sciences of the Artificial*. 1969. Cambridge: The MIT Press.

44.Schmidt, K. (1994). Modes and mechanisms of interaction in cooperative work. Risø National Laboratory, Roskilde, Denmark. Retrieved from [https://www.researchgate.net/profile/Kjeld\\_Schmidt/publication/257561154\\_Modes\\_and\\_Mechanisms\\_of\\_Interaction\\_in\\_Cooperative\\_Work\\_Outline\\_of\\_a\\_Conceptual\\_Framework/links/004635256bfb898e5000000.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Kjeld_Schmidt/publication/257561154_Modes_and_Mechanisms_of_Interaction_in_Cooperative_Work_Outline_of_a_Conceptual_Framework/links/004635256bfb898e5000000.pdf)

45.Tamayo, O. E. (2006). La metacognición en los modelos para la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias. *Los bordes de la pedagogía: del modelo a la ruptura*, 275-306

46.Tamayo, O. E. (2007). La reflexión metacognitiva en el aprendizaje de conceptos científicos. *Novedades educativas*, 192 (193), 106-112.

47.Tamayo, O. E. (2018). Seminario de Investigación: Gestión y Transmisión del Conocimiento. *Doctorado en Diseño y Creación – Universidad de Caldas, 7 al 9 de marzo de 2018*.

48.Visser, W. (2006). *The cognitive artifacts of designing*. Londres: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

49.Wertsch, J. V. (2006). La mente socio cultural. Aproximaciones teóricas y aplicadas. Madrid.

50.Yee, J. (2009). Capturing tacit knowledge: Documenting and understanding recent methodological innovation used in design doctorates in order to inform postgraduate training provision. *EKSIG 2009: Experiential Knowledge, Method & Methodology 19 June 2009*. Recuperado de: <http://nrl.northumbria.ac.uk/8826/>



## **Comité de Programa**





Agustín Rubio Alcover / Universitat Jaume I de Castellón  
Alejandro Valencia–Tobón / Universidad Autónoma de Occidente  
Alex García–Topete / University of Texas at Dallas  
Alfredo Gutiérrez Borrero / Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano  
Andrés Felipe Roldán / Universidad de Caldas  
Antonio Stalin García Ríos / Universidad de Pamplona  
Aurelio A. Horta Mesa / Universidad Nacional de Colombia  
Ayda Nidia Ocampo Serna / Universidad de Caldas  
Barney Ríos Ocampo / Universidad La Gran Colombia Seccional Armenia  
Beatriz Peralta Duque / Universidad de Caldas  
Camilo A. Angulo / Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano  
Camilo Ernesto Hermida Benitez / Politécnico Grancolombiano  
Carlos Fdo Alvarado / Univesidad de Manizales  
César González Ochoa / Universidad Nacional Autónoma de México  
Christian Felipe Lizarralde Gómez / Universidad del Valle  
Claudia Fernández Silva / Universidad Pontificia Bolivariana  
Claudia Jurado Grisales / Universidad de Caldas  
Cleomar de Sousa Rocha / Universidade Federal de Goiás  
David Andrés Zapata Arias / Universidad de Caldas  
Eduardo Adrian Russo / Universidad Nacional de La Plata  
Edwin Aguirre Ramírez / Universidad Autónoma de Ciudad Juárez  
Emmanuelle Gutiérrez y Restrepo / UNED - Fundación Sidar  
Felix Augusto Cardona Olaya / Universidad Antonio Jose Camacho  
Fernando Alberto Álvarez Romero / Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano  
Gabriel Mario Vélez Salazar / Universidad de Antioquia  
Germana Carolina Soler Millan / Universidad de Caldas  
Gloria Hoyos Bustamante / Universidad Nacional de Colombia  
Guillaume Bruno Roux / Universidad de Caldas  
Héctor Fabio Torres Cardona / Universidad de Caldas  
Humberto Muñoz / Universidad Nacional de Colombia  
Iliana Hernández García / Pontificia Universidad Javeriana  
Isidro Moreno Sánchez / Universidad Complutense de Madrid  
Jaime Alejandro Rodríguez / Pontificia Universidad Javeriana  
Jaime E. Cortés Fandiño / Universidad Minuto de Dios  
Jaime Pardo Gibson / Pontificia Universidad Javeriana  
Jesús Alejandro Guzmán Ramírez / Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano  
John Wilson Herrera Murcia / Universidad Autónoma de Occidente  
Jorge Restrepo Múnera / Hypercubus  
José Isaac Cortés / Universidad de Guadalajara  
José Manuel Morelos / Universidad Veracruzana  
Josep Maria Monguet / Universidad Politécnica de Cataluña  
Juan Diego Gallego / Universidad de Caldas  
Juan Manuel López Ayala / Universidad Autónoma de Occidente  
Juan Pablo Velásquez / Fundación Universitaria Los Libertadores  
Luis Rodríguez Morales / Universidad Autónoma Metropolitana  
Maria del Valle Ledesma / Universidad de Buenos Aires  
Mario Fernando Uribe Orozco / Universidad Autónoma de Occidente  
Mario Humberto Valencia / Universidad de Caldas

Natalia Pérez Orrego / Universidad Pontificia Bolivariana  
Oscar Eugenio Tamayo Alzate / Universidad de Caldas  
Oscar Hernández Salgar / Pontificia Universidad Javeriana  
Patxi Araujo Barón / Universidad del País Vasco  
Paula Andrea Escandón Suárez / Universidad Nacional de Colombia  
Paz Tórnero Lorenzo / Universidad de Granada, Facultad de Bellas Artes  
Priscila Lena Farias / Universidade de São Paulo  
Raúl Domínguez / Universidad Pontificia Bolivariana  
Ricardo Cedeño Montaña / Universidad Nacional de Colombia  
Ricardo Dal Farra / Concordia University  
Roberto Cuervo Pulido / Pontificia Universidad Javeriana  
Sandra Johana Silva Cañaveral / Corporación Universitaria Minuto de Dios  
Sandra Lince Salazar / Universidad de Caldas  
Sergio Hernán Sierra Monsalve / Universidad de Caldas  
Tania Delgado Barón / Universidad El Bosque  
Valentina Mejía Amézquita / Universidad Pontificia Bolivariana  
Walter Antonio Arboleda Ruiz / Universidad de Caldas  
Widman Said Valbuena Buitrago / Universidad de Caldas  
William Ospina Toro / Universidad de Caldas  
Andrés Sicard Currea / Universidad Nacional de Colombia

**Decanatura Facultad de Artes y Humanidades**

Claudia Jurado

**Vicerrectoría Académica**

Orlando Londoño

**Vicerrectoría de Investigaciones y Posgrados**

Luisa F. Giraldo

**Vicerrectoría de Proyección Universitaria**

Paula López

**Vicerrectoría Administrativa**

Manuel H. Jiménez



75 AÑOS  
1943-2018

DEPARTAMENTO DE  
**DISEÑO VISUAL**

Doctorado en  
**DISEÑO**  
+ Creación

maestría en  
**diseño**  
+ creación interactiva



6 71860 01362 4