



Experimentos Fallidos Para Una Estética Transmedia En La Ciudad De Pereira

Por
María Angélica Patiño Barbosa
Mayra Tatiana Pascuas García



**EXPERIMENTOS FALLIDOS PARA UNA ESTÉTICA TRANSMEDIA EN LA
CIUDAD DE PEREIRA**

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE MAGISTER EN ESTÉTICA Y
CREACIÓN

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
ESTÉTICAS DE LA RECEPCIÓN Y MEMORIAS CULTURALES

TESISTAS

MARÍA ANGÉLICA PATIÑO BARBOSA
MAYRA TATIANA PASCUAS GARCÍA

DIRECTORA

GEORGINA MONTOYA



¿Por qué una tesis a dos voces?

PREÁMBULO

Lo que usted se va a encontrar a continuación, es el producto de un trabajo colaborativo de dos mujeres Colombianas de una ciudad llamada Pereira, al occidente del país. Dos Pereiranas que en el año 2016 deciden iniciar sus estudios de posgrado en Estética y Creación, en una maestría perteneciente a la facultad de Bellas Artes de la misma universidad en la que habían desarrollado su pre-grado como Licenciadas en comunicación e informática educativa.

Aunque no se conocían previamente, cada una tenía la sensación de haberse cruzado en el mismo camino con la otra, quizá en algún momento durante el pregrado.

Estas mujeres, María Angélica Patiño Barbosa y Mayra Tatiana Pascuas García, parecían tener varias cosas en común, no solo haber estudiado el mismo pregrado y haberse inscrito en la misma maestría, sino también, tener interés por las narraciones y la ciudad, temas que las llevaron a proponerse trabajar conjuntamente en el proyecto investigativo-creativo.

Ambas iniciaron su formación en la maestría en Estética y Creación con el ánimo de hallar metodologías de trabajo y creación, enfocadas principalmente al audiovisual, para lo cual consideraban que salirse de la facultad de Ciencias de la Educación y explorar en un ámbito nuevo para ellas, como el que podría darles la Facultad de Bellas artes, serviría como gran insumo para sus posteriores proyectos y enfoque creativo.

En un principio no parecían encontrar el camino, de hecho pasaron por varios desaciertos los cuales las llevaron a devolver la mirada hacia el pasado, para indagar en sus memorias y sus imaginarios sobre esa ciudad, Pereira, la ciudad que han habitado por más de 20 años, y que fue punto focal en el desarrollo de esta investigación, presentada a ustedes, desde dos miradas diferentes pero desde imaginarios comunes, que son precisamente el punto que interesa a esta indagación.

Para ambas Pereira representa su ciudad natal, sin embargo, a medida que la recorrían notaban que hablaban de dos ciudades distintas.

Tuvieron entonces una intuición, pensaron que así como ellas tenían diferentes experiencias con su ciudad, lo más seguro es que otros, también las tendrían y así como ellas tenían sus versiones de pereira, seguro muchos otros habitantes también las tendrían. Se propusieron entonces indagar en sus recuerdos y evocar una imagen en común: una fotografía análoga en la plaza de Bolívar sobre un caballo de madera en compañía de sus padres... este fue precisamente el punto de partida de este tema de investigación.

Como resultado de esto, decidieron trabajar en un proyecto que les permitiera recopilar y crear memoria de la Plaza de Bolívar de Pereira, no obstante, consideraron que era más interesante no hacerlo solas, sino invitando a otros habitantes, caminantes y paseantes de esta pequeña parte tan importante de la ciudad y así activar memoria en otros y reconstruir de alguna manera a través de un dispositivo nemotecnológico, propuestas transmediales que se muevan entre lo análogo y lo digital.

Todos esos recuerdos fueron los que impulsaron a trabajar sobre la ciudad como un laboratorio que está en constante cambio y transformación, donde una de las hipótesis, encontradas, fue el pensar y trabajar la ciudad como un gran laboratorio transmedial

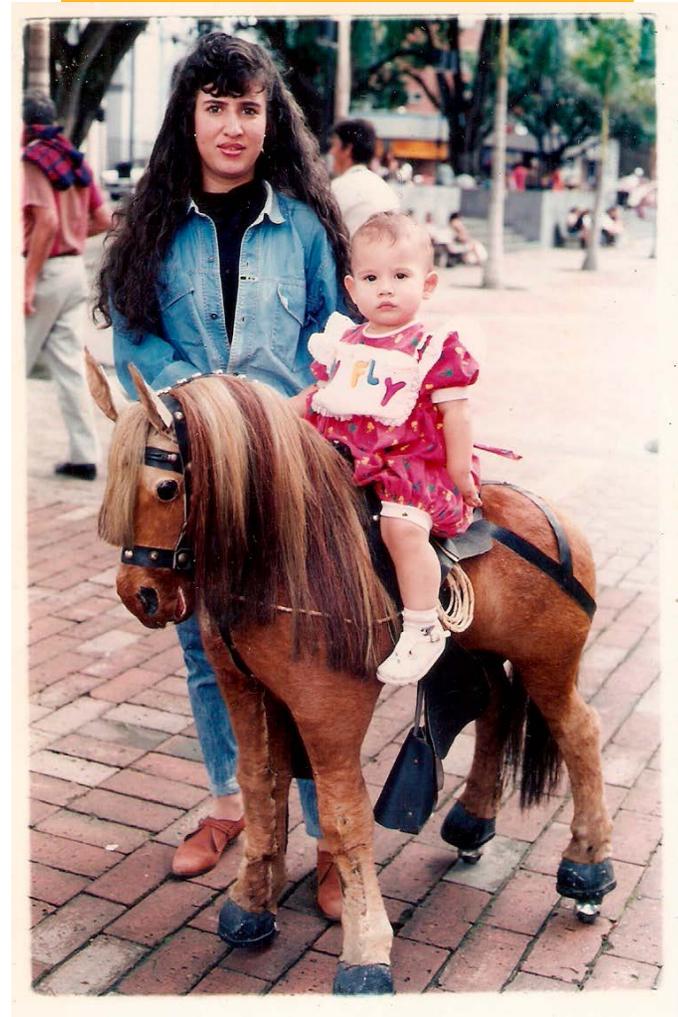


Imagen 1. Fotografía, Tatiana en el caballo
Archivo de la familia Pascuas García. Pereira,
Plaza de Bolívar. 1994. A la derecha Mayra
Tatiana Pascuas García de aproximadamente 15
meses de edad, sobre un caballo de madera, en
compañía de su madre María Liliana García.

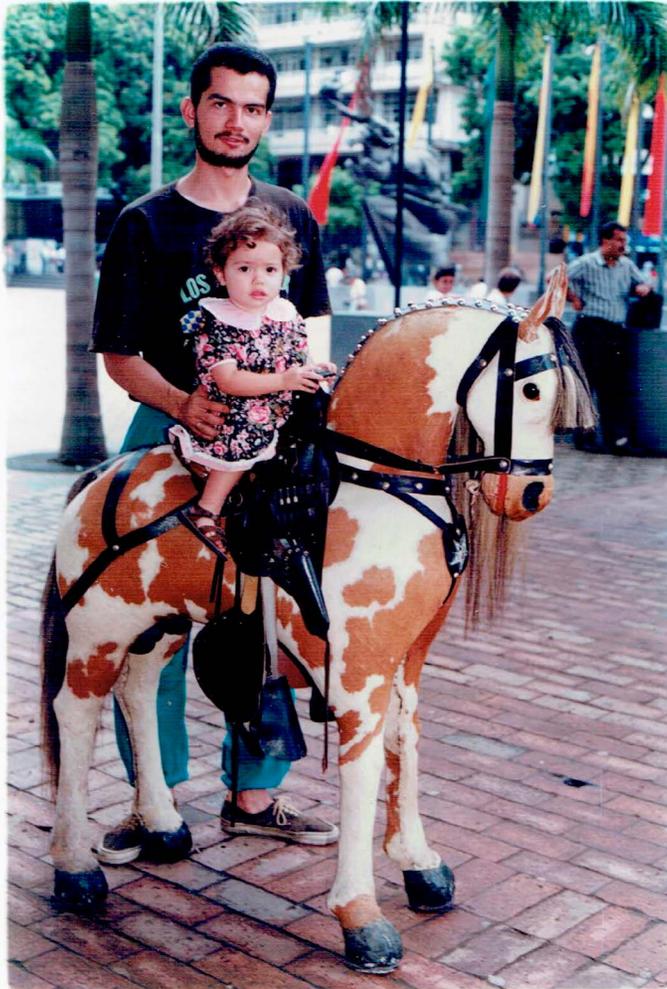


Imagen 2. Fotografía, María en el Caballo
Archivo de la familia Patiño Barbosa. Plaza de
Bolívar de Pereira. 1995.
María Angélica Patiño Barbosa de
aproximadamente 12 meses de edad, sobre el
caballo de madera, en compañía de su padre
Ricardo Alberto Patiño Duque.

que se transforma por sí mismo y se construye a partir de diferentes materialidades y vestigios de memoria que mutan hacia diferentes dispositivos. Siendo por tanto Pereira y cualquier ciudad, un laboratorio que requiere ser activado como espacio de creación, juego y experimentación, pues pensarlo únicamente como un lugar de tránsito e intercambio es desconocer la historia y configuración de dicho territorio.

De esta manera y a partir de las anteriores reflexiones, se gesta la pregunta: ¿Cómo crear estrategias de creación y participación estéticas y transmediales que promuevan otras formas de experimentar la ciudad a partir de ejercicios que potencien de narrar y crear memoria tomando como punto de indagación la plaza de Bolívar de la ciudad de Pereira?

Teniendo en cuenta lo anterior, los capítulos que se presentan a continuación son el diálogo mismo entre los conceptos de Ciudad, estética y transmedia, los cuales se desarrollan como tejido entre un proceso de creación, indagación y tensión con la ciudad. Se pretende además, dar cuenta de un proyecto de Laboratorio Itinerante Transmedia (LIT), en el que se realizaron varios experimentos con los habitantes de la ciudad de Pereira y

en los que la metodología se transformó a medida que sucedían las interacciones, los cuales dieron resultados inesperados, produciendo experiencias y conclusiones significativas en términos estéticos.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	17
AGRADECIMIENTOS.....	19
CAPÍTULO 1. PARA RECORDAR.....	21
1. PEREIRA, UNA CIUDAD DESDE HISTORIADORES Y HABITANTES.21	
1.1.¿Qué es Aquello A Lo Que Llamamos Ciudad?.....	21
1.2. ¿Cuál es entonces la forma de una ciudad?	29
1.3. Relatos de una Pereira en el tiempo	32
1.3.1. Expedición a dos voces desde: las autoras.	33
1.3.2 Otros relatos en el tiempo: los historiadores	40
1.3.3. Experiencias que edifican memoria: Los familiares.....	43
1.3.4. Expansión del relato contemporáneo: Los habitantes	46
1.4. Patchwork sin aguja- tejiendo relatos de ciudad.	54
1 BIBLIOGRAFÍA.....	56
1 REFERENCIAS.....	58
CAPÍTULO 2. PARA CREAR MEMORIA.....	60
2.LA CIUDAD COMO DISPOSITIVO DE SOCIABILIDAD.....	60
2.1.La Ciudad Como Dispositivo Semiótico.	60

2.2.La Ciudad y El Arte Relacional.....	69
2.3. La Ciudad Fundada En Mitologemas	73
2 BIBLIOGRAFÍA.....	82
2 REFERENCIAS	84
CAPÍTULO 3. PARA NARRAR Y CREAR.....	86
3. LIT. LABORATORIO ITINERANTE TRANSMEDIA.....	86
3.1. Diccionario LIT de la A la Z.....	86
3.2. ¿Qué Es Un Laboratorio?	90
3.2.1. ¿A Qué Llamamos Creación?.....	93
3.2.2. Laboratorios de creación	99
3.2.3. La Dupla Investigación-Creación.....	105
3.3.Itinerante.....	109
3.4. ¡Se debe aclarar! Transmedia	117
3.5 Laboratorio Itinerante Transmedia - LIT.....	124
3.5.1. El Dispositivo	124
3.5.2. Génesis del dispositivo LIT.....	128
3.5.3. Potencia entre laboratorio, creación y deriva.	139
3 BIBLIOGRAFÍA.....	146
3 REFERENCIAS	149



CAPÍTULO 4. PARA EXPERIMENTAR	152
REMEMORAR Y CREAR MEMORIA EN LA CIUDAD	152
4.1.La experiencia de hacer investigación-creación en modo colaborativo	152
4.2. ¿Laboratorio y ciudad?	154
4.3 Ciudad, estética y transmedia	163
4.3.1. La ciudad, una construcción transmedia	164
4.3.2. Transmedia y Patchwork	166
4.3.3. Estética y Transmedia.....	169
4.3.4. Estética transmedia en la ciudad.....	172
4.4. Experimentos fallidos	182
4.5. ¿Dónde está la obra?.....	197
4.5.1. Lado A (En Standby)	198
4.5.2. Lado B.	201
Experimentos desde una virtualidad.....	202
Kit Para Una Estética Transmedia En La Ciudad:.....	204
4 BIBLIOGRAFÍA.....	208
4 REFERENCIAS	211
 CONCLUSIONES.....	 214



TABLA DE IMÁGENES

Imagen 1. Fotografía, Tatiana en el caballo	5
Imagen 2. Fotografía, María en el Caballo	6
Imagen 3. Ciudad fluctuante. Tatiana Pascuas 2018	16
Imagen 4. Monumento El Bolívar Desnudo.	17

CAPÍTULO 1. PARA RECORDAR..... 21

Imagen 5. La ciudad-caos envolvente, centro de la ciudad de Pereira.....	24
Imagen 6. Archivos fotográficos de la infancia de Tatiana Pascuas.....	35
Imagen 7. Archivos fotográficos de la infancia de María Patiño.	38
Imagen 8. Esquina sur este de la plaza de Bolívar de 1873 - a 10 años de la existencia de Pereira.....	41
Imagen 9. Collage fotografía familiar de Henao Duque.	43
Imagen 10. Collage fotografía familiar del álbum Patiño Castro.	44
Imagen 11. Collage fotografía familiar de Carmelina Avendaño.....	45
Imagen 12. intervención del Laboratorio	47
Imagen 13. intervención del Laboratorio Itinerante Transmedia en la plaza de bolívar de la ciudad de Pereira. Entre calle 19 y 20 con carreras 7 y 8.	51
Imagen 14. intervención del Laboratorio Itinerante Transmedia en la plaza de bolívar de la ciudad de Pereira. Entre calle 19 y 20 con carreras 7 y 8.	53
Imagen 15. Ilustración-patchwork de relatos. LIT	54

CAPÍTULO 2. PARA CREAR MEMORIA..... 60

Imagen 16. Arquitectura Pereira.	65
---------------------------------------	----

Imagen 17. Decadencia y apogeo del espacio. Dimensiones culturales del cambio socioeconómico en un caso de renovación urbana en Colombia 70

Imagen 18. Plaza Cívica Ciudad Victoria. 71

Imagen 19. Estatua Bolívar Desnudo por el Maestro Rodrigo Arenas Betancourt. Ubicado en la Plaza de Bolívar, entre Cra. 6 y 7 con Calles 19 y 20 Pereira. Edificio Diario del Otún. Ubicado en la Cra. 8 #22-75-Pereira. 77

Imagen 20. Edificio Diario del Otún. Ubicado en la Cra. 8 #22-75-Pereira ... 77

Imagen 21. Viaducto César Gaviria Trujillo en culminación de obras para circulación de vehículos y peatones, 1997. Vista, Pereira-Dosquebradas. 78

CAPÍTULO 3. PARA NARRAR Y CREAR..... 86

Imagen 22. Historia del concepto creación. 94

Imagen 23. Ciclo de Creación..... 96

Imagen 24. Direcciones de los laboratorios de creación..... 104

Imagen 25. Recorridos itinerantes por Pereira..... 109

Imagen 26. Ilustración Pasos para la Deriva. 112

Imagen 27. Recorrido itinerante por Pereira. 113

Imagen 28. Recorridos itinerantes Plaza de Bolívar de Pereira 116

Imagen 29. Ilustración tipologías de Narrativas Mediáticas 121

Imagen 30. Escenario virtual.Proyecto: Los pregoneros de Medellín. 122



Imagen 31. Imágenes del proyecto #RíoAbajo, el documental transmedia de #PD-Comahue	123
Imagen 32. Obra Homeless vehicle del artista Krzysztof Wodiczko	125
Imagen 33. Obra Poliscar del artista Krzysztof Wodiczko	126
Imagen 34. Obra Poliscar del artista Krzysztof Wodiczko	127
Imagen 35. Serie Fotográfica: Taxonomía- Dispositivos itinerantes del centro de Pereira.	129
Imagen 36. Bocetos Dispositivo LIT	136
Imagen 37. Diseño para corte en Plasma- Dispositivo LIT.	136
Imagen 38. Diseño para corte en Plasma- Dispositivo LIT	137
Imagen 39. Dispositivo LIT	138
Imagen 40. Museo de la Calle- San Victorino Bogotá.....	143

CAPÍTULO 4. PARA EXPERIMENTAR 152

Imagen 41. Apropiación de la Plaza Bolívar como lugar de trabajo.....	155
Imagen 42. Apropiación de la Plaza Bolívar para jugar ajedrez	156
Imagen 43. Apropiación del terreno por los deportistas	156
Imagen 44. Narración de la ciudad.....	174
Imagen 45. Componentes fundamentales del universo narrativo	178
Imagen 46. Sistema Intertextual Transmedia	179



Imagen 47. Tabla de modelo octádico, articulado para estudios cualitativos, matriz de sensibilidad.....	180
Imagen 48. Gráfica de los conceptos claves del proceso y cómo se relacionan en la experiencia.	181
Imagen 49. Registro del proceso, juegos colectivos	194
Imagen50 Mapa de Pereira.....	196
Imagen 51. Mapa de Pereira.....	197
Imagen 52. Boceto, Montaje de Instalación LIT.....	200
Imagen 53. La Plaza de Bolívar en tiempos de cuarentena.....	202
Imagen 54. Resultado de los ejercicios	203
Imagen 55. Publicaciones ejercicios	204
Caption: Los experimentos “fallidos” son el camino a encontrar la provocación, estimulación y ejercicio adecuado para movilizar en los ciudadanos o ciber-urbanitas la rememoración de la ciudad que ahora habitan por recuerdos o cruzan con especial pánico de regreso a una adaptación en cuarentena.	204
Imagen 56. Diseño vectorial y y prototipo del dispositivo Cámara LIT.	204
Caption:un instrumento para delimitar el ángulo de visión en la ciudad.	204
Fuente: Boceto: Diseño vectorial del Dispositivo Cámara LIT. Pascuas, T y Patiño, M (2020.....	204
Imagen 57. Lentes dispositivo LIT.....	205



Fuente: Diseño vectorial y prototipo del Dispositivo Lentes LIT. Pascuas, T y Patiño, M (2020). 205

Caption: Dispositivo Lentes LIT, un instrumento para alterar el ángulo de inclinación con el que se observa la ciudad. 205

Imagen 58. Dispositivo auricular LIT 205

Imagen 59. Caja Hexagonal LIT. 207

Fuente: Boceto: Diseño vectorial de la Caja Hexagonal LIT. Pascuas, T y Patiño, M (2020). 207

Caption: Caja contenedora del Kit Para Una Estética Transmedia En La Ciudad 207

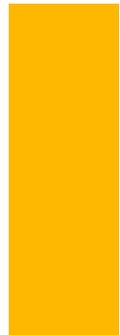




Imagen 3. Ciudad fluctuante. Tatiana Pascuas 2018

Dedicatoria a la Ciudad de Pereira, aquella que nos abrazó en nuestros primeros pasos entre adoquines, la que llevamos entre cada poro y cicatriz y que nos deja fascinadas con cada nuevo recorrido. ¡Por la perla que no tiene puertas y en la cual, todo el que llega se quiere quedar!

INTRODUCCIÓN

La presente investigación-creación aborda la ciudad como dispositivo semiótico y laboratorio de co-creación transmedia, donde a partir de una serie de experimentos en el espacio público, se desarrollan múltiples metodologías experimentales, que tomaron como punto de referencia la Deriva, el azar y el patchwork, herramientas-conceptos claves para entender la ciudad en tanto sus habitantes y transeúntes. La participación ciudadana se realizó desde la activación de sus memorias, propiciando la creación de otras para la expansión del relato. Como resultado de este proceso, surge el *“Kit Para Una Estética Transmedia En La Ciudad”*, el cual está conformado por una serie de dispositivos e instrucciones, que permitirán a quien se embarque en este experimento, conocer la ciudad y aportar a su construcción.

En este proyecto se observa la ciudad ampliada, aquella que no se restringe a ser un conjunto de estructuras planificadas y

organizadas para su uso de protección o habitar; se reconoce como escenario para una trama que se muta y transforma...Se entiende la ciudad misma como un laboratorio que debe ser activado por una secuencia de experimentos para despertar la mirada de los transeúntes y habitantes, generando la ciencia de su rol creador y dinamizante.

Este proceso plantea lo transmedia como potencia de expansión de la narrativa no ficcional, en un escenario urbano y análogo. Así mismo, aborda la estética hacia nuevos contextos de sensibilidad en la vida diaria - *Prosaica* - desde los cuales se han expandido a lo cotidiano. Ambos conceptos relacionados y



Imagen 4.
Monumento El
Bolívar Desnudo.
Patiño, M (2018).

unificados para la consolidación de un laboratorio en la ciudad y para la ciudad; laboratorio abierto ante un público que puede ser actor del proceso, más allá de generar un espacio para “hacer”, “probar” o “experimentar”, buscando movilizar las acciones, permitiendo: ver con otros ojos la misma cuadra que se recorre día a día, apreciando los movimientos irregulares como potencia para dibujar en el espacio con otros formatos.

Para lo cual solo fue necesario, una amalgama de investigaciones, recorridos en la ciudad, superación de paradigmas y un par de investigadoras que apostaron a crear juntas. Como si hubiéramos tomado el hilo rojo de Ariadna para salir del laberinto del minotauro, salir de una primera imagen de las palabras que se transformaron en conceptos, luego crecieron a ideas y se enmarcaron en las reflexiones de la experiencia conjunta de las autoras en estos experimentos fallidos para una estética transmedia en la ciudad, una investigación-creación que se desarrolló en un entorno cotidiano enriquecido con personajes, acciones, sucesos, desde los que se empieza a dibujar el entramado tejido del primer hasta el cuarto capítulo...

Agradecimientos

Una invitación a comer helado luego de la misa, ir a saludar a los abuelos, recorrer las calles de la mano de nuestros familiares mientras escuchábamos los relatos fundacionales, salidas con premura para hacer las diligencias... son los primeros recorridos en la ciudad dados de la mano de nuestros padres y hermanos, siendo las primeras experiencias itinerantes con los juegos ciudadanos evocados, y ¿qué nos lo recuerda? lo que no puede faltar, la captura de los momentos congelados en el álbum familiar, como la fotografía del caballito de madera en la Plaza de Bolívar. Gracias, por presentarnos a Pereira con su amor y orgullo de la tierra que nos ve crecer generación tras generación.

Pero allí no terminan los recorridos, seguimos caminando por las calles, viviendo otras experiencias de la mano de amigos y seres que se van volviendo más cercanos con cada paso que damos juntos, hasta crear un lazo especial difícil de romper o cortar; siendo así nuestras parejas -Alejandro Vélez y Emmanuel Quintero-, compañeros de vida que están allí con su sonrisa, confianza y fuerza, para ayudarnos a cumplir esta meta. Gracias por tanto amor, paciencia y valor.

Ahora sigue otro recorrido de mayor exigencia, una mixtura entre la corporalidad y la reflexión del proceso, esta vez andar y recorrer la ciudad junto a teorías, movimientos y autores que acompañaron la investigación-creación. Era el momento de complementar aquellas experiencias de ciudad con los conocimientos adquiridos en la maestría pero ¿Por dónde empezar? ¿Cómo seguir? Llega la luz ante la oscuridad, la guía frente al camino a seguir, la orientación que hacía falta para continuar el recorrido sin pausa o duda, por ello deseamos agradecer también a Georgina Montoya, nuestra directora de tesis, porque con su ayuda fue posible llegar. Gracias por creer en nosotras en este proyecto y ver aquellas posibilidades que se ocultaban ante nuestros ojos.

01

CAPÍTULO PARA RECORDAR

CAPÍTULO 1. PARA RECORDAR.

1. PEREIRA, UNA CIUDAD DESDE HISTORIADORES Y HABITANTES.

En este capítulo se encuentra una aproximación al concepto de ciudad que se aborda con relación a lo urbano, donde se establece una noción de ciudad desde una mirada fundacional y contemporánea. Por otro lado, es una excusa para propiciar un diálogo sobre la ciudad de Pereira, relatando desde experiencias, sentires, personas, lugares, que permiten ampliar el relato, más allá de lo que los libros de historia puedan contar.

Este capítulo es un relato personal a dos voces sobre Pereira, sin embargo, trataremos de exponer estas ideas de tal forma que pueda ser adaptado a la ciudad donde se habita, esa que día a día conforma su vida, una ciudad llena de lugares, espacios simbólicos y recorridos, donde surgen preguntas, siendo la nuestra: ¿qué hace a Pereira o a cualquier ciudad, una ciudad?

1.1. ¿Qué es Aquello A Lo Que Llamamos Ciudad?

Intentar definir el concepto de ciudad, se convierte en un reto,

no solo por ser un concepto antiguo, complejo y apasionante; sino porque existen múltiples definiciones o quizá múltiples ciudades y contextos. En este capítulo, se intentará llegar a una definición desde la experiencia de la ciudad que se habita.

Etimológicamente, la palabra ciudad viene del latín civitas, formada por el sufijo -tat (-dad = cualidad, como en afinidad, dignidad, serenidad) sobre la palabra civis (ciudadano). El concepto de ciudad, empieza entonces a orientarnos en relación al habitante, lo que nos conecta con la noción de Aristóteles (como se citó en Ríos, 2015) donde “una ciudad es un cierto número de ciudadanos” es decir que solo existe gracias a los urbanitas. En ocasiones, una ciudad está definida más por la cantidad de ciudadanos, que por las cualidades de estos, es decir, en términos estadísticos que supere una cuantía específica. No obstante, si queremos dar un contexto amplio, debemos indagar sobre otras perspectivas.

Algunos países poseen nomenclaturas que les permiten determinar la cantidad mínima de habitantes para configurarse como ciudad, Argentina, por ejemplo, establece una población no inferior a los 30 mil habitantes (ley 10806. Provincia Buenos

Aires). Sin embargo, en Colombia los municipios deben contar por lo menos con 14 mil habitantes y no deben disminuir su población por debajo del límite señalado; la entidad encargada de emitir tal certificación es el Departamento Administrativo Nacional de Estadística – DANE, y según datos de esta entidad Pereira registró 476.660 habitantes en el año 2018.

Por otra parte, si miramos la ciudad no solo desde una cantidad de habitantes sino como un proceso, preguntandonos por el origen de las ciudades, nos hace pensar en el andar; y es que en la actualidad estamos acostumbrados a caminar por las aceras, pasillos, puentes, calles, es decir, por zonas establecidas con el fin de permitirnos llegar a destinos específicos, diseñados para nuestro caminar; pero, si pensamos en los orígenes de las ciudades, sabremos que hubo alguien que en algún momento pisó dicho terreno por primera vez, cuando no era ciudad y mucho menos camino; entonces, sus pies dejaron huellas que lo orientaron para el regreso, al mismo tiempo se convirtió en ruta y de esta manera se configuró el paisaje.

¿Por qué caminar? En efecto por la necesidad de sobrevivir, se requería buscar alimentos en nuevos terrenos y lo necesario

para subsistir; pero de lo que no se percataron aquellos errantes, era que, tras su vida nómada, estaban creando rutas, dando orden al mundo, donde hacían del “caos” frenético del caminar, un territorio de exploración propio para la creación.

De esta manera, si analizamos qué originó que las rutas, se convirtieran en ciudades, tenemos que seguir hablando del andar, pero no necesariamente ligado al nomadismo, sino incluso dentro de fronteras, límites imaginarios o físicos en los recorridos de nuestros antepasados. Diversas huellas que se encontraban en el proceso de apropiación del entorno, de recorrer el lugar, creando con el tiempo y las interacciones los límites que se demarcan hoy entre los mapas.

Por tanto, debemos ir del nomadismo al sedentarismo; de esta manera tendremos que hacernos una nueva pregunta ¿Por qué detener el andar por el mundo? ¿Por qué establecerse y andar en un solo territorio? Indudablemente es una transición dada por las nuevas formas de alimentación, sobre todo la agricultura. Cuando el hombre abandona en gran medida su rol como cazador y recolector, da comienzo al cultivo, generando una continua revisión de la tierra, y dicha revisión no puede hacerse si se

abandona el territorio, por el contrario, debe establecerse en un lugar específico y vigilar el cultivo, lo cual también requiere crear jerarquías para que cada individuo desempeñe una labor. “A través del andar el hombre empezó a construir el paisaje natural que lo rodeaba. Y a través del andar se han conformado en nuestro siglo las categorías con las cuales interpretamos los paisajes urbanos que nos rodean” (Careri, 2002, p.19).

Por consiguiente, el andar, ya sea: continuo, desorientado o entre límites, permitió el surgimiento de las ciudades, transformó los territorios y creó límites que establecían las dinámicas apropiadas para cada lugar, mientras se camina, se explora, se lee y se categoriza el tipo de suelo, clima, vegetación, entre otros elementos que sirvieron para elegir o descartar los terrenos ideales para establecerse. A partir de dicha transición, se configuraron los territorios y se apropiaron para la vida sedentaria, el habitar permitió nuevas formas de socializar, donde era importante la convivencia y el apoyo como comunidad; por tanto, cabe mencionar que los habitantes de las ciudades antiguas, las veían como centros religiosos, donde lo primordial era convivir, gobernar y adorar.

Este acto performativo, inició desde lo individual, pero

luego presentó un impacto en la colectividad de una diversidad de recorridos, pasos y huellas. Una simple acción de desplazamiento devela tras una mirada profunda, reflexiones que encausan varias acciones de la persona-andante. Así lo plantea Manuel delgado, cuando expone los posibles estados de la acción: *caminar-hablar*, *caminar-pensar*, planteando que el transeúnte o habitante que va a pie de un lugar a otro es un *paseante-filósofo*, donde su relación con la ciudad y el entorno que lo rodea, no es únicamente físico, también permite generar otras dimensiones del ser.

La ciudad no es distante al hombre y viceversa, es una colaboración en conjunto, vista desde las interacciones. Una ciudad que se hace entre los movimientos inconstante, irregulares, que expone la generación accidental del compendio de acciones de un conjunto de transeúntes. Es así como los caminos se fueron abriendo paso frente al hombre en su acción de andar-caminar; caminar es una reflexión más íntima de la acción y no únicamente ligada a un recorrido fijo entre puntos o coordenadas, donde “el paseante hace algo más que ir de un sitio a otro. Haciéndolo poetiza la trama ciudadana, en el sentido que las somete a prácticas móviles...el viandante convierte los lugares por los que transita en

una geografía imaginaria...” (Delgado, 2003, p.127).

Son entonces nuestros primeros pasos, una interacción corporal con el entorno, una creación constante mediada por el hombre desde sus inicios hasta la época actual, pero, ¿cuál ha sido el resultado de esa interacción en el entorno, en tantos años de práctica?

Luego de abordar el origen de las ciudades y de comprender algunas de sus dinámicas, es importante revisar en el presente documento, si estas continúan siendo un potente escenario social, cultural y estético como lo ha sido desde sus inicios. Hablar de las ciudades en las que vivimos, exige considerar las prácticas sociales actuales, esas donde existe una aceleración del tiempo, de la imagen, de la producción, de la sobrepoblación y en donde estar en ellas, nos despliega sentires de nuevos habitares; un espacio de caos, estrés, muchedumbre, como un laberinto del que es difícil salir victorioso y en el que entre más se distancie de las relaciones sociales, más a salvo se estará; estas ciudades -que en la actualidad parecen ser todas- y a las que Manuel Delgado denomina no-ciudad en su texto “La no ciudad como ciudad absoluta”(2003).

Ampliando la noción anterior, Manuel Delgado reflexiona

sobre las actualizaciones de las prácticas en la zona urbana, mencionando que la mala reputación que ha empezado a tener el concepto de ciudad, se debe sobre todo al caos que caracteriza las ciudades contemporáneas y que ha cambiado los estilos de vida de sus habitantes, y aunque es complejo discernir cuál es la causa y cuál el efecto, aquí las preguntas serían: ¿las ciudades han cambiado los estilos de vida de sus habitantes?, o ¿los nuevos estilos de vida de los habitantes han cambiado las ciudades?

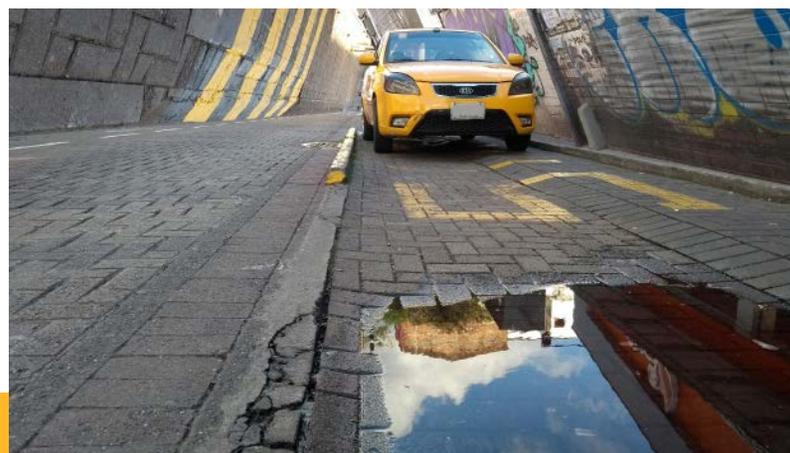


Imagen 5. La ciudad-caos envolvente, centro de la ciudad de Pereira.
Fuente: Pascuas, T (2017). [Fotografía y trucaje digital] recuperado del archivo fotográfico
Caption: En la fotografía se hace alegoría a una ciudad contenida por calles de cemento, calles destinadas al paso vehicular y que está lejos de ser un espacio propicio para el diálogo y las relaciones sociales.

La noción de no-ciudad ha venido sirviendo para etiquetar una especie de caos urbano que había proliferado preferiblemente en las zonas periurbanas y que se percibía como un desmoronamiento de lo urbano como forma de vida en favor de una ciudad difusa, fundamentada en asentamientos expandidos que se antojaban a espaldas a cualquier cosa que se pareciese a un espacio realmente socializado y socializador.

(Delgado, 2003, p.123)

Es así como uno de los conceptos que tiene mayor importancia para determinar las no ciudades, es lo “relacional”, siendo dicho concepto el que por siglos caracterizó las poblaciones, municipios, ciudades, etc., mientras que hoy debemos hablar de segregación y aislamiento, lugares del anonimato y de experiencias cada vez más monótonas. Salir al espacio público, se convierte en un camino hacia la selva social, hacia la no ciudad, que no es la negación de ciudad, sino la nueva ciudad, la otra ciudad, en la que hay que trabajar en nuevas apuestas para permitir volver hacia lo mutuo y el compartir.

En efecto, Manuel Delgado en el mismo artículo, menciona que las cualidades de ciudad, aquellas que permitían entenderla, han

venido desapareciendo, pues expresa una serie de particularidades que dotan las ciudades actuales como: Casas unifamiliares aisladas, automóviles que desbordan las carreteras, vidas privadas que se alejan de las calles, viendo los espacios públicos con temor y no como lugares de encuentro; de esta manera las ciudades posmodernas se presentan como anticiedades o contraciudades, las cuales Manuel Delgado prefiere nombrar como no-ciudad. Así mismo, mientras la ciudad se transforma, lo urbano también, pues el estilo de vida de los ciudadanos y las maneras de interactuar con el entorno dotan a cualquier sociedad de vida y esencia.

En tal sentido, las dinámicas actuales propician una disolución de lo urbano, donde el concepto más cercano es urbanización, generando segregaciones y usabilidad del espacio público como lugar de consumo y ocio. Cabe mencionar, que dicho concepto de no-ciudad no se propone como negación de la ciudad o lo contrario, sino como la otra que está presente, latente, pero que en la actualidad parece difuminarla y ser absoluta en las sociedades contemporáneas.

Del mismo modo, algunas definiciones de ciudad son construidas desde las características del lugar, como lo menciona

Ortega y Gasset (como se citó en Melic, 1997) “la ciudad es un ensayo de secesión que hace el hombre para vivir fuera y frente al cosmos, tomando de él porciones selectas y acotadas” (p. 293-300). Esta es una visión de ciudad como espacio construido, contrario a lo natural, por tanto artificial; creado por el hombre para devenir en lo social, pero un socializar que implica no estar en los domicilios o casas, sino entrar en ambientes como las plazas o zonas comunes, pues al menos se le veía como la oportunidad de compartir con más habitantes en los escenarios públicos, “se veía” porque es justamente esta cualidad de las ciudades clásicas, la que es difícil de hallar en las “posmodernas”, con lo cual volvemos a la misma discusión previa de la que surge el concepto de no-ciudad.

Al principio, las ciudades se caracterizaban por el vínculo social; sin embargo, esto obedecía a que, entre menos espacio para habitar, más posibilidad de estar juntos, cerca uno de otro; entre menos población, más probabilidad de conocer a todos los habitantes y establecer lazos más fuertes; entre menos tecnología, espacios lúdicos y fronteras, más actividades en zonas comunes, que involucran el diálogo e intercambio físico. Lo anterior siempre

ha sido visto como consecuencia de los retos contemporáneos hacia aquello que se ha nombrado como progreso y desarrollo, los cuales han sido polémicos, pues decir progreso implica avanzar, mejorar, pero la pregunta sería ¿Hacia dónde avanza? ¿Desarrollo de la Ciudad, del hombre o de la economía? ¿Desarrollo a cambio de qué? Desde esta perspectiva, el escritor pereirano Rigoberto Gil Montoya (2002), en su libro “Pereira: Visión Caleidoscópica” nos recuerda:

Cuartas Gaviria será enfático al negar las bondades de esta segunda época, pues si el ‘progreso’ y el ‘desarrollo’ traen consigo la transformación de una ciudad en caos, fruto de un crecimiento descontrolado, nicho de la impunidad, el eximio comerciante, prefiere guardar la imagen de la aldea de comienzos de siglo, que le describiera su padre. (p.77)

Por consiguiente, podemos atrevernos a pensar que quizá la no-ciudad es la misma ciudad; es decir, si reconocemos que la ciudad es en todo momento un lugar de posibilidades -potencia-, que naturalmente se transforma, por tanto, es un lugar que sufre mutaciones, que la han llevado a contener una dualidad de

características, que le permiten ser actualizada en una versión caótica, que como en la cita anterior se puede concluir como el resultado del desarrollo y progreso. Además, si analizamos con detenimiento, ya lo había propuesto Zygmunt Bauman (2000) en su libro *Modernidad Líquida*, cuando se refería a que la modernidad tenía una característica especial, que era líquida y como toda sustancia líquida es incapaz de mantener una forma constante, por el contrario la fluidez y el cambio de forma continua le han hecho adoptar nuevas cualidades, cuyas transformaciones hicieron renombrarla hasta hablar de posmodernidad o sobremodernidad, cómo no asociar, que así como las estructuras sociales tuvieron cambios significativos, las ciudades también fluyen en un cambio continuo, cuyo derramamiento hace del concepto de ciudad un término que requiere ser actualizado, añadiendo características contrapuestas y que por ello hoy en día se deben reconocer para hablar de un concepto ampliado de ciudad, no con ello pretendiendo reclamar una buena mirada a las ciudades contemporáneas, ni entrar en un maniqueísmo, simplemente reconocer el panorama actual y por tanto replantear los conceptos de ciudad existentes.

En este proceso de generar conciencia del concepto de ciudad

y ampliar el horizonte que se comienza a trazar, cabe mencionar otra perspectiva desde el concepto de *Mitópolis: Un ensayo sobre arte y memoria en el espacio público*, escrito en tres partes y a tres voces, donde una de ellas, Manuel Bernardo Rojas (Acosta, Rojas y Parra, 2017) plantea:

La ciudad prometeica a la ciudad proteica: “la ciudad es la obra técnica por excelencia del hombre, pero también es esa obra de arte siempre inconclusa -un work in progress infinitum- es el escenario ideal para que el arte tome el material, metaforice desde ella, actué con ella y contra ella (Acosta, Rojas y Parra, 2017, p.48).

Ahora bien, reflexionar sobre la acción constante, el hacer indefinido, la creación en sí misma en colaboración con el hombre que la habita, la piensa, la metaforiza, la trabaja desde diversas dimensiones, no es solo un trabajo en proceso, sino una constancia en bucle inacabable. Podemos analizar esto en nuestra relación cotidiana con la ciudad, por ejemplo: De día posee unos rituales, rutinas, transeúntes constantes o esporádicos que reflejan acciones con roles fijos y en la noche aquello cambia. No tanto en la escasez de encuentros, por el simple argumento que una mayoría de los

habitantes regresan a sus casas, espacios privados mencionados con antelación, si no, porque otros escenarios se presentan, otras posibilidades en un mismo sector que de día se ve diferente, allí aún la vida pulula en las calles, rincones o plazas. En ese lapso de tiempo de 24 horas, la ciudad se rehace a sí misma en compañía del ambiente que la rodea, de las prácticas que se hacen en ella.

Es un lugar en movimiento que crece a desniveles alarmantes, imposibles de controlar o regular por una autoridad específica. Un elemento físico que adquiere vida propia debido a que sus mismos habitantes la complementan. La ciudad es un entorno inquietante, ha pasado por la lupa de una variedad de disciplinas y autores que se han tomado la tarea de observarla, detallando aquellos elementos que la hacen ser ciudad. Como expone Horacio Caride (2004) en su texto *“la metáfora ausente. Analogías biológicas y ciudad en la noción de ecología urbana”* una afirmación importante en este proceso de comprender el concepto de ciudad:

La ciudad ha presentado hasta ahora tantas facetas diferentes como recortes teóricos se requieran para analizarla. Así, prácticamente no ha quedado ninguna ciencia de las llamadas “sociales” o “humanas” que

haya resistido la seducción de hacer crecer una rama -específicamente “urbana”- dentro del espeso follaje de sus experiencias disciplinares (p.1).

Aquí se visualiza la ciudad como un concepto vivo, un “work in process” cautivante, como lo menciona Careri (2002). Aunque existan investigaciones y reflexiones que presenten argumentos sobre su origen, forma, composición y demás dimensiones que se desarrollan en torno a ella, aún sigue latente la pregunta por ella. *¿Qué hace a una ciudad ser una ciudad? ¿Cómo los primeros recorridos de nuestros antepasados terminaron en diversos asentamientos dando origen a la ciudad?* El paso del nomadismo al sedentarismo, generó una diversidad de agrupaciones sociales, como aldeas, caseríos, pueblos, urbanizaciones, hasta llegar a aquellas grandes urbes que se erigen hasta el cielo.

En el crecimiento de calles, edificios y espacios de encuentro, las rutinas se vieron expuestas a transformaciones que venían de movimientos continuos. Con la expansión de la estructura, los roles de ciudadanos y visitantes se fueron ampliando de igual manera, en pro del crecimiento, allí la interacción entre el lugar

y sus ocupantes dio una diversidad de usos posibles. La ciudad se fue extendiendo y escapando de un orden fijo, de un control direccionado. Por ello como expresa Caride (2004), la ciudad ha sido protagonista de diversos estudios, los cuales le han aportado una visión desde varias perspectivas. Presentando que aún puede seguir creciendo tanto físicamente en el territorio, como en su amplia lectura conceptual, enriquecida por autores y disciplinas.

Teniendo como referencia lo mencionado, podemos pensar que la ciudad es un número de habitantes, multiplicidad de personas que allí habitan, es un espacio en el que existen lugares comunes y privados, escenarios sociales, creación de sus habitantes y experiencias; es decir, cuando hablamos de ella, no podemos separar lo físico y lo que la anima, su forma, pero también su sustancia.

En pocas palabras, al pensar la ciudad desde lo físico es en definitiva un organismo vivo; para ampliar esta propuesta es necesario abordar los planteamientos de Ana Carrasco (profesora, filósofa y ensayista) en su texto *“la ciudad y sus sintomatologías en el paisaje urbano”* nos permite conocer dos perspectivas distintas de ciudad, una de ellas “la ciudad como ser vivo y

orgánico” una mirada aristotélica que entre otras cosas postula que: el ser humano, al ser naturalmente social, no puede pensarse por fuera de la ciudad, “la ciudad es por naturaleza y es anterior al individuo” (Carrasco, 2003, p.3); sin embargo, opuesta a esta mirada está la de los sofistas, para quienes la ciudad lejos de ser un escenario natural, es por el contrario un artificio del hombre, mirada que se relaciona con la de Ortega y Gasset (como se citó en Melic, 1997), expuesta anteriormente.

Pero, ¿por cuál perspectiva inclinarse? A decir verdad, preferimos decantarnos por entender las ciudades no como productos, sino como procesos, que requieren ser activados por los seres vivos; por tanto, ciudad y ciudadano se contienen, se transforman, se alimentan y se desarrollan juntos. Ambos orgánicos, con vida propia, como potencialidades en un mundo de posibilidades.

1.2. ¿Cuál es entonces la forma de una ciudad?

Manuel Delgado (1997) en su libro “Ciudad líquida, ciudad interrumpida” nos muestra un concepto indispensable que debe

ser mencionado si se quiere llegar a una definición amplia de ciudad, y es “lo urbano”, puesto que para él no cabe duda que lo urbano son los usuarios de la ciudad y por ende son quienes la crean y la transforman constantemente; si hablamos de la ciudad como la forma que se abre a nuestros sentidos, existe claramente algo que la hace ser y en este caso es lo social, en conclusión la materia prima de lo urbano, es lo social.

Así mismo, Delgado establece algunas conclusiones, por ejemplo, que lo urbano no lo podemos comprender como algo perfectamente organizado, de conexiones fuertes o alianzas permanentes, porque esta urbanidad se crea en algunas ocasiones de forma premeditada o imprevista, pero si lo miramos de forma expandida, la gran mayoría de acciones se dan por azar, en múltiples circunstancias y en diferentes medidas, escenarios, tiempos y medios. Por lo cual, ni siquiera puede decirse que es posible atar lo urbano a la ciudad, ya que sobrepasa sus límites y se alimenta gracias a esa cualidad intrínseca del hombre en su devenir social.

De lo urbano cabría decir más bien que su ser otra cosa consiste en

reconocerse como una labor, un trabajo de lo social sobre sí, como la sociedad urbana “manos a la obra”, haciéndose y luego deshaciéndose una y otra vez, hilvanándose con materiales que son instantes, momentos, circunstancias, situaciones, todo aquello de lo que la expresión máxima y más delirante es justamente la fiesta. (Delgado, 1997, p.11)

De esta manera, reflexionar la ciudad, es también reflexionar en lo urbano y evidentemente lo urbano nos conecta con el espacio, si analizamos la ciudad en su gran diversidad nos ofrece cuantiosos escenarios que pueden producir o no intercambio. Habría que pensar, cuáles son realmente los lugares que posibilitan lo social y por tanto la construcción de ciudad.

Marc Augé, nos presenta una dicotomía que considera importante cuando se quiere comprender la antropología urbana, él da cuenta que existen dos lugares: el lugar antropológico y el no-lugar, una propuesta que con los años ha podido ser refutada, y que a nuestra manera de ver ofrece verdades que requieren una última puntada. Por un lado, plantea el lugar antropológico como un lugar orgánico, creado por el hombre, en el que se cruza e intercambia con el otro, este puede ser un lugar histórico, de memoria, vivencia

y especialmente de relación. En el otro lado, ubica aquellos lugares que ha generado sobre todo la posmodernidad o como lo expresaría él: *la sobremodernidad* (planteando que no hay un fin de la modernidad, sino una aceleración de todos los factores constitutivos de esta y por ende un exceso continuo) en los que solo se transita, los individuos son anónimos, no hay intercambio, no se genera *nada* y por ello, Augé (1992) afirma: “Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definiré un no lugar”. (p.83)

De acuerdo a lo anterior, se entendería que lugar es solo aquel en el que existe cruce, reunión, intercambio, aunque ciertamente existen otras definiciones como la de Manuel Delgado (1997): “configuración instantánea de posición”. En otras palabras, el lugar es la apropiación de un espacio, donde ocurre algo y es el espacio el que está dispuesto a ser convertido en lugar, está presente para ser ocupado, por ello diríamos que el espacio es una posibilidad de ser, de juntar; así, cuando logra ser ocupado, ya sea desde lo relacional, desde lo histórico, o desde lo propio, se despoja de su carácter de espacialidad para transformarse en

lugar, siendo aquí donde tienen mayor sentido la frase cotidiana “dar un lugar... dile que te dé tu lugar”.

Pero, ¿es acaso un lugar siempre un escenario de encuentro, de diálogo, construcción o cruce? ¿Podríamos decir que todos los no-lugares son incapaces de llegar a ser escenarios de intercambio y siempre serán espacios de tránsito? Cada ser tiene una noción de ciudad diferente debido a lo que conoce de ella, depende de las calles que ha recorrido, de lo que ha podido experimentar, de los lugares que haya hecho suyos y los que no; nadie tiene pues la misma experiencia con su ciudad, mientras algunos lugares pueden evocarle o sugerirle, existirán otros que no lo animen, que no los perciba y que en cambio ignore, siendo únicamente espacios de paso. Por esta razón, ningún espacio puede ser considerado únicamente como lugar y no-lugar y ello lo convierte en una clasificación poco útil. Desde otra perspectiva, Delgado utiliza la palabra “instantánea” en la definición de lugar, como se evidencia en párrafos anteriores, lo hace consciente de que cualquier uso del espacio puede durar un solo instante, puede ser inmediato y esto es lo que hace de la ciudad un escenario potente, porque está construido por *posibilidades de ser*.

En consecuencia, podemos concluir que: así como el hombre transforma la ciudad, crea los espacios y los convierte en lugares, así mismo es correcto afirmar que la ciudad también construye al hombre, lo hace y le admite una identidad que ella misma no posee.

Por consiguiente, se podría afirmar hasta el momento que:

Entender la ciudad, no es comprender un acumulado de materia dispuesto sobre un territorio, no es una masa estática sin vida, no son estructuras silentes, ni mucho menos reserva de vacío y orden. Tampoco existe una única manera de definirla, pues podríamos decir que cada habitante posee su propia concepción de acuerdo al uso y experiencia vivida en ella; es además un espacio cotidiano, donde se germinan aquellos límites entre las esferas de lo público y lo privado, lo individual y lo colectivo. Es pues un organismo vivo, con el que se puede interactuar, aprender, crear, soñar, reír, llorar, es decir, experimentar. Es por ello que la ciudad es el reflejo de las vivencias e imaginarios de quienes la habitan, son estos los que la permiten, los que la hacen ser, los que la animan. Es memoria, es registro, es una lectura que se abre a los ojos de cualquiera que desee abordarla; es momento, es tiempo,

es potencia.

Es poseedora de una carga simbólica, no se despoja de tradición, no se separa de cultura, no se aleja de la esencia, no se limita al ahora; evoluciona, se transforma, pero lo hace de manera imperceptible; se va adueñando del presente y va contando su historia. Posee recorridos, pero no únicos, estos varían y se van abriendo en la medida que se recorra. Es caos, es...ciudad.

1.3. Relatos de una Pereira en el tiempo

En el presente apartado pasaremos de las nociones generales anteriores, a entender una ciudad específica, Pereira, desde cuatro miradas: desde las autoras de la presente investigación, desde sus familiares, desde los habitantes/ transeúntes y desde quienes han sido reconocidos como “historiadores”.

Es de aclarar que todos se cruzan en sus roles, pues las autoras, los familiares y parte de los historiadores también son habitantes, quienes al relatar su experiencia sobre la Pereira que conocen, los convierte en historiadores. Sin embargo, no hay que olvidar, que lo más significativo no ha de ser el papel o rol que

se ocupa, sino las ampliaciones del relato que admiten, lo cual permite encontrar variadas y posibles visiones de Pereira, de un pasado que nunca es el mismo (2 años, 5 años, 60 años, momento de la fundación) en un presente que se experimenta ya sea desde lo vivencial o lo mediático, y desde un futuro que dependerá de los anhelos que contienen los portadores de memoria. Los invitamos a entender estos relatos como construcciones narrativas a partir de experiencias estéticas de quienes se han atrevido a contar sus anécdotas, sus verdades, hazañas y vivencias.

En este primer espacio, tienen lugar dos breves recorridos por la ciudad, un ejercicio realizado a partir de dos miradas, que intentan describir experiencias particulares, sobre la vida en esta ciudad, lugares comunes e historias de la niñez. Es un espacio para reflexionar sobre cómo se construye el relato urbano. Veremos cómo estas dos mujeres (nosotras) de edades contemporáneas, de campos de acción similares y gustos no muy distantes, contienen experiencias en la ciudad muy diferentes y, por tanto, la Pereira que cada una puede contar contiene variables importantes.

1.3.1. Expedición a dos voces desde: las autoras.

Mayra Tatiana. Anamnesis de una Pereira fluctuante.

Si tengo que definir a Pereira desde la visión que creo tienen las personas que no nacieron en su territorio, diría que la compararía con Zobeida, la ciudad que Ítalo Calvino imaginó como ciudad de deseo. Una ciudad que se cree contiene una mujer desnuda, de cabello largo, que todos los hombres tienen anhelo de tener, una ciudad que guarda aún características de pueblo, pues es pequeña a los ojos de extranjeros y por ello pareciera que las calles giran sobre sí mismas como ovillo.

Sin embargo, esta no es mi mirada, lejos de la visión que se ha tendido de Pereira y en especial del eje cafetero para el turismo, a lo largo de mi existencia yo he venido teniendo distintas miradas de mi ciudad natal. Y es que hablar de las ciudades que habitamos no es un acto simple, describir un territorio puede parecer una labor sencilla si solo hablamos de la forma que la contiene; no obstante, pensarla desde las emociones, la sensibilidad, las cicatrices y memorias, permite conocer de ella otras cosas que quizá a simple vista no son tan evidentes. Por tanto, es necesario

cambiar la mirada del ciudadano cotidiano y atreverse a recorrerla nuevamente con los ojos de alguien que la habita por primera vez, con asombro, y más allá de verla, es mirarla, contemplarla.

Con esto estoy diciendo, que salir a las calles de la ciudad que habito y observar todo lo que esta contiene, debe hacerse como si fuera la primera vez. Por ello, andar puede convertirse en: 1) una acción obligatoria para realizar diligencias o llegar a puntos de encuentro, o 2) puede apropiarse como acción de reconocimiento del territorio, de experimentación o acto creativo.

Esta última manera de entender el andar, fue la que tuve que poner en práctica para lograr salirme de la visión generalizada que se escucha y lee por los diferentes medios masivos de comunicación sobre Pereira, y por el contrario poder formar un discurso propio, recogiendo como materia prima mis vivencias, dándome el tiempo para recordar lo que sentía que extrañaba de Pereira, desde lo que veía y desde lo que mi entendimiento no comprendía sobre ella.

No fue hasta mis 6 años que entendí que vivía en Pereira, tenía varias confusiones con lo que era Colombia y con lo que podría significar una ciudad (lo cual, si pienso con detenimiento,

aún no es del todo claro), para mí la ciudad eran tres cuestiones: diligencias, salidas familiares e idas a la iglesia dominical. De las tres solo una disfrutaba, la de salir con mi familia; generalmente no disfrutaba la sensación de ir atravesando aceras, esquivando personas que me doblaban en altura, con el fin de hacer pagos o llenar formularios y otros documentos. Pero si disfrutaba cuando los domingos después del sermón, mi madre, mi hermana y yo nos encontrábamos con mi padre para “chupar helado”, algo que generalmente hacíamos en el parque el lago y que se convertía en la mejor salida, si después del helado mi padre me subía al *caballo* mecánico, que con tan solo una moneda se movía como galopando.

Y es el caballo, un elemento con el que relaciono mucho a Pereira, no solo por ese caballo mecánico, sino también porque desde que tengo memoria, la plaza más importante de la ciudad ha tenido a *Simón Bolívar* sobre un caballo, recordándonos (o al menos intentándolo) que, gracias a las hazañas de este jinete, gozamos de la “libertad”. (Esta era en ese entonces mi visión y creo que hoy en día es la de muchos ciudadanos de esta ciudad). También ver mi álbum familiar y verme montada en uno de madera

en una fotografía instantánea, lograba llevarme a esos lugares de la memoria, que quizá comparto con otros como yo.

Dentro de esos recuerdos, llega a mí, uno en particular, y que me conecta con los procesos desde la comunicación audiovisual, recuerdo que me gustaba observar las noticias nacionales y me daba alegría cuando la noticia era sobre Pereira, así fueran noticias para hablar de la alta tasa de desempleo de la ciudad, que para mí en ese entonces no era un tema importante, solo me gustaba reconocer los lugares que yo conocía y recorría, en la televisión nacional. Aunque debo admitir, que no siempre me sentí muy bien siendo de Pereira y creo que la principal



Imagen 6. Archivos fotográficos de la infancia de Tatiana Pascuas.

Fuente: Pascuas, T. (2019). [Fotografía y trucaje digital]

Caption: Archivos fotográficos, donde se evidencia que en su niñez los recorridos por la ciudad siempre eran en compañía de su familia, en especial junto a su hermana Johanna que siempre está a la izquierda de las fotografías. El espacio común es la Plaza de Bolívar de Pereira, reconocida en especial por los adoquines en el suelo.

razón para mi descontento, fue por una situación que pasé en el Valle del Cauca, cuando al presentarme ante un grupo de adolescentes y contarles que venía de Pereira, mostraron miradas pícaras y exclamaron ¡perreirana!

Durante algún tiempo debido a ese comentario no podía dejar de ver las calles atestadas de mujeres vendiendo sus cuerpos, siendo para mí un panorama que hasta el momento descubría. Es extraño como en una ciudad donde la prostitución desbordaba las calles, yo no había fijado mi mirada sobre ello, lo cual actualmente me permite comprender mejor el proceso de percepción humano, pues sólo aquello que

despierta nuestro interés es visible a nuestros ojos.

Unos años después, cuando llegué a mi adolescencia, empecé a experimentar el centro de la ciudad de una forma diferente, estaba cursando la secundaria cuando un grupo de amigas y yo, andábamos por las calles y centros comerciales, en ocasiones cuando salíamos temprano del colegio. En aquellas salidas, era fácil encontrarnos con amigos y fue ahí donde empecé a ser nómada por mi ciudad, caminábamos sin destino alguno, lo importante por primera vez no era a dónde íbamos a llegar, sino el mismo recorrido que nos permitía ver, escuchar, oler y reírnos de todo lo que podíamos experimentar.

Sin embargo, hoy que vuelvo a caminar sus calles, ya no con los mismos ojos, ni las mismas intenciones que antes, hoy en día me atrevo a hacerle preguntas a su arquitectura; y al pretender dialogar con sus habitantes, veo una ciudad que no necesita parecerse a ninguna y por eso con ella me identifico, viéndome en ella como proceso inconcluso, como caos en transformación, expeliendo miedo, con cicatrices que intenta cubrir y con proyectos a mitad del camino.

María Angélica. El recorrido de una línea en el asfalto

“Una raya en el cemento es muy diferente a una grieta por desgaste. Por ello, si llegas a pisar una raya en el suelo, pensando que es una gran grieta, corres el riesgo de perder puntos de vida y morir en el juego”. Era un simple pensamiento que llegaba a mi mente cada vez que la puerta de la casa se abría y era hora de ir al exterior. Era mi reto privado, evitar pisar la mayor cantidad de líneas posibles (aún lo sigo haciendo, cuando dejo los afanes y me enfrasco en el recorrido de mis pies). Puede ser un juego de niños, una excusa para hacer propia la ciudad en aquellos recorridos donde el adulto tiene la última palabra o tal vez un método que involucra los sentidos y la corporalidad en un nuevo andar por la ciudad. Lo digo, porque he notado en ocasiones como mi cuerpo toma un ritmo característico para evadir aquellos retos que con tanto empeño determinaba en ese tiempo atrás.

Mis recorridos en la gran ciudad empezaron de manera esporádica en mi niñez. Todavía no distinguía muy bien qué era

una ciudad, pero ya sabía que el barrio donde vivía era una parte de aquello que seguía extendiéndose de puerta en puerta, de cuadra en cuadra, así, hasta ir más allá. Hacer diligencias con mis padres o simplemente dar una vuelta por sus zonas comerciales, allí era indispensable aplicar las dos reglas arriba mencionadas: *“una raya en el cemento es muy diferente a una grieta por desgaste.”* Y *“si pisas una raya pierdes vida y te mueres en el juego.”* Lo más importante era cumplirlas con rapidez al andar, esto sucedía por dos simples razones: Una de ellas era seguir el paso de mis padres, sus largas piernas no se comparaban con las mías tan cortas y la segunda, era trampa, andar con calma y a manera de cobardía por temor a equivocarme porque quizá me podría morir muy joven. De un tiempo para acá perdí la cuenta del número de rayas en el asfalto que he sorteado con agilidad y destreza. Hoy en día es algo que hago accidentalmente, sin el mismo temor de aquellos tiempos, pero sí con la misma emoción de mantener un título de “invictus”. Aun así, cuando caigo en cuenta de mi acción y comienzo a repasar las rayas pisadas, una parte de mí dice: “¿será una hora o un día menos de vida?”

Mis trayectos han sido entre dos ciudades vecinas, donde al

comienzo pensé que eran la misma, nací en Pereira; sin embargo, viví en Dosquebradas durante toda mi niñez y mi adolescencia. Aún mi mente tiene una casa, donde la puerta permanecía cerrada y solo se abría para emprender un viaje a la ciudad vecina. Algo siempre me llevaba de nuevo a Pereira, los recuerdos que traen para mí la ciudad, son un largo recorrido que comenzó a pie desde el barrio La Pradera en Dosquebradas, hasta la calle trece entre las carreras sexta y quinta. Allí estaba la casa de mis abuelos, los padres de mi padre, la casa aún existe y siempre la veo con nostalgia cuando la ruta de bus pasa al frente de ella. El tiempo comenzó a retirar por capas aquello que la hacía familiar, dejando solo el recuerdo.

Desde este lugar conocí la ciudad, se puede decir que fue mi centro del todo. Allí aprendí a reconocer sus calles y carreras, a descifrar esa nomenclatura que era necesario conocer para poder ser “grande” y hacer las vueltas “sola”. Recuerdo visitar algunas iglesias que me traen recuerdos con los primos, “la Balvanera” que me sonaba más a un racimo de bananos. También está la catedral, con sus paredes en ladrillo y su techo en madera junto a sus diversas figuras, allí aprendí que podría encontrar muy cerca de ellas,

las plazas o los parques. Lugares de ensueño, casi mágicos para una mente que ve más allá de la simple estructura, un sitio potencial para vivir varias aventuras mientras los grandes solo esperan. Además, era la oportunidad perfecta para el chiste de mi padre “ir a ver chupar paleta”. En mi pasado, Pereira era la ciudad de mis abuelos y de mis padres. Donde ellos nacieron y crecieron en distintos lugares, en sus zonas rurales o urbanas, siempre sin saber el uno del otro. Pero crearon historia entre sus calles hasta que se conocieron y su recorrido en la ciudad dejó de ser de a dos hasta llegar a tres y luego aumentar un poco más el número con la llegada de mis hermanos.



Imagen 7. Archivos fotográficos de la infancia de María Patiño.

Fuente: Patiño, M. (2020). [Fotografía y trucaje digital]

Caption: Archivos fotográficos, donde se evidencia que en su niñez los recorridos por la ciudad siempre eran en compañía de su familia. El espacio común es la Plaza de Bolívar de Pereira, reconocida en especial por el caballito de madera.

Ahora mientras las palabras se calan en la pantalla, puedo llegar a pensar que mis recorridos por esta ciudad más que físicos entre su asfalto, calor y sol brillante o entre aquella lluvia inesperada de la tarde; fueron los relatos de mi abuela, de mis tíos y mis parientes mayores. Mientras viví en Dosquebradas, mi mente recorrió una y otra vez aquellas calles del recuerdo de las diversas anécdotas de mis seres queridos. Ahí donde la ciudad apenas era un pueblito creciendo, o donde aseguraban que era una ciudad con cara de pueblo y otras tantas comparaciones acompañadas de detalles precisos como: el milagro de encontrar pan un domingo, pues solo

existía una panadería. También de recorrer las tiendas buscando la tela perfecta para hacer el vestido o el traje. Reconocer los oficios de zapatero, sastre, costurera y modista como esas profesiones que abundaban en esos tiempos. En esa ciudad donde todo profesional universitario recibía el título de “doctor”. Los recorridos en el tranvía que atravesaba la ciudad y cómo no imaginar la llegada del tren a la estación de Pereira. Desde esa casa, una ciudad se reconstruye con retazos de memorias entre tardes de domingo en la chocolatada familiar.

Aunque no tuviera una relación directa con la ciudad, lo único que me relacionaba además de las anécdotas de mis abuelos, eran las pruebas en papel de mi ciudadanía Pereirana, un certificado de nacimiento, redactado en máquina de escribir y unas cuantas fotos de una versión mía más pequeña en la enorme Plaza de Simón Bolívar. Es particular, porque de aquellas fotos no tengo el más mínimo recuerdo, solo aquel rectángulo de papel fotográfico, donde un caballo alza en su lomo a una niña algo preocupada y a su padre orgulloso al lado.

Pereira era un enigma para mí, una ciudad de grandes, esperando a que creciera. La relación más cercana eran mis visitas

esporádicas donde los recuerdos y la estructura real se mezclaban, creando así una imagen clara ensoñada de la inmensidad de la gran ciudad. Ahora, un poco más grande recorro las calles por placer, por necesidad, por trabajo, por infancia, por nostalgia, pero más que todo por la aventura de conocer el lugar que abrió las puertas a mi independencia. Hoy Pereira no es una simple excusa para “ir a ver chupar paletas”, “saludar a los abuelos”, “mandados y vueltas” esta ciudad me ha regalado grandes alas. Al ingresar a la universidad, me deje impregnar de los recorridos de noche en planes de amigos, largas tardes o sesiones de rodaje y en el sonido de brindis y carcajadas entre colegas. Porque esta Pereira ya no es solamente lo que voy recordado de mi niñez, sino lo que vivo a cada instante.

Hoy sus calles escriben nuevas historias para mí, una ciudad que recorro entre memorias. Una narración constante entre el pasado de mi familia y el presente que se entrelaza con mis vivencias de ella. Ahora mi ciudad crece más allá de la vieja casa de la calle trece y se expande hasta Álamos donde se encuentra la Universidad Tecnológica de Pereira, sigue hasta Cuba, se va para la Florida, sigue hasta el Parque Industrial. Nuevas anécdotas que

se entretejen entre el humo de los carros, las líneas de los postes, las estatuas constantes, los vendedores ambulantes, las plazas y sus caballos de madera.

Es una ciudad de anécdotas familiares, de un presente creador de momentos y un futuro de muchas historias por contar.

1.3.2 Otros relatos en el tiempo: los historiadores

El debate sobre los orígenes de Pereira es hoy un acumulado de representaciones construido por cronistas e investigadores de la ciudad. Como toda genealogía, la historiografía de estos orígenes presenta zonas grises aún por despejarse mediante una crítica razonada que explique las relaciones de poder y los móviles de este acto fundacional. (Acevedo Tarazona, 2009. p.184)

El origen de Pereira es una historia escrita desde diferentes miradas, en el sentido de los relatos. Por ello el principal ejercicio ha sido revisar varios autores, entre historiadores y cronistas, quienes no han logrado ponerse de acuerdo en algunos detalles que definen legalmente aspectos de interés para quienes deseen hacerse una idea del origen de su tierra Pereira.

A continuación, un pequeño resumen propio, construido a partir de la historia de Pereira contada en el libro: comentarios críticos sobre la fundación de Pereira. La historia local a debate, por Álvaro Acevedo Tarazona (2009, p. 184-197), historiador de la Universidad Industrial de Santander:

En agosto de 1863 se funda la antigua Cartago o Villa de Robledo, nombre que recibió en un comienzo Pereira. En ella existía ya una pequeña población que solía abastecerse de Santa Rosa Cabal y Cartago Valle, inició como un asentamiento en el que inmigrantes llegaban especialmente de Antioquia. Logra convertirse en ciudad gracias a un acto de “generosidad” de Guillermo Pereira Gamba, hijo y heredero de José Francisco Pereira, quien decide “regalar” parte de sus tierras para dicho propósito; no obstante, algunas versiones aseguran que los predios que dona no eran de su propiedad, sino que le pertenecían a Manuel Antonio Gómez Lasprilla, quien demoró en reclamar sus tierras, dejando avanzar derechos de los ocupantes y como consecuencia perdiéndola sin ningún derecho legal.

Uno de los actos que marcó la fundación de Pereira fue la misa que ofició el presbítero Remigio Antonio Cañarte, quien había reunido limosnas y realizado algunas actividades más para recaudar fondos y

reorganizar la capilla, la plaza y algunas calles; así, el 24 de agosto de 1863 tuvo lugar la primera misa, que más allá del valor religioso, tuvo impacto político y pudiéramos decir geográfico, marcando la naciente Pereira como ciudad que hasta entonces recordemos se llamó antigua Cartago. De esta manera, muchas otras ceremonias se realizaron como bautismos y casamientos que fueron registrándose en lo que hoy conocemos como la catedral de nuestra señora de la pobreza.

Por otro lado, también se dice que mucho del afán que se tuvo para bautizar este territorio fue adelantarse por parte de los caucanos, a los antioqueños, quienes estaban conquistando y podrían llegar a invadir.

sin embargo, más allá de datos, fechas y demás información histórica, nos interesa ver cómo Pereira fue realmente el resultado de individuos que tuvieron una visión del territorio y lograron crearlo, transformarlo, hasta hacer lo que hoy conocemos como: La querendona, trasnochadora y morena; la ciudad sin puertas; la Perla del Otún; la ciudad prodigio, siendo por supuesto visiones que se pretenden vender de Pereira, semiológicamente hablando de discursos implantados.

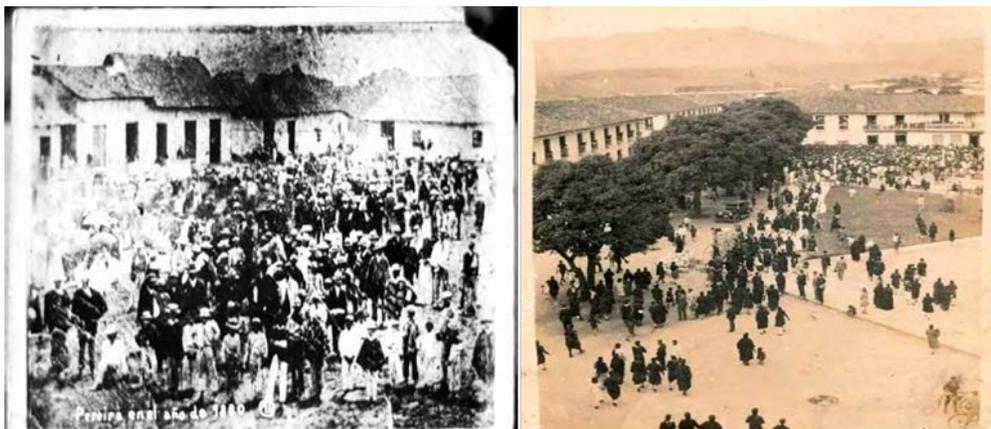


Imagen 8. Esquina sur este de la plaza de Bolívar de 1873 - a 10 años de la existencia de Pereira.

Fuente: Velásquez, (1873). Reproducción propiedad de don Gonzalo vallejo y tomada de libro del banco de la república. [Fotografía] recuperado del archivo digital “fotografías antiguas de Pereira” grupo en Facebook.

Caption: los vestigios de un origen, de la ciudad que todavía se sigue formando hoy en día.

Este es un pequeño fragmento, resumen de lo que se cuenta en la historia de Pereira, y que va dejando elementos a considerar;

El recorrido de la historia de esta ciudad, se encuentra plasmado en algunos libros, historiadores, autores reconocidos en

su pesquisa de datos claves para encontrar el origen que se habita en el presente. Sin embargo, a la versión oficial que se comparte para conocimiento colectivo le puede estar haciendo falta diminutos detalles, orientados más a la forma de vivir, transitar, hacer propia la ciudad en las travesías de aquellos primeros pobladores. Cuando un par de ojos se detienen en la cuadra, que pudo ser un primer encuentro, el beso que cambió todo, la despedida que hizo historia entre dos vidas, el billete de cinco mil que estaba tirado o simplemente la ruta de salida de tantos días del colegio. Esos momentos son propios y únicos de los que recorren el lugar. Sin embargo, se escabullen en el mapa, siendo indeterminados entre coordenadas físicas, porque no existe nomenclatura para plasmarlos.

Una reflexión desde Juan Diego Parra (Acosta, Rojas y Parra, 2017), en su ensayo *La Ciudad Epimeteica: Amnesias y anestias urbanas*, nos dice que:

El territorio, proviene de marcajes y trazos, heridas que separan los tiempos y dilatan los espacios, aquel, el mapa, es sólo un resumen que contrae las acciones y los movimientos. Nadie nace en un mapa y la

ciudad no está en la maqueta. Son los actos y los movimientos los que trazan el lugar, los que lo ponen en obra, y lo hacen obra” (p.57)

Por ello, tal como lo expresa el autor, al confiar la historia de tiempo atrás de esta ciudad a unos cuantos relatos oficiales, papeles que van adquiriendo tinte amarillento y un olor a moho, donde su contenido aclara brevemente el origen del lugar, que cada día crece al paso de sus habitantes y visitantes constantes, se estará compartiendo una versión corta, que solo ilustra zonas demarcadas en un mapa. Evitando las posibilidades del universo narrativo de la ciudad, porque no cuenta con las voces que la han ido creando en cada pisada, encuentro o ausencia de sus pobladores o simples viajeros que dejaron un relato entre sus cruces.

Las calles, paredes, edificios, casas, los primeros materiales de construcción, las ventanas y puertas de diferente arquitectura que se camuflan entre la actualidad, aquellos vestigios físicos del pasado, están ahí, entre las arrugas de los primeros pobladores, las risas jocosas y paseos de domingos de las familias pereiranas en las plazas o parques. Aún sobreviven al tiempo en Pereira las memorias de sus habitantes, que llevan “toda una vida” pasando

por sus lugares, generando recuerdos únicos, creando lugares que para otros solo son una simple ubicación en el mapa. Reflexionar sobre esos posibles lugares que le devuelven la vida al reloj, girando sus manecillas hacia atrás, que retumban en el inconsciente y regresan a esos momentos desafiando la temporalidad. Evocando el recuerdo, efímeros instantes donde se recrea esa ciudad o fragmento de ella que es propio y de nadie más.

Así como una fecha capturó nuestra atención, 2016 porque los recorridos aumentaron, los lugares empezaron a volverse significativos, el tránsito por las calles dejó de ser un punto de salida o llegada. Entonces ¿En qué año esta ciudad empezó a significar algo para otras personas, para sus mismos habitantes que recrean sus espacios, que le dan sentido a los andenes, pasillos, locales, casas, edificios, pisos y diversos espacios que presentan al público? Los ciudadanos de a pie tienen la posibilidad de hacer la historia de Pereira, la cual se escapa entre anécdotas y cuentos en reuniones familiares, redes sociales o en los *parches* de amigos que se crean en ciertas zonas de encuentro.

1.3.3. Experiencias que edifican memoria: Los familiares



Imagen 9. Collage fotografía familiar de Henao Duque.

Fuente: Patiño, Angélica (2019). [Fotografía digital] recuperado del archivo familiar de Adiola Duque de Henao.

Caption: Mosaico de la tía abuela paterna de María Angélica, una imagen que se convierte en un relato en el tiempo, permitiéndoles a las autoras recopilar memoria visual.

- **Adiola Duque de Henao:**

El viaje lo decidió papá, partimos de Santa Rosa a Pereira, en busca de un mejor porvenir para la familia. Mi padre buscaba que el negocio familiar de confitería prosperará más, nos fuimos de un pueblo a la ciudad, aunque no fuera una capital. Terminamos llegando a vivir en una piecita en una casa de familiares. Mi padre,

madre, hermana y yo estuvimos allí. Por mi parte, una familiar me regaló unas clases de bordados, en ese tiempo al comprar una máquina de coser, se obsequiaban diez clases. Con ello, entré al negocio de las cosedoras y empecé a trabajar a los dieciséis años, fue una vida muy trabajadora. Pero me gustaba encontrar lugares para disfrutar, aunque tocaba a escondidas porque mi padre no le gustaba que fuera a bailar o saliera con compañeros o amigos. Así que siempre que podía iba al escondido, arrastrando a mi hermana (que poco le gustaba) al club La Popa ahora el motel La Popa, allí se hacían bailes desde las 3:00 hasta las 6:00pm. Otra forma de divertirse era el parque Matecaña, con piscina, columpios y disfrutar de las fiestas de agosto y festivos que ya no se ven tanto.

- **María Ruth Patiño Castro:**

Mi primer recuerdo es de un “pueblito con cara de ciudad” mi madre tomó la decisión de ir de Santa Rosa a Pereira, porque se veía emprender y el progreso en sus calles y negocios. Pereira era muy pequeño, aun así tenía un tranvía y tenía algo particular. No



Imagen 10. Collage fotografía familiar del álbum Patiño Castro.

Fuente: Patiño, M (2019). [Fotografía digital] recuperado del archivo familiar de Jairo Patiño Castro.

Caption: Mosaico de la tía abuela paterna de María Angélica, una imagen que se convierte en un relato en el tiempo, permitiéndoles a las autoras recopilar memoria visual.

tenía forma de girar, el conductor al llegar a su punto de retorno se levantaba y giraba las sillas hacia el lado contrario y se reanudaba la marcha. Para los años 50 y 55 se comienza el desarrollo de Pereira, se construyeron los barrios Alfonso López, Kennedy y Cuba...también me acuerdo que antes de los 50 ya existía el aeropuerto y era muy normal ir los domingo o sábados ver despegar los aviones. También ir al zoológico Matecaña, un viaje familiar.

Pero de todos los lugares, la edificación del Instituto Femenino que se encuentra en la carrera cuarta con calle veinte. Allí ya no está el instituto, ahora se encuentra en la villa. Pero todavía guardo muchos recuerdos de mi época de estudiante, los encuentros con los profesores, la formación técnica. Siempre me acuerdo de todo lo vivido en esos años cuando tengo la oportunidad de pasar de nuevo por aquel lugar.

- **Carmelina Avendaño.**

Mi nombre es Carmelina Avendaño, nací en Manizales, en 1935. Me trajeron a la edad de tres años a vivir a Pereira, en el barrio San Jorge, cuando eso recuerdo el hospital San Jorge estaba en construcción. Mi padre compró una casa entre tercera y cuarta y recuerdo que de ahí para abajo no había casas ni calles, todo estaba rodeado de altamisa y había una cañada que llegaba hasta el río. En el parque Gaitán había una capilla, donde íbamos a las novenas del niño dios con toda la familia. También recuerdo que la Plaza de Bolívar estaba rodeada por casas de bahareque y algunos negocios, pero el Parque el Lago era el más concurrido los fines de semana, era un lugar de encuentro de los enamorados.



Imagen 11. Collage fotografía familiar de Carmelina Avendaño.

Fuente: Pascuas, Tatiana (2019). [Fotografía digital] recuperado del archivo familiar de Tatiana Pascuas.

Caption: Mosaico de la abuela paterna de Tatiana Pascuas, una imagen que se convierte en un relato en el tiempo, permitiéndoles a las autoras recopilar memoria visual.

Algunas de las personas más importantes que recuerdo era el padre Juan Punset que era el párroco de nuestra señora de la pobreza y el senador Camilo Mejía Duque, del partido liberal al que pertenecemos en la familia. El mejor medio de transporte de esa época era el tranvía, era un medio muy rápido y llegaba hasta la Plaza de Ferias. En el colegio me gustaba las clases de cívica, urbanidad y moral, religión, que son materias que hoy en

día no dan.

1.3.4. Expansión del relato contemporáneo: Los habitantes

La ciudad se expande más allá de un mapa trazado por los puntos cardinales, donde unos elementos gráficos definen su zona urbana o rural, los ríos, puentes o sectores que la determinan en una infinidad de fronteras. Existe entre los relatos de las personas de a pie, en las posibilidades de pasos sobre los adoquines o el concreto, trajines del desplazamiento de un punto a otro. En el día o en la noche, aquellas acciones que van narrando la ciudad, con cuerpos en movimiento, con las diversas experiencias de hacer suya la ciudad.

De recuerdos, anécdotas, voces, primeras impresiones, la ciudad es una lluvia de ellas, que en los documentos oficiales puede poseer un rostro formal al público que la conoce por primera vez. Sin embargo, para las personas que la han vivido desde tiempo atrás, sus pasos más que una dirección a puntos fijos en un mapa, son la rememoración de su pasado y la generación de nuevos acontecimientos. Es allí donde está ciudad se va configurando o

también como lo expresa Parra (Acosta, Rojas y Parra, 2017):

La tierra a la que pertenecemos no es la demarcada en los espacios vacíos (de algún contenido) que son los mapas, sino la que está efectivamente marcada por condensados de sensibilidad (etogramas, estetogramas, ecogramas), donde se vinculan espacios y tiempos que permiten los devenires sensibles (p.58)

¿Cuándo fue la primera vez que montaste bicicleta por la calle de la cuadra? ¿Cuál fue el bar donde tuviste la primera borrachera con los amigos? ¿Cuál era aquella ruta que se trazaba de tu casa hasta el colegio? ¿Todavía usas la misma mesa, en la misma cafetería al tomar el tinto en la mañana? Aunque sean preguntas que pasen desapercibidas, que sean una orientación a repasar en el pasado de otro, es allí donde la esencia de aquel pedazo de espacio, cobra vida, casi como una película en 35 mm se reproduce ante los ojos, o simplemente se vuelve a sintonizar en los oídos aquella radionovela que se podía apreciar en el taller de modistería. Tantos elementos externos, que han contemplado nuestros sentidos y se ajustan a las vivencias regresando a esos momentos, a esa ciudad que no es la misma de hoy. Es ahí lo que falta en el mapa, en

el GPS que orienta las direcciones en este plano digital pero que no puede capturar aquella historia, ese universo posible que almacena una simple esquina.

Es allí, la historia no oficial que se construye en la faena de encuentros fugaces, frases entrecortadas y anécdotas privadas. Aquellas que se cuentan para un público íntimo y luego se llega al olvido. Los historiadores de a pie, el simple transeúnte que, en vez de papel y tinta, usa sus pasos, su cuerpo para crear la ciudad que todavía se sigue



Imagen 12. intervención del Laboratorio Itinerante Transmedia en la Plaza de Bolívar de la ciudad de Pereira. Entre calle 19 y 20 con carreras 7 y 8. Fuente: Pascuas, T y Patiño, M. (2018). Galería fotográfica, [Fotografía digital] recuperado del archivo dispositivo Laboratorio Itinerante Transmedia. LIT.
Caption: Memorias del Laboratorio Itinerante Transmedia, en el que se llevó a cabo el experimento para la recolección de relatos sobre Pereira contado por transeúntes/habitantes.

haciendo así misma entre las posibilidades en el ritmo itinerante de sus acciones. Aquello también lo reflexiona Manuel Delgado (2003):

La ciudad que verdaderamente permanece, la que sobrevive a los cambios morfológicos, sociológicos o culturales, es la que van componiendo los acaeceres efímeros, las pasiones azadoras, los avatares infinitos que obedecen a una lógica desperdigada

y sonámbula, cuyos protagonistas son un magma de desconocidos que viven toda su vida cruzándose unos con otros y, de vez en cuando -y hasta sin querer-, unos a otros.” (p.124)

Es verdad, hay una historia oficial, la principal con datos y fechas que viven a través del tiempo y crean una visión del inicio de esta ciudad de la cual los pies recorren. Sin embargo,

ya no es la misma de tiempos atrás, esa donde los abuelos llegaron por primera vez en busca de un mejor destino, allí donde los padres a su manera se dejaron asombrar por sus avances tan destacados, comparados con el sector rural y finalmente donde los pies se encuentran pisando los adoquines o evadiendo los huecos hasta ir de un punto a otro. Percibiendo una ciudad que se narra con toda diversidad desde olores, sabores, “pregones” de los vendedores, ritmos, amplitud y estrechez, posibilidades que se han ido presentando en su construcción generación tras generación.

Por ello, esta ciudad sigue viva, sigue en proceso, sigue un camino armado entre los diversos sentidos que la tocan, reviven, rememoran o apropian en cada pisada, en cada café en un carrito tintero o en cada foto nueva con los encuentros que se van tejiendo entre cuadra o esquina que se habita en la aleatoriedad del presente. Sus habitantes y personas de a pie, como narradores silenciosos que van hilando entre posibilidades y encuentros la versión que se desprende a diario de la ciudad. Así es, como la ciudad puede ostentar una referencia en el mapa, pero se hace ciudad en tanto la historia se expande a partir de sus narradores extraoficiales que avanzan con las generaciones de sus pobladores.

De esta manera, los recorridos itinerantes de nuestro dispositivo de recolección de narraciones hace presencia en la ciudad. (Este artefacto será abordado con mayor apropiación en los siguientes capítulos). Oportunidad, donde un artefacto se apropia del centro de la Plaza de Bolívar, con una pregunta ante los observantes del entorno ¿qué recuerdas de la ciudad? ¿Cómo eran esos tiempos y cómo es ahora? Allí, una variedad de relatos fueron escuchados y almacenados en formato sonoro, la historia se estaba escribiendo de nuevo en un tejido de voces, percepciones, memorias y emociones:

- Me gustaría volver al civismo que tanto ha caracterizado a los Pereiranos a través de las generaciones, como se manifestaba con la compra de los predios del batallón, la construcción del aeropuerto donde se unía la comunidad.

- Gracias Pereira por la cultura, por todo lo que nos has dado, porque tú nos has ayudado a vivir, a tener casa. Gracias Pereira por regalar algo tan bonito para nosotros, por los centros comerciales.

- Mi nombre es Luis, soy de Valledupar-cesar, tengo dos meses de estar aquí en la ciudad de Pereira por cuestiones laborales, mi experiencia ha sido muy buena, la cultura y decencia de la gente, es algo de admirar, muy agradecido, nosotros que venimos de la costa tenemos mucho que aprender.

- Me acuerdo hace 42 años que venía con mi abuelo a la catedral de Pereira que quedaba en la plaza de Bolívar a misa y solo venía a acompañarlo a la misa porque sabía que cuando saliéramos me invitaba a comer unos ponqués que se llamaban triangulitos y eran como unas torticas caseras que costaban como 50 centavos.

- Quiero contar cuando la Plaza de Bolívar no solo tenía árboles de mangos alrededor, sino también en el centro y el suelo era a nivel de la calle y solo tenía unos andenes en el centro. Éramos muy pequeños y nos subíamos a los árboles para coger mangos y comer y eran bien sabrosos.

- Buenas tardes, ¿cómo están?, ¿qué han hecho?, ¿qué hay de la vida? Aquí estoy hablando. Le cuento que yo vivo en Pereira hace más de cincuenta años, a mí me tocó conocer el Tranvía, que era un sistema de transporte por rieles y funcionaba con electricidad. Y baja desde el “dancin” hasta lo que se conocía como el “pica pica”. El “dancin” es la carrera novena con calle primera y el “pica pica” es la calle cuarenta y dos con carrera séptima. Ahí le cuento pues esa, un sistema de transporte de lo más de bueno, sabroso y seguro. Ahí le cuento otra cosa, la Plaza de Bolívar no era así como está ahora, era planito. Esto le dio por hacer a una alcaldesa y hacer esto como una plaza. Pero para poder ser plaza tiene que tener por lo menos doscientos por doscientos metros para que quede bonito y bien hecho. Pero esto es algo que se les dio. Bueno en Pereira el barrio más lejos que existía era “providencia”, porque a hoy eso sería como ir a pie de aquí al parque industrial. Esas vías eran destapadas hasta por cuba, eso fue una hacienda y después se presentó una emergencia en Pereira con la llegada de desplazados y ahora eso está muy grande, ha cambiado muchísimo...

- Mi nombre es Juan Carlos Romero Peláez, yo soy Pereirano de 34 años. Y quiero expresar los recuerdos más bonitos que tengo de mi ciudad que son cuando yo estaba pequeño y mi madre caminaba conmigo en la ciudad. Recuerdo mucho la Plaza de Bolívar con las zonas verdes, el señor que vendía la jalea blanca y tomaba fotos. Recuerdo mucho también los señores que estaban con los caballitos de madera para que los niños se tomaran las fotos, también recuerdo mucho el Instituto de Bellas Artes en el Parque Olaya, ya que mi madre me llevaba mucho allá.



Imagen 13. intervención del Laboratorio Itinerante Transmedia en la plaza de Bolívar de la ciudad de Pereira. Entre calle 19 y 20 con carreras 7 y 8.

Fuente: Pascuas, T y Patiño, M. (2018). Galería fotográfica, [Fotografía digital] recuperado del archivo dispositivo del Laboratorio Itinerante Transmedia. LIT.

Caption: Memorias del Laboratorio Itinerante Transmedia, en el que se llevó a cabo el experimento para la recolección de relatos sobre Pereira contado por transeúntes/habitantes.

- Me acuerdo de Pereira cuando yo era un niño y nuestros padres nos traían a la Plaza de Bolívar. Allí siempre había un fotógrafo con un caballito de madera. Y entonces eso era como que todos los padres que sacaban sus hijos los fines de semana, le tenían que tomar la foto encima del caballito de madera. Esa es una bonita historia de mi infancia. También Pereira es una ciudad muy hermosa, está creciendo mucho, desafortunadamente se está perdiendo de..., como se está mezclando las culturas de otras ciudades, también se está presentando mucha delincuencia, pero eso también está sucediendo en todo el país. Pereira es una ciudad muy bonita y muy organizada, está en la vanguardia de la tecnología. Hay unas partes muy turísticas muy hermosas. Me acuerdo también de la parte de la iglesia que se hizo cuando hubo la parte del terremoto en el eje cafetero, pero aquí donde queda el centro comercial Bolívar Plaza, construyeron una catedral provisional en guadua, hermosísima. Lástima que la hayan desarmado para armar ahí un centro comercial.

- Yo recuerdo de la transformación geográfica, de la transformación física que ha sufrido Pereira. Antes era más pequeña, no había tantos ciudadanos. Había más lugares verdes, casi todo eran fincas. Ahora la población ha crecido mucho, hemos visto cómo se transforma y prolonga la ciudad. Recuerdo mucho los parques que era el punto de atracción para los visitantes. Además de nosotros como Pereiranos que era el día domingo, para venir a disfrutar de los parques. Parques que habían sido remodelados, han cambiado en su infraestructura, que han dejado de ser grandes, porque su alrededor ha crecido mucho más, con las edificaciones que han superado dimensiones. Recuerdo mucho el Parque el Lago que era solamente un círculo rodeado de agua, donde en la mitad tenía la fuente. También la iglesia que siempre se salía de rezar el domingo y se comía helado allí. Donde la heladería más popular tenía un caballo en su entrada, el cual funcionaba con monedas. Recuerdo el parque del café que era el lugar de encuentro más grande, para visitar e ir a pasear, en el cual siempre se llevaba la típica comida empacada de casa, en ollitas acompañada de una gaseosa y los inflables.



Imagen 14. intervención del Laboratorio Itinerante Transmedia en la Plaza de Bolívar de la ciudad de Pereira. Entre calle 19 y 20 con carreras 7 y 8.

Fuente: Pascuas, T y Patiño, M. (2018). Galería fotográfica, [Fotografía digital] recuperado del archivo dispositivo Laboratorio Itinerante Transmedia. LIT.

Caption: Memorias del Laboratorio Itinerante Transmedia, en el que se llevó a cabo el experimento para la recolección de relatos sobre Pereira contado por transeúntes/habitantes.

recorren las plazas una tarde de domingo. Donde los inicios de esta narración colectiva pueden ser un poco borrosos por la dilatación del tiempo, de los momentos, de las fronteras imaginarias y físicas que se han ido reconstruyendo. Aun así, continua la esencia de ser, de un universo narrativo, con infinidad de historias, de finales y sagas por seguir conociendo entre edificios, calles, cuadras o las simples líneas del asfalto o el café a medio terminar en un bar de la ciudad.

De este modo se construyen las verdaderas historias, tejiendo con diferentes relatos una colcha de recuerdos, relatos no generalizados, relatos que pertenecen a quienes habitan, relatos particulares. Así como el patchwork es un tejido hecho por la unión de trozos de telas de diferentes patrones, colores y cortes y que se convierten en una sola pieza, así mismo construir una narración de la memoria de un pueblo puede tejerse desde las diferentes versiones de cada habitante. Y es que la ciudad es un lugar de memoria, así nos lo dice Delgado(2015), definiéndolo como “aquel punto en que se produce un retorno reflexivo de la historia sobre sí misma”(p.1), es decir, la ciudad siempre evocará recuerdos, que se traducen en memorias, la ciudad está llena de

tatuajes hechos por el tiempo y por esto es inagotable, porque se germina en cada vivencia, en cada cuadra, en cada grieta que se abre ante el flujo y el trajín de los andantes, acoge en su acción de experimentar la ciudad a punta de suela de zapatos.

Recopilar estos relatos nos demuestra que todos los habitantes tienen algo que contar sobre la ciudad, sin importar su edad, sexo, gustos, estratos, cada persona tiene una relación con el espacio desde sus experiencias que le conceden la autoridad para definirla y sobre todo nos reitera que no importa si las versiones de cada habitante o interlocutor tienen diferencias, porque estas no son contradictorias, sino que se ratifica las características de una ciudad contemporánea, donde los lugares y no lugares coexisten en el mismo espacio, cargados de potencia y siendo portadores de memoria.

1 BIBLIOGRAFÍA

Acosta, B., Parra, J., Rojas, M, (2017). Mitópolis. Un ensayo sobre arte y memoria en el espacio público. Medellín: ITM, UNAL.

Acevedo Tarazona., Álvaro, (2009). Comentarios críticos sobre la fundación de Pereira. La historia local a debate.

Augé, Marc (1992). Los no lugares, espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad. Gedisa editorial.

Careri, Francesco, (2002). El andar como práctica estética. Editorial Gustavo Gili SL.

Carrasco, Ana. (2003) El cuerpo de la crisis. La ciudad y sus sintomatologías en el paisaje urbano. Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas.

Caride, Horacio (2004) La metáfora ausente. Analogías biológicas y ciudad en la noción de ecología urbana. Seminario de crítica. Instituto de arte americano e investigaciones estéticas.

Delgado, Manuel, (2015). Todos los lugares son lugares de memoria. [Blog] . Recuperado de: <https://bit.ly/2ZmOIMV>

Delgado, Manuel, (2003). La No-Ciudad como ciudad absoluta. Ababa. Revista Sileno: Variaciones sobre arte y pensamiento. No° 14-15. Pág. 123-131.

Delgado, Manuel, (1997). Ciudad líquida, ciudad interrumpida. Editorial Universidad de Antioquia.

Gil M., Rigoberto, (2002). Pereira: visión caleidoscópica.

Ortega y Gasser T. (1997). Obras Completas II. Citado en: MELIC, Antonio. Etimología Urbana. Aracnet 9 -Los artrópodos y el hombre. Bol. SEA, 20

Debray, R. (1999). “Trace, forme ou message?”. En. “La confusion des monuments”. Les cahiers de médiologie. N°. 7.

Ríos Alvarez, Lautaro. (2015) El urbanismo y los principios fundamentales del Derecho Urbanístico (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid.

1 REFERENCIAS

Bauman, Z. (2000) *Liquid Modernity*. Editorial Polity Press.

Calvino, Ítalo, (1972). *Las ciudades invisibles* (en italiano, *Le città invisibili*). (Giulio Einaudi).

DANE. Compilación de conceptos básicos del DANE en la organización del territorio colombiano. Recuperado de:

https://www.dane.gov.co/files/inf_geo/4Ge_ConceptosBasicos.pdf

Ley 10806, Documento de 1980 del Senado y Cámara de Diputados de la provincia de Buenos Aires, Argentina. Recuperado de:

<http://www.gob.gba.gov.ar/legislacion/legislacion/l-10806.html>

02

CAPÍTULO PARA CREAR MEMORIA

CAPÍTULO 2. PARA CREAR MEMORIA

2.LA CIUDAD COMO DISPOSITIVO DE SOCIABILIDAD

2.1.La Ciudad Como Dispositivo Semiótico.

La ciudad más que un conjunto de construcciones, viviendas, escenarios de interacción, y rutas de acceso, es todo un entramado de percepciones hiladas entre direcciones que se amplían en medio de los pasos y recorridos irregulares de los habitantes. Así lo visualiza Pagliai (2000), en una reflexión sobre “el transeúnte y el espacio urbano” de Isaac Joseph donde plantea que:

El espacio público es un espacio de redes o tejido de relaciones sociales, precarias, fugaces, muchas veces impostadas, pero que aun así permiten cierto tipo de vínculo social que da coherencia al comportamiento de los sujetos, para comunicarse y también para moverse.(Pagliai, 2000, p.139)

Los habitantes van tejiendo vínculos invisibles entre sus compañeros de acera, pueden ser efímeros o longevos, algunos

solo duraderos hasta el primer cruce o hasta llegar más allá del dibujo en el mapa. Sin embargo, ese transeúnte, ese sujeto que habita la ciudad, estará generando enlaces que se disipan o asientan entre las irregularidades de un recorrido regido por coordenadas impuestas previamente o simplemente generadas aleatoriamente entre el andar la ciudad.

En la fugacidad de encuentros, en la potencia contenida en las posibilidades del estar ahí, en el recorrer el lugar, hay algo que germina entre las grietas del asfalto y se moviliza entre los mosaicos de la calle, o en la pintura desgastada de los edificios o en las ventanas sucias por el humo de los autos. Es el presente contenido en una infinidad de fragmentos de escombros comprendidos aún en una estructura, es decir, la “representación” de un día a día, que se renueva entre las diversas situaciones creadas ante un nuevo recorrido entre calles, cruces o encuentros. Dejando vestigios de lo que fue hace unos momentos, días o años. Ligeros índices que se entrevén con las marcas de un desgaste, de una modificación, posibles signos contenidos de un relato vivo que se sigue construyendo.

Es por ello, que en este capítulo nos referimos a la ciudad

como dispositivo semiótico, al estudiar a los seres que la habitan, aquellos que poseen una característica particular, “el hombre, es un animal de signos (simbólico, sígnico...)” por ello es importante rescatar que “El hombre está rodeado de cosas que de alguna manera puede alcanzar con sus sentidos... esta natural y primariamente inserto en el entorno o espacio estímulo.” (Cárdenas A & Beltran, 1987, p.18). Es allí, el escenario donde los sentidos se chocan y distorsionan con su variedad de entradas. La ciudad es un campo de interacciones, un diálogo entre los sentidos donde se va narrando entre los intersticios de los efimeros encuentros.

La ciudad como un discurso constante, uno que se escribe en la marcha y nunca acaba. Existe a medida que se anda, recorre y camina por ella, donde su autor es irreconocible, de hecho, posee muchos rostros, edades y es complejo de singularizar; porque, aquel autor es la colectividad que no se percató todavía de su generación de contenido en la misma parte donde vive. Esta reflexión la tomaremos desde la visión de Volli (2015), donde plantea la ciudad como un texto, escrito sin papel y tinta, que presenta otra forma de narración en su espacio urbano, donde los edificios, estructuras que se erigen hacia el cielo, son espacios

que se presentan allí para ser recorridos y habitados. Son también “prótesis estéticas”, escenarios que guardan al ser humano y en donde se organizan ciertas actividades; es decir, según Volli son la representación material de aquello que exterioriza el ser que la habita y al mismo tiempo es permeado, afectado e inscrito en su percepción del espacio que usa, transita o habita. No obstante, desmenuando el concepto “prótesis estéticas”, en una primera instancia cuando se presenta una prótesis, se puede entender como un elemento exterior, artificial, que amerita haber sido creado, con el fin de solucionar una necesidad, como la vivienda, el ser humano planteó la vivienda, como refugio y de ahí a medida que aumentaban la cantidad de personas fue expandiéndose esa generación de confort, de “fortaleza”, que se asemejaba a la persona que la habitaba.

Y en la noción de estética, para ello es necesario abordar la estética desde los tres estadios, como lo hizo el filósofo Jaus (1986), en su teoría de la experiencia estética, para comprenderla de una manera amplia, entendiendo tres categorías de experiencia estética básicas: 1) La productiva, satisfacción que produce su propia creación; es decir, lo poético, donde el goce es generado por

la creación, la creación da el poder de transformar el mundo al que se pertenece, que no se eligió, pero que va tomando el sentido que se desea con sus creaciones; 2) El placer producido por la obra de otros, la conciencia receptiva, la satisfacción en la contemplación del mundo que da la oportunidad de romper con la percepción acostumbrada de las cosas, la aisthesis; 3) y la subjetiva como parte de la liberación de las emociones que también se relaciona con la catharsis, con el fin de comunicar y hacer sus propias conclusiones basadas en toda la información y difundir los mensajes explícitos para generar una profunda reflexión estética.

Es entonces la Ciudad un lugar generador de experiencias estéticas que imparten goce desde lo productivo, cotidiano, liberador; se percibe la ciudad, pero a la vez se produce, es posible de esta manera comprender la forma de exponer, a través de “representar” ante los demás, algo que está a la vista, pero no se lee con propiedad, generando así una “perspectiva urbana”, un recorrido, donde la lectura del lugar (arquitectura, espacios, recorridos), puede expresar quiénes son los habitantes de aquella ciudad que se prolonga en el horizonte.

La ciudad está viva, cambia materialmente y en el sentido que proyecta; pero en cada uno de sus momentos es estable y legible como un libro. No es solo un signo, algo que tenga un significado único y un significante bien determinado y estable, ni, sin duda, un mensaje único que alguien lleva a otros, sino un texto, etimológicamente un tejido. (Volli, 2005, p.1030)

Es así, que se puede presentar otra perspectiva de ciudad, generando a partir de ella un “tejido urbano”, regresando a la metáfora de patchwork. La arquitectura dialoga entre sí, cuando pasamos por diversos recorridos, cuando volvemos sobre los pasos, está allí, presente, en una lectura que ha sido creada por los años y las generaciones; aquí, la ciudad se visualiza como un texto complejo, como una serie de construcciones constantes de sí misma entorno al caos, el desorden, la entropía desde la variabilidad de las relaciones, encuentros, usos o momentos que generan los lugares que exteriorizan su relato.

Las primeras versiones de un lugar, que, con el uso, los años, el tiempo, presentan luego las remodelaciones o adaptaciones a un mejor uso. Es importante aclarar que este caos es un desorden necesario presente, que indica movimiento, flujo, vida, la

etimología de caos es “khaos” que significa masa de materia sin forma, precisamente porque la ciudad busca tener forma, pero esta se transforma de manera constante y permite que no exista un único estado o equilibrio, es más bien una transición permanente y es esto lo que la hace orgánica, real y bella.

Por ello, la ciudad es un discurso, un tejido, un texto complejo, un texto conflictivo, un relato viviente, una narración extraordinariamente rica y compleja que puede generar oportunidades para la proyección e interpretación, al igual que de creación de comunidad, donde la presencia de una “competencia semiótica urbana” se relaciona con las acciones que se presentan dentro de ella, como andar, caminar y habitar. Al respecto Delgado (2017) nos plantea el andar y el caminar en una relación con el pensar y filosofar la ciudad, en un blog que llamó “Hacer un pensamiento o pensar con los pies”, presenta su hipótesis respecto a lo que considera realmente es capaz de desplegar el movimiento, el desplazamiento, el paseo más mínimo que se pueda realizar; puesto que para Delgado, la mentalidad y la movilidad están relacionados, incluso examina dos etimologías que se conectan y permiten extraordinariamente sustentar este hecho:

Discurrir: Andar, caminar, correr por diversas partes y lugares; Dicho de un fluido, como el aire, el agua, el aceite, etc.

Discurso: el latín discurrere, “correr en todos los sentidos”

Ambos conceptos comparten etimología, a lo que concluye que: “elaborar un discurso sería formalizar verbalmente lo que discurrimos o, si lo prefieres, dejar discurrir las palabras de forma adecuada” (Manuel Delgado, 2017), siendo esta una reflexión que aporta para comprender la ciudad como espacio para el andar, desplegándose como escenario para filosofar o en palabras de Delgado podría decirse algo semejante: la ciudad como lugar para construir discursos en el discurrir.

En este orden de ideas, retomando a Volli (2015), nos propone habitar la ciudad desde un desempeño cognitivo o semántico en descifrar el texto urbano. Entonces, con lo anterior ¿Cuáles serían los códigos urbanos? con los cuáles nos encontramos cara a cara en nuestro habitar de la ciudad.

El texto urbano o el texto de la ciudad desde Volli, nos plantea una creación póstuma de sí misma, incongruente con su contexto. Además de carecer de un autor, es “Huérfano” no posee

un doliente que escudriñe y registre su proceso. Está sometido a la diversidad de perspectivas, desposeído de su verdad. Siempre reescrito a diario, como si fuera Penélope la que tejiera la Ciudad -recordemos que Penélope (personaje de la odisea) al haber terminado la guerra de Troya, no encontraba a su esposo Ulises, esperándolo por veinte años; durante este periodo, varios pretendientes se acercaban, pero ella solo anhelaba el regreso de su amado, así que se ideó como excusa que no podría casarse hasta no finalizar un tejido que estaba haciendo. Para dar la mayor larga y seguir esperando a Ulises, destejía cada noche lo que hacía durante el día- Asimismo, se teje y desteje el texto urbano. “El texto urbano no solo es agitado por conflictos sincrónicos, sino que es reescrito en el tiempo y adquiere el sentido que cada vez le es asignado. Tejido, entretejido, tela: pero continuamente rehecho como el trabajo de Penélope” (p. 1037).

Desde el inicio de este proyecto varios autores han resaltado el poder creador que poseen los habitantes, un poder creador inocente y quizá ingenuo, pues es claro que las acciones indeterminadas en el entorno, hacen su efecto en el escenario. Además, desde Silvia López (2003) en su texto: percepción y creación de la ciudad,

deja entre ver que las acciones del ciudadano aunque sean “de un punto a A, a un punto B” tienen repercusiones en el relato que se crea de ella, en dicho texto se plantea al ciudadano como lector pero también como escritor, lo cual tiene gran conexión con lo anteriormente planteado por Volli, ya que si la ciudad presenta un texto urbano, este es escrito por alguien, siendo ese alguien el ciudadano, encargado de interpretarlo, pero también de crearlo.

La ciudad como escenario sensible, que provoca lo perceptible, convierte al ciudadano en un productor y cazador de signos. “El ciudadano, como un lector, va leyendo en su itinerario cotidiano la escritura de la ciudad, ve lo que está escrito; pero ver, significa percibir las diferencias y discontinuidades del espacio; ver significa *distinguir lo visible y lo invisible* en lo que le rodea”. (López, 2003)

Cuando los relatos de los habitantes, de nuestros familiares y el de nosotros mismos, se han mezclado en la generación de la historia de la ciudad, es donde se expande la “historia oficial”. Se puede entre ver que, en cada ida al parque, en cada tarde de paletas, en la icónica fotografía del caballito de madera, se crean memorias que luego se convertirán en las historias de la ciudad, “La génesis

de la ciudad se desarrolla en el contexto de un proceso poético, atravesando un laberinto entre imaginación, sensación un conocimiento”. (López, 2003)

Todo texto posee signos, representaciones, narraciones que se conectan con significados posibles para alimentar la lectura derivada del proceso, por ello pensar la ciudad como instrumento de la semiótica, nos hace reflexionar en el signo, en la comunicación y en nociones de cultura que dan luces suficientes para comprender la manera en que la ciudad



Imagen 16. Arquitectura Pereira.

Fuente: Pascuas, T. (2020). [Fotografía digital]
Caption: En la imagen se aprecia parte de la arquitectura Republicana aún presente en algunas edificaciones del centro de la ciudad de Pereira, vestigios de la colonización antioqueña que explica muchas de las costumbres e idiosincrasia de la región.

más allá de un espacio, de un número de habitantes, de un hogar, es un texto, una variedad de significantes que se abren al entendimiento de cualquiera que la transite

o que la habite.

Hablar del signo parece algo complejo y más cuando estamos enseñados a dicotomizar los diferentes signos lingüísticos o los tan nombrados, significado, significante, significación que acompañan la semiología. No obstante, empecemos por hablar de lo más cercano en este caso, “la comunicación”,

para algunos es un campo de estudio, pero para todos es una necesidad, si queremos entenderla, es un proceso de transmisión de

información multilateral, en el cual intervienen varios elementos que desde la escuela nos enseñan, y que a lo largo de nuestra existencia vemos cómo afecta nuestra vida continuamente, ya sea en ámbitos académicos, amorosos, familiares o de simple intercambio social, necesitamos poder intercambiar signos para comprender al otro y poder ser comprendidos.

En efecto, debemos recordar que el énfasis que hemos desarrollado en párrafos anteriores, tiene que ver con la importancia que tiene el ciudadano o urbanita en ella, se podría decir que conjuntamente gran parte de lo que es un individuo, se debe a su lugar natal, y el lugar se debe a lo que sus urbanitas han hecho de él. A medida que “nos hacemos”, vamos interactuando con nuestro entorno y vamos transformándolo de acuerdo a lo que necesitamos que sea para nosotros. En un comienzo, no podríamos hablar de sociedad y haber establecidos asentamientos que más adelante se convirtieran en ciudades y mucho después en metrópolis, si no hubiésemos podido establecer comunicación con aquellos que nos rodeaban, sabemos que cada sociedad se funda en mínimos acuerdos, que se convierten en normas, códigos y leyes.

Por tal razón, está claro que, sin la comunicación, lo que conocemos como ciudades, no existiría y posiblemente continuaríamos como nómadas sin la posibilidad de simpatizar y establecer vínculo social. En una segunda instancia, no es suficiente lo dicho para afirmar que la ciudad es un dispositivo semiótico, debemos avanzar, hacia una dirección, según Roland Barthes (1993).

La ciudad es un discurso, y este discurso es verdaderamente un lenguaje: la ciudad habla a sus habitantes, nosotros hablamos a nuestra ciudad, la ciudad en la que nos encontramos, sólo con habitarla, recorrerla, mirarla. Sin embargo, el problema consiste en hacer surgir del estadio puramente metafórico una expresión como «lenguaje de la ciudad. (p.260.)

Como se ha mencionado anteriormente, el hombre deja huellas en la ciudad y ello la transforma, dichas huellas son textos que se despliegan a los ojos de los múltiples lectores posibles que la contemplan, por lo tanto, es un dispositivo o canal que alberga la historia, la cultura y su comunidad. Es potencia porque tiene la fuerza para influir en sus habitantes y maleable porque va tomando

la forma de sus pobladores. En otras palabras, la ciudad es un dispositivo semiótico, porque no solo alberga, sino que cuenta los inagotables signos que a lo largo de su existencia la han hecho, dichos signos se materializan en cada calle, barrio, monumento, elemento o vacío que la compone.

La ciudad es pues un libro abierto a la comunidad, que contiene oraciones en cada espacio, contiene discursos urbanos que todos leemos, proceso que se hace más consciente para quienes son forasteros que para quienes habitan la ciudad día a día. Es innegable, que cuando llegamos a una ciudad nueva a nuestros ojos, esta nos habla y nos muestra desde su arquitectura quienes la habitaron en un pasado, quienes la “hacen” en la actualidad y cómo la proyectan para el futuro.

Justamente, en ese proceso de interpretar la ciudad, nació un interés por recorrer la ciudad de Pereira, nos percatamos que es una ciudad que: 1) no posee tanta antigüedad, pues su arquitectura más antigua es Republicana y moderna; 2) que fue planeada desde un comienzo con fines comerciales, puesto que si vemos el centro de la ciudad que es el más antiguo, no se destaca por espacios culturales, históricos, artísticos o sociales, sino por las ventas que

ocupan cada espacio; 3) que prima la religión católica, ya que casi que en cada plaza se encuentra una Iglesia; 4) que es una ciudad en la que se reconoce la historia desde el relato de Bolívar, pues la plaza principal tiene una escultura que se convirtió en ícono de la Ciudad. Es decir, la ciudad es un tejido, entre sus tiempos y su historia, tejido vivo e indeleble.

Cuando divisa las primeras casas de Pereira, Serret expresa que, en su mayoría, son estanquillos donde no expenden bebidas embriagantes –aguardiente, anís o chicha-, sino que ofrecen comidas y golosinas. Esto lo lleva a concluir que los habitantes de Pereira, con ser parte de la provincia de Antioquia, son, en efecto, personas más industriosas y más comerciantes. De ahí que se los apode, concluye, como los judíos de Colombia. (Gil Montoya, 2002, p.59.)

De forma tal, notamos que el ser humano siempre se ha ocupado de crear signos, representaciones que le permitan recordar, comunicar en cualquier tiempo y momento; por ello ante un atardecer, reunión familiar, encuentro amoroso o al presenciar algo extraordinario, una de las primeras reacciones es querer tomar una foto, querer plasmar en algún soporte que sirva de evidencia,

para que en la posteridad pueda ser evocada y observada. Así, cada civilización deja huellas en su localidad, intentando comunicarse con un futuro y evitando que se olvide aquello que es memoria e historia.

Posiblemente para entender la ciudad y escuchar lo que nos comunica, hay que mirarla con descaro, preguntarle, inquirir información y prestarse a escucharla. También en las nuestras, en las que habitamos, hay que recordar el pasado y colocar las cosas en su sitio, memorizar los encuentros de infancia, revivir la historia individual, dar un frenazo a la actividad cotidiana y, en algún momento, dar rienda suelta a la memoria personal, para tratar de hacer ese recuento de sucesos y acontecimientos de nuestra vida que, siempre, han tenido como escenario la ciudad de la infancia y de la juventud. Y esto es necesario para marcarnos pautas, para reconocernos como seres humanos, para identificarnos como profesionales, porque la ciudad nos ha dado la realidad de su escenario ante el cual, como actores, hemos representado parte de la comedia humana que nos ha correspondido” (Alemán de Armas, 1998, p.4).

¿Qué historia no se almacena en las grietas? aquellas arrugas de la ciudad que con el paso del tiempo se expanden o según la administración de turno son maquilladas con un nuevo material.

Presentando una zona nueva para regenerar aquellos signos que la seguirán narrando en cada paso. Las casas donde se almacena la infancia de nuestros padres, que al día de hoy ya son simples almacenes o locales, donde aún se ve la vieja pintura, si se lee con cuidado, no entre líneas, sino entre escombros, historias perceptibles entre el graffiti, los carteles, el desgaste y el tiempo, lo que alguna vez fue.

Es por ello que la ciudad es un gran dispositivo semiótico, -un lugar lleno de códigos híbridos y vivos que cambian constantemente, porque las ciudades son orgánicas, son espacios que significan, las ciudades producen sentido- son libros orgánicos y vivos, las ciudades nos hablan de cultura, de historia, de religión, de relaciones, de urdimbres, de diálogos compartidos, de experiencias inusitadas, de olores; a la ciudad podemos abordarla por pasajes diferentes cada día, dado que contiene múltiples entradas a su lectura. No es extraño que Jesús Martín Barbero (teórico de la cultura, la comunicación y los medios) haga relaciones entre la escuela y la ciudad, donde propone que han de unificarse para la educación, pues la ciudad es un excelente escenario de aprendizaje “se trata de que la escuela aprenda a

jugar con la ciudad; es decir, a salirse de sus bien demarcados y asegurados predios, y a entrar a la cancha grande donde juegan los ciudadanos de a pie” (Cátedra de pedagogía: Bogotá, una gran escuela 2004).

Desde esta perspectiva proponemos para esta investigación, que la ciudad más que ser un espacio para la educación, se convierta en un gran lugar para la exploración, la creación y el encuentro.

2.2.La Ciudad y El Arte Relacional

Intentar reflexionar sobre el espacio, los lugares que habitamos y la ciudad, parece algo sencillo, pues hacen parte de nuestra vida cotidiana y nos han acompañado a lo largo de nuestra existencia; no obstante, es un tema que abre infinidad de caminos, pues son muchas las rutas que se han creado mediante las reflexiones que ya se han dado alrededor de dichos conceptos.

Es entonces en este punto, donde podemos comprender que realmente lo único significativo de la ciudad no está en su espacio físico, aunque tampoco se le puede desconocer, porque en su

arquitectura y espacios artísticos se concentra su historia, y su memoria.

La ciudad tiene una diversidad de experiencias estéticas que está dada por la variedad de elementos que la componen, en este espacio el arquitecto Buragli (1998) nos plantea que:

La Estética Urbana..., no es otra cosa que el resultado de una construcción mental sobre la relación que establece el observador con el paisaje urbano y que resulta de complejos procesos sensoriales, emocionales y racionales, mediatizados por la cultura y las propias experiencias cognitivas o emotivas del observador” (p. 1).

Es así, como las diferentes instituciones (entendiendo estas como un sistema creado por grupos poblacionales con finalidades u objetivos en común, para lo cual trazan y ejecutan estrategias) componen el paisaje urbano; por lo tanto, desde la publicidad, la religión, el gobierno, el turismo otra, el comercio, y cualquier otra institución o mercado, se proporciona una experiencia distinta del territorio. En general y siguiendo de la mano de Buraglia (1998), “...en este plano la estética adquiere una dimensión más centrada en las emociones que despierta un lugar”(p.2)... es decir, cada

rituales de uso y modales.



Imagen 17. Decadencia y apogeo del espacio. Dimensiones culturales del cambio socioeconómico en un caso de renovación urbana en Colombia

Fuente: Hernández P. G (2016). Fotografía de insumo en su artículo: Link: <https://journals.openedition.org/horizontes/1217>
 Archivo original de la Alcaldía de Pereira, 1990.

Caption: La galería en los años 1990. Conocida como “La antigua Galería” debido al sismo de 1999 tuvo varias afectaciones, dejando un terreno que fue organizado en una renovación del espacio público, en lo que hoy en día se conoce como la Plaza Cívica Ciudad Victoria.

ente instaure una experiencia estética, confecciona identidades,

Es por ello que la ciudad es un concepto relevante cuando se quiere hablar de estética, pues ha sido un lugar de encuentro,

de construcción social y de despliegue cultural; sin embargo, no se pueden dejar de lado aquellos cambios que han generado las sociedades actuales, pues la aceleración de las tecnologías, el crecimiento poblacional y las nuevas dinámicas sociales, han hecho de la ciudad un lugar cada vez menos relacional, una manera de evidenciarlo es observar el aumento de vehículos en cada ciudad, las carreteras cada día más congestionadas, con trancones que bloquean las principales vías, haciendo que los administradores de las ciudades deban focalizarse en el aumento de vías. Lo que hace que la población sea cada vez más cerrada al vínculo social, pues al exigirse que se prioricen las carreteras, se reducen las zonas de intercambio o encuentro.

Un ejemplo de ello, se puede observar en el sector donde se ubica La Plaza Ciudad Victoria -calles 16 y 17 con carreras 10 y 12-Pereira-, puesto que, si vamos atrás, un poco más de 16 años, en este espacio se encontraba “La galería” un lugar de comercio que poco a poco se convirtió en un escenario de evidente deterioro social y económico, en el que se concentraba la violencia e inseguridad. Debido a lo anterior, la secretaría de planeación municipal emprendió un programa de recuperación

integral de la zona, logrando para el 2003 convertirla en lo que es hoy, una plaza; sin embargo, se ha caracterizado por ser una plaza poco habitada, que por su misma arquitectura -no cuenta con bancas ni zonas de sombra- se ha convertido en un espacio un tanto desolado en el que se podría decir que el vínculo social

En otras palabras, la sociedad actual está creando herramientas que limitan el intercambio humano, siendo una gran problemática, pues la posibilidad de diálogo entre los seres humanos, es lo que nos

Imagen 18. Plaza Cívica Ciudad Victoria.

Fuente: Pascuas, Tatiana (2020). Galería fotográfica. [Fotografía digital] recuperado del archivo dispositivo Laboratorio Itinerante Transmedia. LIT.

Caption: La imagen es una panorámica de la Plaza Cívica Ciudad Victoria, en la actualidad ubicada en las calles 16 y 17 con carreras 10 y 12 del centro de la ciudad, lugar que en comparación con lo que era antes (imagen de la Galería de Pereira en los años 90), expone la transformación del espacio no solo desde la arquitectura, sino desde la usabilidad y recurrencia de esta.



es precario, para lo que se acostumbra exista en una plaza ubicada en una zona central.

Los baños públicos fueron inventados para mantener las calles limpias: con esa misma idea se inventan herramientas de comunicación, para limpiar las calles de las ciudades de toda escoria relacional y empobrecer los vínculos de vecindario. La mecanización general de las funciones sociales reduce poco a poco el espacio relacional (Bourriaud, 2006, p. 16).

permitió construir sociedad y es lo que permite generar desarrollo; teniendo en cuenta esto, las prácticas artísticas contemporáneas, contrario a lo anterior, se proponen convocar, generar espacios de intercambio, ofrecer momentos diferentes a los que la vida del día a día brinda; por lo cual, Bourriaud habla del arte como intersticio social, puesto que abre nuevas posibilidades a lo mutuo

y al compartir.

Aclaremos lo de Intersticio social, según la Real academia española, intersticio es: “Hendidura o espacio, por lo general pequeño, que media entre dos partes de un mismo cuerpo”. En efecto, se refiere al “espacio entre”, y ¿quién crea este espacio? Pues la obra, la cual recíprocamente se hace con el artista, y ¿espacio para qué? Para lo social, para el devenir del relacionar entre humanos. Esta visión del arte se refleja en prácticas como el Happening o el performance, que responden precisamente a la interacción, pues le apuntan a la participación del público en su obra. “Cada obra de arte podría entonces definirse como un objeto relacional, como el lugar geométrico de una negociación entre numerosos remitentes y destinatarios” (Bourriaud, 2006, p. 29).

Volviendo al arte como intersticio social, ¿por qué la preocupación del arte en fomentar estos espacios?, pues precisamente por su carácter intrínseco, si no hay quien aprecie la obra no hay obra, sino hay a quién mover las sensibilidades no hay prácticas artísticas, con el fin de comprender de manera más amplia leamos a Bourriaud, quien se ha interesado por explicar los procesos de creación y recepción del arte:

El arte siempre ha sido relacional en diferentes grados, o sea, elemento de lo social y fundador del diálogo. Una de estas virtualidades de la imagen es su poder de reunión (reliance), para retomar la noción de Michel Maffesoli: banderas, siglas e iconos producen empatía y voluntad de compartir, generan un lazo. El arte -las prácticas provenientes de la pintura y de la escultura que se manifiestan en el marco de una exposición- se revela particularmente propicio para la expresión de esta civilización de lo próximo, porque reduce el espacio de las relaciones, a diferencia de la televisión o la literatura, que reenvían a un espacio de consumo privado y del teatro o el cine, que reúnen pequeñas colectividades frente a imágenes unívocas: no se comenta lo que se ve, el tiempo de la discusión es posterior a la función (Bourriaud, 2006, p. 14).

Con lo anterior y tomando como referencia la Estética Relacional, de Bourriaud, podemos afirmar que el arte es en todo momento una actividad artística, o según el autor, un juego que necesita de la participación del receptor, no con el fin de que éste le dé el sentido o el significado, sino que lo requiere para existir. Para Bourriaud, la obra carece de esencia, no es un objeto, sino más bien una “duración”, el tiempo en que se produce el encuentro, es entonces la posibilidad de aproximación la que genera la obra.

Pero el hecho de que el arte permite lo relacional no es algo nuevo, pues el arte viene generando lazos desde siempre, solo que entre diferentes elementos; en un principio, el arte generaba relación de la sociedad humana con lo divino, es decir, con aquellas fuerzas invisibles ante sus ojos; después, con su medio natural, es decir, con su contexto, con el mundo; pero, actualmente pasó a preocuparse principalmente por la relación del hombre con el hombre, es decir, de las relaciones humanas. Fenómeno que, al analizar no solo desde la historia del arte, sino además desde la historia en general, vemos como cada hombre posee una filosofía diferente, propia de la época en la que vive; por ende, sus obras que son virtualizaciones de sus mundos, se convierten en cultivo de las memorias, inscripciones de la tierra en cada tiempo, indicios, huellas, trazas.

En otras palabras, contrario a la singularidad y el aislamiento que está trayendo consigo las políticas de progreso y los proyectos de desarrollo de las ciudades contemporáneas, el arte relacional se propone crear canales de participación que sirven como momentos de encuentro. En este sentido las prácticas artísticas están generando no solo participación, sino también relaciones

humanas; es por ello, que uno de los mejores escenarios posibles ha de ser la misma ciudad, la esfera pública, desde allí se crean momentos que desmitifican la creencia de que la ciudad es solo un espacio físico contenido por la materialidad de sus calles, sus parques, sus edificios, sus estatuas y sus señales. Las ciudades ante todo se estructuran en los urbanitas, y sus imágenes, imágenes que se pueden generar desde las experiencias de estos, en tanto constructos desde las artes y los medios: como el cine, la literatura, la música, la pintura, la televisión, la radio, los medios impresos, digitales, etc, pero sobre todo desde el habitar, el comentar, el observar, que da como resultados signos que se consolidan en relatos, creados desde lo individual o desde lo colectivo, siendo este punto el que se ampliará en las conclusiones del capítulo que vendrán en el siguiente apartado.

2.3. La Ciudad Fundada En Mitologemas

“La ciudad permitió y generalizó la experiencia de la proximidad: es el símbolo tangible y el marco histórico del estado de sociedad, ese “estado de encuentro que se le impone a los hombres”” (Bourriaud, 2006, p. 14)

En este capítulo, más que presentar unas categorías específicas, estamos haciendo un esbozo, una cartografía entre líneas de ese elemento que ha tomado el hilo conductor en este proceso de investigación: la ciudad, protagonista de nuestras vidas, y que solo hasta no hace tanto empezamos a notar, nuestra mirada se agudizó porque queríamos saber cómo podemos habitarla desde un dispositivo transmedia itinerante. ¿cómo la llegamos a notar? ¿desde cuándo está ahí haciendo parte de nuestra vida y alimentándose de nuestra historia para hacer la suya propia? ¿será que el hombre es la ciudad y la ciudad la exteriorización del hombre? ¿cómo describir que era antes, si aquella criatura con sus pasos dio origen a lo que hoy lo resguardan de las bestias del olvido constante que es el mismo?

Las voces de los autores que nos han traído hasta este momento, describen la ciudad como un texto cargado de signos, de significados, de significantes que están allí siendo decodificados indirectamente por quienes la habitan o la transitan. En este momento, al ser conscientes de su carga semántica, de su potencial constante, este escenario toma un nuevo rumbo, como

se planteó César Pagliai en su reflexión de Isaac Joseph donde las imágenes más simples y cotidianas que podamos encontrarnos en la ciudad, pueden ser “el nudo gordiano para la antropología y la sociología” -nudo que en la historia ha sido utilizado para referirse a una dificultad o a que no se puede resolver, todo ello a partir de la leyenda griega en la que Gordias fue elegido monarca de Frigia, ofreció al templo de Zeus su carro, atando la lanza y el yugo con un nudo cuyos cabos se escondían en el interior, tan complicado que nadie podía desatarlo, aquel que lo consiguiera conquistaría el Oriente. Alejandro Magno prefirió cortarlo que intentar desatarlo-.

Aunque a ciencia cierta, la ciudad implica un despliegue de posibilidades y concepciones, para una diversidad de disciplinas que se han tomado el trabajo de estudiarla, es decir, en sí misma es un “Nudo Gordiano”. Ahora bien, corresponde buscar la manera de “desatarlo” o aplicar la técnica de Alejandro Magno al “cortar”, pero entonces ¿qué elemento tendría el potencial para generar una brecha en tal entramado de posibilidades para dejar al descubierto el enigma de la ciudad? La pregunta ¿desatarlo o cortarlo? o más bien, idealizar ¿Qué mito puede salir en torno al “valiente” que

ose desatar este nudo gordiano?

Por tanto, la ciudad es caos, es un manojo de relatos, discursos, textos, signos. Una urdimbre enmarañada, donde el hombre la habita, la camina, la recorre, la vive, la recrea. Aun así, se puede expresar que ella es un problema estético que se despliega en diversas formas y concepciones dependiendo del lugar y momento histórico; es un espacio que da apertura a lo multicultural, por eso no es posible referirse a “la identidad de la ciudad” porque no es una sola, por el contrario, es el resultado de una suma de particularidades que la hacen todos aquellos depósitos que dejan sus habitantes, aquellas sensibilidades que tienen desarrollo en ella.

Los relatos ancestrales que funcionan como mitos de fundación señalan varios orígenes para la ciudad, siempre desde un pasado criminal. Uno de los más recurridos es el de Caín y su errancia promovida por el destierro de Dios. El otro, precisamente la versión griega del génesis bíblico, es el mito de Prometeo (Acosta, Parra, y Rojas, 2017, p.62).

En la cita anterior, Parra menciona brevemente algunas cosas que se pueden sobre entender, la primera es cuando se refiere a los

relatos ancestrales que sirven de base para hablar de la fundación de las ciudades, que nos sirve para comprender mejor el hecho de que como seres humanos y seres inherentemente sociales, intentamos comprender el territorio a partir de un origen, del cual así no se tenga información, no es un problema, puesto que la imaginación es algo que también nos caracteriza como especie.

Por otro lado, menciona que existen dos relatos que fundan muchas comunidades, la primera que menciona es la de Caín, un relato bíblico que narra el destierro de este personaje por haber matado a su hermano Abel y siendo consecuencia de ese destierro la primera ciudad -fundada por Caín-, por lo que se dice la ciudad es producto de la maldición y el olvido de la tierra de origen, lejos de la familia. No muy distante a esta historia, está el relato griego, de Prometeo; en el que igualmente el hombre es castigado con destierro, y es bien sabido que en esta historia hay otro personaje importante, Epimeteo, quien gracias a su olvido fue la humanidad la que quedó sin dones, haciéndonos complejo convivir- hacer ciudad, por eso la ciudad también es conocida como un lugar de caos, de ruptura y de nostalgia.

Con todo esto, comprendiendo que las ciudades se originan

mediante rupturas que intentan reconstruirse y que a medida que pasan las generaciones, quienes las habitan van olvidando su pasado, de ahí la acción de crear procesos artísticos que activen las memorias y que, si no activan, al menos creen sus propios relatos. En otras palabras, las comunidades inventan sus propios relatos de origen, que les permitan reconocerse en ellos y tener certeza de su pasado; para lo cual crean elementos que exteriorizan las memorias como los monumentos.

Por consiguiente, al llegar a este punto, es necesario hablar de la importancia del arte en la ciudad; pues, dichos dispositivos que se ponen en la ciudad más que ser elementos decorativos, cumplen la función de reactivar la memoria y preservar las tradiciones, culturas, hábitos y demás componentes relacionados con el territorio. Además, toda obra de arte es el resultado de una composición de múltiples sensaciones y que a diferencia de la ciencia que crea funciones, y de la filosofía que crea conceptos, esta crea afectos y preceptos, esenciales para configurar una ciudad y con los cuales relacionamos nuestros lugares.

Regis Debray (1999) habla respecto a los tipos de monumentos que pueden existir y sus diferentes finalidades,

aclarando que el monumento fue el primer aparato de transmisión de la especie, precisamente porque, aunque nace de la muerte o de un acontecimiento del pasado, su función es ir en contra de ella, advirtiendo e informando a los del presente. En otras palabras, es la ausencia materializada.

Continuando con Debray, en esa tipología del monumento se encuentran tres tipos de monumentos: El mensaje, la forma y la traza. Siendo el primero aquel que se relaciona con eventos del pasado, ya sea acontecimientos reales o míticos, por lo que su principal valor es simbólico y conmemorativo. El segundo, la forma, posee un valor testimonial y no hace otra cosa que conmemorarse a sí mismo, son pensados netamente como elementos estéticos. Por último, la traza, que más allá de ser estético o artístico posee una utilidad, siendo reconocido o definido por la población, en ese sentido su valor es metafórico pues evoca y es emotivo.



Imagen 19. Estatua Bolívar Desnudo por el Maestro Rodrigo Arenas Betancourt. Ubicado en la Plaza de Bolívar, entre Cra. 6 y 7 con Calles 19 y 20 Pereira.

Fuente: Holguín, R (2016-2019). Archivo del artista visual.
 Caption: Ejemplo de monumento mensaje, es una estatua representativa de Simón Bolívar, fue ubicada en la plaza de Pereira en 1863 en el bicentenario de la ciudad, fabricada en bronce con un peso total de 1400 toneladas y un tamaño de 9x9 metros.

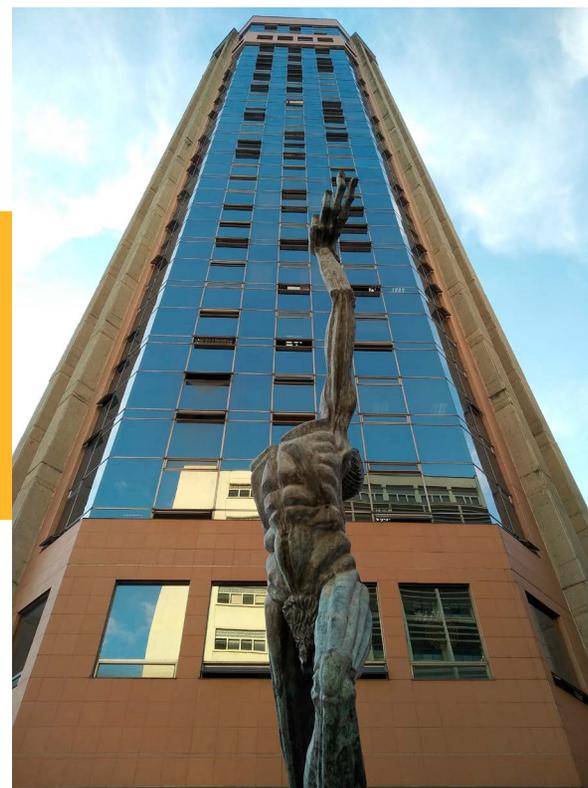


Imagen 20. Edificio Diario del Otún. Ubicado en la Cra. 8 #22-75-Pereira

Fuente: Patiño, M (2019).
 Caption: Ejemplo de monumento forma, es un edificio representativo de la ciudad, con aproximadamente 85 metros, es reconocido como el edificio más alto de Pereira.



Imagen 21. Viaducto César Gaviria Trujillo en culminación de obras para circulación de vehículos y peatones, 1997. Vista, Pereira-Dosquebradas. Fuente: Patiño, M (2020). Archivo familiar Patiño Barbosa.
Caption: Ejemplo de monumento Traza, es un puente de 704 metros de largo y posee una altura de 54 metros, es reconocido por ser una estructura que conecta los municipios de Pereira y Dosquebradas.

Es a la vez un soporte de memoria y un medio de separación. Es útil por excelencia de una producción de comunidad. Si llamamos cultura a la capacidad de heredar colectivamente de una experiencia individual, no vivida por uno mismo, el monumento, en tanto que atrapa el tiempo en el espacio y atrapa lo fluido en lo duro, es la habilidad suprema del único mamífero capaz de producir una historia (Debray. 1999).

Empero, esto de crear dispositivos para la memoria, no es una situación únicamente presente en el interior de la cultura, es un acontecimiento que transversaliza cada momento de la vida del ser humano, puesto que, a medida que vamos adquiriendo conciencia, vamos conociendo y creando herramientas a partir de las cuales podemos portar nuestra memoria, como es el caso de: Las agendas, los libros, los calendarios, etc.

En otras palabras, el ser humano ha logrado exteriorizar su memoria, por lo cual ya no solo contamos con una memoria de la especie (Genoma) y una memoria individual (Somática), sino que además hemos dado origen a una memoria inorgánica organizada que nos permite transmitir los conocimientos adquiridos, a partir de nuestra experiencia, en esa memoria individual, a partir de un medio no biológico y comprensible, denominada Epifilogénica,

la cual, se vale de distintas técnicas para su desarrollo, técnicas que con el pasar de los años han cambiado y multiplicado, especialmente desde la revolución industrial; por ello, actualmente dichos dispositivos portadores de memoria exteriorizada pueden ser de tipo análogo y digital, siendo este último también posible en tres tipos de tecnologías, desde micro, bio o nano, permitiendo incontables alternativas para desplazar la memoria.

Sin embargo, a medida que creamos más aparatos nemotecnológicos y confiando nuestra memoria en ellos, vamos dejando de trabajar nuestra anamnesis (memoria natural) y vamos perdiendo la capacidad de retener información o hasta de desarrollar actividades, que antes cuando no se tenían ciertos dispositivos, se hacían sin ninguna dificultad (hipomnesis), como lo era recordar un número telefónico, hacer un cálculo matemático sin calculadora, hasta recordar una fecha.

“Exteriorizamos en equipos mnemotecnológicos contemporáneos cada vez más funciones cognitivas, y, correlativamente, perdemos más y más conocimiento que es entonces delegado no sólo a los equipos, sino también a las industrias de servicios que lo pueden poner en red, controlarlo, formalizarlo, modelarlo, y, tal vez, destruirlo, en el

caso de ese conocimiento que escapa de nuestro alcance, inducir una “obsolescencia de lo humano (Stiegler, 2009, p. 2).

En definitiva, de lo expuesto anteriormente, los lugares, en especial las ciudades se fundan en relatos sobre su origen, que pueden estar contenidos por historias tanto reales como míticas y por tanto contadas o inventadas mediante su población, quienes diseñan aparatos mnemotécnicos que permitan preservar las tradiciones, recordar su historia, o conmemorar acontecimientos importantes. Por ello, cuando Félix Duque (2006) habla de esculpir el lugar, lo dice desde la capacidad que tenemos como especie de dar forma a un lugar según nuestros intereses, de construir ciudades con base en nuestras historias; por ello los lugares son constructos artificiales que estarán siempre expuestos a una nueva forma o incluso a su destrucción.

Al mismo tiempo, cada persona hace de la ciudad el lugar que desea, primero, a partir de lo que conoce sobre él, que seguramente no será lo mismo que lo que conoce otro ciudadano; segundo, por lo que ha vivenciado, experimentado y tercero, por lo que anhela de él. Una ciudad, nunca será la misma para dos

personas, pues cada una ha tenido experiencias estéticas distintas, que les permiten entender los territorios, mientras algunas pueden tener estetogramas con los parques principales de la ciudad, para otros serán no-lugares a la luz del planteamiento de Marc Auge (1992), pues nunca tuvieron un momento en el que pudieran crear algún tipo de recuerdo o evocación allí.

Por eso hablamos de mitópolis, pues la ciudad que habitamos, con cuyas costumbres nos identificamos y de la que creemos conocer su genealogía, no es otra cosa que la obra colectiva de todos aquellos que recurriendo a mitologemas la inventaron (Acosta, Rojas y Parra, 2017, p 8)

Para ir finalizando, diremos pues que la ciudad se funda en imaginarios, estos imaginarios que aunque pueden ser colectivos o individuales no dejan de ser las realidades que conforman a las ciudades; si la ciudad es un compuesto, es un compuesto de historias, emociones, vivencias... que son tanto una mezcla de elementos tangibles e imaginarios, por tanto físicos y perceptivos, y que solo pueden ser nutridos mediante las socializaciones de

estos que se permiten en escenarios o momentos de intercambio, que ojalá se dispusieran no únicamente en los recintos privados o virtuales, sino dentro de la misma ciudad, aprovechando las posibilidades que brinda a lo mutuo.

Por lo anterior, la ciudad es una narración colectiva indirecta, los habitantes y transeúntes aún no son conscientes del rol de modeladores de su propia ciudad, como aún les es lejana la idea del poder que ella ejerce sobre sus vidas.

Es por ello que *“El espacio público sigue vivo y es uno de los principales elementos que tejen la trama de la ciudad”* (Rubio, 2016, p. 246). Expresa la autora entre las conclusiones de su tesis doctoral *“La ciudad de los relatos: la transformación de la ciudad a través de la narrativa”* donde las historias, signos, indicios, mitos, referencias, anécdotas, pasado, presente se entrelazan entre las diversas generaciones que recorren la plaza, los parques, las calles. Un relato expandido se está escribiendo, más allá de una pantalla, de un procesador de texto, de hojas de papel con tinta.

Es así, como la ciudad se plantea, ahora no solo como una categoría a desarrollar en un documento de carácter académico, sino que se entrecruza con emociones, sensibilidades que recorren

la individualidad de las autoras, visualizando las posibilidades de un entramado de sensaciones, recuerdos, percepciones a la luz de las posibilidades y el mismo caos del exterior. Por tanto, como se encontró un pedazo de hilo, una pista entre el tejido de historias que se extiende, tomando una parte se ha iniciado un recorrido en la ciudad.

2 BIBLIOGRAFÍA

Acosta, B., Parra, J., Rojas, M, (2017). Mitópolis. Un ensayo sobre arte y memoria en el espacio público. Medellín: ITM, UNAL.

Alemán de Armas, Adrián, (1998). Ante el tercer milenio: la ciudad como signo y símbolo de la comunicación. Revista Latina de Comunicación Social. La Laguna (Tenerife)

Augé, Marc (1992). Los no lugares, espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad. Gedisa editorial.

Barthes, Roland, (1993). La aventura Semiológica. Ediciones Paidós. Barcelona. Buenos Aires. México.

Bourriaud, Nicolas. (2006). Estética Relacional. Buenos Aires, Argentina. Adriana Hidalgo Editora.

Buraglia, Pedro. (1998). Estética urbana y participación ciudadana. Bitácora Urbano-Territorial, vol 1, núm 2, p. 42-47. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia.

Cárdenas, A., Beltrán, H., (1987) Introducción a la semiología. Universidad Santo Tomás. Bogotá.

Cátedra de pedagogía: Bogotá, una gran escala: travesía y sentidos locales memorias de maestros y maestras (2004). Bogotá, Colombia. Alcaldía Mayor. Secretaría de Educación Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico.

Debray, R. (1999). “Trace, forme ou message?”. En. “La confusion des monuments”. Les cahiers de médiologie. N°. 7.

Delgado, Manuel. (9 de Junio del 2017) Hacer un pensamiento o pensar con los pies. [Blog] . Recuperado de: <http://manueldelgadoruiz.blogspot.com/2015/01/hacer-un->

[pensamiento-o-pensar-con-los.html](#)

Gil M., Rigoberto, (2002). Pereira: visión caleidoscópica

Jauss, Hans Robert (1986). Experiencia estética y hermenéutica literaria: ensayos en el campo de la experiencia estética. Traducción de Jaime Siles y Ela M. Fernández Palacios. Rústica editorial.

López, Silvia. (2003) Percepción y creación de la ciudad. Método simbólico-semiótico del ciudadano para una re-creación de la realidad urbana. Gazeta de antropología. 2003. Disponible en: http://www.ugr.es/~pwlac/G19_17Silvia_Lopez_Rodriguez.html

Pagliai, César A. (2000). Isaac Joseph (1988) El Transeúnte y el Espacio Urbano. EURE (Santiago), 26(78), 137-139. <https://dx.doi.org/10.4067/S0250-71612000007800008>

Rubio G., Harmida. (2016) La ciudad de los relatos: La transformación de la ciudad a través de la narrativa (Tesis

doctoral). Universidad Autónoma Metropolitana. Azcapotzalco, México.

Stiegler, Bernard, (2009). Anamnesis e hipomnesis. (Centre Georges Pompidou- Paris). Bochumer Kolloquium Medienwissenschaft Ruhr- Universität Bochum 30-01-08). Traducción de Jorge Echavarría Carvajal. Medellín.

Volli, Ugo, (2015) Para una semiótica de la ciudad. “Per una semiotica della città, E/C, Revista de la Asociación Italiana de Estudios Semióticos on line.

2 REFERENCIAS

Así suena Bogotá en Códigos Urbanos. <https://www.senalmemoria.co/articulos/asi-suena-bogota-en-codigos-urbanos>

Códigos Urbanos “Donde la ciudad es la forma y la sociedad el contenido”.
<https://radioteca.net/audioseries/codigos-urbanos-donde-la-ciudad-es-la-forma-y-la-s/>

Duque, F. (2006). «Esculpir el lugar». En: La interpretación del mundo: cuestiones para el tercer milenio. Barcelona: Anthropos.

03

CAPÍTULO PARA NARRAR Y CREAR

CAPÍTULO 3. PARA NARRAR Y CREAR

3. LIT. LABORATORIO ITINERANTE TRANSMEDIA

Hasta este punto el recorrido que se ha hecho alrededor de todo este proceso, nos ha generado preguntas que de alguna manera han direccionado el camino por el cual se ha desarrollado esta investigación en general, estas son ¿de qué manera la ciudad puede volver a ser generadora de experiencias estéticas compartidas?, ¿cómo puede la ciudad servir de laboratorio para la construcción de espacios de interacción y creación, haciendo uso además de aquellas herramientas que han sido aportantes a la precariedad del vínculo social? ¿cómo pasar de una estética cotidiana a una estética relacional urbana? Estas se han abordado a lo largo de los capítulos, sin embargo, intentaremos continuar con su desarrollo en esta cartografía transmedial urbana.

Este capítulo ha sido construido a través del experimento, un experimento que ha traído consigo el desarrollo de los capítulos anteriores, donde hemos podido indagar sobre la ciudad que habitamos. Sin embargo, debemos admitir que en ese habitar, se han ido construyendo conceptos como narración, creación,

relacional, mitologemas, memoria... que de alguna manera nos han servido para entender la ciudad que habitamos. En este ejercicio, decidimos crear un dispositivo que ha sido de alguna manera parte de la voz de capítulos anteriores, y que podemos decir que nos permitió entrar a un espacio que creíamos conocer, pero que se fue transformando a medida que interactuamos con otros. LIT, es el dispositivo que recorrió la ciudad junto a nosotras, y que fue tomando forma a medida que se avanzaba en la propuesta de creación. Es así, que a lo largo de este capítulo se presentará el origen y motivo de la inclusión de esta estrategia experimental en la acción de andar la ciudad. Así mismo, se ampliarán algunos conceptos como: laboratorio, creación, estética, deriva, transmedia; pilares fundamentales de la presente investigación que se entrelazan, yuxtaponen, tejen y relacionan entre sí.

3.1. Diccionario LIT de la A la Z

El ser humano es un creador constante de su propio mundo; que cuando tiene el valor de compartir con otros esa creación, a partir de un lenguaje específico, con sus formatos y materialidades, surgen composiciones tan bellas como la poesía, allí una palabra

cualquiera adquiere según el contexto, una concepción diferente. Las palabras crean un canal entre la intimidad del individuo, hacia un exterior en la interacción con el otro. Un tejido de percepciones adquiridas por los sentidos, que al agruparse dan forma a las figuras que componen la realidad. Se presentan entonces diversidad de materialidades exteriorizadas, que se manifiestan de manera escrita, sonora, gráfica o corporal. Su variedad es tan amplia, que hoy en día los dispositivos para percibir las, se manifiestan híbridos, creando múltiples posibilidades a la hora de usarlas para narrar una historia, una anécdota, un proceso e incluso la vida misma.

Para esta narración, queremos incluir un punto inicial basado en las palabras ¿por qué comenzar con ellas? Las palabras nos han permitido narrar con el paso de los años, en su variedad de idiomas, formas, trazos o significados de la existencia, todo esto desde la perspectiva de cada uno, que a su vez es contada por alguien o algunos. Por ello, este capítulo parte de la búsqueda de las palabras indicadas para narrar un fragmento de la historia del proceso de investigación de dos autoras, que se embarcan en la aventura de crear y narrar juntas. En esta experiencia, nos dimos

cuenta de la importancia de las palabras o conceptos que subyacen a esta investigación, y la necesidad de indagar sobre ellos.

Por ello, fue necesario ir más allá de la observación de términos desconocidos, donde un diccionario fue el primer aliado para dar luz a la incógnita. Generando una metamorfosis de varias etapas, en la que primero se transformaron las dudas en curiosidades y luego maduraron en una relación entre definiciones con interpretaciones propios de los conceptos:

Laboratorio: Del laborar y -torio.

1. m. Lugar dotado de los medios necesarios para realizar investigaciones, experimentos y trabajos de carácter científico o técnico.

2. m. Realidad en la cual se experimenta o se elabora algo.

Creación: Del lat. Creatio, -ōnis.

1. f. Acción y efecto de crear (|| establecer).

2. f. Acción y efecto de crear (|| instituir).

Estética: Del lat. mod. aestheticus, y este del gr. αισθητικός

aisthētikós ‘que se percibe por los sentidos’; la forma f., del lat. mod. *aesthetica*, y este del gr. [ἐπιστήμη] αισθητική [epistēmē] aisthētiké ‘[conocimiento] que se adquiere por los sentidos’.

1. adj. Perteneciente o relativo a la estética (|| disciplina que estudia la belleza). Ideas estéticas.

2. adj. Perteneciente o relativo a la estética (|| conjunto de elementos estilísticos y temáticos). Los recursos estéticos de Galdós.

3. adj. Perteneciente o relativo a la percepción o apreciación de la belleza. Placer estético.

4. adj. Artístico, de aspecto bello y elegante. Una casa con balcones estéticos.

5. f. Disciplina que estudia la belleza y los fundamentos filosóficos del arte.

6. f. Conjunto de elementos estilísticos y temáticos que caracterizan a un determinado autor o movimiento artístico. La estética del modernismo.

7. f. Armonía y apariencia agradable a los sentidos desde el punto de vista de la belleza. Da más importancia a la estética que a la comodidad.

8. f. Conjunto de técnicas y tratamientos utilizados para el embellecimiento del cuerpo. Centro de estética.

Deriva: De derivar.

1. f. Variación lenta y continua de una propiedad que puede ser medida respecto de un valor, dirección o punto preestablecido; p. ej., la desviación de un móvil respecto a su trayectoria teórica.

2. f. Evolución que se produce en una determinada dirección, especialmente si esta se considera negativa. La deriva burocrática del régimen.

A la deriva:

1. loc. adv. Dicho de navegar o de flotar: A merced de la corriente o del viento.

2. loc. adv. Sin dirección o propósito fijo, a merced de las circunstancias.

Itinerante

el lat. tardío *itinērans*, -antis ‘viajero’, y este de *itinērāri* ‘viajar’, der. de *iter*, *itinēris* ‘camino, viaje’.

1. adj. ambulante (l que va de un lugar a otro).

Transmedia: Adjetivo formado por la preposición Trans. (a través de, pasar de un lado a otro) y el Sustantivo Media (Conjunto de medios de comunicación. Soporte, canal o plataforma)

Proceso narrativo basado en el fraccionamiento intencionado del contenido y su disseminación a través múltiples plataformas, soportes y canales (offline y online), con el fin de que cada medio cuente una parte específica y complementaria de la historia.

Las palabras se van tejiendo entre el sonido del pensamiento y la grafía en el papel, un entramado de emociones y recuerdos se componen de aquellas percepciones. Casi un abrigo que busca aliviar el frío de lo desconocido, una forma de reconocer la inexactitud de lo nuevo. Siendo así el primer frente para ir más allá de lo conocido, la exploración del terreno, revivir lo que lleva dormido y olvidado. Es así, como una urdimbre de palabras se mezcla con las acciones que se entrelazan entre aquellas emociones, experiencias, pensamientos y reflexiones de un proceso de investigación-creación, allí la voz de las autoras se

cose entre las palabras de referentes, frases de anécdotas y párrafos de anotaciones. Es por ello donde los conceptos adquieren una significación pertinente en el proceso, así es como:

Laboratorio: Se juntan los experimentos, materiales y formatos, las ideas se garabatean en un mapa de papel, lleno de colores, signos y marcas, vestigio de una exploración entre líneas y calles. Fotografías, dibujos, audios, videos, olores, recuerdos y la variedad de evidencias se van colando en la computadora. El proceso continúa y las posibilidades se multiplican.

Creación: Empezaron las palabras, luego las acciones, ahí fue necesario activar el movimiento, del cuerpo de ideas y emociones, dar continuación al proceso inicial, buscando una serie de dispositivos para la presentación de una nueva acción en el mismo espacio. Observar la ciudad, vivir la ciudad, experimentar la ciudad. Allí, inició la necesidad de narrar la ciudad entre pasos.

Estética: Allí está la ciudad y nosotras aquí en recorridos, donde los sentidos se han visto recreando una tras otras versiones del mismo espacio. El primero, partió de recuerdos, anécdotas, historias de una ciudad que se caminó junto a la mano de los padres

y ahora, una extraña observación de un lugar que se volvió extraño al descubrir particularidades que no se tenían presentes. Con cada sentido en busca de percibir una ciudad que posee variedad de tramas, ángulos de observación, sonidos y en sí una expansión desde los diversos pasos que la recorren, hasta las estructuras que aún soportan sus transformaciones. Como si fuera una cebolla, capa por capa se aparece en el camino.

Deriva: Un paso va delante del otro, las miradas se posan entre muros y fachadas, un mapa de recuerdos se yuxtapone entre el plano de la ciudad. Así, con un rumbo de origami, doblando calles como si fueran papel, girando en esquinas, retornando a lugares, el recorrido termina marcado por nuevos cortes significativos.

Itinerante: Como una burbuja de jabón que pulula entre las risas y manos de los niños, como las hojas de los mangos de la plaza que caen y pasan desapercibidas, como la campana del carrito de helados, como el desfile sin fin de los vendedores y empresarios del día a día. Así, se van moviendo los pies, entre las sensaciones del mundo exterior, las relaciones de las anécdotas pasadas y la ciudad que se va dibujando con pisadas conscientes en el concreto.

Transmedia: Todo inició con una fotografía, un caballo de madera, un adoquín. Luego llegaron los recuerdos, después las experiencias compartidas con otros personajes, las historias estaban allí buscando una forma, una materialidad que las sacara de un estado posiblemente gaseoso. Intangible entre el azar del tiempo y los irregulares encuentros.

Y así, la historia apenas inicia su trama, se sigue escribiendo y las palabras dirigen la ruta de la tinta en el papel, de la onda en el audio, de la imagen fija o en movimiento de la cámara, de las ruedas de un dispositivo que se manifiesta en las calles de la ciudad.

3.2. ¿Qué Es Un Laboratorio?

Estos artistas, por lo general, actúan como si comprendieran que la ejecución de sus programas excede las capacidades del individuo en su retiro; más aún, que toda producción de arte demanda la integración de un cierto número de dispositivos materiales e interpersonales. (Laddaga, 2010, p. 13)

Un laboratorio se relaciona a un espacio donde la práctica

y la teoría convergen, en un primer momento de la historia se orientó al contexto de las ciencias naturales, porque se reconocía como un escenario de indagación científica en el que se seguía una metodología guiada por etapas como: observación, conjetura, experimentación, presentando el testeado de ensayo-error y finalizando con una conclusión de resultados; sin embargo, siendo un lugar para la experimentación, es necesario comprenderlo no únicamente desde una labor científica, ya que todas las áreas del conocimiento despliegan escenarios de encuentro e indagación en torno a descubrir, crear y entender el mundo, haciendo del concepto “Laboratorio” un escenario universal y multidisciplinar.

Por lo anterior, los laboratorios científicos son una parte de la variedad que se encuentran hoy en día, incluso para los procesos artísticos ha sido un espacio ampliamente aprovechado, abierto a la curiosidad por lo inexplorado, construyéndose como un posible punto de encuentro, donde individuos convocados por una motivación en común, ingresan a una dinámica de intercambio, construcción e interacción colectiva, buscando resolver, complementar y experimentar aquello que los unió.

Aproximándonos a algunos ejemplos recopilados por

Antonio Collados Alcaide (2004) como “Laboratorios sin muros: inteligencias colectivas y comunidades de afectados” propuesto por Antonio Lafuente en 2008, esta fue una propuesta en conjunto con Medialab el Prado, sus trabajos, conversaciones y laboratorios dieron lugar a otra referencia “Laboratorios Pro-Común”, el proceso continúa hasta el día de hoy, donde en su página web presentan una amplia gama de “labs” que invitan a un proceso participativo en común, con variedad de personas y disciplinas. Por otro lado, se encuentra el Co-laboratorio definido por William Wulf en el marco de las nuevas tecnologías, en función de conectar las personas, la posibilidad de trabajar en red, generar nodos de conocimiento y aplicar las nuevas herramientas a la generación de proyectos de investigación y sus potencialidades en la creación (Collados- Alcaide, 2014, p. 50-52).

Lo anterior son una variedad de percepciones de los *laboratorios sociales* que se han creado en la búsqueda de conectar con el otro, construir en conjunto, preguntarse por la realidad y buscar la manera de presentarla. En aquellos espacios se sigue planteando la rigurosidad científica, el intercambio social y la transdisciplinariedad en una continuidad de producción

de conocimiento. Se presenta de esta manera la esencia de los laboratorios como:

La existencia de espacios de creación híbridos, fundamentados en estructuras cooperativas y en red, hacen emerger un nuevo cuerpo socio técnico que obliga a replantear las condiciones orgánicas y territoriales tradicionales que han demarcado los escenarios de producción del conocimiento. (Collados Alcaide, 2014, p.52)

Desde Alcaide el concepto laboratorio se expande a una visión, no solo de experimentación, sino de creación con “otros” fomentando la generación de ideas, productos, en un intercambio de saberes, ideologías, percepciones y culturas.

Por lo anterior, en un intento por ampliar el término de laboratorio y traerlo al presente, es preciso nombrar lo planteado por Reinaldo Laddaga (2010) cuando suscita el concepto de “Laboratorio al aire libre”, haciéndolo para referirse a las nuevas dinámicas de creación de los artistas en el mundo contemporáneo, pues así como desde la ciencia se creaban laboratorios de experimentación, los artistas también se han aprovechado de estos ambientes para ensayar, probar y crear, aunque más llamados talleres. Sin embargo, actualmente existe una tendencia por

resignificar dichos espacios, transformando las dinámicas de estos.

La percepción actual de los laboratorios, también llamados foros híbridos, ha optado por eliminar las cuatro paredes y abrir las posibilidades de participación en el proceso de investigación, “En el contexto de los foros híbridos, lo que se produce es una colaboración necesaria entre los dos modos de investigación durante un proceso de experimentación colectiva”(Laddaga, R, 2010); es decir, ahora se da en ambientes más naturales, donde pueda existir una conexión con el objeto de estudio, una recolección de materia prima de primera mano y en el que no sean solo aquellos “expertos” quienes indaguen, sino un colectivo más amplio, claro está, dependiendo del enfoque de esta.

En efecto el concepto de laboratorio no es desconocido, no es nuevo, pero valdría la pena preguntarnos ¿Por qué surgen los laboratorios? ¿Para qué se crean? Tendremos que decir entonces, que, aunque existen múltiples razones para crear un laboratorio, dichas razones se sustentan en un deseo o anhelo por investigar-crear, puesto que el arte más que dar respuestas, genera preguntas, siendo dichas preguntas y deseos de crear, las que alientan la consolidación de espacios como los foros híbridos.

3.2.1. ¿A Qué Llamamos Creación?

Una idea se vislumbra, dos manos a la obra se manifiestan, materiales, recursos, diseños, bocetos, pruebas, y finalmente, la generación de un nuevo producto sale a la luz. El proceso de creación vive en cada dimensión del ser humano, desde lo más simple, con actividades del diario o enfocado en el perfil profesional de cada individuo, hasta llegar a ser el motor de la unión de varias personas para un fin común. Por ello el crear no solo se vive en la materialidad, sino en una diversidad de formatos tangibles e intangibles.

Dialogar sobre *Creación*, necesariamente nos obliga a retomar conceptos que por años han sido discusiones filosóficas frente a dicho término, precisamente porque no siempre se ha interpretado igual, porque no siempre ha sugerido lo mismo para los ámbitos en los que lo relacionamos en la actualidad, para entrar en dicho terreno tendremos que recordar algunos filósofos, investigadores y escritores que han dedicado varias de sus obras para que hoy tengamos una aproximación a la historia y comprensión del concepto, como lo son: Władysław Tatarkiewicz, Gilles Deleuze y Alejandro Jodorowsky, por mencionar algunos.

Para iniciar, planteamos la pregunta ¿Es posible hablar de arte desligado del concepto de creación?, posiblemente para algunos sea una obviedad que para hablar de creación debamos remitirnos inmediatamente al campo artístico, puesto que en la actualidad es difícil pensar la Creación por fuera de este ámbito. Sin embargo, diremos que por varios siglos: Arte y Creación no poseían relación alguna y era una contradicción pensarlo. Władysław Tatarkiewicz en su texto “Creación: Historia del concepto” realiza un análisis profundo en la manera como por siglos se ha comprendido la Creación, la cual resumimos en la siguiente línea de tiempo, en la que se evidencian las cuatro etapas principales por las que ha pasado el concepto:

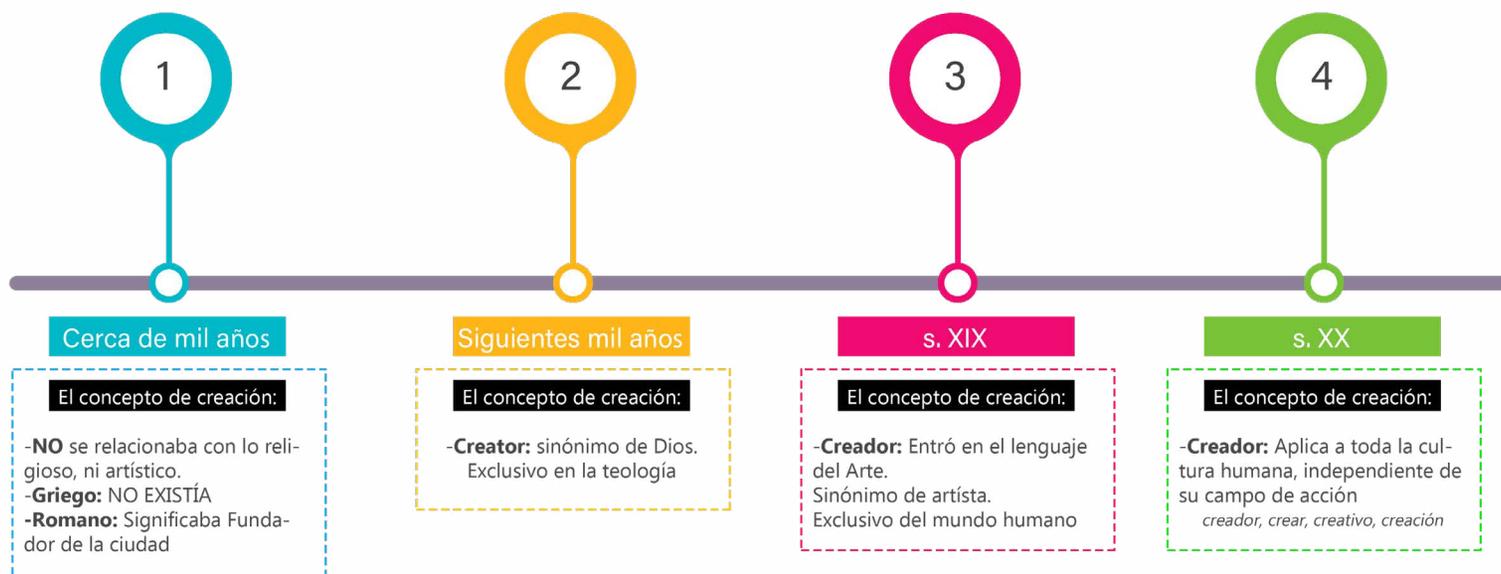


Imagen 22. Historia del concepto creación.

Fuente: PASCUAS, Tatiana y PATIÑO, María (2019). Ilustración-Línea de tiempo del concepto creación.

Caption: Línea de tiempo de la historia del concepto de creación desde cuatro etapas, creada a partir de los planteamientos de Władysław Tatarkiewicz.

Con lo anterior es posible establecer que en un principio el término Creación no tenía gran uso, y el poco uso que se le daba era en la cultura Romana, siendo designado para referirse a los fundadores de las ciudades, pero desde una mirada de urbe, sin ninguna acepción religiosa. Por otra parte, los artistas estaban limitados a reproducir el mundo, es decir que sus obras eran

consideradas espejos de la realidad, no se pensaba que los artistas podían crear algo nuevo; se creía que solo podían plasmar en los soportes elegidos, aquello que ya existía y que no podría ser superado. En efecto, se creía que los artistas no podían inventar nada nuevo porque hasta ese momento todo lo que ellos hacían se regía por cánones que se traducen en reglas de cómo debían producir sus obras, limitando las posibilidades de desarrollo de estas. De esta manera, si el artista se regía por cánones, sólo reproducía, por tanto, no podía crear. Dejando por sentado algunas conclusiones

de lo que se entendía por creación, aunque el concepto no tuviera gran relevancia, por lo menos dichas maneras de comprender lo artístico nos permite vislumbrar que: primero, la creación implica realizar algo nuevo y segundo, que, si para reproducir se requiere habilidad y en cada habilidad hay técnicas y reglas, la creación lo supera, pues debe tener sobretodo libertad. Asimismo, vale aclarar que la primera manifestación artística que se empezó a reconocer como creación, fueron las poesías; los poetas tenían mayor libertad para crear, con imaginación.

Sin embargo, es conocido que Platón desterró los Poetas de Atenas porque consideraba que estos eran copistas, que no basaban sus creaciones en sabiduría, pues según Platón, los poetas no comprendían aquello que producían:

Después de estos grandes hombres de Estado me fui a los poetas, tanto a los que hacen tragedias como a los poetas ditirámicos y otros, no dudando que con ellos se me cogería in fraganti, como suele decirse, encontrándome más ignorante que ellos. Para esto examiné las obras suyas que me parecieron mejor trabajadas, y les pregunté lo que querían decir, y cuál era su objeto, para que me sirviera de instrucción. Pudor tengo, atenienses, en deciros la verdad; pero no hay remedio, es preciso

decirla. No hubo uno de todos los que estaban presentes, incluso los mismos autores, que supiese hablar ni dar razón de sus poemas. Conocí desde luego que no es la sabiduría la que guía a los poetas, sino ciertos movimientos de la naturaleza y un entusiasmo semejante al de los profetas y adivinos; que todos dicen muy buenas cosas, sin comprender nada de lo que dicen. Los poetas me parecieron estar en este caso; y al mismo tiempo me convencí, que a título de poetas se creían los más sabios en todas materias, si bien nada entendían. Les dejé . (como se citó en de Azcárate, 1871: 56)

En consecuencia, aunque los poetas tenían cierto privilegio en la Antigua Grecia, ya que se consideraban fuente de Cultura, también fueron fuertemente señalados, no solo por Platón, ya que incluso Sócrates consideraba perjudicial algunos discursos de los poetas que estaban relacionados con la justicia.

Avanzando en la segunda etapa, la palabra creatio ya contaba con un mayor empleo, para designar la Actividad de Dios de la nada. Convirtiéndose en una época que restringe el concepto para lo divino, lo teológico, siendo aún más estrictos en el uso de la palabra, pues ni aún para referirse a la poesía se podía emplear.

No obstante entrada la modernidad, el renacimiento se

convierte en un giro para la historia del concepto, permitiendo un tercer momento para el término, pues lejos del teocentrismo, los artistas adquieren la libertad necesaria para crear, es allí donde por primera vez se inclina su definición hacia las artes: “fue un polaco del siglo XVII: Un poeta y teórico de la poesía, Kazimierz Maciej Sarbiewski. Escribió no sólo que el poeta «inventa» (confinigit), «de cierta manera construye» (quodammodo condit), sino que también, usando al fin ese giro, dijo que «crea de nuevo» (de novo creat), (De perfecta poësi, I. 1). Fue él quien se atrevió a usar esa palabra. Incluso agregó que el poeta crea a semejanza de Dios (instar Dei)” (Tatarkiewicz, 1993, p 242).

De esta manera llegamos finalmente a entender la creación como hoy por hoy la comprendemos, donde no se limita a las artes, no sufre de exclusivismo, por el contrario, es tan amplia, que se utiliza en las ciencias, la religión, las artes, la filosofía, educación, etc. Pero este primer recorrido nos enseña varias cosas: la creación es una mezcla entre técnica, nuevo, libertad e imaginación.

Mientras que Tatarkiewicz (1993) nos presenta este recorrido por el concepto, Gilles Deleuze nos presenta El acto de Creación,

una teoría que nos permitirá complementar lo que entendemos por dicho concepto, yendo un poco más a fondo en lo que implicaría un Ciclo de creación:



Imagen 23. Ciclo de Creación

Fuente: Pascuas, T y Patiño, M. (2019). Ilustración-Ciclo de Creación.

Caption: Creada a partir de los planteamientos de Gilles Deleuze.

Deleuze (1987) es claro en presentar una propuesta frente a lo que realmente debe involucrar un acto de creación, donde deja por sentado que no es posible crear sin una latente necesidad, estado o situación que impulsa la creación, por ello se convierte en el primer paso para entrar en el ciclo, puesto que si no existe un anhelo por crear es imposible que surja la idea. Pero aquí es importante aclarar que para Deleuze, es sustancial que cada quien se ocupe de lo que le atañe; es decir, que cada uno cree desde lo que sabe hacer, desde lo que conoce, siendo un punto que converge con lo que presentaba Tatarkiewicz, cuando exponía la importancia de las habilidades con las que debe contar el artista o creador, siendo aquí donde la técnica se hace presente y es inseparable de la creación, por eso no podemos crear un pastel sin conocer la receta y el tiempo de cocción, o una escultura sin conocer sobre tallado o modelado, o cineastas que no manejan los conocimientos sobre movimientos y duración; existen unas mínimas habilidades que se requieren conocer para que el ciclo pueda continuar, partiendo de una necesidad a convertirse en una idea, aspecto que tendrá que contener algo más que técnica, y aquí nuevamente enlazaremos con los conceptos de Tatarkiewicz, pues

para que esto sea algo Nuevo, debe incluirse Imaginación.

En lo que respecta el tercer punto, el acto de Resistencia, es el planteamiento más destacado dentro de lo expuesto por Deleuze (1987) sobre Creación, pues este se presenta como la fase de negarse a crear desde la repetición, por el contrario valerse de lo inesperado, lo nuevo desde Tatarkiewicz, pero sobretodo el acto de resistencia implica salirse de las convenciones establecidas desde los medios de control social y por el contrario crear jugando con el lenguaje, escapando de los modelos ideológicos, resistiendo a los fines informativos, crear meramente desde la necesidad que brota del creador, orientado desde la intuición, pero contracorriente con los estándares que limitan y no admiten libertad creativa.

Por el momento, no ha sido complejo ir tejiendo los planteamientos de cada autor, pues no presentan contradicciones, sino que se complementan ampliando las nociones del concepto. Siendo justamente esto mismo lo que ocurre con lo presentado por Alejandro Jorodowsky (2004) en su texto “Psicomagia” donde expone “Curso acelerado de creatividad”, en este documento propone algunos elementos a tener en cuenta en el proceso creativo, donde nuevamente los conceptos imaginación y libertad

prevalecen.

Por tal motivo, si la creación requiere imaginación ¿De qué manera desarrollar la imaginación? la respuesta que da Jorodowsky no es fácil de asimilar, puesto que él se pone como ejemplo, diciendo que él desarrolló la imaginación gracias a la lectura, pero expone que la imaginación que se puede conseguir desde la lectura, es una imaginación de intelecto, por tanto, es limitada. Por consiguiente, requiere despojarse de todo lo aprendido: de la moral, de las normas, de las leyes, del lenguaje, es decir, es necesario dejar salir todo lo que contiene nuestro cuerpo de manera aprendida, para dejar entrar todo lo que está por fuera de nosotros. Desde esta perspectiva propone, salirnos del ser racional, buscar la animalidad y abrirnos al surrealismo, a lo onírico, siendo este punto el que converge con la libertad de Tatarkiewicz y el acto de Resistencia de Deleuze, pues Jorodowsky nos propone salirnos del encierro, de la prisión que hemos creado con nuestra moral o hasta con nuestro mismo lenguaje, para buscar dicha libertad desde los cuatro elementos que pueden ampliar el desarrollo de nuestra imaginación: El intelecto, lo emocional, lo sexual y lo corporal. En pocas palabras, mientras exploremos más allá de los

límites que nos ha dado nuestra cultura, aprovechando nuestro ser desde todas sus dimensiones, es posible tener un panorama más amplio, dando como resultado una mayor imaginación que se transformará en ideas creativas.

Llegando a este punto, otra postura relevante para la historia frente a la creación es la desarrollada desde el Psicoanálisis, a partir de la cual se enmarca la creación como un fenómeno psíquico, que involucra en gran parte aquellos deseos, percepciones, representaciones, fantasías y pensamientos productos del inconsciente, que al ser materializados generan complacencia en el creador. Frente a esto, es de recordar, que Freud desarrolló el concepto de Sublimación, el cual definía como una pulsión que genera satisfacción por múltiples medios, siendo uno de ellos la creación artística. “Sobre la sublimación, término acuñado por Freud —da explicaciones que resultan exiguas— para dar cuenta del proceso que está en la base de las actividades creativas, afirma que la pulsión experimenta un desvío hacia fines no sexuales de satisfacción” (Freud, S. 1927-1931. Como se citó en Gutiérrez, Mariel. 2014, p. 125).

En consecuencia, la creación brota desde el interior del

sujeto-artista y se le considera como resultado del narcisismo que emerge de una búsqueda constante de identificación y satisfacción a través de la obra. Asimismo, es de recordar que en el Psicoanálisis cuando se habla de creación se aborda sobretodo desde la palabra, un claro ejemplo se evidencia en el mito de la creación Judeocristiana, en la que Dios da vida a través de la palabra, “Y dijo Dios: Sea la luz; y fue la luz” (Reina Valera, 1960, Génesis 1:3-4), siendo todo lo que tenemos a nuestro alrededor el producto de un llenamiento de vacío y generación de orden. Es decir, somos producto de la palabra y creamos desde el lenguaje, pues cada vez que nombramos algo le estamos dando existencia, por ello cuando transformamos aquellas necesidades, deseos y emociones en símbolos que dan origen a nuestra cultura, estamos dando lugar a un proceso de sublimación que se manifiesta en la creación.

El orden simbólico sobre el cual Freud basó su descubrimiento está constituido por el lenguaje como momento del discurso universal concreto. Es el mundo de la palabra el que crea el mundo de las cosas, inicialmente confusas en todo lo que está por suceder. Sólo las palabras pueden dar un sentido cabal a la esencia de las cosas. Sin las palabras,

nada existiría ¿Qué sería el placer sin el intermediario de la palabra?

(Lacan J., Entrevista por la revista panorama, 21 de diciembre de 1974)

Como conclusión en este intento por comprender mayormente el concepto de creación, no queremos dejar pasar por alto, que la creación es Poiesis, Poiesis es Producir, crear, hacer, es decir que no deberá reducirse para usarse únicamente en el campo artístico, por el contrario, ha de reconocerse en cualquier ámbito social; sin embargo, tampoco ha de negarse el gran uso que tiene en las artes, esto debido al sentido Aristotélico que tuvo, siendo un uso común.

3.2.2. Laboratorios de creación

En la actualidad se presentan con mayor fuerza los laboratorios de creación, espacios en los que se ha ido convocando al público a participar de manera insistente entre los distintos circuitos sociales. En dichos escenarios se presentan acciones de interacción con él otro, donde cada grano de arena cobra importancia, ir más allá de recibir una secuencia de instrucciones, a una dinámica de trabajo contando con la diversidad de opiniones, profesiones, habilidades y fortalezas. “Toda producción de artes es producción

de más de uno. Todo resulta de colaboraciones que pueden ser o no reconocidas.” (Laddaga, 2010, p. 3) Expresa en su texto la Estética del Laboratorio, una visión donde el artista y su proceso creativo pasan por otras etapas que se activan con el intercambio con el otro, abriendo posibilidades a nuevas materialidades y formatos que exploran otra forma de presentar la “obra” en un escenario en movimiento.

Partiendo de esto el Taller del francés Atelier- Astillas de madera, Obra al aire libre que antes era la mezquita del artista y su diario monólogo consigo mismo para el proceso creativo, un ritual de exilio autoimpuesto para la creación, se ven alterados por las posibilidades de intercambio, generación de nuevas experiencias e interacción con otros referentes, en la acción de crear con el otro en un nuevo ciclo de intercambio colectivo; entonces, es así como la obra se permea de encuentros, emociones y diversidades.

El mundo a partir de las redes, nodos y puntos de encuentro va creando comunidades interesantes, donde dialogan entre sí, con el firme objetivo de crear en conjunto. Esas interacciones están presentes a cada momento en el diario trajín en la gran ciudad, que en este contexto se visualiza como un mapa de juegos que

se va dilatando en la rutina, las horas pico, la puntualidad, los encuentros previamente pactados y sorpresas.

Parece que aquí, los únicos que poseen claro las posibilidades de aquel escenario son los niños, que, entre risas, rondas, atajos y mucha imaginación le dan un color diferente a la ciudad. Donde cada línea o grieta de concreto, baldosas de colores y cambios en el patrón del andén, son la excusa perfecta para la diversidad en sus juegos causales. Entonces ¿cómo despertar la interactividad en los diferentes transeúntes de la ciudad? ¿Cómo invitar al juego, el reencuentro con aquel escenario de la infancia? ¿Cómo recordar aquellas actividades que eran una rutina en los tiempos de antaño? ¿Dónde está la plaza, el caballo de madera y la fotografía análoga que capta un momento único del pasado para traerlo en una pieza al presente?

Tratando de encontrar respuesta a los anteriores interrogantes, hemos llegado a Gadamer (1991) en su texto “La actualidad de lo bello”, donde desarrolla algunos conceptos, entre ellos el Juego en “El elemento lúdico del arte”; en dicho apartado presenta una manera de comprender este concepto bastante cercana con la dinámica urbana y el laboratorio. Lo primero que hemos de

mencionar, son algunas de las definiciones que construye para Juego, que de manera poética nos admite reconocer las tantas acciones cotidianas e incluso naturales que se enmarcan dentro de esta acción. En primera instancia manifiesta que el Juego es una función elemental de la vida humana, pues expone que no es posible pensar una cultura que no incorpore componente lúdico alguno, aquí valdría la pena señalar que no solo hace referencia a aquellos pasatiempos que teníamos de niños, ya que en esa etapa de la vida, suelen ser acciones premeditadas e incluso acordadas con amigos; sin embargo lo realmente sustancial de la definición de Juego es cuando lo define como un movimiento de vaivén que se repite continuamente, y es aquí donde el término empieza a ampliarse, ya que entran en el terreno conceptos como movimiento y repetición, que hasta este punto cabrían muchas acciones con esta definición, pero hemos de añadir que no es un movimiento cualquiera, es un automovimiento, y no es una repetición cualquiera, es una repetición libre. Pero, vayamos más lento, ¿qué quiere decir lo anterior? en un intento por explicarlo diremos que: el juego es una acción voluntaria repetitiva fundamental de lo viviente, es decir que no únicamente le pertenece al ser humano, ni

a lo animal, ni a lo vegetal, ya que incluso el ejemplo que plantea Gadamer sobre las olas del mar evidencia que se puede dar en casi cualquier elemento existente.

Piénsese, sencillamente, en ciertas expresiones como, por ejemplo «juego de luces» o el «juego de las olas», donde se presenta un constante ir y venir, un vaivén de acá para allá, es decir, un movimiento que no está vinculado a fin alguno. Es claro que lo que caracteriza al vaivén de acá para allá es que ni uno ni otro extremo son la meta final del movimiento en la cual vaya éste a detenerse. También es claro que de este movimiento forma parte un espacio de juego (Gadamer, 1991, p. 31).

Del mismo modo, si entendemos el juego como una acción fundamental de la vida y la cultura, no es extraño que otra aseveración de Gadamer respecto a este, es que es altamente relacional y participativo, no porque considere que todos los juegos deban hacerse en compañía de otro, sino porque incluso los espectadores tienen un rol activo, basta con pensar en la cantidad de veces que hemos visto a nuestros familiares gritar, sudar y emocionarse mientras observan un partido de fútbol por televisión,

en un bar o estadio; según lo presentado por Gadamer el espectador es más que un observador, hace parte del juego. De este ejemplo es sencillo ir al otro lado y entrar en el terreno del arte, pues para explicar el nivel participativo del juego, es apropiado traer algunos paradigmas con las obras o prácticas artísticas, ya que como se mencionaba en el capítulo 2, el arte ha venido apostándole a una reducción de la brecha entre público y obra, presente en todas las formas de arte experimental moderno. En este escenario, el público es un co-creador, que participa y finaliza la obra, dando sentido a partir de la interpretación de esta, en el terreno del juego (que viene a ser el mismo terreno del arte), el observador o espectador es un co-jugador; ser espectador es jugar con la obra, aportando significación desde el ser sensible que se admite a partir de la experiencias estéticas que se construyen desde la percepción; es decir, una participación creadora de sentido, como las que se espera tengan lugar en los laboratorios de creación, que podrían sonar redundante a este punto de la discusión.

Continuando con el desarrollo del concepto de Laboratorio, como se ha mencionado en páginas anteriores, los laboratorios no son solo espacios cerrados, sino también puntos de encuentro

para la generación de contenido, material y resolución de dudas en torno a una problemática en común; los laboratorios posibilitan escenarios diversos para la producción en una variedad de materialidades y formatos, sin límites entre roles, áreas de conocimiento o saberes previos, pues los laboratorios presentan una cultura del intercambio. Por ello, pensar en un “Laboratorio en la ciudad de Pereira” es muy diferente a “La ciudad de Pereira como laboratorio”, puesto que en la primera frase se estaría considerando la generación de un nuevo espacio para la experimentación dentro de la ciudad, donde esta es el lugar de encuentro u origen, con metodologías diversas que no necesariamente sacan provecho de las dinámicas de la ciudad; mientras que en la segunda, se parte de reconocer la ciudad como un organismo vivo, que naturalmente se despliega como escenario de experimentación, construcción de conocimiento, reconocimiento histórico, despliegue cultural, espacio relacional y de juego, que se puede activar desde múltiples temáticas.

Retomando a Laddaga y su libro *Estética de laboratorio*, cabe resaltar un tipo de laboratorio pertinente para esta investigación: Los Laboratorios de co-creación, siendo estos laboratorios en los

que se trabaja colectivamente por un propósito en común, que lo apoyan en su diversidad de perfiles, conocimientos y habilidades, lo cual no solo aumenta la productividad, sino que amplía los horizontes y estrategias posibles, dando cada cual aportes desde su experiencia y conocimientos que convierten el laboratorio en un espacio de enseñanza-aprendizaje constante. Así mismo, cuando Laddaga menciona: “La asociación de producciones originadas en dominios diferentes” (Laddaga, 2010, p. 17) se refiere a que las producciones amplían su alcance al contar con una variedad de profesiones, disciplinas, habilidades y conocimientos que nutren el objeto de creación. Presentando de esta manera otros procesos que entran a generar experiencias significativas en la producción desde el proceso de montaje hasta su culminación y muestra.

Por ejemplo, desde el Ministerio de Cultura, reconocen los Laboratorios de creación, como procesos proyectados desde la investigación-creación (Laboratorios De Investigación-creación LIC) donde se plantean lineamientos que amplían las nociones de dichos espacios, proporcionando cierta información valiosa. Se menciona que dichos LIC se enmarcan en lo que se conoce como formación del Plan Nacional para las Artes del Ministerio de

Cultura y el pensamiento artístico, en estos espacios se entiende que existe una reciprocidad entre la creación y el conocimiento: Creación como Conocimiento- Conocimiento como Creación, puesto que se considera que ambos se construyen de manera paralela durante el proceso de investigación y por ende son inseparables en el ámbito cultural y artístico.

De esta manera se presume que no es posible desarrollar una de estas acciones desconociendo la otra, son dos procesos que van de la mano y que se complementan, pues devienen de prácticas sensibles, sociales, imaginativas, políticas y culturales. Es por ello, que se convierten en un derecho, puesto que, en nuestra relación con el mundo, se despliegan potencialmente anhelos de comprender, experimentar, reconocer y aproximarnos a nosotros, nuestros entornos y nuestras virtualizaciones.

Asimismo, se reconoce que dichos espacios pueden propiciar un acercamiento entre diversas culturas, regiones, campos de acción, lugares, etc. generando así un tejido más fuerte socialmente, donde lo diverso, multicultural y democrático contienen un ámbito importante.

Otro aspecto relevante en el contexto de los laboratorios de

creación, a partir de lo que se menciona en los lineamientos, es que, si bien una de las finalidades de dichos laboratorios han sido siempre potenciar el pensamiento artístico, no se puede desconocer que han tenido dinámicas diversas de las que se pueden señalar tres singulares direcciones:

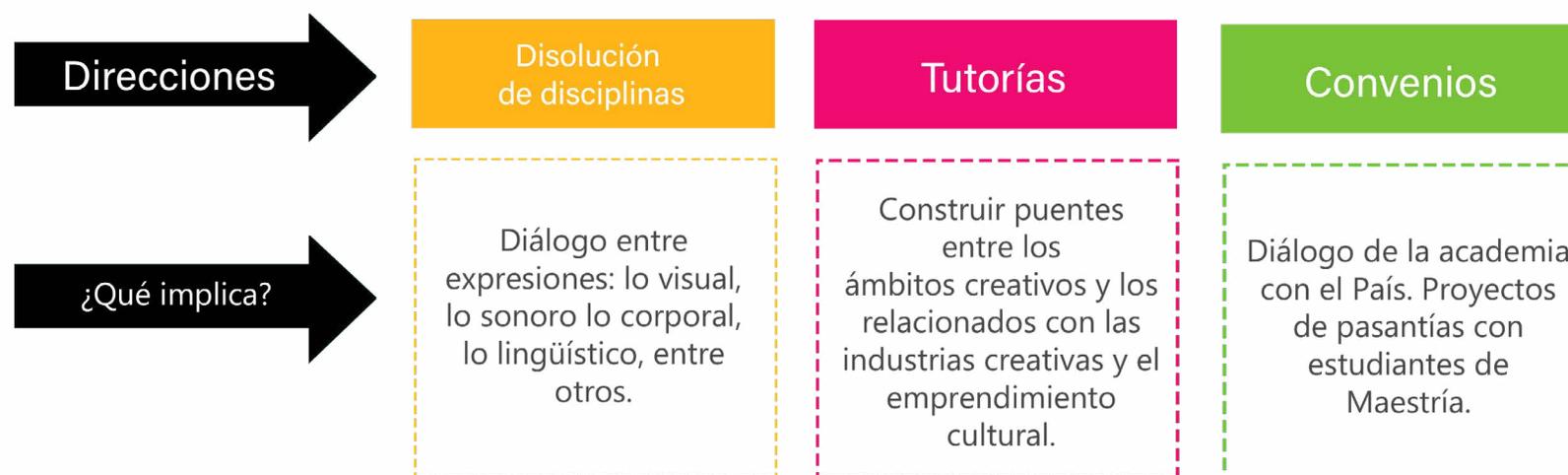


Imagen 24. Direcciones de los laboratorios de creación.
Fuente: Pascuas, T & Patiño, M (2019).

¿Qué quiere decir lo anterior? que si bien por siglos el concepto de Laboratorio se ha relacionado con el quehacer científico, en el que pensamos que con varias pruebas se obtienen nuevos resultados, o laboratorios industriales, donde se desarrollan a diario nuevas herramientas, equipos o elementos para las industrias,

también debemos considerar el trabajo en laboratorios desde las artes, donde se abren escenarios que son potencialmente espacios para el encuentro, que buscan repensar lo cotidiano, los modos de percepción, de construir y de relacionarnos en el mundo, es decir, se establecen para ser espacios convergentes y de creación.

Es por ello que las apuestas del Plan Nacional para las Artes del Ministerio de Cultura se centra en abrir estos escenarios de experimentación colaborativa donde se disuelvan las brechas entre disciplinas y se explore una investigación multidisciplinar, como consecuencia de esto y de algunos otros procesos regionales, en los últimos años en Pereira se ha incrementado la dinámica de laboratorios de creación, como por ejemplo los laboratorios de creación en artes visuales de la Secretaría de Cultura, junto a los laboratorios de creación de la Maestría en Estética y Creación en alianza con la Biblioteca del Banco de la República.

Un ejemplo de ello es el proyecto “La Escuela Imaginaria”, que fue un laboratorio de creación en artes que se desarrolló alrededor de prácticas de resistencias para una pedagogía inestable.

Este laboratorio se propone como un lugar de encuentro para la

exploración de diferentes formas de creación, a partir de algunos procesos experimentales propios del arte contemporáneo. Su objetivo es generar experiencias inmersivas que comprometan la observación, el juego y la apropiación de nuevos espacios de diálogo, a través de estrategias disruptivas y pequeñas acciones, orientadas a recrear la realidad, a especular sobre sus contenidos y a redimensionar los vínculos sociales que en ella tienen lugar. Todo esto desde metodologías que inciten a los participantes a reconocer nuevas maneras de hacer—juntos—, creativa y colaborativamente.” (Maestría en estética y creación, 2017)

3.2.3. La Dupla Investigación-Creación

Continuemos abordando la acción de “investigar”, pero ahora con la dupla de investigación-creación ¿Cómo tomar este término que con el paso del tiempo toma fuerza en los planteamientos del proyecto de las autoras? Es pertinente presentar lo expuesto por la artista e investigadora en diseño y creación Sandra Johana Silva-Cañaveral en su texto de “La investigación-creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia”, una reflexión de su recorrido de formación profesional además de un acercamiento a la ciencia e investigación en el contexto de

las artes plásticas. Allí expone cómo perciben la investigación-creación algunos teóricos, junto a ello plantea una reflexión en torno al propósito de presentar un método enfocado a las artes. En sus palabras es:

Una definición de investigación que les permita existir en la singularidad de su condición cognitiva de lo sensible, donde confluyen la imaginación, la intuición, la experiencia íntima, la sensibilidad, lo intersubjetivo, lo cotidiano, entre otros, como valores propios a la naturaleza de ese conocimiento” (Silva, 2016, p.54)

Hablar de investigación por varios años fue sin duda sinónimo del método científico, pero es necesario reconocer que la investigación es una de las maneras que tiene el ser humano para crear, y por ende ha cobrado mayor relevancia en lo cotidiano, en lo prosaico, despertando significados en ámbitos como los académicos, sociales y educativos; es la investigación una manera de generar conocimiento y por ende admite múltiples métodos de producción, incluso admite la convergencia entre disciplinas que respondan a problemáticas reales del entorno, permitiendo nuevas maneras de construir.

Como lo menciona Silva, es un método enfocado en identificar los elementos o pautas presentes en la generación de la obra, puesto que el acto creativo puede tener distintas etapas. Pero que, según cada persona, pasa por unas fases de desarrollo específicas y diversas, que desencadena una variedad de procesos en el campo de la investigación y generación de conocimiento. El protocolo o fase de los procesos que se emprenden en las distintas disciplinas es riguroso y conciso, con el fin de presentar pruebas contundentes que demuestren aquello que se trabaja. Sin embargo, en el campo de las artes, como expresa Silva “la imaginación, la intuición y la experiencia” son elementos claves del proceso creativo, personales, subjetivas que no entran dentro de una categoría en los paradigmas actuales de investigación. Es por ello, que la presencia de un método investigativo propio de las artes es pertinente en la actualidad donde los creadores y artistas son conscientes de su rol, no solo como generadores de experiencias estéticas en la audiencia o público; sino, en el entramado de significados y reflexiones que su obra puede ofrecer dentro de un contexto histórico, social o una construcción autorreferencial. Por ello, este método se reflexiona desde lo planteado por Silva (2016)

en su texto:

La investigación-creación es un modelo de relación entre los seres humanos y sus contornos de saber, que forma y deforma el conocimiento sensible desde lo individual, lo grupal y lo social. Lo que sus artefactos y prácticas producen son procesos de comprensión sobre el funcionamiento de las sociedades. En ese sentido, la organización e instalación de esas obras o prácticas estético-artísticas dependerá primero de la manera particular como cada artista configura su hacer y da cuenta de su proceso y, segundo, de los lugares o ambientes en los que esa producción produce sentido: el museo, la calle, la fiesta, la web, la universidad, el simposio, el laboratorio, etc. (p. 54)

La dupla investigación-creación, es la reflexión tangible de los procesos que los artistas o creadores presentan en sus creaciones, en las intervenciones de espacio público, sala o espacios virtuales. Una forma de exponer la diversidad de procesos presentes en la generación de obra, permitiendo ser avalados y reconocidos en la institucionalidad de Colciencias. Cabe añadir que esta es una forma de presentar de manera formal ante un público específico, el proceso que se desprende del acto creativo. Es pertinente resaltar que los artistas y creadores resaltan las experiencias que se construyen en la interacción con la generación de la obra, no

se busca directamente un reconocimiento en la academia o una institución. He allí el diálogo constante que se evidencia en ocupar el espacio público, sensibilizar lugares, tiempos u objetos que están presentes en una cotidianidad, más si se les ve con la visión que plantea el creador-artística, se renueva su conciencia de uso e interacción.

La ciudad, un objeto, un lugar, un cuerpo, un tiempo son materialidades susceptibles a nuevas sensibilidades, debido a que las artes en torno al proceso creativo superan la primera acción, ser observadas, o estar ligadas a una categoría del espectáculo. Para exponer aquello que está entre líneas en la vida diaria. Generar referencias atemporales de la cotidianidad, de la vida que experimenta el creador - artista. La rememoración de un pasado que se desea ocultar, previsualización de un futuro caótico que se evade o simplemente la realidad que se pierde entre las reflexiones de tiempos que no concuerdan. Por ello, investigar y crear, son una dupla que no responde a una evidencia descriptiva, expositiva de lo generado por artistas o creadores. Sino que orienta a reflexionar, desde las experiencias que presenta la obra, aquello que viven los creadores en el acto de hacer, ameritando un encuentro de ellos

mismos con el entorno, el contexto de su proceso de obra y las emociones o expresiones a evocar en la puesta en escena.

Es pertinente presentar que los artistas y creadores mueven su accionar hacia objetivos estéticos, no es una búsqueda directamente científica. Su propósito no se encierra simplemente en la institucionalidad, en la construcción de salones expositivos o papers. Su necesidad actual es valorar el proceso que se vive en la generación de la obra o el objeto generado. Así es como Iliana Hernández propone que:

la creación artística ocurre también en las formas de la producción conceptual, en una idea cabalmente desarrollada. Ella misma es la forma de creación más inicial y por ende instauradora de la creación en sí. Es germen de un proceso que se desenvolverá; o mejor aún, la idea misma es creación inédita de relaciones o potencia de lo virtual, antes que la imagen; es abstracta, inconmensurable con un objeto o producto.”

(Hernández, 2013, 3)

Desde lo anterior, se complementa el acto de creación en su relación con las artes o mejor expresado su carácter estético. Dónde su desarrollo amerita uno o varios métodos que, según el creador,

se propone con un proceso y rigurosidad en su elaboración. Es allí donde Juan Gabriel Osuna Barriga (2012) apoyado de autores como Finke, Ward y Smith, exponen que el proceso creativo es un ciclo que consta de dos fases: Generativa y Explorativa:

La primera es “una serie de procesos cognitivos como recuperación de información de la memoria, reducción categorial, transferencia analógica, entre otros, dan lugar a la aparición de formas de objetos, modelos mentales, patrones, etcétera, llamados estructuras preinventivas” Mientras la segunda se orienta en recoger lo obtenido de la primera fase para así ser “exploradas mediante procesos cognitivos como búsqueda de atributos, interpretación conceptual, inferencia funcional y búsqueda de limitaciones entre otros” (Osuna, 2012, p 3)

En resumen, la investigación es un acto que nace de la incertidumbre, de las múltiples preguntas que se germinan en la cotidianidad, mediante aquellas cosas que percibimos de nuestro entorno que en algún momento al detallarlas se les piensa con extrañeza; es decir, que investigar implica, observar, detallar e iniciar un experimento que podría decirse, es sistémico; analizado lo anterior, la creación no está muy lejos de dicha definición,

ambos procesos van de la mano y son tan cotidianos como la misma percepción. Es por ello que observar, descubrir, ensayar, probar, usar herramientas análogas y digitales, encontrar espacios de trabajo, acciones dirigidas a la creación, que generan una relación con laboratorio, cobran sentido al nombrar un espacio colectivo que invita a ensayar desde la experimentación, con la alternativa de construir en conjunto, generar otras experiencias del proceso y crear más allá por una búsqueda de autoría, sino por

del proceso, no solo llegar a vivir el laboratorio en la interacción con los demás, sino ser testigos de que es posible experimentar métodos diferentes, que posiblemente generen respuestas que no se encuentran a la mano, sino en el recorrido con el otro, en el proceso de crear dando los pasos necesarios para explorar.

3.3.Itinerante.

Alrededor de este texto, se ha tenido la oportunidad de hablar

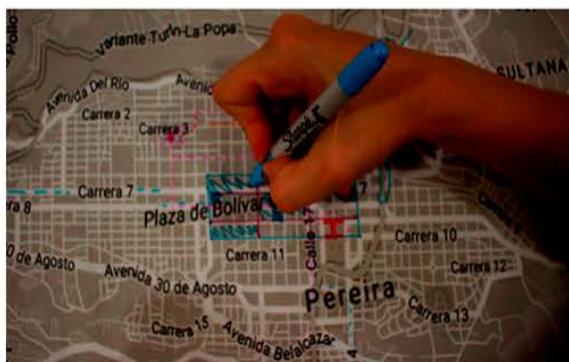


Imagen 25. Recorridos itinerantes por Pereira.
Fuente: Pascuas, T y Patiño, M (2017).

dar respuesta a una necesidad inicial.

Con ello, se presenta en esta tesis, una gran duda. ¿Cómo motivar la creación en el público que ronda Pereira diariamente en su rutina o esporádicamente en algún viaje? Ahí está una parte

de ciudad, de laboratorio, de creación y de investigación como conceptos aislados que cuando se unen entorno a la estética ampliada, permiten dejar entre ver, otros modos de sociabilidad

de la ciudad, otras maneras de habitarla y de recorrerla. En este sentido, es pertinente abordar un elemento clave antes de continuar: la Deriva -Concepto acuñado por Guy Debord (1958), filósofo, escritor y cineasta francés- el cual es un estado de entrega al azar, a infinitas posibilidades que permiten navegar la realidad y la vida en el caos de un movimiento sin orden.

Un movimiento que nos saca de lo cotidiano de la rutina y por el contrario nos ofrece una experiencia en el proceso de vivir el recorrido y comprenderlo de otra manera. La deriva es una “práctica estética provocadora en tanto que improductiva, desinteresada, y sin un rumbo final” (Amieva, 2014, p. 206). Pero donde hay un aprendizaje significativo, esta propuesta es desarrollada por Mónica Amieva desde su tesis doctoral: La Deriva situacionista como herramienta pedagógica; como una manera de conectarnos con la investigación en términos de experiencia.

No es extraño entonces pensar en esas experiencias como un acontecer que fue clave en las primeras vanguardias artísticas, como es el caso de los movimientos artísticos como EL DADÁ, el Surrealismo y del Situacionismo, siendo cada uno movimientos con trayectorias importantes en lo que respecta a la historia del arte,

pero ¿Qué poseen en común estos movimientos? En primer lugar, porque nacen con el objetivo de romper con la institucionalización del arte y de redescubrir aquello que se mencionaba como “arte” “estético” “bello”; asimismo, porque comenzaron a planear un sentir desde la expresión, la experiencia vivida y la vinculación del interior con lo que se expresa. También promovieron una visión del arte como actividad fuertemente revolucionaria donde la ciudad se reconocía como escenario también de exposición, encuentro y lucha (teniendo en cuenta que tuvieron lugar entre guerra y postguerra en el caso del situacionismo). Además de ello, fueron los primeros movimientos en experimentar la deriva, apoderándose de lo urbano como posibilidad de juego, de creación y experimentación, a la cual también se sumó el cine en la búsqueda por construir mecanismos alternos de participación, encuentro, comunicación, transmisión y ejercicio político y cultural, pues era un momento de gran tensión, desarrollo científico y desencuentro social.

De esta manera, los Dadaístas en el empeño por destruir el hermetismo del arte y llevarlo a la vida misma, realizaban sus primeras salidas urbanas como muestras de antiarte, con recorridos

en las calles de París, pero no en cualquier zona, las hacían lejos de las zonas comerciales y turísticas; es decir, las menos transitadas y que se pudieran considerar las más “triviales”. Igualmente, estos paseos se realizaban con la intención de “no hacer nada”, para lo cual solo tomaban fotos como evidencia de haber estado allí, pues el acto estético consistía: “en el hecho de haber concebido la acción a realizar, y no en la acción en sí misma” (Careri, 2002, p. 78)

Por su parte, los surrealistas que se proponían crear mediante la expresión de sus emociones libremente, así que pensaron en una integración con la vida cotidiana, para lo cual hicieron caminatas por la ciudad, planteando que ese andar no debía tener un fin específico -deambulación-, más bien detenerse a observar los lugares, resignificarlos y haciéndolos propios con nuevos discursos poéticos que les pertenecieran sólo a ellos. Luego, los situacionistas a partir del andar y deambular llegaron a la deriva, planteando esta acción como la realización de estudios subjetivos de la ciudad, una metodología objetiva de la investigación en la ciudad. “El espacio urbano era un terreno pasional y objetivo, y no sólo subjetivo e inconsciente” (Careri, 2002, p. 92)

Al indagar sobre la palabra “andar” en el diccionario de la Real Academia Española (RAE), se pueden encontrar más de diez resultados, donde esta palabra posee un uso y un contexto que la liga a una acción determinada. Sin embargo, su raíz es particular, proviene de una variante romance del latín ambulāre. Por otro lado, la palabra caminar proviene de camino y está del celta cam, que significa “Paso”.

No obstante, la Deriva es definida por Debord como una “Técnica de paso ininterrumpidos a través de ámbitos diversos”, en esta definición vale la pena detenerse en varios conceptos; primero en la palabra Técnica, término que se ha usado para mencionar las habilidades y destrezas que debe poseer alguien cuando pretende desempeñar algún oficio; ciertamente, también ha sido escudriñado desde su etimología (teckné), la cual habla de un arte, que si bien está ceñido igualmente a procedimientos, no deja de vincularse con la idea de creación, brindando así, otros elementos para comprender la noción de Deriva. Del mismo modo, merece atención cuando menciona que consiste en pasos ininterrumpidos, pues lo continuo podría ser otro concepto que amplía su significado, ya que para dominar esta técnica es

importante tener un paso constante, en el que pocas cosas se consideren obstáculos que impidan avanzar.

Por otro lado, cabe mencionar, que se da en ámbitos diversos y variados, desde este punto de vista, variación entra a ser otro término importante, que si bien es comprendido como variar-cambiar, el cambio no ha de ser realizado con una previa planeación; sino como un proceso “aleatorio”, de ahí su diferencia con el paseo y viaje, porque conlleva a alejarse de las motivaciones normales. En este punto es menester hacer una pausa, porque, aunque la palabra Aleatorio puede servir para definir ese carácter de lo no Premeditado, no es el más preciso, ya que no es del todo una técnica que se relaciona con el azar, sino con las “solicitaciones del terreno”; es decir, las situaciones, el espacio y el tiempo son los que darán orientación e irán desplegando el camino “indicado”.

A continuación, algunos de los pasos a seguir para Derivar, propuestos por Debord:

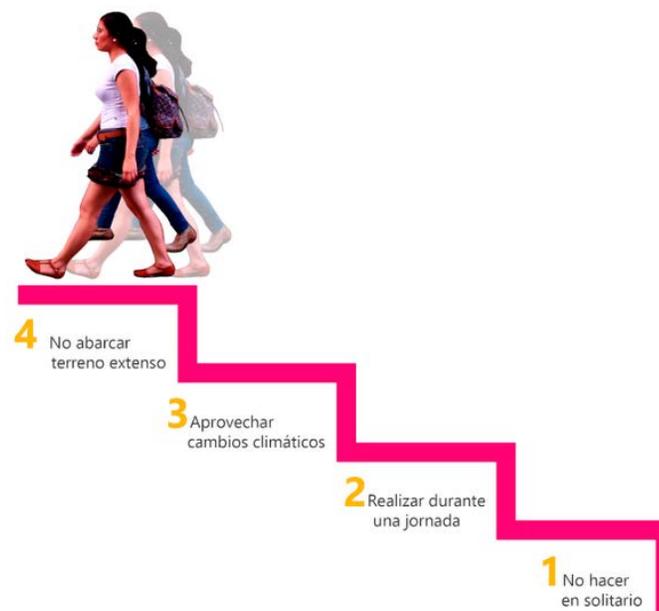


Imagen 26. Ilustración Pasos para la Deriva.
Fuente: PASCUAS, Tatiana y PATIÑO, María (2019).

Caption: Debord en su texto presenta una orientaciones para efectuar la Deriva, que se resumen en la ilustración y que se amplían en adelante. Se aconseja tenerlas en cuenta al momento de iniciar una Deriva, con el ánimo de contemplar algunos factores que se pueden presentar y alterar la experiencia.

1. No hacer en solitario, realizarlo por pequeños grupos (2-3 personas) que compartan el mismo estado de conciencia; es decir, que tiendan a compartir la percepción y el conocimiento psíquico del mundo que los rodea. Esto, con el fin de no hacer del ejercicio un consenso, algo que posiblemente ocurriría con mayor probabilidad si se realiza por grupos de 4 o 5; por esto, también es importante cambiar de grupos en cada deriva.

éste no debe ser un limitante, por el contrario, a menos que se ponga la vida en riesgo, este debe ser un factor que sirva de inspiración en el estudio del terreno y generación de emociones inusuales.

4. La deriva no está caracterizada por abarcar un extenso territorio, esto puede darse en un espacio pequeño, por ello no se debe hacer uso de medios de transporte que realizan un único

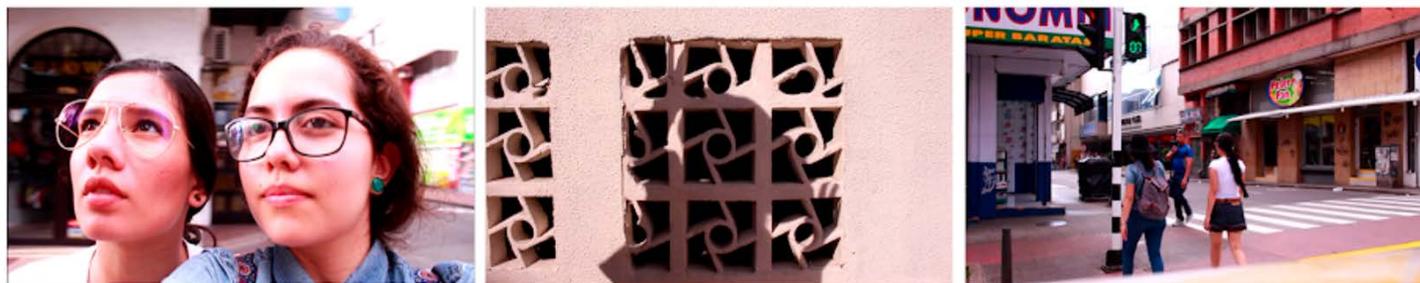


Imagen 27. Recorrido itinerante por Pereira. Fuente: Pascuas, T y Patiño, M (2017).

2. El tiempo recomendable es una jornada, tiempo que dependerá (como los demás factores) del individuo, pues este periodo no está limitado por los ciclos solares, sino por el tiempo en que se toma cada persona en descansar de un día a otro. Además, no se aconseja realizarlo en las dos últimas 2 horas de la noche.

recorrido con fin premeditado, ya que se perdería el factor sorpresa y de variación tan importante en esta técnica.

3. Aprovecharse de los cambios climáticos o tempestades,

Vagabundeo, desorientación, exploración... son otras palabras que ayudan a la comprensión de la Deriva; podríamos decir

entonces que éste no busca crear más mapas geográficos, ni hacer recorridos turísticos; no procura centrarse en el punto de llegada, sino en el camino, De lo trayectado; no se trata de describir la ciudad, se trata de sentirla, vivirla.

La ciudad ha sido el punto de encuentro de dos investigadoras. Un recorrido de dos, un recorrido de cuatro, un recorrido de cinco. Un encuentro de mañana, de tarde o de noche, la ciudad se presentaba abierta a un nuevo escrutinio en cada nuevo paso, sin embargo, nada era planeado. Como la expresión, “El viaje emprendido sin finalidad, sin objeto, se convirtió en la experimentación de una forma de escritura” (Amieva, 2014, p. 209) En ocasiones un viaje comienza solo con un primer paso, en un mismo barrio, en una misma ciudad. ¿Cuántos secretos alberga aquella cuadra en la cual siempre pisan sus grietas y esquivar los baches? ¿Cuál es la magia de aquella casa vieja que todavía posa sus vidrios empañados y sucios hacia la calle? ¿Cómo recordar la gloria de aquellas calles que ya no están o de esas casas de bahareque que dieron paso al cemento? Sin un plan en mente, con la nostalgia en el corazón, dos creadoras salen de su confianza, a la gran ciudad de Pereira. A recordar tal vez, a vivir nuevas experiencias, a crear momentos

que serán parte de una nueva rememoración.

A manera de urdimbre que se entreteje en el texto, las palabras nos han ido conectando con acciones claves del proceso. La ciudad como se menciona al comienzo, es el escenario de este proceso y para ser parte de esta investigación fue necesario caminar, andar, recorrer, delimitar, rodear sus calles, lugares, plazas, puntos de encuentro. Este proceso se embarcó desde el recuerdo de aquella ciudad de la infancia, junto al éxtasis de las nuevas experiencias generadas a cada paso, dirigiéndonos a un diálogo constante entre el pasado y el presente.

La ciudad, más allá de un conjunto de estructuras ascendentes al cielo, largas extensiones de concreto que dominan aquel terreno que alguna vez fue monte o la senda de los arrieros, es en ocasiones una de las musas de los poietés, “El poietés es quien crea la memoria del pueblo inventándola”(Acosta, Parra y Rojas, 2017, p.160); son aquellos que ven cómo se crea y destruye así misma con cada vuelta al sol, pero aun así la rescatan de su inevitable carrera a la inexactitud que tejen su historia o vestigios. Al salir el sol nuevamente la ciudad sigue en pie, pero no se sabe con exactitud si es la misma de ayer. Pero aquella existencia que

deambula por sus rincones y conoce a sus habitantes, ve más allá de las grietas que se abren cada día en el asfalto.

“Y en cada época, en cada uno de los tiempos de cada ciudad, sucesivos olvidados son rescatados y con cada pedazo, los poietés escriben para un pueblo por llegar”(Acosta, Rojas y Parra, 2017, p.160) Donde cada pedazo de aquella transformación inminente y descomunal que sufre la ciudad, es en ellos (poietés) donde se ve el desastre del mundo, son nómadas y se posicionan en esta categoría porque infunden con cada paso, con cada tiempo una versión del mundo congelado por su obra para no ser olvidado.

El artista/el creador, en cada camino a pie que traza por la ciudad, se encuentra con detalles olvidados o subvalorados que toman gran importancia, todo depende de cómo se mire. Es allí, donde se plantea el gran escenario para un laboratorio, lleno de elementos dispuestos a la creación, que dependen de aquel ojo curioso del artista que aún sigue siendo aquel niño que con astucia toma la ciudad para sí y no al contrario.

Un punto inicial fue recorrer la ciudad, cambiando la percepción de transeúnte a un cazador de posibilidades, un ojo de artista, de creadores en potencia. Aquella acción no podía empezar

desde un punto A, hasta un punto B, determinando un trayecto recto, fijo y sin distracciones. Era necesario dejarse permear por cada movimiento, personaje, anomalía y cambios latentes de aquella ciudad. Así fue como la deriva llegó a este proceso de investigación-creación. “El andar es un instrumento estético capaz de describir y de modificar aquellos espacios metropolitanos que a menudo presentan una naturaleza que debería comprenderse y llenarse de significados, más que proyectarse y llenarse de cosas” (Careri, 2002, p. 27)

Para encontrar algo, era necesario perderse en ello. Así los pasos en el recorrido de la ciudad fueran ambiguos y expuestos al azar, las experiencias acumuladas en cada deriva dejaron reescribir esa historia de ciudad en cada una de las autoras. Sin embargo, estos recorridos no se hicieron solos, hay un aliado importante en este proceso y un particular dispositivo recolector de narraciones, que tuvo origen durante las primeras salidas a la ciudad, <<LIT>>: Laboratorio Itinerante Transmedia; un artefacto crucial para salir a las calles, el cual generó incertidumbre en los transeúntes en cada salida experimental, pues su coraza blanca, con forma hexagonal y puertas en cada lado, alteraba el tránsito de aquellos que pasaban



Imagen 28. Recorridos itinerantes Plaza de Bolívar de Pereira

Fuente: Pascuas, T y Patiño, M. (2017).

Caption: Recorridos itinerantes por Pereira. Plaza de Bolívar de Pereira. En las imágenes se evidencia la interacción de las personas con el dispositivo LIT, ya que se acercan a él y luego de leer la información que este tenía, accedían a contar sus historias, alterando sus recorridos por la ciudad y trayendo recuerdos de sus memorias al presente.

cerca, preguntando ¿qué se vende? o de qué trata esto?. La reacción y participación que permitió el dispositivo fue tal, que aun cuando las autoras se apartaban y observaban de lejos lo que ocurría, los transeúntes hablaban a LIT, como si fuese alguien o algo cercano, con tal confianza para contar sus historias.

3.4. ¡Se debe aclarar! Transmedia

La narración transmedia es definida por Scolari (2013) como “una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)”(p. 24), en esta definición cabe desarrollar el concepto de narrativa como lo plantea el diccionario de la real lengua española, proviene del latín tardío *narratīvus* y se conoce entre otras cosas como la habilidad o destreza de narrar o contar algo.

El concepto “Transmedia”, realizó su primera aparición en el año 2003 en un artículo publicado por Henry Jenkins titulado *Technology Review*, allí encabezaba “una nueva era

de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales”.

Aunque se puede realizar una ligera observación a la palabra en sí: Transmedia es un adjetivo formado por la preposición “trans-” (a través de, pasar de un lado a otro) y el sustantivo “media” (conjunto de medios de comunicación. soporte, canal, plataforma) Como si fuera una matrioska, aquellas muñecas rusas, que entre ellas se van conteniendo. Donde la narración va pasando de medio, interface, materialidad, soporte; en definitiva, advierte una transformación de forma y de contenido, contemplando al final un universo narrativo expandido.

Los medios y canales comenzaron a tener un protagonismo en la cotidianidad del ser humano, su relación con el contenido fue variando, y así varios métodos y formas de difusión de información se fueron insertando en la rutina. Sin embargo, con ello se presentó una nueva dinámica, la particularidad de “expandir”, “re-mezclar”, “co-crear,” que de la mano a la acción de contar algo, ha permitido proporcionar detalles diversos de historias mediante distintos medios y significados en el universo narrativo de los contenidos.

Por ejemplo, la narrativa transmedia puede partir de la caricatura en un periódico, que luego se conecta con una breve novela digital y más adelante la historia se amplía en una canción, y así el universo narrativo sigue moviéndose en varios fragmentos dispersos en la variedad de medios y significados, siempre conectados.

Scolari plantea una referencia clara sobre narrativa transmedia que es pertinente mantener en el desarrollo de esta categoría: "... cuando se hace referencia a las <NT> no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo, del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá, la <NT> desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción. Esta dispersión textual que encuentra en lo narrativo su hilo conductor—aunque sería más adecuado hablar de una red de personajes y situaciones que conforman un mundo— es una de las más importantes fuentes de complejidad de la cultura de masas contemporánea” (Scolari C. 2013).

Cabe resaltar que la narración transmedia permite más que la

mutación del mensaje en su variedad de materialidades o medios, la interactividad del universo narrativo con el público, el cual más que observador es un cazador del relato, que indaga sobre pistas y crea momentos que permitan ser puentes entre los medios y las historias. Argumentando el ser de ciertos sucesos y la cronología aleatoria de estos que puede corresponder o no a su fecha de creación original.

Retomando lo anterior, la narración transmedia, evade la difusión de un mensaje para reproducción de este en diversas materialidades o formas. Se potencia como la diversidad de los relatos presentes en la vida del ser humano, apoyado por la conciencia colectiva del rol de los medios online y offline. La narración desde sus múltiples virtualizaciones producidas por el hombre hace presencia en la configuración de los mundos posibles en el inmenso universo creativo del transmedia.

Sin eludir la realidad, el siglo XXI ha presentado a la cotidianidad de los hogares una facilidad de conectarse con el mundo de manera virtual. Permitiendo ingresar en la dinámica del clic y el hipervínculo. Además de la socialización digital a partir de las redes sociales.

Allí, en una plataforma, donde puede haber una infinidad de usuarios con diversidad de gustos y pensamientos, se unen en una gran categoría: Fans, una variedad de grupos que se conforman por personas dinámicas que se apasiona por su serie, personaje de ficción, libro y demás elementos del mundo ficcional o incluso real. Se puede decir que siempre han existido los fans, y su necesidad de encontrarse para exponer aquellos puntos en común que se están disfrutando.

Desde la llegada de las redes, la innovación del celular, los fans pudieron ampliar su perfil de admiradores de una creación a gestores de difusión y ampliación de aquella creación, fuente de su fascinación. Es decir, estamos presentes en una cultura que crea, genera movimiento y se mueve en la red análoga o digital con los diversos dispositivos a su alcance. Buscando en la medida conocer y ampliar más aquel universo que tanto le fascina. Como lo menciona Reinaldo Villar en su texto Procesos Artísticos en laboratorios.

Se observa un debate extenso sobre el fomento y el uso de la tecnología digital, del ciberespacio y de los medios de comunicación en la

producción de arte. Imbricado con esa temática se apuesta, en el plano artístico, productivo y académico, por un espacio de trabajo siguiendo el modelo denominado Laboratorio (Lab), para hacer la diferencia con los términos de estudio o taller. (Villar, 2015, p.277)

De lo anterior, deducimos que en lo transmedial el rol de la comunidad fan, de usuario o prosumidor es esencial, pues diremos que solo es posible hablar de transmedia en tanto sea una construcción colaborativa de la narración. Siendo aquí un momento importante para detenernos en lo Narrativo, esto es que cautiva a los usuarios, no son los canales o medios -estos vienen después- el punto focal es la narración; somos una especie que narra continuamente y que siente necesidad por ficcionar en sus propios relatos, estamos hechos de historias de nuestros ancestros y animados por creencias o relatos de un futuro.

Tal vez pueda sonar un poco confuso el concepto transmedia, sobre todo cuando hace poco lo multimedia era el concepto que abarcaba todas las producciones hacia medios diversos e híbridos; pero, no ha sido suficiente, hoy en día surge una necesidad por generar participación del público y conectar los medios existentes,

con el fin de obtener interacción del público que garantice feedback, para así conocer lo que la gente quiere recepcionar, garantizando mayor éxito. Sin embargo, siguen siendo delgados los límites entre los conceptos como crossmedia y multimedia. Así que, establezcamos algunas similitudes y diferencias:

Similitudes:

1. En todas las estrategias lo más importante es la historia, el <qué se dice>- <de qué trata>; si la historia no logra cautivar al público y crear empatía no tendrá éxito alguno.

2. En todas las estrategias los contenidos deben distribuirse a partir de diferentes medios, sean estos digitales, análogos o ambos.

Diferencias:

1. El contenido (Narración-Storytelling):

- En lo multimedial los contenidos son los mismos, solo se traducen entre los distintos medios.

- En lo Transmedia, la narración se expande entre cada medio, se amplía; además debe ser independiente, tener una curva aristotélica propia, es decir tener su inicio, nudo y desenlace

propio.

- En lo crossmedia la narración debe completarse en cada medio, está seccionada en cada plataforma.

2. Orden de Lectura

- En lo multimedial al ser una réplica del contenido en cada medio, no importa el orden, ya que la información es la misma; por tanto, es indiferente si solo se llega a uno de los canales, la lectura no tendrá que hacerse en todas las plataformas en las que esté dispuesta.

- En lo transmedia, la lectura también puede realizarse en el orden que desee o al que le sea posible llegar al usuario; sin embargo, se aconseja consumir todos los medios para así tener una noción completa del relato, puesto que existe información única en cada medio.

- En lo crossmedia es necesario consumir todos los medios y realizarlo en un orden específico

3. Participación

- La participación del público es una característica primordial en el contenido transmedia, aunque dependerá de las estrategias comunicativas empleadas en lo multimedial o crossmedia, pues

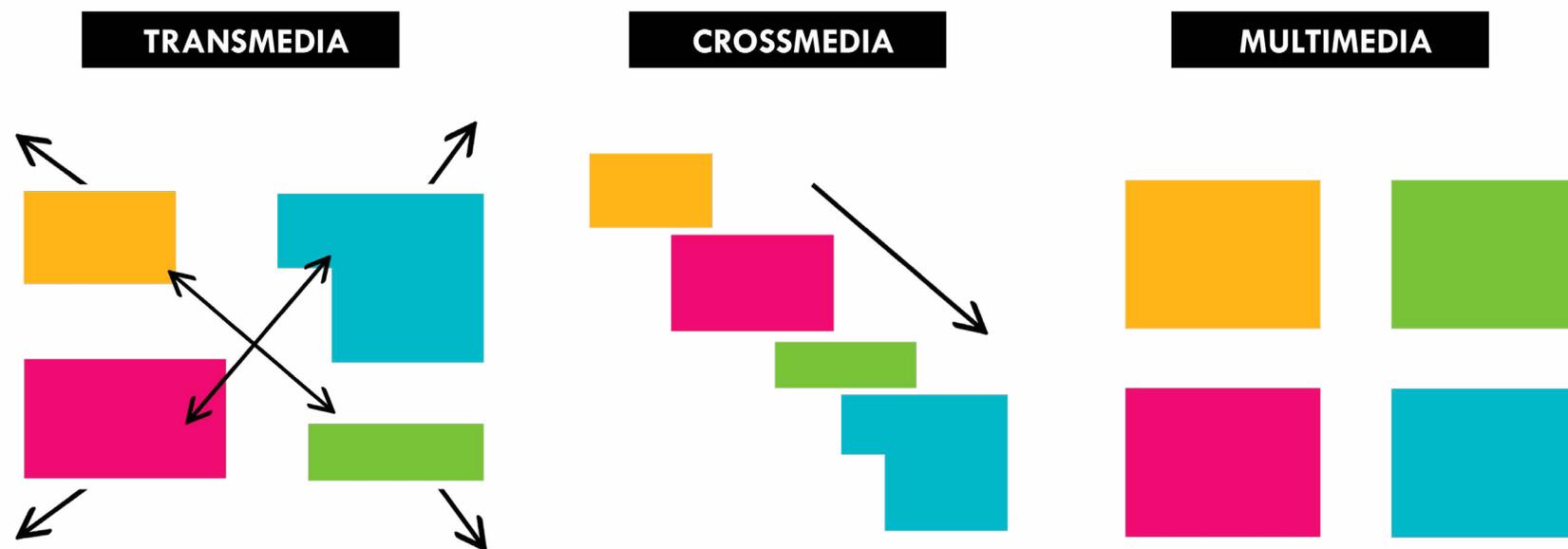


Imagen 29. Ilustración tipologías de Narrativas Mediáticas
Fuente: Pascuas, T y Patiño, M. (2019).

en algunas ocasiones también se vincula la interacción, además nunca estará de más la retroalimentación.

No obstante, aunque estos conceptos se puedan diferenciar en la actualidad (Multimedia, transmedia, Crossmedia), lo importante no es crear una separación lingüística de dichas estrategias, sino conocer las posibilidades multiplataforma existentes y las narrativas de colaboración que puedan surgir, reconociendo lo

que el contexto y el público exige, debido a la abundancia de canales en la era de la información que atravesamos. Es tal la convergencia o mixtura que puede existir entre la creación de estrategias comunicativas que Henry Jenkins ha expuesto, Y que es posible que en unos años no exista diferencia alguna:

El transmedia lo crea la gente que busca y reconstruye piezas de información. Decimos que el transmedia puede convertirse en multimedia. Esta es una tendencia que estoy observando muy de cerca trato de entender las consecuencias a largo plazo en caso de que se

presenten las piezas reintegradas o se mantenga el valor de la dispersión. (Scolari, 2013, p.30).

Con esta dicotomía de conceptos es más sencillo considerar las características del transmedia, al mismo tiempo que poner en relación lo narrativo, pues ya hemos enfatizado en la importancia de lo que se cuenta para desarrollar un proyecto transmedia, por esa misma razón se habla de Narrativas transmedia, puesto que no puede ser nada más una información que se comunica, sino una historia que se transmite, no siendo necesario que el usuario entre a todas las plataformas que contengan dicho relato, pero sí debe despertar el interés del usuario para que este se atreva a viajar a través del universo narrativo que se le ofrece.

Del mismo modo, no ha de considerar una estrategia que únicamente opere desde lo digital y ficcional, como bien hemos dicho, lo importante es la historia y la participación que el público pueda tener con el relato, por lo anterior, los canales deben ser elegidos con relación al público objetivo a las características del proyecto, al mismo tiempo que las narraciones pueden ser de cualquier índole, ya sean netamente ficcionales, documentales, mixtas, etc. Un ejemplo de ello es el proyecto: Los pregoneros de



Imagen 30. Escenario virtual. Proyecto: Los pregoneros de Medellín. Fuente: pregonerosdemedellin.com

Medellín, un documental interactivo en el que se relatan historias de algunos vendedores ambulantes que pregonan por la ciudad vendiendo sus productos, se puede acceder a las historias de estos personajes mediante un recorrido online audiovisual; un proyecto nacional que evidencia que los proyectos transmedia no deben ser limitados al campo de la mercadotecnia, como estrategias de marketing, sino que pueden expandirse y ser aprovechados para generar acontecimientos estéticos. Y finalizamos este apartado con otro ejemplo: “El Laboratorio Transmedia de la Patagonia” un colectivo creado en el 2013, funciona en el ámbito de la Facultad



Imagen 31. Imágenes del proyecto #RíoAbajo, el documental transmedia de #PDComahue
 Fuente: <https://medialabpatagonia.org>
 Caption: Imágenes del proyecto #RíoAbajo, el documental transmedia de #PDComahue, desde las que se aprecia parte del material dispuesto en las diferentes plataformas como youtube e instagram que hacen parte de la manera en que se expanden el relato, no solo desde los medios, sino desde las fuentes que involucran que son los habitantes actuales, anteriores y especialistas que conocen la historia, para así abrirla a una mayor audiencia, mediante la que se reciben más relatos en las interacciones y comentarios.

de Derecho y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional del Comahue (Patagonia-Argentina), conformado por el equipo de investigación sobre Periodismo Digital en la Patagonia desde 2005 y del equipo de cátedra del área de Periodismo Impreso y Digital de la Fadecs. Este laboratorio se enfoca en explorar los medios y el periodismo en internet, mediante estrategias transmedia. Uno de los proyectos destacados es *#RíoAbajo, el documental transmedia de #PDComahue*, un documental que cuenta la

historia y el presente de los ríos Neuquén y Limay, ríos de los que se han servido varias poblaciones del Valle a lo largo de la historia, en especial para la agricultura de la región y que hoy día sufren de contaminación por el crecimiento poblacional e industrialización en la zona. El documental recoge relatos, testimonios, imágenes e información histórica y actual, para presentarla desde diversas plataformas existentes:

- En youtube: Imágenes y testimonios de especialistas y de

la gente que vive a orillas de los ríos en el Valle de Río Negro y Neuquén

- En instagram: Cuentan la historia desde las entrañas de los ríos, a través de imágenes y relatos breves.
- En twitter: Hilos de relatos de los habitantes que tejen bajo historias semejantes.
- En Medium (Blogs): Los relatos de la historia de los ríos
- En facebook: Las historias de la gente que creció con el río.

3.5 Laboratorio Itinerante Transmedia - LIT

LIT es un dispositivo creado como espacio de investigación y co-creación, que, desde el inicio de la investigación, se desarrolló para realizar diferentes experimentos que permitieran recolectar diversas narraciones contadas por los habitantes de la Ciudad de Pereira, relatos que surjan desde un lugar común como lo es la Plaza Bolívar, espacio de memoria, que se convirtió en nuestro punto de encuentro de investigación, en todos estos años de trabajo. Dicho Laboratorio buscó entender la ciudad como potencia de creación, valiéndose de la memoria de sus habitantes

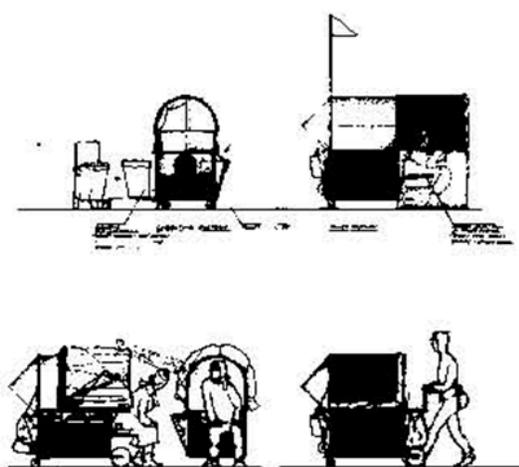
y encontrando estrategias transmedia como metodología de experimentación y proyección. No obstante, el LIT se materializa a partir de un dispositivo recolector de narraciones que presentamos a continuación:

3.5.1. El Dispositivo

Empecemos por comprender ¿Qué es un dispositivo?, entenderlo como concepto nos hace indagar su etimología, en ella encontramos que sus raíces son latinas, compuestas por el sufijo dis (De arriba a abajo) positus (puesto) y el sufijo tivo (relación activa o pasiva); por tanto, se define como un mecanismo o artificio para producir una acción prevista; es decir, puede ser una pieza o el compuesto de varios elementos que tienen una función determinada, siendo además parte de un conjunto complejo. Es decir que los dispositivos son herramientas mediadoras, creadas o utilizadas con el fin de lograr un fin específico, por tanto, integran un todo, son una pieza de un conjunto.

El concepto es utilizado por primera vez en el campo artístico por el escritor y teórico de Cine Jean-Louis Baudry (1975) “el dispositivo desempeña un papel fundamental, pues es lo no visible,

pero que permite ver” (Dittus, R 2013, p.2), en esta definición se entiende el dispositivo como un concepto más amplio que un aparato técnico, es también un mecanismo que orienta o controla en función de un objetivo. En otras palabras, un sistema de significaciones que orienta al espectador, consumidor o usuario, pudiendo ser físico o ideológico.



deambulan en el espacio público y que no poseen un hogar, es

Imagen 32. Obra Homeless vehicle del artista Krzysztof Wodiczko
Fuente: <http://catalogo.artium.eus/dossiers/1/krzysztof-wodiczko/obra/instrumentos-publicos/homeless-vehicle>

En efecto, podemos indagar dicho concepto más allá de su definición literal para detenemos en algunos referentes de proyectos estéticos que se han valido de dispositivos físicos en la ejecución de prácticas artísticas y para ello es inevitable mencionar los instrumentos públicos elaborados por el

artista Krzysztof Wodiczko, quien gracias a sus estudios en diseño industrial ha propuesto diferentes obras que son dispositivos que fueron referentes fundamentales para la presente investigación.

Revisando el proyecto Homeless vehicle, que traducido es “vehículo para los sin techo”, es un vehículo diseñado con la intención de satisfacer las necesidades básicas de las personas que

entonces una respuesta al medio de transporte y albergue de estas personas, y por otra parte, pretende

crear un espacio en la urbe visible para esta comunidad.

Siendo esta obra un primer referente para analizar la manera como se pueden diseñar Dispositivos físicos -en este caso vehículos- que irrumpen en el espacio; esta obra permite visibilizar

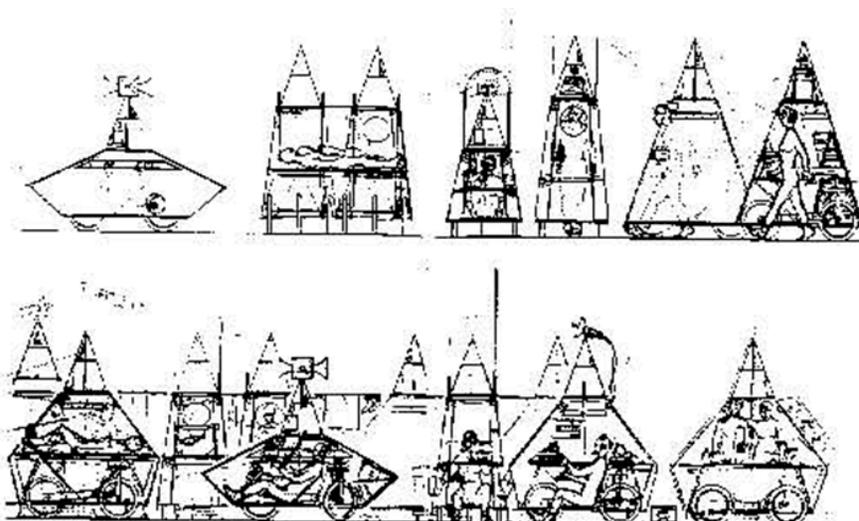


Imagen 33. Obra Poliscar del artista Krzysztof Wodiczko
Fuente: <http://catalogo.artium.eus/dossieres/1/krzysztof-wodiczko/obra/instrumentos-publicos/poliscar>

una problemática social y ser un punto focal en el espacio público, porque están diseñados para ser atractivos, ya que poseen una estructura no antes vista que motiva acercarse para entenderlo y para conocer lo que lleva dentro y al mismo tiempo podría generar diálogos con aquellas personas que antes eran “invisibles” en la ciudad.

Un segundo vehículo es la obra de Wodiczko, <<el **Poliscar**>>, dispositivo que tiene cierta cercanía al proyecto anterior, en tanto que pretende ser un vehículo habitacional, pero

se distancia porque es a la vez una herramienta comunicacional; es un artilugio complejo, pues posee un diseño singular, a la vez que contiene muchos aparatos en su interior:

Equipado con un monitor de televisión, con un magnetoscopio que transmite los programas pregrabados, posee un transmisor de onda corta y, en los últimos modelos, cuenta con un sistema de televisión por microondas que consiste en una cámara de vigilancia y un altavoz conectados a un monitor instalado dentro del vehículo, todos ellos emplazados en la estructura cónica rotativa ubicada

en la parte superior del vehículo. En la parte inferior del chasis hay un motor de gasolina que genera la marcha y la conducción. El mismo chasis tiene unos paneles adicionales convertibles en lecho y asiento, que permiten la transformación del vehículo de la posición vertical indicada para los desplazamientos por la ciudad a dos posiciones horizontales: una para conducir y la otra para descansar o dormir. También pueden ser utilizados para ensamblar los vehículos en una configuración colectiva, tanto como cama para dos personas como para establecer simulacros de barricadas y garitas de vigilancia acordonadas.

El Poliscar nuevamente enfocado para los habitantes de calle, pero con un valor agregado, puesto que en su interior era un Panóptico que invertía el orden de las dinámicas de vigilancia establecidas

en las sociedades, dado que dichos carros poseían un sistema de comunicación televisivo que les permitía a dichos habitantes de calle tener un panorama de las calles, mientras ellos se ocultaban o resguardaban en el interior de estos vehículos. Siempre que

se invierta las relaciones de vigilancia, orden y control, admite repensar el poder y por tanto reflexionar en aquellas dinámicas que se normalizan y que solo mediante prácticas como estas, se evidencian y se consideran.

De igual modo, abordar el concepto de dispositivo de manera expandida, no únicamente como elemento físico, sino permitírnos comprenderlo como herramienta ideológica, nos da la posibilidad de acercarnos a la definición que se ha construido en la filosofía sobre este, siendo una de las más representativas la presentada por Michel Foucault:



Imagen 34. Obra Poliscar del artista Krzysztof Wodiczko

Fuente: <https://blancamontalvo.wordpress.com/2011/01/19/el-arte-como-herramienta-de-lo-social/>

Lo que trato de indicar con este nombre es, en primer lugar, un conjunto resueltamente heterogéneo que incluye discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas; en síntesis, lo dicho, así como lo no dicho, estos son los elementos del dispositivo. El dispositivo mismo es la red que se establece entre estos elementos. (Foucault, 1977, p. 299).

Es por lo anterior que podemos determinar que el dispositivo está fuertemente ligado a las herramientas de control, que han establecido las distintas instituciones sociales, pues son los dispositivos los mediadores entre los acuerdos que validan la red de relaciones, acciones y prácticas de cada institución, que finalmente establecen orden. Cabe señalar además que dichos dispositivos sean físicos o ideológicos cumplen las mismas funciones, siendo el vínculo entre los distintos elementos, a la vez que construyen una relación dominante.

Queda entonces la pregunta ¿por qué hablar de dispositivos, qué importancia tienen para el presente proyecto?...

3.5.2. Génesis del dispositivo LIT

Para irrumpir la dinámica de los transeúntes de la Ciudad de Pereira y motivarlos a participar del LIT, fue necesario pensar en un vehículo que sugestivo y que pusiera los ojos de los transeúntes sobre los experimentos que se querían realizar. Así mismo era necesario un vehículo contenedor de los elementos requeridos para cada experimento y de los relatos o resultados de cada sesión de Laboratorio. Es entonces como se establece la búsqueda por encontrar algún dispositivo capaz de cautivar la atención de toda persona que circulara por la Plaza de Bolívar, o por aquel lugar donde se dispusiera desarrollar el Laboratorio y que cumpliera con las características mínimas pensadas.

De esta manera, lo primero fue realizar un análisis de los dispositivos que ya recorrían el centro de Pereira y revisar las características de estos, dando como resultado una taxonomía que arrojó información valiosa para el diseño del vehículo:



La presente taxonomía tiene como fin hacer una recopilación de los dispositivos que circulan por la ciudad y que se han convertido en parte del paisaje urbano, esto con el fin de ser un punto de partida para la construcción del dispositivo recolector de narraciones, que tendrá intervención en el LIT y que no solo servirá para ser un elemento en el que se almacenarán los materiales o con el que nos desplazaremos por el espacio; sino también, como foco de atención y por tanto llamado a la participación.

*María Angélica Patiño Barbosa
Mayra Tatiana Pascuas García*

Imagen 35. Serie Fotográfica:
Taxonomía- Dispositivos
itinerantes del centro de Pereira.
Fuente: Pascuas, T y Patiño, M
(2017).











Después de realizar dicha taxonomía se analizaron las formas, colores, texturas y tamaños encontrados en dichos dispositivos móviles, algunas de las conclusiones fueron:

1) Todos los dispositivos tenían como fin servir como artefactos móviles para la venta y distribución de mercancías y servicios.

2) El tamaño de los dispositivos era pequeños y medianos, puesto que los dueños o trabajadores podían arrastrarlos por las calles sin dificultad alguna.

3) En su mayoría estaban pintados de manera colorida con el fin de ser visibles mediante el contraste con el gris de las calles.

4) La mayor parte de las formas de estos corresponden a figuras geométricas rectangulares y cilíndricas.

Basadas en la información anterior, se concluyó que las características que debía tener el dispositivo definidas por las autoras eran:

1) Debía ser móvil, ya que el laboratorio es itinerante y no

podría establecerse en un único punto.

2) Debía tener un tamaño superior a cualquier otro dispositivo ambulante clásico propio de los espacios para que captará las miradas de los transeúntes y que no se perdiera entre tanto ruido visual que posee el centro de la ciudad.

3) Debía tener un diseño no reconocible, que no pudiera relacionarse con otro artefacto propio del espacio público para que creará incertidumbre y expectativa.

4) Debía ser adaptable, con ellos nos referimos a que su tamaño y su estructura permitieran almacenar o soportar casi cualquier elemento necesario para los experimentos a desarrollar.

Con estos pensamientos claros, iniciamos la elaboración de bocetos, en los primeros de ellos aún no lográbamos alejarnos de los diseños clásicos, pero con ayuda de varios comentarios de los compañeros de la maestría, profesores y directora, pudimos conformar un vehículo que respondiera a aquellas necesidades:



Imagen 36. Bocetos Dispositivo LIT
 Fuente: Pascuas, T y Patiño, María (2017).

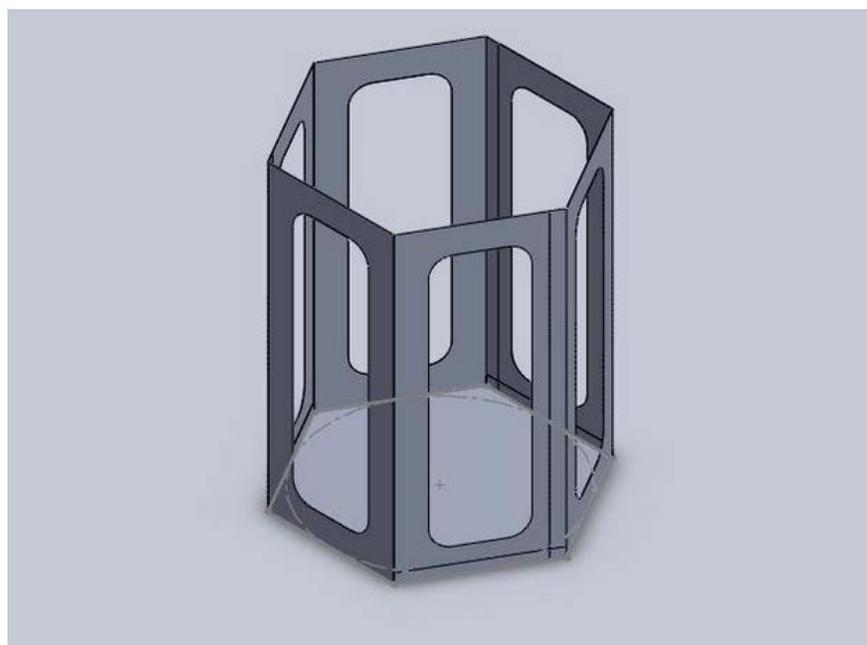
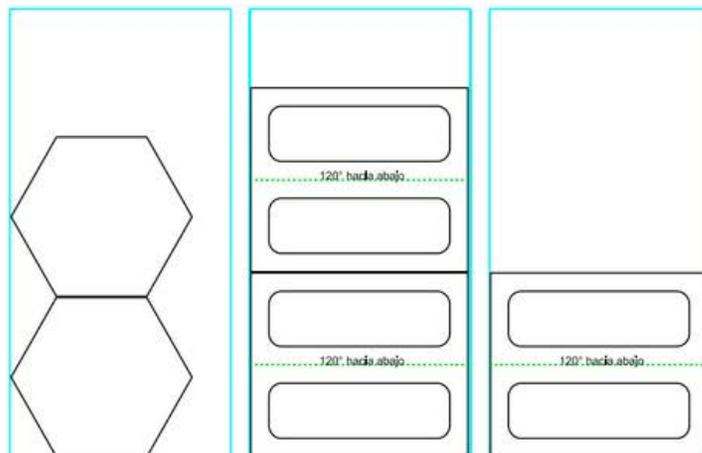


Imagen 37. Diseño para corte en Plasma- Dispositivo LIT.
 Fuente: Pascuas, T y Patiño, M. (2017).



Puerta 1
Abre como un archivador, queda a 45 grados de la vertical del hexagono similar a un "shut" de basuras

Puerta 2
Tipo cortina o que al abrir tenga una forma que permita que apoyen para escribir

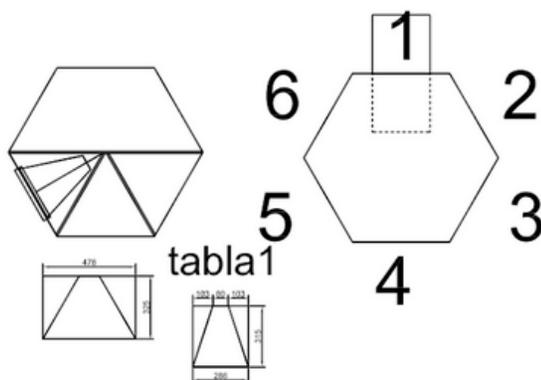
Puerta 3
Visagrante, se requiere que al interior tenga estantes

Puerta 4
Visagrante que tenga una piaña por el reverso que permita usar el microfono al abrir

Puerta 5
Visagrante VACIA

Puerta 6
Visagrante VACIA

MÓVIL CON 6 BRAZOS PARA COLGAR, CON LA BANDERA EN EL MEDIO



- 1 Shut de materiales para esculturas
- 2 Sonido, puerta visagrante; holder para micrófono hueco
- 3 Frotage, puerta visagrante con 4 estantes
- 4 Pergamino, puerta especial abatible en mesa
- 5 almacén de esculturas con estantería móvil
- 6 puerta visagrante, hueco

Imagen 38. Diseño para corte en Plasma- Dispositivo LIT
Fuente: Pascuas, T y Patiño, María (2017).

Finalmente, este fue el resultado, caracterizado por ser de gran tamaño, de apariencia blanca, seis caras que poseen compartimentos específicos. Seis puertas y posibilidades para ser exploradas, con un sistema de ruedas para ser movilizado de un punto a otro, sin mayores contratiempos.

Antes de obtener su forma actual, tuvo una variedad de bocetos, propuestas, acciones, misiones, usos, materiales y finalidades. Sin embargo, siempre se buscó de él que pudiera configurar una relación con la ciudad, capaz de narrar su origen y soportarlo en archivos en variedad de materialidades, generando otras experiencias.



Imagen 39. Dispositivo LIT
Fuente: Pascuas, T y Patiño, M. (2018).

3.5.3. Potencia entre laboratorio, creación y deriva.

En las líneas anteriores se fue tejiendo entre palabras los conceptos de ciudad, laboratorio, creación, deriva, transmedia y su vinculación al proceso de investigación-creación. Como siguiendo el hilo rojo de Ariadna, aquellos elementos construidos individualmente, se encuentran ahora enlazados en una reflexión en torno a experimentar un laboratorio entre los azares de pasos indefinidos por las calles del lugar, mientras la creación entre la deriva se perfila en los ciudadanos, potenciales hacedores de la historia invisible que dejan a su sombra. Ahora bien, continuar en el laberinto de entramados generados hasta el momento, es ir directo a la caverna del minotauro, dirigir el camino al caos e infinidad de posibilidades de la creación en colectivo. Por ello aquel hilo rojo, se enhebra desde un primer recorrido en deriva, creando un itinerario de azar en la ciudad, donde los primeros caminos trazados sin un rumbo fijo inician desde la evocación.

Empezar en el recuerdo de una plaza que no es la misma de ahora, buscando la sombra de un caballito de madera que ha dejado rastro en los adoquines de veinte años atrás, contando

con una fotografía como evidencia. Así entre las reflexiones constantes del proceso, las voces de autores y referentes, entre los argumentos de las autoras desde la experimentación, junto al dispositivo recolector de narraciones (LIT) Se generó un tejido de los conceptos, contando con la experiencia en el diseño de la obra y las reflexiones de ella entre las líneas de los capítulos.

Es así como se abrieron interrogantes entorno al laboratorio ¿Por qué surgen? ¿Para qué se crean? ¿Cuál es la esencia que habita en ellos para su generación y hoy aplicación entre la diversidad de disciplinas y campos del conocimiento? ¿Es posible llevar un laboratorio al exterior, entre el espacio público, privado y el vacío en el asfalto? Siempre van a existir estos interrogantes, porque de allí parte el material de trabajo del propio laboratorio, la generación de procesos a través de interrogantes, de dudas y la curiosidad que aún nos produce el mundo, junto a la relación que tenemos con él, bajo la constante premisa “ensayo y error”. Para completar estos interrogantes, Mónica M, Romero S (2012) expone frente al tema que:

Entender los laboratorios como escenarios en los que se potencia el

encuentro, se resignifica y dimensiona de manera tal que aproximarse al otro se convierte en un desafío que implica reconocerse como canal que interpela, que comunica, que conecta percepciones, modos de hacer, pensar y construir el mundo, partiendo del extrañamiento de sí mismo y de lo otro, del otro. (p. 92)

Es por esto, que un laboratorio expuesto a la ciudad, donde el roce con extraños, las probabilidades aleatorias de encuentro, la diversidad en los momentos, son una combinación entre el azar y la deriva de una metodología en construcción, presentando de esta manera un desafío para la creación colectiva, hallar en el otro complemento indirecto, acompañamiento y aportes desde la diversidad de perfiles. El ejercicio, la interacción, el intercambio, las ideas, en sí el acto de creación ya no individual sino colectivo propone cruces, en yuxtaposición con emociones y pensamientos que pueden venir del otro o el mismo yo. Ahora bien “Los laboratorios entendidos como escenarios para el encuentro requieren de la voluntad de todo aquel que pasa por ellos” (Sánchez, 2012, p.96) Las agrupaciones definidas por características comunes, de gran variedad en el casco urbano, conformadas por personas que están en movimiento, con experiencias individuales,

percepciones diversas con intereses específicos entre otros componentes, cargan con su propia historia. Es entonces donde lo inevitable, lo aleatorio, el azar y la deriva, se convocan a un escenario de experimentación presente en puntos de encuentro comunes, aspirando a la participación voluntaria, a la evocación de un infante interno, de un creador en potencia, de un flaneur para ir más allá de la realidad, de lo obvio, de lo predecible. Es ver en los laboratorios de creación una estética de participación constante, generando nuevas posibilidades de construcción de conocimiento, convivencia, existencia, visualizaciones y producciones de sentido de mundos.

Es así, como el artefacto que empezó como un imaginario compartido en la mente de las autoras, se presentó como un elemento mediador entre el espacio y la acción. La materialización ficticia de un laboratorio sin muros, donde su primera imagen puede parecer una “máquina”, una primera construcción física de las conexiones que se pueden generar entre las personas en una intervención a la experimentación. Es aquí donde “La creación artística se ha transformado y continuará haciéndolo, redefiniéndose permanentemente y signando el acto creativo

ahora de diversas maneras, mediado especialmente por procesos maquínicos.” (Hernández, 2013, p. 1)

Otros espacios donde el cuerpo interviene el espacio, memorias propias o ajenas comparten fragmentos, realiza un remix desde la evocación voluntaria. Se presenta el dispositivo de recolección de narraciones como una extensión maquínica de la obra, expuesto a la transformación en el laboratorio, desde el uso hasta la apariencia, donde recolectar las anécdotas de los transeúntes/ participantes en potencia, le exigen exponer una diversidad en la materialidad y formatos a reproducir aquello que captura de su recorrido en los puntos del mapa. Es allí donde las posibilidades existen, los formatos se presentan, la creación media un diálogo entre los colaboradores conscientes e inconscientes de su intervención en un laboratorio en construcción.

Ahora bien, los sentidos como la primera ventana a la recepción de los datos que componen el mundo y previa interpretación no bastan para almacenar, intensificar o exponer aquello que se transforma con extrema aceleración como es el exterior, en este caso la ciudad. Es allí donde una carga significativa de utensilios, artefactos, herramientas se cargan entre las pertenencias personales

para asimilar con mayor detalle aquello que se entiende por entorno, con posibles elementos como un lápiz o bolígrafo, una hoja de papel, el celular con su cámara de baja resolución o el grabador de voz ante las notas de audio que caracterizan los mensajes actuales. Es así como “La tecnología ha facilitado el flujo de contenido a través de sistemas de intercambio: le ha permitido a la gente coger textos mediáticos de un contexto y trasplantarlos a otro sin mucha dificultad.” (Jenkins, Ford y Green, 2015. p. 99)

No solo se observa, los creadores, artistas, transeúntes, como se ha venido expresando, crean la historia desde las emociones, recuerdos y anécdotas. Ahora, la actualización de formatos para preservar las memorias facilita un puente entre el ayer y hoy.

Para cerrar es importante contemplar que *“un ser creador, es un ser pensante de sí mismo y de las acciones que realiza en contextos específicos.”* (Sánchez, 2012, p.89) Estamos recreando en colectivo, buscando potenciar una cultura consciente de su rol creador que genera con el otro, un movimiento desde la participación consciente desde el laboratorio; como elemento potente en los ámbitos de investigación-creación, puesto que abre múltiples medios de comunicación y producción, en especial en

el campo estético, donde se pueden dar diferentes prácticas que ponga en relación las comunidades, disciplinas y escenarios.

LIT es uno de los diversos dispositivos que han recorrido la ciudad para movilizar en ella algo más que un intercambio de palabras o acciones cotidianas de la economía local. En Génesis de LIT, se pudo observar que aun en la actualidad los carros, coches en sí dispositivos, recorren la ciudad bajo ruedas llevando una serie de productos, memorias y cultura. Ahora bien, cabe destacar que desde tiempo atrás se ha visto rondar en las calles un aparato con propiedad de almacenamiento y un mecanismo de rodamiento para hacer más fácil su circulación. Es decir, no es la primera vez que un dispositivo recorre la ciudad con la función diferente de transportar “algo”. Suele variar la función de su origen o diseño, aun así, se presenta como un activador del espacio urbano, moviliza acciones, interacciones entre el azar de los recorridos.

Por ejemplo, el colectivo Cambalache, una agrupación sin integrantes fijos, según ellos en su momento, se compone de varios artistas Federico Guzmán, Luisa Clavijo, Adriana García, Carolina Caycedo, movilizó en el año 1998 una serie de intervenciones en la ciudad, acompañados de dispositivos de la urbe, adaptados a

la nueva acción entre recorridos itinerantes e intervenciones con la comunidad de a pie, en especial los habitantes de la calle del sector de “El Cartucho” en Bogotá, Colombia. Se caracterizaron por ser “talleres en el espacio urbano” un primer ejercicio fue una peluquería “A toda mecha” y luego llega “Veloz” Un dispositivo con la apariencia de las carretillas de carga elaborada con cartón o madera y unos rodachines para tirar de ella; su acción principal fue la de generar recolección de objetos o cosas que se encontraban en el recorrido itinerante, junto a ello realizar intercambios -trueques-culturales. Es así, como se presenta “Museo a la Calle”, resultado de los objetos recolectados entre los recorridos se encontraba en un punto de la ciudad mostrando los descubrimientos que hacen parte de la cotidianidad, del relato anónimo que escribe y sobreescribe la historia de la ciudad.



Imagen 40. Museo de la Calle- San Victorino Bogotá
 Fuente: Carolina Caycedo y el arte de la resistencia. ATLAS, revista fotografía e imagen. Disponible en: <https://atlasiv.com/2017/09/27/carolina-caycedo-arte-la-resistencia/>

Caption: Museo de la Calle- San Victorino Bogotá, 1999 Foto Colectivo
 Cambalache, un dispositivo recolector de objetos de la ciudad, cuyos objetos eran intercambiados a manera de trueque con los habitantes de ciudad y de calle. El dispositivo era una especie de vitrina, que se movilizaba en un carro de balineras. Así como el Museo de la Calle mediante el veloz, recopilaba mucho más que objetos e intercambiaba más que experiencias, LIT más que objetos materiales, recopila historias, hazañas, memorias y experiencias.

Así también en 2003-2004 se presentan los talleres de Elías Heim “Problemáticas Urbanas” una intervención in situ a partir

del análisis de situaciones que son pasadas por alto debido a que la población afectada representa una minoría. Es así como ciertos dispositivos o estructuras con una función específica se ubican en el casco urbano dando una solución a la situación. Presentando de esta manera no solo elementos para la observación, sino un uso y participación del mismo. En el capítulo seis “La conquista del espacio” de la serie “Plástica, arte contemporáneo colombiano” 2008, comparten ejemplos tales como: un abrevadero en función de “estación de servicio” para los animales de carga, una ducha pública en las calles de Cali, evitando así usar las fuentes para el aseo personal; sin embargo, la obra pasa a ser parte de la ciudad, dejan de ser externas para involucrar la función a la actividad misma de la ciudad.

En medio de los capítulos de “plástica, arte contemporáneo en Colombia” se expresó las siguientes líneas en voz en off: “La memoria urbana no es estática, fluye y se transforma, la calle es un escenario de intercambios y debates acerca de lo que consideramos propio y ajeno, público y privado.” (La conquista del espacio 15:30/15:59) La ciudad de por sí es un laboratorio

vivo, que se erige entre el azar, la deriva y el caos. LIT es una primera apuesta en construir una metodología para aprovechar las derivaciones de los encuentros casuales, el recuerdo, el presente y construir la historia que se deshace entre pasos de la ciudad que cada día se reinventa así misma. “Parece que la ciudad estuviera hablando, armando ella misma un relato, es un relato de este ser inanimado que es la ciudad hablando de muchas cosas...” (Miradas y recorridos/Curadora/20:01-20:15).

Este fragmento captura nuestra atención, debido a que pertenece a una reflexión de una muestra titulada Bogotá voz en off, aquí los artistas de Bogotá expusieron su visión de la ciudad, lo que ven en ella. Siendo así “la mirada urbana” una expresión de la percepción de los artistas y el entorno, “los artistas ven la ciudad que nadie ve”, cómo se reflexiona en líneas pasadas desde Mitópolis, el poietes ve más allá y está adelantado a su tiempo. Porque él observa aquello que el colectivo decide ignorar, reflexiona desde los detalles e interpreta aquello que todavía está en un lenguaje incomprensible. Aun así, el mismo ciudadano de a pie experimenta la ciudad, la ve, la vive, la entraña entre su ser, la resignifica desde sus imaginarios individuales para luego volverla

anécdotas. El transeúnte, el habitante, también ve la ciudad ¿Qué ve en ella? ¿Cómo puede contar aquello que captan sus sentidos, de ella? Es allí donde el laboratorio ingresa, como un dispositivo recolector de narraciones. Una extensión de la memoria para expresar las palabras, gestos y acciones que se repiten en el espacio urbano, a manera de un entramado de historias sin tinta o papel que se da en el asfalto.

A manera de un narrador, que va relatando las aventuras y desdichas de los personajes, LIT, ingresa a la trama de la ciudad, desde la provocación del encuentro, hasta la exteriorización de las memorias, en una forma de ampliar el universo narrativo en construcción. Si bien, al regresar al apartado de creación y observar el “ciclo de creación” de Deleauze, las primeras fases están latentes en la cotidianidad de las personas. Las ideas pululan, como las pompas de jabón en la Plaza de Bolívar, la necesidad de exponer, expresar, exteriorizar aquello que se carga, está allí. Sin embargo, ¿cómo llegar al acto de resistencia? ¿cómo evocar reflexiones y acciones entre los habitantes de la Plaza y llegar a la creación? es allí donde los experimentos, vivir en laboratorio, experimentar las posibilidades ante la deriva y las posibilidades de formatos,

nos llevan a las intervenciones de LIT en el espacio público y los procesos que ello desencadena. En este sentido, mientras LIT recopilaba las memorias, las autoras tejían los relatos creando una especie de colcha de patchwork, que se amplía desde distintas materialidades, pero que habla de un mismo macrorrelato: un órgano vivo llamado ciudad, que es el producto de sus habitantes, que se expande y refleja en cada uno de ellos.

3 BIBLIOGRAFÍA

Amieva, M. (2014) La deriva situacionista como herramienta pedagógica (Tesis doctoral) Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona España.

Careri, Francesco, (2002). El andar como práctica estética. Editorial Gustavo Gili SL. Barcelona, España.

Collados-Alcaide, A. (2014). Laboratorios artísticos colaborativos. Espacios transfronterizos de producción cultural. *Arte, Individuo Y Sociedad*, 27(1), 45-64. Universidad de Granada. España. https://doi.org/10.5209/rev_ARIS.2015.v27.n1.43648

de Azcárate, P. (1871) Obras completas de Platón, primer tomo, pp 49-86. Proyecto filosofía en español. Madrid, España. Recuperado de: <http://www.filosofia.org/cla/pla/azc01049.htm#kn02>

Debord, Guy. (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.

Deleuze, Gilles. (1987). ¿Qué es el acto de creación? Conferencia en la Fémis. Escuela Superior de Oficios de Imagen y Sonido. París, Francia. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=dXOzcexu7Ks>

Dittus, Rubén. (2013). El Dispositivo-Cine como Constructor de Sentido: El Caso del Documental Político. *Cuadernos.info*, (33), 77-87. <https://dx.doi.org/10.7764/cdi.33.532>

Foucault, M. (1977). El juego de Michel Foucault. (Entrevista por A. Grossrichard y otros). Publicada originalmente en *Ornicar*, 10 (julio, 1977), 62-93. Otras ediciones: M. Foucault,

El juego de Michel Foucault, en Saber y verdad (pp. 127-162). (Edición, traducción y prólogo de J. Varela & F. Álvarez-Uría). Madrid: La Piqueta, 1984. Y M. Foucault, Dits et écrits II (pp. 298-329). París: Quarto-Gallimard, 2001. Entrevista recuperada en: <https://forofarp.org/beta/wp-content/uploads/2019/02/ElJuegoDeMichelFoucault.pdf>

Gadamer, Hans Georg. (1991). La actualidad de lo bello. Introducción de Rafael Argullol. Ediciones Paidós. Barcelona, España.

Gutiérrez, Mariel. (2014). Creación artística y psicoanálisis. Revista uruguaya de Psicoanálisis, (118), p. 120-135.

Jenkins, H. Ford, S. Green, J. (2015). Cultura Transmedia: La creación de contenido y valor en una cultura en red. Barcelona, España. Editorial Gedisa.

Jorodowsky, A. (2004) Psicomagia. Madrid, España. Ediciones Siruela.

Laddaga, Reinaldo. (2010). Estética de laboratorio: Estrategias de las artes del presente. Adriana Hidalgo Editora. Buenos Aires, Argentina.

Lacan, J. (1974). Entrevista por la revista Panorama (Roma). Recuperado de: <https://psicoanalisislacaniano.com/jacques-lacan-entrevista-por-la-revista-panorama-1974-12-21/>

Osuna Barriga, J. (2012). Un viaje a ninguna parte: la investigación-creación como vehículo de validación institucional de la producción artística. Cuadernos De Música, Artes Visuales Y Artes Escénicas, 7(1), 5-9. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.mavae7-1.vnpi>

Maestría en Estética y Creación (19 de octubre del 2017). Laboratorio de creación en artes. Pereira, Colombia. Maestría en Estética y Creación. Recuperado de: <https://maestriaenesteticaycreacion.com.co/blog/laboratorio-de-creacion-en-artes/>

Sanchez R, Mónica M. (2012). Habitar los laboratorios de investigación creación. Apuntes desde la experiencia. Revista Praxis y saber Vol. 3. Núm 6, p. 89-103.

Reina Varela, (1960). Génesis 1:3-4. Recuperado de: <https://www.biblia.es/biblia-buscar-libros-1.php?libro=genesis&capitulo=1&version=rv60>

Rico, D. Décaillet, R.[4direcciones.tv].(2008). Plástica, arte contemporáneo en Colombia.[Archivo de vídeo]Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ybfkIV4Kzvw>

Silvia-Cañaveral, S.J. (2016). La investigación-creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia. Rev.investig.desarro.innov, 7(1), 49-61. DOI: 10.19053/20278306.v7.n1.2016.5601

Scolari, Carlos A. (2013) Narrativas transmedia: Cuando todos los

medios cuentan, Madrid, España. Deusto, centro de libros PAPP, S. L. U. Grupo Planeta.

Tatarkiewicz, Wladyslaw (1993). Creación: historia del concepto. Navarro, Desidero (trad.). Criterios, N° 30, pp. 238-257. La Habana, Cuba. Recuperado de: <http://entrelasartes.org/archivos/tatarkiewicz-creacion.pdf>

Villar Alé, Reinaldo. (2015). Procesos artísticos en laboratorios: Génesis y Perspectivas. Universum (Talca), 30(1), 277-292. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-23762015000100016>

3 REFERENCIAS

Baudry, J.-L. (1975). Le dispositif: approche métapsychologique de l'impression de réalité. *Communication, Psychanalyse et cinéma* 23, 56-72. París: Le Seuil.

Carabalí, J. Carabalí, A. Carabalí, E y Durand, T. (2015). *Pregoneros de Medellín. Experiencia transmedia*. Medellín. Colombia. Recuperado de: <https://pregonerosdemedellin.com/#es>
García, A. Museo de la calle .[página web]. Visitado el 02/05/2020. Recuperado de <http://museodelacalle.tripod.com/>

Guzman, F. (1999). *Blogger: Museo de la calle*. Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://museodelacalle.blogspot.com/>

Maya. Natalia (2004) *Carolinacaicedo.com: La experiencia como forma del arte*. España. Recuperado de <http://carolinacaycedo.com/wp-content/uploads/2015/11/La-experiencia-como-forma-de-arte-esp.pdf>

Medialab Prado. Madrid-España. Medialab-Prado Madrid.

Río Abajo Documental. (2018). #RíoAbajo es un documental transmedia sobre los ríos Limay, Neuquén y Negro. Realizado por la cátedra de Periodismo Digital. FaDeCs UNCo. Recuperado de: https://www.facebook.com/Rio-Abajo-Documental-272546040051618/?ref=page_internal

Rivera, Diego. (2012). ¿Qué es transmedia y storytelling? Recuperado de <https://agencia.best/blog/transmedia-y-storytelling/>

Wodiczko, K. (1985). *Homeless Vehicule*. New York: Courtesy

Galerie Lelong. Recuperado de: <http://people.lib.ucdavis.edu/~davidm/xcpUrbanFeel/ascher.html>

Wodiczko, K. Poliscar. (2010). Recuperado de: <https://catalogo.artium.eus/dossieres/1/krzysztof-wodiczko/obra/instrumentos-publicos/poliscar>

04

CAPÍTULO PARA EXPERIMENTAR

CAPÍTULO 4. PARA EXPERIMENTAR

REMEMORAR Y CREAR MEMORIA EN LA CIUDAD

En este capítulo se desarrolla la relación de varios conceptos como: ciudad, laboratorio, deriva, patchwork, transmedia, estética; que fueron expuestos en capítulos anteriores de manera individual, ahora se presenta la integración que cada uno posee en este proceso de investigación-creación. Junto a ello, se hilan nuestras experiencias en este recorrido de investigación creación a dueto, presentando la experiencia de investigar de manera colaborativa y las propuestas teóricas que se fueron hilando en los anteriores capítulos. Asimismo, se exponen los experimentos desarrollados dentro del Laboratorio Itinerante Transmedia -LIT, la propuesta de la obra y montaje desde la metáfora del disco de vinilo, el LP, contando con dos versiones de obra tituladas Lado A y Lado B, en el marco del estado de emergencia producto del virus SARS-CoV-2 y el alto contagio de la COVID-19.

4.1.La experiencia de hacer investigación-creación en modo colaborativo

Toda producción de arte es producción de más de uno. Todo resulta de colaboraciones que pueden ser o no reconocidas. Tal vez sea a causa de esta comprensión que con frecuencia exploren formas de autoría compleja, formas que no son ni las más características del antiguo autor ni las que quisieran celebrar los ritos más simples de su ausencia. (Laddaga, 2010, p. 13)

Emprender un proyecto de investigación, es iniciar una catarsis, es pretender explorarse en busca de los defectos y las virtudes que poseemos para crear con ello un nuevo existir. Por tanto, lo primero en que pensamos fue en abandonar las rutinas de ocio y vida social, porque buscamos aislarnos para concentrarnos, pero al interior de ello también porque nos han enseñado a ser egoístas ante el conocimiento, si queremos encontrar algo, queremos que los reconocimientos sean únicamente para nosotros.

Y es que trabajar en colectivo implica ceder, acarrea consenso, mediante el cual es necesario soltar algunas cosas para acordar con el otro. Con ello no pretendemos decir que el trabajo colectivo sea negativo, lo que decimos es que el trabajo colectivo no es la forma más sencilla de trabajar, como muchos creen, considerar que “dos cabezas piensan más que una” es una verdad de perogrullo, pero

exponer que esos pensamientos son diferentes y se direccionan a diversas conclusiones e intereses es algo que no siempre se tiene en cuenta.

Cabe aclarar que cada proceso investigativo o creativo posee un componente personal, donde se evidencian algunos rasgos, ritmos o la esencia del actor de la acción. Es por ello que este documento tiene un diálogo enriquecido, los renglones, palabras y preguntas que se posan en cada apartado, han sido germinados en la motivación de dos personas con una meta en común, que han sido tejidas entre las líneas. Así también la inseguridad, preocupaciones, diferencias y desacuerdos se plantean en la mesa. Un proceso de investigación en conjunto tiene varias aristas propositivas como reductivas, aun así esa fue la experiencia, pues había que trabajar con los conocimientos, metas y realidades de cada una.

¿Por qué emprender una investigación en conjunto? Porque cuando se emprende un proceso y se va en compañía, los aportes en el proceso pueden lograr llevar a otros caminos que no se esperaban. De alguna manera el mundo que cada uno observa a su alrededor no es una presentación individual, sino colectiva que

se ha ido formando por los diversos aportes entre las vivencias de los ciudadanos en sus recorridos, ensoñaciones y realidades que comparten entre relatos.

Asimismo, la ruta que se trazó en un comienzo cogió fuerza gracias a las diferencias entre cada experiencia vivida por las autoras en su relación con la ciudad, una autora tenía una ciudad que recordar, desde las historias familiares y la otra tenía una ciudad para crear recuerdos, pues hasta ese momento era casi nulo lo que había experimentado en ella.

Diremos además que, sin duda alguna, este proyecto no habría existido como es ahora, sin la mixtura de las ideas de estas dos autoras, ya que justo lo que indicó el rumbo, fueron las fotografías de la infancia de cada autora sobre el caballo de madera en la Plaza Bolívar, que contenían muchas similitudes, las cuales terminaron por germinar preguntas por la ciudad que cada una había vivido y que estaba viviendo.

“Nadie sabe todo y que cualquiera sabe algo. La inteligencia colectiva permite pasar de un modelo cartesiano de pensamiento basado en la idea singular del cogito (yo pienso), para un colectivo o plural cogitamus (nosotros pensamos)” (Levy, 2004, p. 7). Así

como ninguna persona posee todos los saberes, tampoco es posible pensar que exista alguien que no pueda aportar conocimiento alguno. Desarrollar un Laboratorio de creación, es una tarea que tiene que ir en la misma vía de la creación colectiva y justo ello requería de la unión de fuerzas y saberes hacia ese mismo fin.

4.2. ¿Laboratorio y ciudad?

Los conceptos ciudad, laboratorio, transmedia, deriva, habitantes y creación, fueron protagonistas en toda la metodología utilizada para la construcción de esta investigación. Se analizaron de manera individual en los capítulos anteriores, para dar forma y respuesta a las preguntas que se plantearon al iniciar el proceso de investigación. Posteriormente tuvimos que abordarlos de manera conjunta, analizando la relación y la repercusión que tendría cada uno en el proyecto.

Los conceptos se fueron hilando a través de ir viviendo la experiencia de habitar la ciudad, estos conceptos se convirtieron en categorías que fueron claves en el proceso y para comprender aquello que se iba gestando en una variedad de experimentos en las calles de concreto. Los anteriores capítulos y apartados han

permitido develar un rumbo; además, han planteado diferentes preguntas que no estaban al inicio de la propuesta y que de alguna manera han sido claves para el proceso de investigación.

En estos recorridos hemos intentado definir la ciudad de muchas formas, tratando de comprender cómo se construye. En estas derivas itinerantes hemos llegado a algunas conclusiones, tales como que: la ciudad se diseña y se interviene, pero no únicamente por los topógrafos, arquitectos o por las administraciones públicas; si esto fuera así, las ciudades serían un espejo de lo que se plantea en las maquetas o bocetos. Es claro que aunque guardan similitud, lo que hace la diferencia entre lo diseñado o bosquejado y la ciudad real, son los flujos de personas, vehículos, variaciones climáticas, expresiones cotidianas y artísticas, es decir, todo lo vivo que actúa no necesariamente con premeditación y que transforma las calles, las fachadas, las avenidas, sus colores, texturas, olores, sonidos y demás dinámicas o elementos que esta contiene.

Hubo en todas las épocas alguien que, mirando a Fedora tal como era, imaginó el modo de convertirla en una ciudad ideal, pero mientras construía su modelo en miniatura Fedora ya no era la misma que antes y

lo que hasta ayer había sido su posible futuro ahora sólo era un juguete en una esfera de vidrio”. (Calvino, 1972, p. 18)

Es entonces el movimiento de la ciudad un acontecer constante que hace que esté siempre en un estado de construcción y cambio, puesto que la propia actividad urbana transforma los usos del espacio experimentando con aquello que está a su alrededor, cambios que no se dan únicamente por un solo habitante, sino de manera colectiva, pues los habitantes son redes unidas por un espacio-tiempo. En otras palabras, la ciudadanía experimenta con el espacio urbano, cambia lo planificado por la innovación, algunos casos de estos son los lugares que se diseñan con una finalidad y terminan siendo apropiados con otros usos, principalmente ocurre con apropiación de zonas determinadas por grupos urbanos, algunos ejemplos son:

1. Emboladores de zapatos de la Plaza Bolívar de la ciudad de Pereira, quienes se apropiaron del lado Norte de la plaza, donde

por años han venido brindando sus servicios, por lo que la alcaldía consideró que era necesario adaptar muebles para que se tornara más formal dicho trabajo.



Imagen 41. Apropiación de la Plaza Bolívar como lugar de trabajo
Fuente: Pascuas, T y Patiño, M. (2019).

Caption: Apropiación de la Plaza Bolívar como lugar de trabajo, un espacio público resignificado con un fin laboral, convirtiéndose en un espacio de uso privado para aquellos que todos los días lo abordan para brindar sus servicios. Paisajes que se convierten en índices de la economía, cultura e idiosincrasia de la región.

2. Otro ejemplo que tiene lugar en la misma Plaza Bolívar de la ciudad de Pereira es el de los señores que se ubican constantemente en un espacio de esta plaza para jugar ajedrez y tener un rato de diversión y charla.



Imagen 42. Apropiación de la Plaza Bolívar para jugar ajedrez

Fuente: Pascuas, T y Patiño, M (2019).

Caption: Apropiación de la Plaza Bolívar para jugar ajedrez, un espacio público resignificado con un fin lúdico, en el que se construye memoria y experiencias. Un claro ejemplo de la manera en que los ciudadanos crean espacios de intercambio en el espacio público.

3. Un ejemplo más está en el municipio aledaño de Dosquebradas, en el Barrio Campestre D, donde por años jóvenes apasionados por el BMX han utilizado este lugar para sus prácticas deportivas. En el espacio que llamaban “Los Morros”

era un sector plano con leves inclinaciones del terreno que luego se fue adecuando con barro y agua de la cañada. Hoy en día la Gobernación de Risaralda está construyendo allí un “Bike Park” luego de las peticiones de varios de estos amateurs y deportistas, quienes también han sido contratados para realizar las obras porque son quienes conocen las necesidades de las pistas debido a su experiencia.



Imagen 43. Apropiación del terreno por los deportistas

Fuente: www.caracol.com.co/emisora 2019/05/22.

Caption: Apropiación del terreno por los deportistas skaters y luego adecuación por parte de la Gobernación de Risaralda.

Casos como los anteriores en los que no necesariamente la alcaldía o el gobierno han intervenido, sino que por el contrario la población va transformando en sintonía con su cotidianidad, demuestra que la misma ciudadanía adapta, apropia y establece los usos de los espacios, siendo un proceso de experimentación, que convierte a la ciudad en laboratorio, pues el espacio público es aprovechado para probar, ensayar y crear.

Al comienzo de la investigación, pensamos abrir un laboratorio en la ciudad, pero luego nos percatamos que no era necesario pensar en buscar un salón para convocar personas y experimentar, nos dimos cuenta que el laboratorio estaba en curso, que la misma ciudad ya era un laboratorio que gesta experimentos mediante múltiples situaciones que surgen en la cotidianidad, que tan solo era necesario determinar los elementos con los que queríamos activar las experiencias sensibles y con ello propiciar la creación.

La creación artística también se encuentra en las manifestaciones sensibles de los barrios populares, realizadas por los habitantes de la periferia y céntricas que cuya expresión surge de una cotidianidad

sencilla, activa, espontánea, sorpresiva que arma tejido social. También hace interrupciones y sobre ello, el trabajo del arquitecto es la interacción y valoración de dichas características. (Hernández. 2013, p. 3)

Por consiguiente, si desde el barrio se concibe la acción de crear entre sus habitantes, entonces ver la ciudad como un laboratorio vivo es un complemento a la afirmación anterior. Debe ser explorado y debe seguir siendo activado porque es rico en estímulos; donde un ejercicio cotidiano como caminar por la acera, puede activar procesos de creación infinitos; recorrer a pie la ciudad, es empezar a desvestirse capa por capa los elementos que la componen, desde las diversas estructuras en sus construcciones, edificios, oficinas y algunas residencias, hasta las figuras humanas que se mueven entre el espacio que se comparte, cada una con su afán, cada una con su historia, cada una con una ciudad que carga en los hombros.

En efecto, dar un paso delante del otro, en la acera, compromete todo el conjunto del cuerpo en una experiencia irrepetible. Allí, los sentidos se sumergen en una piscina de estímulos, por un lado, los ojos posan su atención entre escaparates, grietas, desconocidos en

el camino, hasta los varios elementos que marcan una ubicación en el lugar, estatuas, negocios, vendedores y así indefinidamente. Junto a ello, los olores que se apoderan de los recuerdos dinamitan la relación con el lugar: desde el chontaduro que se saborea sin probarlo, junto al mango biche y las rosquillas de azúcar; hasta la pestilencia del humo en el aire, junto al orín de la plaza y otros desechos que se posan en el concreto. Porque, al igual que el oído, una bomba de sonidos irradian la percepción del día, de la hora, de las sensaciones que se contienen en una cuadra, en la acera de una calle, los pitos de los carros, el pregón de los vendedores, el susurro de las conversaciones al tiempo, el taconeo y choque de la suela con el piso. Es así, como entre esta lluvia de sensaciones al unísono se complementa con el tacto, la piel comparte la ciudad desde el roce accidental o provocado con el otro, desde el recorrido entre el sol inclemente y el mal clima inesperado. El cuerpo vive la ciudad, no solo desde el moverse de un lugar a otro, sino desde las experiencias que cada sentido absorbe individualmente y le da una visión general de lo que es la ciudad en ese instante.

Por tanto, una infinidad de cuerpos poseen un vaivén itinerante en el croquis del mapa, algunos aturdidos por la experiencia a la

cual sus sentidos se involucran, otros con pericia tomando lo que necesitan. Sin embargo, entre ellos, compañeros del andar en la calle, van generando construcciones físicas e imaginarias dentro de ese mapa. Patrones invisibles se van trazando entre recorridos, donde las líneas de un arquitecto inicial son transformadas, levantando estructuras generadas por los puestos ambulantes, la zona de exposición del artista callejero o la referencia de puntos de encuentro entre las estatuas que marcan el sector donde están. Es así como se diseñan insignias fijas de la ciudad, que reconstruyen su significado con cada habitante que las apropia a su historia.

En la calle, en los cruces, son varios los que ejercen su creación en la inocencia del potencial que expresan en cada paso. Por otro lado, otros con una imaginación a gran escala, logran al explorar entre posibilidades, mundos y ensueños, ver el potencial de los detalles más diminutos del lugar, donde una simple raya en el concreto o el cambio de patrones en la textura del cemento y hasta las tonalidades de la calle, son la excusa para plantear un tablero de juegos, un movimiento orgánico y aleatorio en su recorrido. Este estado de experimentación, puede ser interrumpido en ocasiones por el afán y la obligación de ir a un punto específico. Así, ver la

ciudad, donde sus habitantes crean a cada paso nuevas maneras de comprenderla o habitarla, es un argumento para apropiarse de su acción experimentadora y creadora a la luz de un laboratorio. Laddaga (2010) enfatiza además que *“Toda producción del arte es social en el más minucioso de sus despliegues”* (p. 18) y es la ciudad por tanto una obra social, un arte prosaico, que surge desde la construcción simultánea de todos sus habitantes y que se gesta desde lo privado, pero sobretodo desde el espacio público, la cual es capaz de contener una versión instantánea de sí misma, a manera de prueba piloto-borrador-boceto, pero a la vez es una obra inacabable, interminable de flujo constante.

Desde esta perspectiva, tampoco podemos dejar pasar aquellos espacios que se crean para entender la ciudad e intervenir de manera directa e intencionada; es así como acudimos a un sin número de propuestas que se han desarrollado en torno a la ciudad, tal es el caso de Locus Sounds, un grupo de investigación fundado por el ministerio de cultura francés. Ellos exploran la relación del sonido, el lugar y el uso. Se apropian de la ciudad, de los sonidos que habitan en ella y generan piezas de varias materialidades, a través de la creación colectiva.

Locus Sonus is a research group whose main aim is to explore the ever evolving relationship between sound, place and usage. Our methodology places artistic experimentation at the center of our research.

Multidisciplinary theoretical approaches dialogue with, nourish and nurture this experimentation and the research sometimes (but not systematically) leads to artistic productions in the form of installations, performances, concerts and web-based projects. (Sinclair, Cristofol, y Biserna 2015)

En sí, comprenden que la ciudad es un amplio abanico de posibilidades para la creación, donde solo se debe abrir los sentidos y completar aquellos experimentos que alguna vez se plantearon en una mesa de trabajo.

Por otra parte, un caso nacional, se encuentra en la ciudad de Medellín, en una publicación del 2014 se muestra la memoria de una propuesta que apunta al desarrollo de los laboratorios ciudadanos, enfocados a la consigna: Se puede crear en colaborativo, se puede crear con el otro sin que previamente haya una distinción de la persona. Se puede experimentar en un nuevo terreno, es la base de la idea de vivir en laboratorio. Explorar,

ensayar, probar, ya que antes de comprender cómo estaba el mundo, muchas personas tuvieron que vivir el ensayo y error para alcanzar la idea concisa, las guías o los puntos a favor de aquello que percibían sus sentidos.

MedeLab, Laboratorios Creativos en Red, trata sobre las diversas formas en que colectivos e instituciones crean alternativas frente a los nuevos retos que enfrenta la ciudad de Medellín, Colombia. Describe métodos y herramientas. Aborda lenguajes, instrumentos y una gran diversidad de diálogos que tienen origen en reflexiones en torno al arte, la tecnología, la articulación de un trabajo colaborativo y nuevas interpretaciones frente a las prácticas relativas a la innovación social. (Rojas & Bejarano, 2014, p. 2)

Medellín es una ciudad que apunta al desarrollo, la innovación, la tecnología y en marco de MEDELLINNATION organizado por Ruta N, el Museo de Arte Moderno de Medellín, MAMM, acoge el escenario como un reto para la producción cultural, junto a estrategias de apropiación de tecnología e innovación. Allí se vivió el laboratorio, ellos tomaron el modelo de Laboratorio expandido para crear; fue la puesta en marcha de laboratorios creativos

descentralizados, donde la comunidad tuvo la experiencia de crear todo un despliegue “... las iniciativas comunitarias pueden jugar como escenarios vitales para reconfigurar una nueva relación con la creación, con la vida en comunidad...” Expresa María Mercedes González (2014) directora del MAMM.

Presentando un referente local, está los Laboratorios de Creación en Artes Visuales de la Secretaría de Cultura de Pereira; Orientados por un equipo de artistas que, a través del juego, experimentos y otras miradas enseñan a niños, jóvenes y adultos sobre el arte y como está permea sus vidas; con una metodología de trabajo desde la escuela imaginaria, una apuesta por ver la educación en artes y cómo vivir un proceso más rizomático.

Además, se encuentran los laboratorios de creación desde la Maestría en Estética y Creación en colaboración con el centro cultural del Banco de la República de la ciudad de Pereira, son espacios dinámicos y de encuentro, donde un interés común convoca a una serie de asistente a agudizar la percepción de sus sentidos en la recepción del mundo que los rodean. Por otro lado, se presentan colectivos que en su oficio individual generan espacios de experimentación y descubrimiento del entorno

urbano. Un ejemplo de ello es Urban Sketchers Pereira, una agrupación de dibujo urbano de la ciudad de Pereira, con una variedad de integrantes, desde artistas del dibujo hasta amateurs. Ellos recorren las calles y se ubican en un lugar diferente en cada encuentro, donde retratan en una variedad de materiales la ciudad que perciben. En sus palabras se dedican a “recorrer la capital risaraldense dibujo a dibujo” junto a ello presentan por sus redes sociales, en este caso desde facebook (<https://www.facebook.com/groups/uskpereira/>) el manifiesto que los une en cada encuentro, a continuación una versión breve de las acciones que movilizan cada trazo: Dibujamos “in situ”, a cubierto o al aire libre, capturando directamente lo que observamos. Nuestros dibujos cuentan la historia de nuestro entorno, de los lugares donde vivimos y donde viajamos. Al dibujar documentamos un lugar y un momento determinado. Somos fieles a las escenas que presenciamos...

La ciudad más allá de un plano en el diseño del arquitecto se presenta en el tiempo como el centro de estudio de diversas disciplinas. Un lugar de encuentro, de interés donde las investigaciones y acercamientos son insuficientes para abarcar

todos los temas de investigación que de allí pueden surgir, ya que a medida que se indaga un punto, ella misma recrea una infinidad de elementos a tener presente para su constante análisis. Siendo de esta manera la musa o el lienzo interminable de los poietes, la incógnita de los investigadores, el análisis constante de las estadísticas poblacionales. Pero en sí, es un gran campo de juego donde la estrategia es activar aquellos elementos que aún siguen dormidos en la cotidianidad de sus pobladores.

La creación artística hace referencia a una poiesis de la forma del hacer y producir que pasa por los lugares de la emoción y la sensación, evidenciando la emergencia de una experiencia sensible que puede hacerse presente mediante alguna forma de expresión, sea material, inmaterial, virtual ficcional, experiencial, conceptual o tecnológica.”
(Hernández, 2013, p. 1)

Constantemente, en el movimiento de los cuerpos, en el paso desenfrenado de desconocidos que comparten el mismo lugar en contados segundos, la calle, la esquina, el banco de la plaza, algunos elementos que sobresalen en el recorrido se ven expuestos a una transformación constante y significación

diversa entre el uso y el momento que se da alguna acción. Junto a ello, los negocios, locales, oficinas, porterías y espacios para detenerse en el tiempo y mezclarse en el lugar por más tiempo, se ven expuestos a categorías que los complementan con fuerza desde “Ha estado ahí siempre, de toda la vida”, “Que pesar, nada prospera ahí”, “En esa esquina empezó todo” hasta “Falta ver, qué pondrán allí” y otras casuales expresiones. Allí, otros elementos se mueven en el casco urbano, dispositivos equipados con ruedas recorren la ciudad, llevando de un punto a otro el contenido que poseen. Aquellos vendedores ambulantes que a diario transitan a un ritmo itinerante pero constante, son una potencial recolección de narraciones que fluyen con el tránsito del lugar, una gran variedad de carritos tinteros, de helados, con mango biche y fruta, churros con azúcar, bebidas energizantes, son el primer punto de contacto con aquella expresión de la anécdota, de socialización en un entorno en constante modificación.

Fue así como en nuestros recorridos otro dispositivo de recolección de narraciones deambuló por las calles de concreto, un hexágono de color blanco, de un metro de alto y ancho, con unos cuantos rodachines anduvo en la ciudad con el azar y la deriva,

el laboratorio itinerante transmedia-LIT; un dispositivo diseñado desde la experiencia de los seminarios en la maestría, presentando una apariencia evocadora ante la curiosidad de algunos; para ello, se estacionó en la plaza para encontrarse de frente con las versiones de la ciudad que llevan consigo cada habitante o transeunte. Aunque no se poseía una mercancía que cambiar, -experiencia compartida en el tercer capítulo- mientras los anteriores “carritos” o dispositivos móviles dedicados al comercio ambulante en la ciudad recibían historias entre el intercambio de un “buenos días, ¿qué le ofrezco?” o un “Gracias por la compra, hasta pronto”, LIT buscó aquellas narraciones que pueblan la ciudad, los ruidos y ritmos que la hacen única y particular.

El dispositivo de recolección de narraciones LIT, se desarrolló a través de una secuencia de ejercicios para activar la ciudad a través de un laboratorio móvil que se expuso al público, al transeúnte, a la persona de a pie con sus afanes y prioridades. Allí, entre la acción de andar, observar, experimentar la ciudad, conociendo una historia que se ampliaba a su paso, generando aportes constantes a la construcción del proyecto, presentando en el proceso una premisa que organiza los elementos encontrados

hasta el momento, los juegos en la ciudad, asesorías, teorías y el diálogo con el otro, es allí que se configura el título de esta investigación: “Experimentos fallidos para una estética transmedia en la ciudad”.

Un recorrido que comienza con el azar, con recoger narraciones de una variedad de individuos que se dispusieron a compartir aquello que les evoca la plaza, y de ahí una infinidad de acciones y reflexiones que dinamizan o generan ruido con la cotidianidad del proceso creativo, se convirtieron en insumos o como lo puede expresar Laddaga, ser un depósito de posibilidades “...Por eso estos artistas comienzan por formar colecciones de piezas de imágenes, textos y sonidos que construyen el depósito donde esperan encontrar los gérmenes de las nuevas composiciones” (Laddaga, 2010, p.14) Es aventurarse en una sociedad del siglo XXI, donde lo análogo y lo digital conviven en una especie de transición de lo físico a lo virtual. Los artistas se apropian de este proceso utilizando lo que llega a sus manos, en pro de experimentar para su propio proceso creativo.

Por lo anterior, ver el laboratorio desde la acción de experimentar, de diseñar una metodología que invite a personas,

conocidas o desconocidas, a probar la dinámica de trabajo en equipo, de creación colectiva, de retos en la producción de “algo”. Donde cada grano de arena cobra importancia, ir más allá de recibir una secuencia de instrucciones a una dinámica de trabajo contando con la diversidad de opiniones, profesiones, habilidades y fortalezas.

Este fue un largo trayecto, donde su protagonista fue la ciudad, junto a experimentos dedicados a la creación con el otro, a la exploración de materiales, a las nuevas dinámicas de invitar al otro y analizar la creación en la ciudad como una posibilidad que germina ya en otras latitudes con experimentos sorprendentes. Por ello, ha llegado la hora de crear, posteriormente de recordar y narrar. Ver aquella ciudad que está en los recuerdos de quienes habitamos en ella o simplemente la pasamos de largo, pero pensemos ahora ¿De qué manera narrar lo narrado? ¿Qué estrategias narrativas utilizar para tejer anécdotas, recuerdos y demás historias encontradas con LIT?

4.3 Ciudad, estética y transmedia

Es necesario retomar las tres categorías que dan soporte al

proceso realizado, junto a un recorrido donde aquella apreciación de ciudad se enlaza con lo transmedia desde la narrativa; además; la estética desde la construcción y ampliación del relato en la expresión consciente o inconsciente del habitante o transeúnte a medida que vive las experiencias en la ciudad.

4.3.1. La ciudad, una construcción transmedia

Ya hemos mencionado que la ciudad no solo es un lugar para habitar, también hemos manifestado que la ciudad es un dispositivo semiológico; es decir un relato cargado de signos, los cuales comunican con la intención de: explicar el mundo, construir memoria, proyectarse hacia el futuro.

Cada ciudad es un universo narrativo, puesto que la acción de habitar es apenas un fragmento de lo que ocurre en ella, donde se expande el acto de comunicar y transmitir la experiencia del habitante. Un ejemplo de ello es al ver una película, leer un libro u observar un cuadro en donde se muestra una ciudad, aquí se está interactuando con una representación de cómo la percibe el director, escritor, artista, o demás; así haya una variedad de autores

o contenido que construya o de referencia de ciudad, se presenta como una perspectiva de esta en la producción; será complejo obtener todo de ella en un producto pues se condensan inagotables relatos, encuentros o memorias que le pertenecen a cada ciudadano o transeúnte, imposibles de conocer en su totalidad por medio de un solo largometraje, libro, fotografía, y otros formatos.

Por tanto, hay que leer la ciudad como relato inagotable y expandido que pervive en construcción constante; además, no solo quienes se profesionalizaron como artistas tienen la capacidad de representar y narrar la ciudad, pues en cada conversación del bus, en cada diálogo entre vecinos, en cada canto de vendedores ambulantes, y demás intercambios, se expande el relato. Es entonces la ciudad el ejemplo más longevo de transmedia, ha sido narrada, re creada y expandida en los tiempos, partiendo de la grieta, de un muro pintado, de un terreno baldío que luego no lo fue más; es decir, en diversos dispositivos: análogos y digitales; en tantos soportes diversos como ella misma.

Ahora bien, cabe aclarar que lo transmedia es un adjetivo de la narrativa o la narración, se establece cuando hay expansión en el relato a través de diferentes medios y plataformas de comunicación,

donde también es necesaria la participación activa del público. De esta manera, relacionar lo transmedia con la ciudad, se parte desde la narrativa que se crea entre el habitante o transeúnte y su vínculo con el espacio, es decir, ya hemos mencionado que la ciudad es un organismo vivo, organismo que involucra diversos actos de sus habitantes, actos que la configuran a diario no solo desde lo físico, sino también desde su esencia, pues no hay que olvidar lo importante que ha sido el relato oral, para la configuración de cada ciudad generación tras generación.

Las ciudades antiguas se desplantaron sobre historias relacionadas con el orden social, político y económico. Los ritos de fundación estaban también ubicados dentro del universo de la narrativa, para ser recibidos y apropiados por los futuros ciudadanos. Así, las ciudades se fueron construyendo, como el lenguaje, para comunicar y entender, además de para habitar. Esta complejidad narrativa que es la ciudad, ya se ha explorado en repetidas ocasiones desde la literatura y otras artes: narradores, hombres y mujeres, han sabido darle sentido a la frase “la ciudad se narra a sí misma” (Rubio Gutiérrez, 2015, p. 2)

Por ello, si los habitantes son quienes experimentan la ciudad y se encargan de narrarla, ¿por qué hablar de diversos relatos, si parten de una misma musa que es la ciudad? pues frente a esto,

vale la pena hacernos otra pregunta ¿tienen todos los habitantes la misma relación con el espacio y por tanto las mismas anécdotas con la ciudad? En este punto la respuesta es más abierta a una simple afirmación o negación, debido a las posibilidades que existen entre los habitantes, cada uno cuenta con preferencias, prioridades, oficios junto a otros elementos que los hacen únicos y por tanto tienen una perspectiva propia de ciudad.

Puede verse de esta manera: El grafitero va por la ciudad focalizado en buscar el muro perfecto como lienzo para transmitir sus pensamientos, el skater rueda por la ciudad detallando los espacios en busca del spot¹ ideal, un ejercicio de experimentación, disfrute y deporte; y así los arquitectos, los ingenieros, los fotógrafos, los vendedores ambulantes, los niños, los ancianos y demás perfiles de habitantes, van cada uno como cazadores de símbolos, experiencias y anhelos, los cuales están contenidos en aquella selva posmoderna llamada ciudad, que mágicamente

1. Se entiende como: “Lugar ideal para la práctica del skateboarding, ya sea por un módulo en concreto o las infraestructuras disponibles. Está permitido o no patinar en él. Puede ser desde un skatepark hasta un banco, pasando por unas jardineras o una barandilla, entre muchas otras cosas.” más información en: <https://www.redbull.com/car-es/vocabulario-palabras-especificas-skate-skaters>

admite todas y cada una de las miradas y construcciones de sus habitantes, por más diversas que estas sean.

Esto presenta a la ciudad como una escenario de experiencias, donde se evidencia la estética transmedia, entendiendo estética desde la prosaica de Mandoki, al entender que los actos y expresiones del transeúnte en el casco urbano, se conectan con un proceso de exteriorización de las experiencias propias; como también transmedia, al observar la expansión del relato en tanto soportes y materialidades donde se diversifican los sentidos, tanto en la percepción como en la expresión de experiencia en la ciudad, por ello el bomb² o pieza final del grafitero, las huellas del skater, las imágenes del fotógrafo, las remodelaciones del arquitecto, los juegos del niño... son relatos completos de cada individuo que expanden la narrativa de la ciudad.

Seguir lo que narra la ciudad es una suerte de arqueología, es indagar en lo visible para sacar a la luz lo invisible, es hacer que las cosas narren a partir de la observación que hacemos de ellas. Por otro lado, la ciudad es una, pero es muchas a la vez. (Rubio Gutiérrez, 2015. p. 04)

2. Se refiere a la acción Pintar o marcar con tinta, cubrir un área con un tag, throwups, etc. Definición obtenida en: https://www.graffiti.org/faq/graffiti_glossary_es.html

En definitiva, entender la dinámica de una ciudad, es reconocer quiénes la habitan y qué hacen de ella a partir de las experiencias sensibles con las que de manera recíproca crean signos y expanden la narrativa de la ciudad, generando así un relato de ella misma. Pero una variedad de relatos, narrativas, posibilidades ¿cómo se pueden enlazar? ¿Cómo se relacionan? Aquí es pertinente tomar una categoría clave, patchwork. Porque la ciudad más que un relato es un universo narrativo, se ve en la necesidad de un conector entre sus diversas líneas argumentales, pero que no interfiera entre ellas y sea un puente en el proceso de ampliar el relato de ciudad que se cuenta con cada paso en el asfalto.

4.3.2. Transmedia y Patchwork

Para comprender la relación entre lo transmedia y lo estético en la ciudad, es oportuno hablar del método patchwork, ya que cuando hablamos de ciudad como una narración transmedia, no lo hacemos considerando que cada relato ha sido pensado para ser un

capítulo más de ese gran trabajo que es narrar la ciudad, sabemos que la mayor parte de él es una construcción no premeditada; por tanto, somos los espectadores o consumidores de dicho contenido, los que hacemos una sutura, hilando cada gesto, olor, sabor, recepcionado o experimentado, haciéndolo un relato único y propio.

Por consiguiente, abordemos el concepto para comprender mayormente a lo que nos referimos con la relación entre lo transmedia y el método Patchwork: dicho término proviene del inglés patch, que significa parche y work que traduce trabajo; este concepto, se ha encontrado mayormente utilizado en el sector artesanal del bordado, creación y confección de elementos de tela a partir de retazos. Sin embargo, su principal condición es “trabajo de parches” o “trabajo de capas”; es decir, varios términos pueden caber en una traducción que orientan el patchwork como una metodología para unir, colocar, yuxtaponer “parches” de materialidades aisladas, permitiendo la creación de un producto final que puede tener diferentes finalidades.

Por ahora, en el proyecto, esta metodología está presente en el trabajo como una suerte de postproducción, para lo cual

también podríamos entrar a detallar el modo de operación a partir de dicha técnica. Es de recordar, que el término Postproducción ha sido empleado principalmente en el entorno de los medios de comunicación, pues hace parte de una de las fases finales de producción -le antecede pre y pro-ducción y le sigue promoción- que tiene por objetivo la recolección de un material para el ensamble de éste, que tenga como resultado una nueva pieza.

No obstante, el término de postproducción ha estado actualmente ligado no solo a la unión de elementos que hayan sido creados con la finalidad de unirlos en una misma obra, sino que hace referencia al empalme de estas, aun cuando no guardaban relación o historia enlazada; por lo tanto, bien se podría decir que está ligada con el reciclaje.

En este sentido guarda similitud con el concepto de Patchwork, pues el material con el que se trabaja ya no es materia prima, dado que está de alguna forma configurada de acuerdo a un primer objetivo. Y de esta manera cabría igualmente hacer una reflexión en el sentido que ya quién crea no está partiendo de cero, sino que se suma a una red de creación; por lo tanto, podríamos seguir hablando de la importancia de la co-creación, pues en este

proceso de montaje y acoplamiento, se hace uso de creaciones anteriores que pueden estar realizadas por otros.

De ahí, lo conveniente del Patchwork como metodología, pues permite que las categorías conceptuales del proyecto sigan relacionándose y mayormente desde el concepto de transmedia que es una de las principales categorías.

Un universo transmedia es materializado por cada una de las historias que se generan a partir de su potencial narrativo, a condición de que existan unos mínimos que permitan el reconocimiento de los nexos de los mundos entre sí y su conexión con el universo general. (Salinas, 2016, p. 29)

Pero ¿De qué manera se conectan?... si bien, lo transmedia implica que exista una ampliación del relato en cada medio o materialidad y patchwork, es conectar elementos semejantes o diferentes, reconociendo que desde una mirada individual de los elementos a conectar sería complejo encontrar una relación entre unos y otros; sin embargo, desde una visión general al proceso de unir los elementos, se encontraría complementos entre ellos apesar de las diferencias. De esta manera lo transmedia es la migración

de la narrativa entre medios y soportes existentes para expresarla, mientras el patchwork pretende generar un tejido que modifique el carácter individual de los elementos de la narrativa, para reconocerse al final un todo. Es retomar la analogía de la colcha de retazos, este a pesar de ser un solo elemento y comprenderse como unidad, no deja de tener vestigios del carácter individual de los insumos, pues en ningún momento pierden identidad las piezas que se tejieron. Y en efecto, es lo mismo que busca lo transmedia, ya que en todo momento cada elemento debe ser independiente, pero al recepcionarse en totalidad debe poderse comprender la relación y por tanto concebirse como un único universo narrativo.

Por tanto, así como en el Palimpsesto se escribe sobre lo escrito, en la Ciudad se narra sobre lo narrado, si mixtura lo construido en un pasado con lo creado en el presente y con las proyecciones del futuro; se posproducen los relatos, leyendas, rumores, marcas y signos en una compleja colcha de versiones conectadas que los ciudadanos decodifican y vuelven a codificar en sus propios lenguajes y materialidades, transformando los paisajes y los espacios, aquellos que nunca han estado en blanco, pero que recobran sentido al tejerse con otras piezas del entorno.

4.3.3. Estética y Transmedia

Iniciando el proyecto, dos categorías se tenían presentes desde la línea de formación de origen en las teorías de la comunicación, lo transmedia y desde la incorporación en la maestría, el estudio de la estética. Iniciando los bocetos, ideas y planteamientos para el desarrollo de la obra, así mismo como la indagación para la escritura de esta investigación algunos interrogantes se plantearon en el proceso: ¿Existe una relación entre estética y transmedia? Así mismo, ¿es posible relacionar la estética con otros campos de estudio como en este caso las teorías de la comunicación, sin tomar la categoría estética para la descripción de la apariencia, la percepción del contenido o la composición de los elementos? Así fue el viaje a través de la cultura de la convergencia con Henry Jenkins, Carlos Scolari desde el storytelling y la expansión del universo narrativo además de ver la prosaica, estética cotidiana, como la describe Katya Mandoki.

Es preciso iniciar por la prosaica, esta es entendida como la estética de lo cotidiano, aquellas acciones o estímulos que se presentan a diario y pueden significar una relación desde la

sensibilidad del individuo, así lo señala Mandoki “*No hay conjunto social que no genere una estética*” (Mandoki, 2006, p.9). Sin embargo, no se puede caer en la generalidad y plantear que todo lo que se encuentra en una rutina o vive actividades diarias se le atribuye un carácter estético es aquí donde Mandoki plantea el modelo octádico siendo este una matriz de sensibilidad que puede ser vista como una cartografía para observar la diversidad de la actividad estética en el diario vivir.

Ahora bien, ¿cómo relacionar los actos cotidianos, observados desde la matriz de sensibilidad con la expansión de la narrativa de ciudad desde lo transmedial? Aquí es necesario volver a Mandoki (2006) donde expresa que “*...cada ser humano se vincula a sus semejantes desde su condición sensible*” (p. 9) Es decir, cada individuo posee un potencial de ampliar la narrativa de la ciudad, a partir de actos de la rutina donde se mezclan con su percepción y sensibilidad. Es así como en capítulos anteriores hablábamos de la “experiencia” de las actividades, acciones y aquello que genera en la persona una percepción esencial al vivir la ciudad como un laboratorio, se presentó entonces un recorrido en comprender la estética no solamente desde la poética y la relación dentro de un

museo, sino aquellos actos que vinculan la relación humana y el acto de exteriorizar aquello que en los devenires, hace una marca en el ser.

De esta manera se toma la prosaica como hilo narrativo, teniendo presente que lo que se busca es *“la condición de estesis como abertura del sujeto en tanto expuesto a la vida”* (Mandoki, 2006, p. 12). Considerando que en la vida cotidiana se está expuesto a estímulos, procesos e intercambios, allí la prosaica plantea desde la sensibilidad del sujeto en tanto expuesto a la interacción con las percepciones que los sentidos traen del mundo exterior al interior del ser, pueden colaborar en determinar una marca significativa en él mismo. Tomamos las palabras de Juan Felipe Suescún donde plantea que *“Las prácticas estéticas son la realización de un intercambio entre un individuo y su entorno, o de una comunicación entre él y otro(s) individuo(s) en contextos específicos, al poner en común su sensibilidad.”* (Suescún, 2015, p. 108)

Teniendo presente que hay un intercambio, una relación del individuo-entorno o individuo-comunidad, es pertinente traer a la discusión un elemento clave de lo transmedia, para hacer memoria

presentamos a continuación la definición de este término desde el diccionario online de Oxford:

Transmedia: Adjetivo [narrativa, narración] Que se desarrolla a través de diferentes medios y plataformas de comunicación, requiere la participación activa del público y cuyos diferentes fragmentos y elementos deben complementarse para ofrecer una visión de conjunto.

La expansión de la narración es un elemento de lo transmedia, sin embargo, aquello que cobra importancia y da la vía a la ampliación del universo narrativo es la participación activa de las personas, ¿Qué genera esta participación? ¿Cómo se desarrolla la apropiación de los personajes, contexto, trama y elementos que complementan la narración? Estas preguntas tal vez vayan orientadas a un campo diferente de estudio; sin embargo, luego del recorrido hasta este momento, se puede comprender que la estética, desde la prosaica propone respuesta frente a los anteriores interrogantes, ya que los *“...Gestos, palabras, objetos, sonidos, rituales son formas de comunicación estética que producen significación y sentido desde la sensibilidad de los sujetos inmersos en determinado contexto.”* (Suescún, 2015, p.108)

Ahora bien, es por ello que: La Estética es la experiencia que posee el usuario al interactuar con la narrativa en su variedad de medios y formatos, presentando las apropiaciones frente a frases, personajes, contexto y otros elementos de la narrativa que se pueden comprender como la movilización de la expansión del universo narrativo. La estética prosaica es aquello que se deriva de las formas en que el espacio y tiempo, grabándose en el sujeto mientras sus propias expresiones o manifestaciones de ser son recibidas por la cultura, la sociedad, el mundo, es decir, se puede entender por prosaica como *“la medida en cuanto me dejó ser penetrado por el mundo y cuanto penetro en él... Es permeabilidad, afectación e inscripción, siempre en el doble sentido, del mundo exterior al mundo interior y viceversa”* (Montoya, G, asesoría en dirección de tesis, 9 de Julio de 2020). Complementario a ello, lo transmedia posee un elemento importante, que es la participación activa del público. En este punto convergen los dos conceptos.

La relación entre estética y transmedia se puede comprender cómo la experiencia al interactuar con los momentos de apropiación de la narrativa, es decir, observar, interiorizar, comprender desde el contexto del usuario, expresar opiniones, sugerencias,

complementos que escalan la narrativa a otras posibles personas. Ya se tiene claro que en la actualidad los contenidos se conectan entre ellos, las tramas que sobreviven a la abundancia de información y datos son aquellas donde la narrativa se expande en diversos formatos y donde consigue las interacciones de los usuarios.

Ahora bien, pensemos que la persona espectadora o fan, no está yendo solo por una experiencia de entretenimiento propia, sino que es algo más profundo, relacionado con su forma de percibir el mundo: se apropia de la trama y los personajes porque tiene una identificación con ellos, lo cual le permite enlazar fragmentos de su realidad con la trama ficcional, presentando así una experiencia más allá del entretenimiento: una experiencia (estética).

Porque el hecho de seguir una serie, engancharse con un juego, ansiar un estreno y otras categorías de afecto y empatía con la narrativa, se multiplican en el público desde la estética transmedia, entendida como la experiencia que producen los sentidos al recoger los estímulos del mundo exterior, inscribiendo en el sujeto aquellos que son significativos según la sensibilidad propia de cada ser, generando así una expresión y difusión de la

movilización de ideas o reflexiones con otros a través de internet generalmente.

La participación activa de la comunidad fan nos permite ejemplificar la práctica de estética transmedia, porque en la interacción de la persona usuaria con los medios y soportes de las narrativas transmedia de un relato ficcional se evidencia en su participación el resultado de percibir el mundo -la narración ficcional- que deja huella en el interior y al tiempo, expresiones de afecto, apropiación y aprecio por los elementos que componen la narrativa, llegan a otros mediante las interacciones en redes sociales o los canales de expresión que ofrecen los medios actuales.

Es así como la relación de la estética y lo transmedia son un complemento en incursionar en la interacción de los usuarios frente a la participación activa y expansión de la narrativa, que ya hemos explicado en el Capítulo 3, no solo se puede comprender desde lo digital y publicitario, un claro ejemplo la misma Ciudad que ha sido una narración transmedia desde su existencia, contada a través de sus fans, en este caso sus mismos habitantes o urbanitas.

4.3.4. Estética transmedia en la ciudad

Ahora bien, vamos a agregarle un tercer elemento a la fórmula anterior, Estética+Transmedia+Ciudad= Estética Transmedia en la ciudad. Para comprender la manera en que estos conceptos se relacionan, fue necesario un mayor acercamiento a la Ciudad desde una ruta diferente y para ver la ciudad con otros ojos fue necesario plantear un juego, para dar el factor aleatorio a los pies e iniciar a rodar un experimento para recorrer la ciudad. A partir de instrucciones orientadas desde el manifiesto de los situacionistas y El andar como práctica estética de Careri, nosotras nos embarcamos a generar en el proceso de nuestras propias herramientas e iniciamos el trabajo:

Un primer paso fueron los experimentos fallidos desarrollados en ciertas partes de la ciudad de Pereira, en la modalidad de laboratorio itinerante, haciendo uso del Dispositivo Recolector de Narraciones LIT como un gestor y dinamizador del espacio, donde evocó la curiosidad y el interés a la participación de las actividades propuestas que nos permitieron ver las acciones y gestos que tienen los transeúntes y habitantes en la constante descripción que hacen de la ciudad.

Un segundo paso fue revisar los insumos de los experimentos fallidos, las reacciones de los participantes y experiencias. Encontrando allí que los fallos pueden facilitar otra mirada del proceso que se inicia, porque apareció un elemento que se mezclaba entre todo, la narración, el relato, la generación de historias por parte de los transeúntes, habitantes, participantes activos o indirectos del laboratorio.

De esta manera, una reflexión se posó en el papel: “Pensar desde los relatos la existencia expandida de la ciudad, ligados a la experiencia individual desde eventos, fotografías, acciones, performance, festivales, en fin, una variedad de acontecimientos que invitan el estar allí y vivir un intercambio individuo-entorno o individuo-comunidad”. Es así, como Rubio (2016) presenta que:

Se construye en una ida y vuelta entre quien la diseña y quien la habita. La ciudad es, por tanto, escribible. Este proceso lo hemos nombrado “el puente del relato”, que es lo que hay en medio de leer (habitar) y escribir (construir), la ciudad. (p.4)

Leer una ciudad, un lugar, un momento, atesorar la experiencia que se deriva de encuentros inesperados o añorar

los encuentros casuales, los ciudadanos tienen entre sus actos un gran potencial creador de aquel lugar estático que pareciera ser un elemento para el uso, pero termina siendo el protagonista en historias, el referente de anécdotas o la caja de sorpresas para los relatos menos esperados.

Por ello, la experiencia que se genera en habitar, vivir la ciudad en sus espacios, como la plaza, complementan una narración expandida que recae en cada habitante o transeúnte; porque en el uso de un espacio, en la generación de memorias se enriquece el lugar, que alguna vez se pensó para una función fija, se diversifica en acuerdos no pactados por aquellos que allí se reúnen.

Ahora en el trayecto de estas reflexiones se concreta un interrogante: ¿Cómo ir componiendo la narración no ficcional desde la Plaza de Bolívar? Por ahora para responder este interrogante retomamos de Rubio (2016) desde su propuesta del conflicto narrativo, el cual “...es el punto de convergencia entre acciones pasada y acción futura que se le da tensión a la historia” (p 4). Con ello plantea que las ciudades se leen y escriben, allí los ciudadanos son narradores de cada nueva página en una historia

posible del lugar que se habita. Sin embargo, aún no es consciente del rol activo que posee en la transformación continua de su entorno, desarrolla conjuntamente una labor de generación de memoria desde la relación que tiene con el espacio.

Retomando la definición de Rubio, podemos llegar a ver que entre la deriva, los encuentros, posibilidades; la ciudad vive en constante conflicto, observando esta premisa en la variedad de tramas que pueden surgir de encuentros o ausencias, porque como bien se menciona esto le da “tensión a la historia” en la ciudad siempre hay acciones, personajes, momentos que promueven un intercambio

dejando con ello memorias, anécdotas, ritos y allí de algo que ocurrió en su momento se va alojando en el recuerdo individual o colectivo. A continuación, podremos ver un gráfico desde los planteamientos de Rubio, sobre las manifestaciones del conflicto

narrativo, aquellos elementos que mantienen en tensión la historia y así su continuo desarrollo.

Ahora bien, en toda historia se presentan algunos elementos como: El narrador, el lector, los personajes y la trama.

Si nos ubicamos en otro ángulo y vemos la ciudad como un gran libro podríamos decir que: El narrador es aquel investigador o representante de la ciudad que observa e indaga; el lector puede estar representado por las personas que experimentan o imaginan



Imagen 44. Narración de la ciudad
 Fuente: Elaboración propia a partir del gráfico de: “El conflicto y sus manifestaciones del conflicto” por Rubio (2016). Una ilustración vectorizada de la Plaza de Bolívar de la ciudad de Pereira, junto a las manifestaciones del conflicto narrativo por Pascuas, T y Patiño, M. (2020).
 Caption: Rubio plantea tres aristas que ponen en marcha la narración de la ciudad: Urbs, Polis y Civitas. De estos elementos se evidencia o empieza a emerger los personajes, la trama, el narrador y el lector. Porque en sí el conflicto narrativo es la convergencia de estos elementos que se cruzan de manera atemporal, dando tensión y movimiento a la historia.

la ciudad a través de sus sentidos, los personajes son los actores involucrados en el conflicto narrativo (Urbs, Polis y los civitas) y finalmente la trama se puede ver como la ciudad misma. (Rubio, 2015, p. 5) Llegados a este punto, se posee material para trabajar una narración no ficcional de la ciudad desde una narrativa transmedia, la ciudad es un texto indefinido, con diversos inicios y cierres temporales de algunas tramas. Aun así, en su totalidad las historias de los ciudadanos se mezclan entre ellas, con el soporte de medios y formatos.

También cabe ver las manifestaciones del conflicto narrativo junto a los fundamentos del universo narrativo transmedia, se observa que la ciudad contempla un contexto, un tiempo y un comportamiento, que se puede relacionar con la Polis, la Urbs y los civitas. La ciudad puede estar en un proceso de narración ampliada, donde sus propios habitantes son los creadores de la narración; así mismo, como sus lectores-espectadores de las repercusiones de sus propias acciones.

Cabe agregar, que en la cotidianidad de habitarla surgen relatos, fragmentos que siguen componiendo; allí, Rubio en su proceso de investigación, observó en las ciudades tres niveles de

relatos que iban generando la narración, humana, viva, amorfa, caótica, sin una linealidad o sincronía. Aun así, es un complemento pertinente en la generación de la narrativa de ciudad. Primero están los relatos del vaivén, se refiere a sucesos que pasan en el medio de vivir, habitar la ciudad, situaciones que acontece y no son controlados, pero presentan un momento en la trama; segundo, están los relatos cotidianos, estos se forman a partir del voz a voz, la tertulia, el recuerdo in situ o en otro escenario, que deja un hilo de conversación que se expande entre los oídos cercanos y de la misma manera se sigue replicando; tercero, los relatos de la ausencia, Rubio los define como los medios, la extensión del ser humano narrando lo que sus sentidos perciben de la ciudad en un medio digital en la deriva del tránsito cibernético a quien pueda interesar.

El ciudadano es un creador constante de la ciudad con su paso, ritmo e intercambio con el entorno. Sin embargo, como se ha reflexionado en líneas anteriores, son muy pocos los que son conscientes de esta acción. Las ciudades son reflejo de sus habitantes y de igual manera los habitantes se moldean con la disposición de la ciudad. Por ello, la activación de este rol es una

parte del laboratorio itinerante, un espacio que sigue un recorrido no lineal activando la trama de un lugar, como el escenario donde se realizaron algunas intervenciones con LIT, La Plaza de Bolívar que se sigue escribiendo, con recuerdos, momentos de la inmediatez y añoranzas que se visualizan en algún rincón del extenso mosaico.

En este punto, la narración es el punto de encuentro de la estética, lo transmedia y la ciudad, teniendo presente las palabras de Juan Felipe Suescún donde define que “La experiencia estética es la forma en que se exteriorizan memorias en el espacio, a través de ritmos en el tiempo, a partir de los dispositivos sensoriales del cuerpo” (Suescún, 2015, p. 104). De esta manera la expansión de la narrativa de la ciudad, es un desarrollo a partir de los intercambios de los habitantes y transeúntes, potenciados desde la corporalidad y presencia en el lugar o a la generación de memorias a través de dispositivos móviles, las cuales migran a internet y reposan en redes sociales o espacios de interacción en línea, es así como la migración del relato se complementa con la Cultura de la convergencia, “...donde chocan los viejos y los nuevos medios, donde los medios populares se entrecruzan con

los corporativos, donde el poder del productor y el consumidor mediáticos interaccionan de maneras impredecibles” (Jenkins, 2008, p. 14) planteada por Henry Jenkins en el 2006 pero traducida al castellano el 2008.

En la actualidad se cuenta con diversas estrategias de difusión, generación de contenido además de espacios para compartir y redirigir información en la variedad de formatos digitales, como fotografías, clips de video, audios, gif, stickers y variedad de recursos que se encuentran colgados en internet. Además de ello, la oportunidad de mezclar, yuxtaponer, generación de collage, la apropiación de la edición, el remix.

Junto a ello, se observa la agrupación de individuos por un sentir común, apoyados por la mediación e intercambio digital, un facilitador de encuentros y de insumos para su apropiación al contenido, reconocidos como “fans”. El interés, gusto y curiosidad que despierta en ellos el universo narrativo ficcional, junto a la exploración de software de edición o intercambio en línea, permitió movilizar la historia original por otros canales, creando de alguna manera nuevos seguidores de la trama en el proceso que iban llegando gracias a los nuevos formatos realizados por

fans, conocido como producción de Fans para Fans. Por ello, el intercambio, la historia, la curiosidad que produce el ¿qué seguirá? se vuelve una ventana de generación de alternativas narrativas, posibilidades en la búsqueda de completar aquello que el autor aún posee entre manos.

Ahora bien, la generación de grupos que se identifican por un mismo sentir, los cuales por iniciativa propia inician una conversación, un fanfic, una wiki o demás elementos de recopilación e incluso expansión alterna de la historia, se ve posible en un universo narrativo no ficcional. Estas acciones son visibles en la cotidianidad, donde fotos, vídeos, historias, comentarios, tuits, sketches, comentarios, recuerdos se van compartiendo en línea o en una reunión entre amigos, colegas o familiares, abierta al intercambio de flashes narrativos.

En este caso desde la ciudad, la Plaza de Bolívar de Pereira, indirectamente se ve la ampliación de la narración a partir de los encuentros que se plantea entre el sujeto, la acción y el espacio; allí los sucesos y momentos de alguna manera se ven compuestos por el espacio público. De estas posibilidades narrativas, expansión del relato, diversidad de formatos y materialidades que migran

entre los medios, se entreteje la cultura de la convergencia, allí donde el universo narrativo se expande desde las posibilidades entre los soportes de contenido y memoria que el ser humano ha ido diseñando.

Ahora bien, ¿Qué elementos posee este universo narrativo? en comunicación transmedia, edición por Montoya., Vásquez M. & otros (2016), se encuentra una clasificación de tres componentes fundamentales: Mythos, Topos y Ethos. Cada componente responde a aclarar una arista contextual del universo para entender lo que ocurre con la trama, los personajes y sucesos que se observan. (Ver el gráfico a continuación para determinar los componentes y características de la clasificación). Ahora bien, si se aplican estos componentes en la ciudad, específicamente a la plaza de Bolívar, podríamos pensar que este recuadro de unos cuantos metros cuadrados, potencia en sí mismo un universo transmedia o la entrada a él, compuesto por micro relatos protagonizados por aquellos transeúntes del diario.

Por otro lado, los mismos autores Montoya, Vásquez y Salinas (2013) presentaron un texto previo en el año 2013 “Sistemas intertextuales transmedia: *Exploraciones contextuales*

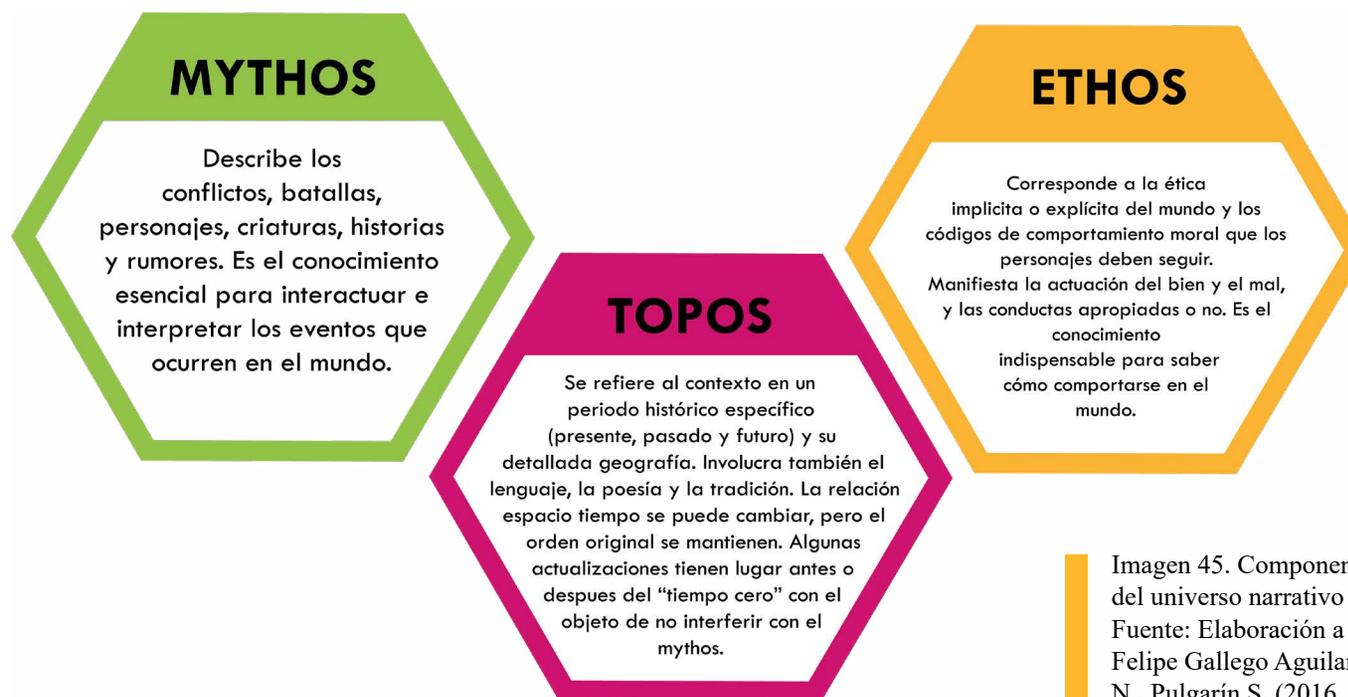


Imagen 45. Componentes fundamentales del universo narrativo
 Fuente: Elaboración a partir de Andrés Felipe Gallego Aguilar, gráfico de Agudelo N., Pulgarín S. (2016, p. 58) Diseño y estructura por Pascuas, T y Patiño, M. (2020).

y aproximaciones investigativas” En este documento presentan una forma de graficar los productos que expanden el universo narrativo. Presentan en el eje vertical como Eje paratextual, estas son producciones que no afectan el universo narrativo, por lo general son creaciones de fans o de los actores donde crean wikis o materiales para almacenar información relevante del universo como el mythos, topos y ethos.

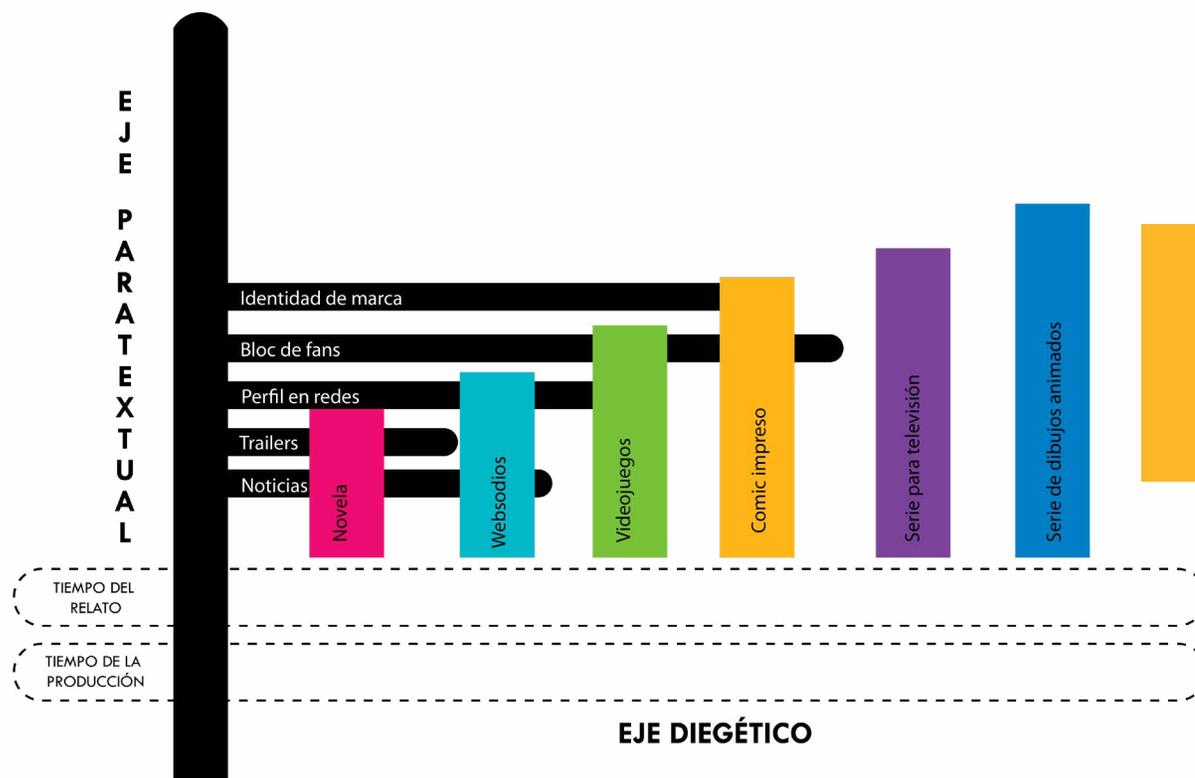


Imagen 46. Sistema Intertextual Transmedia

Fuente: Elaborado a partir de Montoya, D, Vásquez, M y Salinas, H. (2013, p 148).
Diseño y estructura por Pascuas, T y Patiño, M. (2020).

El eje horizontal es presentado como eje diegético, en este se ubican las producciones que expanden la historia, junto a ello se determina una obra seminal, es decir aquella que inicia la historia con una referencia o elemento y luego sigue la obra núcleo, de ella se desprenden la participación, mayoría de producciones del eje paratextual. Junto a ello en el sistema intertextual transmedia es

pertinente anotar el tiempo del relato y el tiempo de producción. Es pertinente traerlo a este documento, porque permite visualizar el crecimiento de la narrativa, desde lo transmedia, comprendiendo que la ciudad es demasiado amplia, sería considerar aquellos elementos que inician su narración y luego las siguen expandiendo.

Pero para ello es pertinente comprender el siguiente gráfico

o matriz de sensibilidad planteada por Mandoki, para comprender la estética cotidiana, permitiendo analizar la sensibilidad del individuo con el intercambio entre entorno y colectivo. Maneja dos ejes, vertical como eje dramático y horizontal como eje retórico. Cada uno posee cuatro agrupaciones de los estímulos y materialidades como se presentan. Desde el eje dramático tenemos: Proxémica, Cinética, Enfática y Fluxión; mientras del

eje retórico se presentan: Léxica, Acústica, Somática y Escópica.

Mandoki desde su texto prosaica, donde inicia un recorrido en el término de la estética y su aplicación, presentando que en la cotidianidad se despliega la estética y no es una expresión fija para la academia, una reflexión que es pertinente en este momento es comprender que “...la realidad es corpo-realidad pues el cuerpo precede y constituye todo sentido y toda estesis”(Mandoki, 2006,

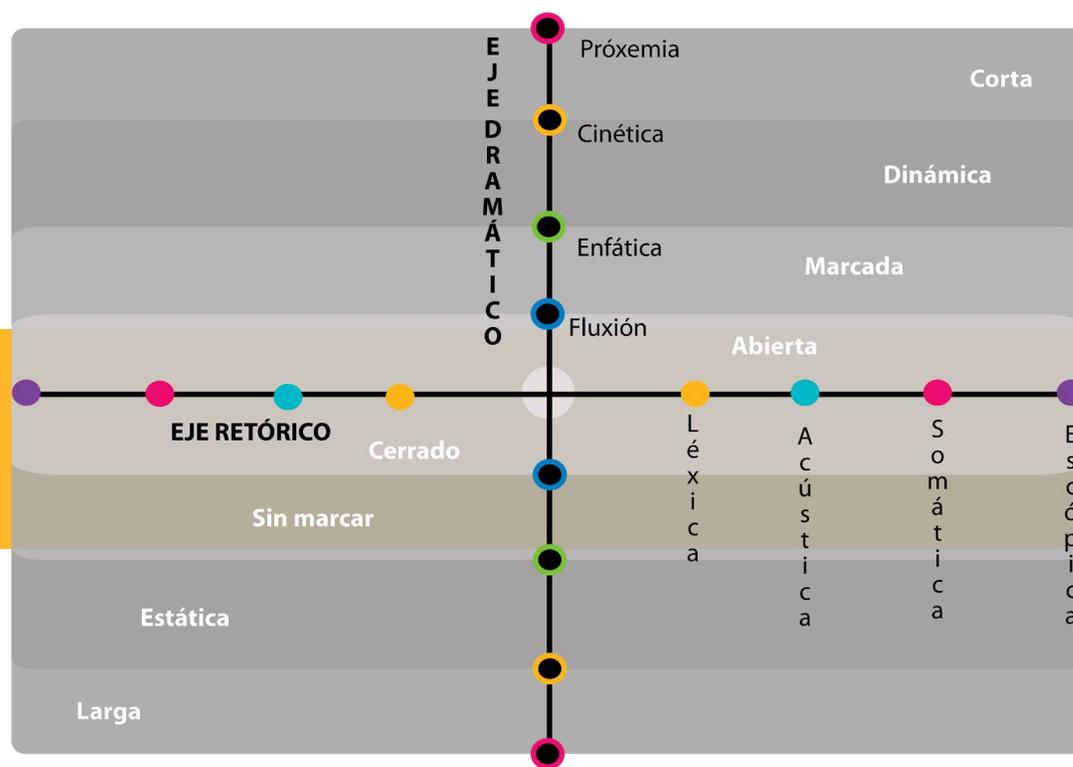


Imagen 47. Tabla de modelo octádico, articulado para estudios cualitativos, matriz de sensibilidad. Fuente: Elaborado a partir de Mandoki, K. (2006, p. 61).Diseño y estructura por Pascuas, T y Patiño, M. (2020).

p.65) Aquí, no plantea que la estética es en sí la condición de estesis, comprendida como la “Sensibilidad o condición de abertura, permeabilidad del sujeto al contexto”(Mandoki, 2006, p.11).

Con lo anterior, Aunque en el mismo texto refuta y replantea pensar el uso de “experiencia estética porque es redundar” en este espacio se desea aprovechar en el sentido que experimentar desde el laboratorio es traer otras posibilidades que permiten la puesta en común, el error y el acierto desde la posibilidad. Entonces, centramos en una experiencia, desde la ciudad como un laboratorio a ser activado, apropiando lo transmedia como soporte narrativo, desde la variedad de materialidad, formatos y participantes del proceso, supone plantear que se está experimentando, en un concepto

donde la estesis condiciona lo que se vive, además de que se presentan el contexto cultural, junto a las reflexiones que parte de las actividades.

Por lo anterior, podemos decir que se planteó un laboratorio para ampliar la historia de la ciudad desde una estética transmedia que ofrece los recuerdos, vivencias y anécdotas de su generación en una singularidad de formatos desde técnicas análogas hasta digitales. Más allá de crear un producto transmedial, se está experimentando consolidar el universo transmedia de la ciudad, en este caso desde la plaza de bolívar y la relación con los habitantes y transeúntes en una relación con el andar en deriva e

itinerante.

Vivir de primera mano la ciudad, observando la transformación de los lugares desde la exploración y la narrativa que se escurre entre variedad de formatos. Al entrar a la ciudad en su historia

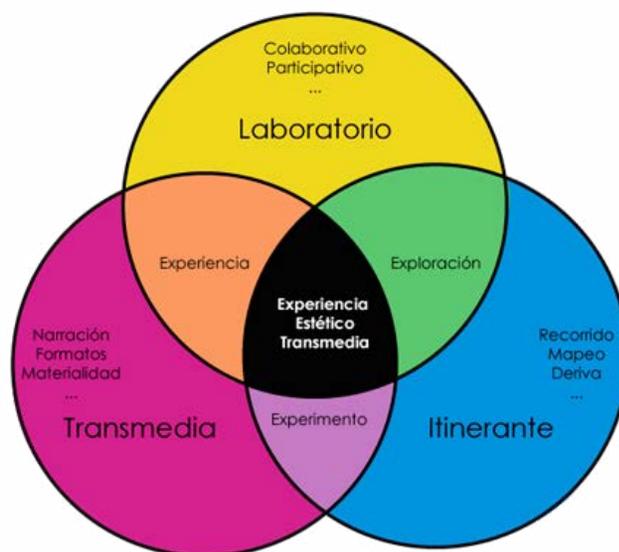


Imagen 48. Gráfica de los conceptos claves del proceso y cómo se relacionan en la experiencia.
Fuente: Pascuas, T y Patiño, M (2020).

podemos determinar que está construida por una variedad de tramas que se relacionan. Extraños y conocidos en un mismo escenario, con diversas alteraciones, la ciudad es un libro abierto el laboratorio una ventana al ser conscientes del rol de narradores y lectores de un texto que nos complementa, al mismo tiempo que se va escribiendo con las acciones inconscientes de los pasos en la acera.

4.4. Experimentos fallidos

En el capítulo tres “*para narrar y crear: Laboratorio Itinerante Transmedia*” presentamos a LIT y sus orígenes, donde expusimos los fines con los que fue creado y la gran labor que debía desarrollar como recolector y narrador de la ciudad. Por lo anterior, el laboratorio tuvo desarrollo a partir de varios experimentos que permitieron orientar la investigación, pues en un comienzo, el proyecto aún requería ajustes, los cuales como en todo proyecto de investigación-creación se van configurando mutuamente, tanto la obra orienta la investigación, como la investigación la obra.

Uno de los aspectos que aún no estaba definido al inicio del

laboratorio, era el lugar estético, pues se tenía contemplada la ciudad en su totalidad, pero era necesario delimitarlo. Por lo cual, se inicia por determinar el lugar que concentraría las acciones o gestos que definirían la obra; para hacerlo se parte de un diálogo entre las autoras, revisando la ciudad desde su presente hasta el pasado que estaba construido entre recuerdos y anécdotas, llegando a la decisión de emprender un recorrido aleatorio por el centro de la ciudad, mediante el azar:

1 EXPERIMENTO

Recorrido piloto al azar



Experimento

Recorrido piloto al azar



Fecha

25 de marzo 2018



Lugar

Centro de Pereira
Entre carreras 10-9-8-7-6
con calles 16 a la 21.



Materiales

Mapa de la ciudad,
dados, cámara, crayolas,
marcadores.



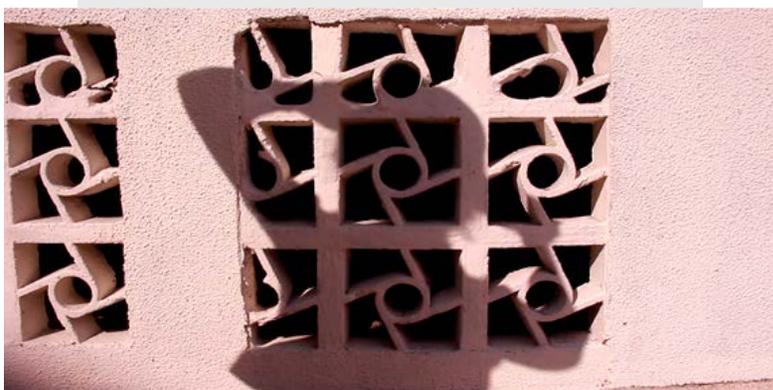
Descripción

Recorrido mediante el azar,
para lo cual se delimitó
una zona del centro de la
ciudad de Pereira y se le
asignó un número, al lanzar
el dado se iba marcando el
orden de las rutas para el
recorrido.



Laboratorio Itinerante
Transmedia





Participantes

Autoras:

María Angélica Patiño

Barbosa

Mayra Tatiana Pascuas

García

Participantes:

Alejandro Vélez Tabares

Emmanuel Quintero Franco



Conclusiones

El experimento permitió tener otra interacción con la ciudad, diferente a las que anteriormente habían tenido las autoras, pues este recorrido tenía como fin tener un acercamiento con el entorno, contemplando desde sus dinámicas y desde las potencialidades creativas que pudiera tener. Al nunca haber recorrido mediante un juego de azar la ciudad, se creó una ruta alterna a las que se suelen tomar cuando se camina por el centro de la ciudad, las cuales suelen estar elegidas por el menor tiempo posible de llegada o las zonas más "seguras". El recorrido admitió una lectura nueva, pues no es igual mirar la ciudad como el habitante que se es, a mirarla como un turista o Flaneur con capacidad de asombro y descubrimiento, sin prisa y con los sentidos atentos.

2 EXPERIMENTO

Trazando la ciudad



Experimento
Trazando la ciudad



Fecha
08 de abril del 2018



Lugar
Centro de Pereira
Entre carreras 10-9-8-7-6
con calles 16 a la 21.



Materiales
Mapa de la ciudad,
datos, cámara fotográfica,
crayolas, marcadores.



Descripción
Para determinar el recorrido se implementó la misma metodología del experimento pasado -a partir de un mapa y datos- pero no consistía únicamente en caminar y contemplar, también, en intentar no pisar las líneas del asfalto como de pequeñas lo hacían; además, a medida que llegaban a algunas cuadras iban rayando las líneas con crayolas, haciendo más visibles las líneas y esperando que los demás transeúntes tampoco las pisaran.



Laboratorio Itinerante
Transmedia





Participantes

Autoras:

María Angélica Patiño

Barbosa

Mayra Tatiana Pascuas

García

Participantes:

Alejandro Vélez Tabares

Emmanuel Quintero Franco



Conclusiones

Uno de los experimentos que nos permitió concluir que la ciudad es un espacio con múltiples posibilidades, fue este, ya que, mediante él, reflexionamos que es posible reivindicar la ciudad como espacio lúdico, como lugar de experimentación a través del juego, ya que es posible dejarse animar por la ciudad para permitir aflorar la imaginación y por tanto redescubrir las calles, los andenes, las plazas y cada escenario de la ciudad como zonas para ser apropiadas por los habitantes.

“La cultura humana brota del juego y en él se desarrolla” (Huizinga, 2004, P. 7-8) No obstante, se concibe como el primer “experimento fallido” ya que uno de los propósitos del experimento era invitar a las personas a jugar, sin embargo, fue ahí donde las autoras se percataron que al ser los espacios públicos escenarios tan amplios y diversos, no es sencillo interrumpir el paso de los transeúntes y menos notarse entre tantas personas, ruidos, movimientos y demás acontecimientos, sin una estrategia clara de por medio.

3 EXPERIMENTO

Anécdotas por burbujas.

Experimento
Anécdotas por burbujas

Fecha
29 de abril del 2018

Lugar
Parque el Oso de Cuba

Materiales
LIT, cubetas, agua, jabón, trapillo, palos de balsa, chanchos, marcadores, cámara y trípode.

Descripción
Primera aparición del LIT en la ciudad, con el objetivo inicial de recolectar las narraciones de la ciudad. El experimento consistía en un intercambio, si ellos contaban sus anécdotas en la ciudad, a cambio se les enseñaba hacer burbujas gigantes.





Participantes

Autoras:

María Angélica Patiño Barbosa

Mayra Tatiana Pascuas García

Participantes:

Alejandro Velez Tabares

Emmanuel Quintero Franco

Familias que asisten una tarde de domingo al Parque el Oso.



Conclusiones

En este experimento se obtuvo varios resultados que fueron significativos para aquella interacción que se propició:

- 1) Al ser un parque donde asisten principalmente familias, muchas de ellas asisten con sus hijos, por lo que la mayor participación fue por parte de estos.
- 2) El dispositivo LIT es altamente sugestivo en el espacio público, lo cual indicaba que había sido un acierto para propiciar mayor interacción.
- 3) Con lo anterior era necesario encontrar escenarios y metodologías de trabajo que también permitieran la participación de la población adulta y así poder recopilar historias, recuerdos y anécdotas de otros tiempos generacionales

4 EXPERIMENTO

Recolección de Narraciones en el Lago



Experimento

Recolección de Narraciones en el Lago



Fecha

23 de junio del 2018



Lugar

Lago Uribe Uribe



Materiales

LIT, papel kraft, marcadores, cámara y trípode.



Descripción

Una segunda participación de LIT en la ciudad, en un escenario cotidiano para las familias, amigos, vendedores, un punto que tiene vida en cada momento del día, y la noche no es su excepción "El lago Uribe Uribe". Buscando recolectar nuevas narraciones, un pliego de papel kraft a manera de entender la historia de los que a diario la habitan y una grabadora dispuesta a escuchar aquello que pasa por el momento de los transeúntes.



Laboratorio Itinerante
Transmedia





Participantes

Autoras:

María Angélica Patiño

Barbosa

Mayra Tatiana Pascuas

García

Participantes:

Alejandro Vélez Tabares

Emmanuel Quintero Franco



Conclusiones

En este experimento se obtuvo varios resultados que fueron significativos de la interacción que se propició:

1) El Lago Uribe Uribe posee una variedad de visitantes que van moviéndose en el transcurso del día. Donde la noche no es excusa, otro ambiente acompaña la ausencia de sol mientras se encienden las luces. El espacio permite recorrer el lugar, este posee vida y movimientos diversos entre el día y la noche.

2) El espacio circular permitió dar un recorrido donde las personas se vincularon luego de observar de lejos por un tiempo. Primero se movilizó la curiosidad del dispositivo y la acción que requería. Luego la participación aumentó al ver que otras personas hacían la actividad.

Las personas entran con cautela a otras acciones, pero tienen mayor confianza cuando no se les está observando o ven que otras personas hacen el ejercicio y alguien no interviene a preguntar los motivos de ello

5 EXPERIMENTO

Recordando a Pereira



Experimento

Recordando a Pereira



Fecha

15 de Julio del 2018



Lugar

Plaza de Bolívar de Pereira



Materiales

LIT, micrófono, cámara
fotográfica.



Descripción

Tercera aparición de LIT en la ciudad. Esta vez en la Plaza de Bolívar. LIT no tuvo representantes, se quedó en el centro de la plaza, atrayendo la curiosidad de aquellos que pasaban por el lugar, a la expectativa de ser el receptor de recuerdos, historias y ensoñaciones del pasado de una Pereira que no es hoy, pero que aún perdura en el recuerdo.



Laboratorio Itinerante
Transmedia





Participantes

Autoras:

María Angélica Patiño Barbosa

Mayra Tatiana Pascuas García

Participantes:

Alejandro Velez Tabares

Emmanuel Quintero Franco

Transeúntes



Conclusiones

Con una premisa direccionando el ejercicio “¿Qué recuerdas de la ciudad?” Una variedad de voces se acercó para ser registradas. Sin un entrevistador, solo un micrófono recepcionando aquellas palabras que transmitían recuerdos, anécdotas.

La posibilidad de ser escuchados, de dejar consignas, secretos, pensamientos y nostalgias del pasado hiladas desde las palabras que se desdibujan de los labios. Fue un referente para notar que la ciudad se narra entre los pasos de la plaza, entre el vaso vacío de tinto que posa en la basura, hasta las miles de conversaciones que se interceptan en un cruce de la cuadra.

Después de finalizar el primer recorrido al azar, se concluyó que el juego era un gran potencial en la ciudad, más aún cuando al recordar parte de las memorias de las autoras, se evocaban aquellos juegos que de pequeñas realizaron por las calles de la ciudad, entre ellos estaba uno en el que coincidían, el de caminar sin pisar las líneas del asfalto. Es así, como se planea el segundo recorrido, que se convierte en el primer experimento fallido.

Dado lo anterior, se vio la necesidad de ir a lugares más concurridos, donde fuese más activa la participación y al mismo tiempo que fuese desconocido por las autoras, con el propósito de crear nuevos recuerdos y ampliar la noción que tenían de Pereira. De esta manera llegaron al barrio Cuba, una zona de la ciudad que pocas veces habían visitado, además eligieron como lugar de encuentro y experimentación el Parque el Oso, siendo este un escenario donde existían mayores posibilidades de participación por parte de la comunidad, ya que las familias suelen ir los domingos para entretenerse.

Así, la ciudad se expande, las calles, plazas, parques y espacios de interacción son tan variados como sus propios habitantes. Por tanto, era necesario continuar rondando entre posibilidades y

encuentros para explorar la experimentación en la ciudad e invitar a creadores en potencia que transitan a pie el escenario. Por ahora, se tenía claro que los niños son quienes ven la ciudad en su esplendor, tienen la habilidad de ver el momento exacto en el cual muta y se recrea, resignificando los espacios de la ciudad de la manera más conveniente para el entretenimiento: un muro, se transforma en “la cuerda floja” para hacer equilibrio en concreto o como el transporte masivo pasa a ser un gusano gigante que traga la gente a su paso (aunque este lleno, va por más). Además, sin pena se acercan a los dispositivos, a las herramientas que permitirán dejar su huella en algún rincón que les dé la oportunidad de hacerlo. Ahora bien, ¿Qué pasa con los adultos? con el ciudadano promedio que se apropia de la ciudad en cada interacción con el exterior. ¿Por qué se crean límites o barreras? ¿Cuál es el argumento para destinar los experimentos u oportunidades de creación en espacios abiertos, dejando la experiencia solo para los más pequeños? ¿Será que en cada etapa de la vida, si aborda la ciudad diferente? Esta encrucijada nos dejó el anterior experimento fallido. Por tal razón, era necesario regresar al centro, escenario de aquellos que pisan la ciudad, inconscientes de su acción constante y las repercusiones

en el espacio. Así es como LIT se dirigió al Lago Uribe Uribe, un punto de encuentro donde familias, vendedores ambulantes y un gran público acude a

“tardear” alrededor.

Con los experimentos de LIT, la interacción en el lugar, las materialidades de las narraciones. Desde ensayos, propuestas, aciertos y otras decisiones sin resultados esperados, se encontró una manera de interactuar

con las personas, crear con ellas, invitarlas a la intervención. Fue desde la evocación y el registro de sus memorias, “Recordar es vivir” de Garzón y Collazos, un viejo vals que aún resuena entre la población de edad de la ciudad, materializando la fuerza de

los recuerdos, de las emociones que han habitan dormidas en el recuerdo, en las cicatrices en marcas que se profundizan con el

paso del tiempo.

Aun así, caminar por toda la ciudad recolectando relatos, sería una labor de nunca acabar. Fue entonces necesario determinar qué sector de la ciudad sería recorrido con la metodología que estaba en experimentación.

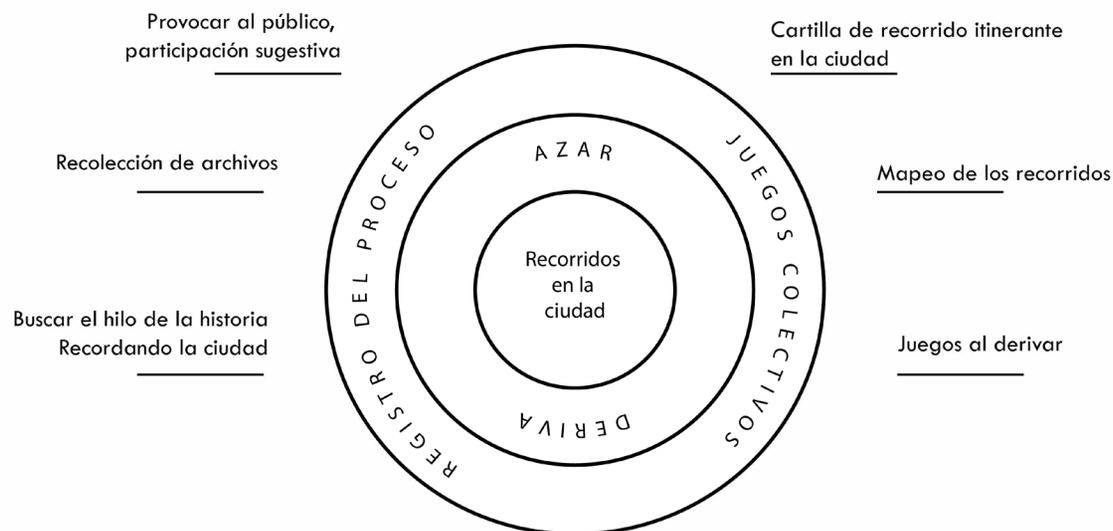


Imagen 49. Registro del proceso, juegos colectivos

Fuente: Pascuas, T y Patiño, M (2020).

Caption: Gráfica del proceso realizado en los laboratorios, evidenciando los primeros momentos de los experimentos fallidos.

Entre argumentos, memorias, recorridos y asesorías se determinó La Plaza de Bolívar, con sus alrededores. Allí, se instaló el laboratorio, volvió a la ciudad, otro punto en su mapa que no había contemplado.

Recorrer la ciudad, desde el azar y la deriva, caminar por sus calles explorando de nuevo la curiosidad innata de un niño, dejar los sentidos cautivarse por el asombro de sucesos tan cotidianos que se vuelven únicos a la luz de otra mirada. Experimentar, desde el recuerdo y la corporalidad del presente, encontrar que la ciudad siempre ha tenido un potencial que se escurre entre la rutina. Los experimentos e intervenciones fueron diseñadas para fragmentar el velo que cubre los ojos de los habitantes, esa rutina infundada como la cotidianidad misma y que solo permite referenciar la ciudad como puntos de desplazamiento para actividades pre-programadas.

Aun así, la curiosidad solo alcanzó a unos pocos, la distorsión en el espacio que el dispositivo creaba, generando un encuentro con otra experiencia, llegó hasta cierto punto, la provocación. Es así, como al terminar los experimentos, con registros del proceso y unas cuantas evidencias, fue necesario regresar, repensar los resultados ¿Qué ocurrió allá afuera? Y entre interrogantes, conclusiones en borrador y el recuerdo de la plaza, llega la evocación del laboratorio como es: un espacio para la experimentación, exploración de materialidades, encontrar lo que

ocurre y ver las acciones que se desarrollan, probando hipótesis, recolectando evidencias, resaltando las causas y efectos.

Por ello, nos encontramos ante unos experimentos fallidos, el diseño previo de una experiencia no llegó a los resultados esperados. ¿Necesitábamos experiencia? Posiblemente ¿Acaso necesitamos conocer más la ciudad? Cada día está cambiando, transformándose así misma y a nosotros con ella; por ello, no solo es conocerla, es vivirla desde sus grietas hasta los espacios que se vuelven historia en nuestro cuerpo. ¿Faltó invitar, convocar, difundir? La ciudad misma es un laboratorio, los ciudadanos son sus creadores en potencia, así mismo como sus conejillos de prueba, sentir la ciudad de otra manera, amerita generar espacios que sean orgánicos desde ella misma.

En este momento, las experiencias vividas en el laboratorio presentaron momentos de reflexión, siendo experimentos fallidos que dejaron ver las posibilidades de la creación con las personas de a pie, entre desconocidos que se topan por causalidades en una plaza y comparten instantes. No solo atraer las miradas, invitar a participar o dejar la inquietud en aquel que se queda observando al otro lado de la esquina. Es evocar con los movimientos cotidianos

la reflexión del lugar que se habita. Por ello, luego de relatar la experiencia, observar los resultados que alimentan el proceso y visualizar la intención del inicio hasta el momento, se llega a plantear un instructivo acompañado de una serie de ejercicios, experimentos fallidos para recorrer la ciudad, viviendo una estética transmedia.

Un bache en el camino, un resultado inesperado, encontrar un hueco y buscar la pieza faltante, así se puede encontrar los experimentos fallidos, porque se aprende más desde los errores, aquellos que dejan conocer los vacíos del proceso, buscar una solución al problema o por el contrario, explotar las posibilidades que ofrece la misma adversidad. Los aciertos pueden ser la búsqueda del investigador, el objetivo de las creaciones que rodean la satisfacción del hombre. Pero qué queda de un mundo donde se

da todo por hecho y completado, simplemente la insatisfacción, porque la duda, la curiosidad, la indagación, lo complejo, lo indescifrable, lo transmutable, movilizan el accionar del hombre en diversos campos y dimensiones. Así es la ciudad, entrar a ella, con los sentidos dispuestos es potenciar el muro, el recorrido de

los habitantes, la movilidad en los locales, el comercio y atando los cabos de una historia que se teje entre escombros, paredes, concreto, cruces y líneas.

Es preciso citar nuevamente a Hernández “*Así la creación artística se ha transformado y continuará haciéndolo, redifiniéndose permanentemente y signando el acto creativo ahora de*

diversas maneras, mediado especialmente por procesos maquínicos.”(Hernandez, 2013, pág 5) Los experimentos fallidos de la ciudad se ven mediados por “máquinas” o “artefactos” que

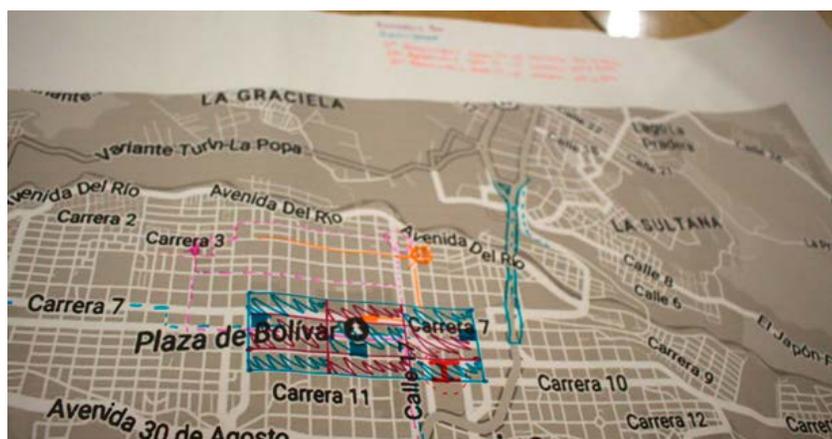


Imagen50 Mapa de Pereira

Fuente: Pascuas, T y Patiño, M (2019).

Caption: Mapa de Pereira, usado para trazar las rutas de la experiencia a la deriva, mediante el azar, un recorrido para despertar los sentidos a las huellas de la ciudad, crear recuerdos y descubrir posibilidades co-creativas.

se enmarcan en la cotidianidad, pero con un nuevo ángulo, se recrean como una “herramienta” para esculpir, procesar, generar, una expansión de los sentidos, recrear otra experiencia del mismo recorrido de casi todos los años.

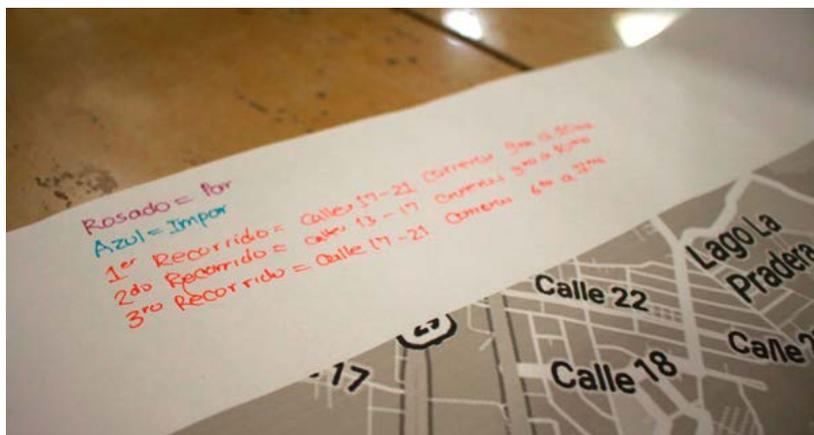


Imagen 51. Mapa de Pereira

Fuente: Pascuas, T y Patiño, M (2019).

Caption: Mapa de Pereira, usado para trazar las rutas de la experiencia a la deriva, mediante el azar, un recorrido para despertar los sentidos a las huellas de la ciudad, crear recuerdos y descubrir posibilidades co-creativas.

4.5. ¿Dónde está la obra?

Nos creerían si dijéramos que se encuentra aún en las calles de la ciudad, andando entre la rendija de la suela de los zapatos, o estacionada en medio de una anécdota que se crea en el transcurrir

del día en la ciudad. Luego de la experiencia en los experimentos fallidos, de descubrir las posibilidades de la ciudad, de crear con el otro y aceptar que la activación del laboratorio se va planteando por etapas; se plantea una obra en construcción, a partir de una metodología de laboratorio sin puertas (irónicamente estamos en Pereira, la ciudad sin puertas), buscando movilizar el ser que va a pie, rivalizando con la rutina, el tiempo y el afán; sin embargo, a pocas semanas de iniciar los experimentos finales, se inicia la cuarentena como medida de aislamiento frente a la pandemia por el Covid-19, por el cual no solo se pospone el laboratorio en las calles hasta que se anuncie normalidad en la circulación y control del virus, sino que se busca una alternativa para continuar con la experimentación y co-creación transmedia.

Para explicarlo elegimos usar la metáfora del LP, un disco en acetato, que posee dos caras (dos autoras), pero es un mismo elemento (una misma tesis), un mismo proceso que ha presentado diversidad de reflexiones, que al juntarse permite aportar lo que se tendrá a continuación:

4.5.1. Lado A (En Standby)

El lado A representa la propuesta de obra planteada antes de la Pandemia: La generación de tres sesiones de laboratorio, buscando generar con el transeúnte y habitante de Pereira insumos, materiales y contenido de Pereira que ellos recolectan con sus sentidos y se diversifica con el otro.

1. Sesiones de Laboratorio:

a. Creación de cartografía:

- **Materiales:**

- Tablero
- Chinches
- Cartón paja
- Silicona líquida
- Pinturas, colores, marcadores.

- **Descripción**

Se genera en un tablero el croquis de la Plaza de Bolívar de la ciudad de Pereira. Se invita a la gente a visualizar y responder las siguientes preguntas: “¿Qué necesita este mapa para ser la Plaza de Bolívar que usted conoce?

¿Qué elementos ubicaría usted para reconocer la Plaza de Bolívar?”¿qué experiencia recuerda haber vivido en la Plaza de Bolívar de Pereira? Señalar un punto en el mapa donde vivió la experiencia (con algún icono), y relatar la historia en audio en el LIT (para crear el enlace en QR)

Audios

*Incluir un Cartel en el LIT para el ejercicio de los audios que diga:

¿Con qué olores relaciones la Plaza de Bolívar de Pereira?

Cuéntanos una anécdota que hayas vivido en la Plaza de Bolívar de Pereira

¿Qué es lo primero que pasa por tu mente cuando recuerdas la Plaza de Bolívar?

b. Creación de Personajes

- **Materiales:**

- Papel
- Lápiz
- Colores

-Cartulina

- **Descripción**

Se invita a las personas a dibujar los personajes que habitan o habitaron en la Plaza. Personas que han estado o aún siguen allí. Estos personajes serán ubicados en el croquis de la cartografía. Pero su principal interés es: tomar los bocetos y convertirlos en stickers para ser ubicados en la cartilla de “Experimentos fallidos”.

C. Fotografía del Caballo

- **Materiales:**

-Caballo de madera

-Luces

-Fondo “*la cartografía de la sesión #2*”

-Cámara

-Extensiones

-Formato de cesión de derechos de imagen y audio.

- **Descripción**

Se montará un escenario real, donde la gente podrá

subirse a un caballo de madera y tomarse una fotografía.

Además de responder o contar una anécdota sobre la siguiente pregunta: “Cuando eras un niño ¿Qué hacías en la Plaza de Bolívar?” “¿Qué haces normalmente cuando caminas o pasas por la Plaza de Bolívar?” Será previamente grabado para tener registro.

Las anteriores sesiones, nuevos laboratorios de LIT, buscan recolectar memorias, aquella historia invisible que se narra en las huellas que se multiplican en el asfalto. De allí, sin nombre, sin autor, sin un doliente la ciudad que hoy los sentidos viven, es aquella que ellos mismos han narrado desde su percepción. A partir de esos elementos de reflexión, de opinión y construcción del entorno se consolida y se expone mediante una instalación:

Instalación:

En un laboratorio se da la lúdica de crecer, de explorar, de encontrar una sorpresa en cada encuentro. Es así como esta instalación final pasó por varios procesos de diseño, aportes en el centro de la Plaza, intervenciones y discusiones a mil voces. Para

- Proyección del proceso.
- Dispositivos del "kit Para Una Estética Transmedia En La Ciudad".
- Postales Sonoras.
- Sinfín con el Mapa de la Plaza Bolívar intervenido por los habitantes y Caballo de madera.
- Cámara para capturar el momento.
- Laboratorio Itinerante Transmedia (LIT) Dispositivo Recolector De Narraciones.

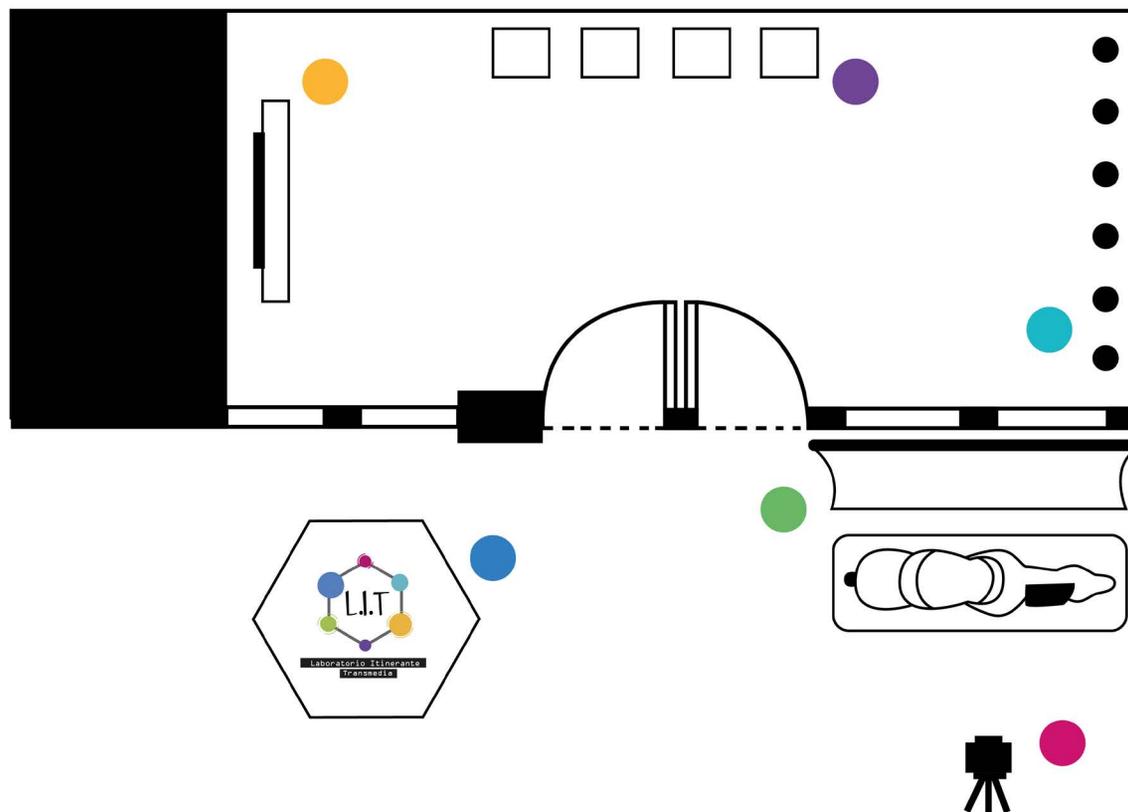


Imagen 52. Boceto, Montaje de Instalación LIT

Fuente: Boceto: Exposición en el salón de la MEC y montaje de la experiencia con LIT y el proyecto experimentos fallidos para una estética transmedia en la ciudad. Pascuas, T y Patiño, M (2020).

Caption: Distribución de los elementos que compondrían la exposición final, entre ellos se tenía organizado el dispositivo LIT, el caballo de madera con un fondo intervenido por los transeúntes, postales y demás elementos del Lado A.

esta fase, se ubicará el caballo de madera con el set de fotografía (posibilidad de tomar una foto).

Además, el dispositivo LIT en el centro del espacio de exposición, del cual se proyectarán los vídeos de las experiencias de cada una de las anteriores sesiones y experimentos fallidos. Se tendrá un espacio para escuchar las historias de las memorias de las personas en la plaza, acompañados de una serie de postales, creadas con las fotos de las personas que estuvieron en la sesión 3 (Personas montadas en el caballo de madera en la Plaza de Bolívar).

4.5.2. Lado B.

El lado B representa la adaptación de los experimentos al llegar la Pandemia del COVID-19: Un laboratorio necesita de la interacción e intercambio con el otro, compartir puntos de vista y aprender desde la acción. Diversos aportes abren espacios de encuentro y discusión. Ahora bien, este proceso de construcción colectiva coincidió en el marco de la contingencia sanitaria de la COVID-19, determinando otro rumbo en el desarrollo de la obra, presentando la necesidad de diseñar versiones para dar exponer

aquello previamente planteado, con las dinámicas de la interacción social. Teniendo presente el auto cuidado, el aislamiento social, la forma como antes se realizaba la interacción, el uso de los espacios públicos, la simple rutina que se veía en la plaza se vio afectada a tal punto de tener, tal vez, ciudades fantasmas; porque entre sus calles solo retumbaba el vestigio de pisadas, recorridos y de alguna manera la apropiación y el uso del espacio más allá del simple tránsito, siendo lo digital la mayor forma de conectarse con el exterior y la situación presente.

Por ahora, entre comunicados oficiales y estrategias de reactivación de la economía local, se irá realizando lentamente la normalización, mientras tanto el Bolívar Desnudo y con tapabocas predomina en la plaza, dando ejemplo a los Pereiranos que se debe de respetar un protocolo de bioseguridad. Así, algunos transeúntes reactivan sus labores, vuelve a narrar la ciudad que estuvo dormida.

Este lado B es continuar la obra desde la virtualidad, aprovechar otro canal para experimentar aquella ciudad que de los recuerdos extiende su narrativa al ciberespacio. Presentando a un ciudadano virtual, que desde la era de internet empezó a migrar

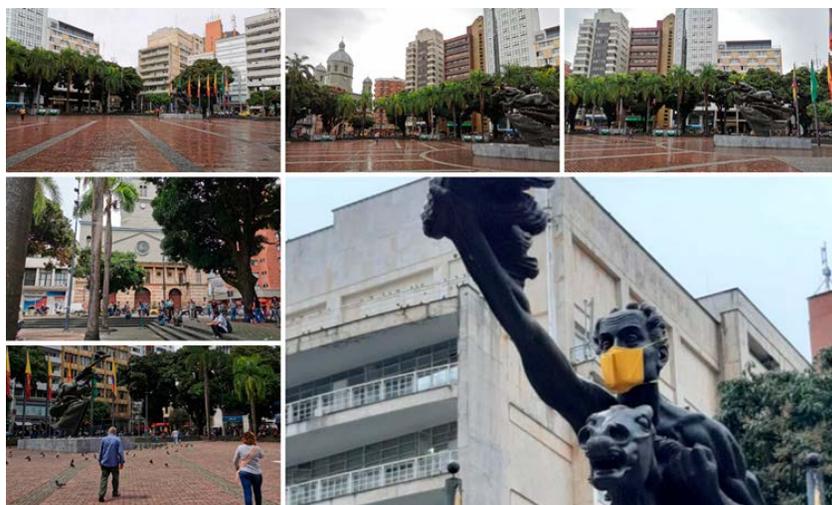
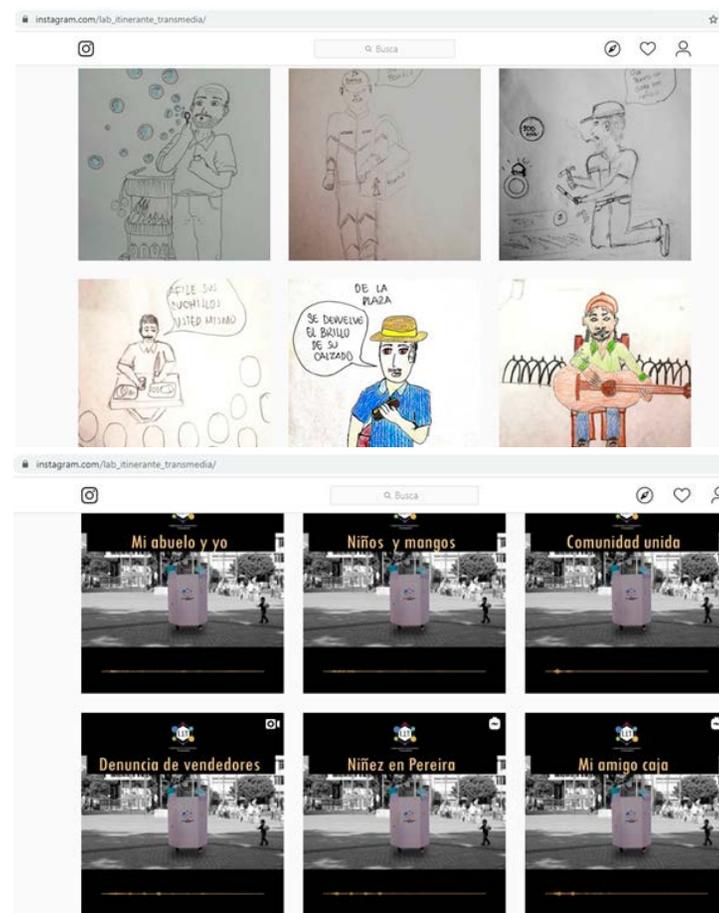


Imagen 53. La Plaza de Bolívar en tiempos de cuarentena
 Fuente: Fotografías del archivo personal de la periodista de viajes Angela Morales y Archivo digital de la página de difusión y comunicación de la empresa Energía de Pereira en su red social Facebook. Collage digital Pascuas, T y Patiño, M (2020).
 Caption: La Plaza de Bolívar en tiempos de cuarentena, los personajes y rutinas se van transformando. Mientras llegan movimientos temerosos a pisar de nuevo los adoquines. Y allí el Bolívar ya no desnudo, sino con tapabocas, una solicitud de la alcaldía para motivar el auto cuidado en los ciudadanos.

lentamente a este nuevo mundo lleno de información, datos, bits; frente a esta contingencia, no tuvo más lugar que ingresar de nuevo, con más constancia, a ejercer su labor de habitar un espacio imaginario dentro del físico. Porque su hogar estando en la ciudad, ahora se restringe a unos cuantos metros cuadrados.

Experimentos desde una virtualidad

1. A partir de la red social instagram, junto a la dinámica #Challenge y #Reto. Se generan tres interacciones desde la virtualidad, donde los usuarios complementan el contenido compartido desde el perfil del Laboratorio Itinerante Transmedia.



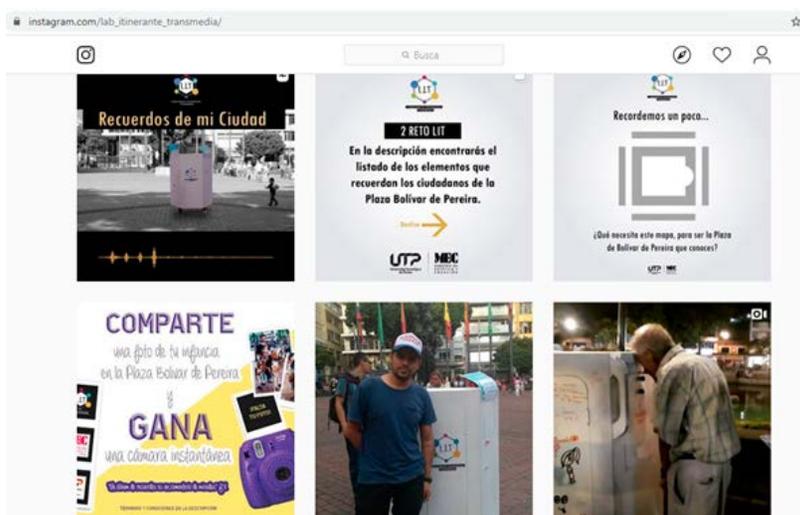


Imagen 54. Resultado de los ejercicios

Fuente: Screenshot del feed de instagram del laboratorio itinerante transmedia, archivo digital de la experiencia y resultado de los ejercicios planteados por Pascuas, T y Patiño, M (2020).

Caption: En el marco de la cuarentena y el aislamiento social, las creaciones se han planteado para hacer desde casa y luego compartir a nivel digital.

2. Estos retos permitieron recolectar los relatos que se han generado y con ello presentar una primera parte de la obra, como postales sonoras, desde las anécdotas que se tiene en la Plaza de Bolívar.

De esta manera es pertinente reflexionar que, “La tecnología ha facilitado el flujo de contenido a través de sistemas de

intercambio: le ha permitido a la gente coger textos mediáticos de un contexto y trasplantarlos a otro sin mucha dificultad.” (Jenkins, Ford y Green, 2015. pág 99) Desde Jenkins y otros, la sociedad donde estamos actualmente, re-recepción, captura, mezcla y patchwork, esta re edición y apropiación del contenido desde una colectividad sumergida en la experimentación y el “clic” ha permitido la generación de contenido donde se ha expandido la historia, como se expresa en la aplicación twitter “Seguir el hilo de las publicaciones”





Imagen 55. Publicaciones ejercicios

Fuente: Publicaciones de algunos ejercicios del laboratorio en modalidad a distancia. Archivo digital Pascuas, T y Patiño, M (2020).

Caption: Los experimentos “fallidos” son el camino a encontrar la provocación, estimulación y ejercicio adecuado para movilizar en los ciudadanos o ciber-urbanitas la rememoración de la ciudad que ahora habitan por recuerdos o cruzan con especial pánico de regreso a una adaptación en cuarentena.

Kit Para Una Estética Transmedia En La Ciudad:

a) Instructivo para vivir una estética transmedia en la ciudad:

El instructivo está compuesto por una serie de experimentos que puede desarrollar quien lo tenga a la mano, para vivir una experiencia diferente con la ciudad, encontrando una forma de narrar su ciudad desde lo transmedia, la co-creación y la deriva.

b) Dispositivos: Los dispositivos que se presentan a

continuación son instrumentos que amplían/enfocan los sentidos para vivir una experiencia estética en la ciudad:

- Cámara LIT

Permite encuadrar escenas de la ciudad, seleccionando una porción del espacio con el fin de detallar, admirar y conservar en la memoria.

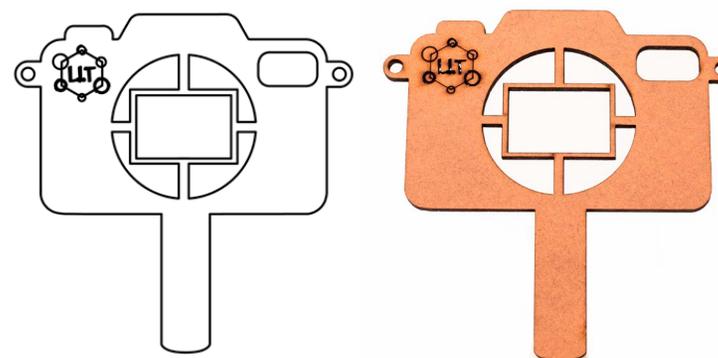


Imagen 56. Diseño vectorial y prototipo del dispositivo Cámara LIT.

Caption: un instrumento para delimitar el ángulo de visión en la ciudad.

Fuente: Boceto: Diseño vectorial del Dispositivo Cámara LIT. Pascuas, T y Patiño, M (2020)

- Lentes LIT

Admite una perspectiva diferente de la ciudad, ya que al ponerlos solo es posible ver en contrapicado, gracias a los espejos ubicados dentro del dispositivo. Prestando un ángulo de visión alterno al que normalmente se utiliza para andar en las calles de la ciudad, de esta manera el experimento y experiencia, debe ser en compañía de alguien que guíe los pasos y asista en determinado momento, brindando seguridad.

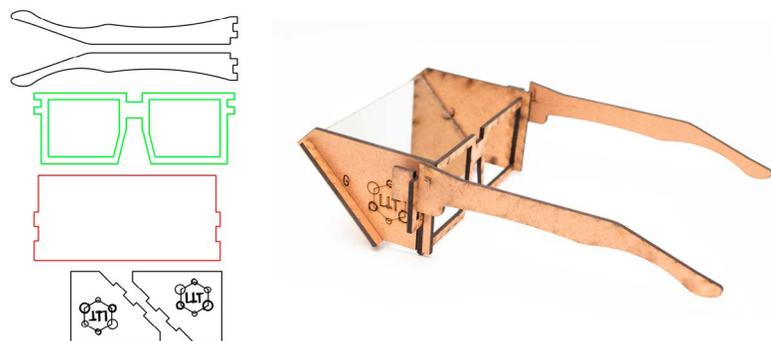


Imagen 57. Lentes dispositivo LIT.
Fuente: Diseño vectorial y prototipo del Dispositivo Lentes LIT. Pascuas, T y Patiño, M (2020).
Caption: Dispositivo Lentes LIT, un instrumento para alterar el ángulo de inclinación con el que se observa la ciudad.

- Auricular LIT

Con el uso del Auricular LIT se pretende priorizar el sentido de la escucha, al que en pocas ocasiones se le da importancia cuando se está en el espacio público, este dispositivo invita a permitirse descubrir la ciudad desde lo sonoro, amplificando y focalizando los ruidos que se generan en esta.

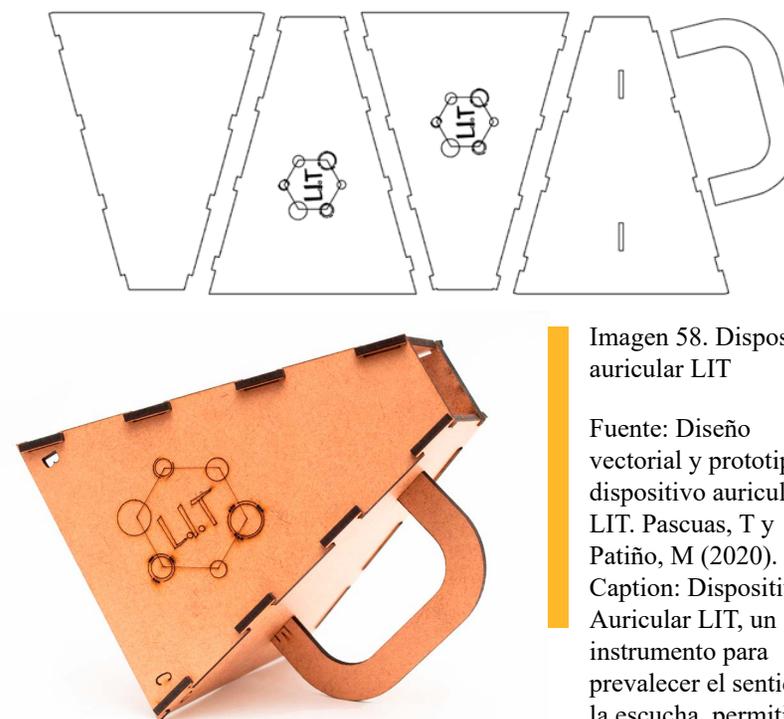


Imagen 58. Dispositivo auricular LIT

Fuente: Diseño vectorial y prototipo del dispositivo auricular LIT. Pascuas, T y Patiño, M (2020).
Caption: Dispositivo Auricular LIT, un instrumento para prevalecer el sentido de la escucha, permitiendo leer la ciudad desde sus ruidos y paisajes sonoros.

- Postales Sonoras:

Las postales pensadas en el Lado A, tendrían una fotografía de las personas encima del caballo de madera, con la cartografía de la plaza de fondo (cartografías que realizarían las personas en la sesión #1). Fueron ajustadas y diseñadas con los mapas digitales que compartieron mediante el reto número 1 en instagram. Además, incluye un pequeño mensaje, transcripción de los audios de las anécdotas enviadas como parte del 2 reto de instagram, junto con el QR enlazado para escuchar el audio completo desde la cuenta de Instagram.

- Mapa LIT:

Mapa para vivir una deriva en la ciudad, donde se presentan algunas indicaciones para hacerlo en compañía del azar. Incluye un dado y stickers.

- Stickers:

Stickers de los personajes de la Plaza, dibujados por las personas, como resultado del reto número 3 en instagram.

- LITbreta:

Es una libreta para escribir aquellas anécdotas vividas en los experimentos o derivas del laboratorio. Incluye lapicero.

- Instrucciones de uso de los dispositivos:

3 flayers con las instrucciones para armar y usar los Lentes LIT, Cámara LIT y Auricular LIT.

- Bienvenida:

1 Flyer que resume la intención del KIT, con la ruta para vivir la experiencia.

-Caja Contenedora:

Caja hexagonal que se traduce en la versión personal del Dispositivo Recolector de Narraciones de LIT, en la que se encuentran los dispositivos, postales y Stickers.

De esta manera, se pretende incentivar a comprender y experimentar la ciudad desde una óptica diferente, dando apertura a recordar la ciudad, narrarla y crearla desde la transmedialidad y la cocreación.

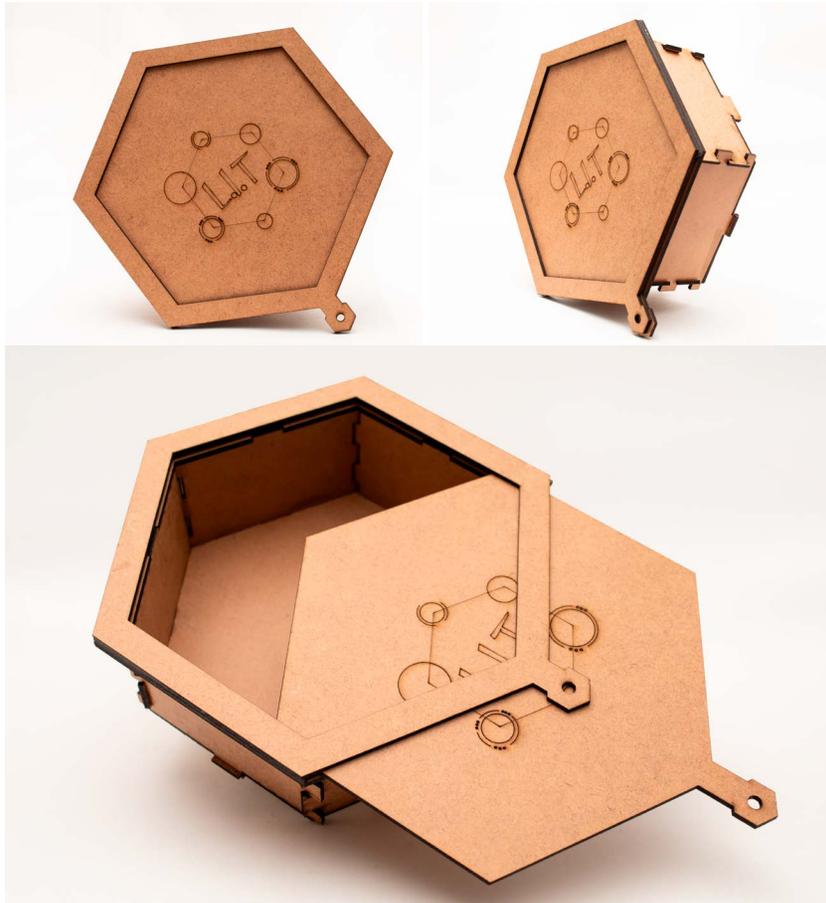


Imagen 59. Caja Hexagonal LIT.

Fuente: Boceto: Diseño vectorial de la Caja Hexagonal LIT.
 Pascuas, T y Patiño, M (2020).

Caption: Caja contenedora del Kit Para Una Estética
 Transmedia En La Ciudad

4 BIBLIOGRAFÍA

Agudelo N., Pulgarín S. (2016) Sistema intertextual transmedia en Hora de aventura: análisis y aplicaciones conceptuales del universo transmedia y expansiones narrativas. En Montoya, D., Vásquez M. (Ed.). (2016) Comunicación transmedia: análisis de casos en contexto de ficción y no ficción (pp. 55-64). Medellín, Colombia: Fondo Editorial Universidad EAFIT.

Calvino, Italo, (1972) . Las ciudades invisibles (en italiano, Le città invisibili). (Giulio Einaudi. Italia.

Careri, Francesco, (2002). El andar como práctica estética. Editorial Gustavo Gili SL.

Bourriaud, Nicolas. (2007). Postproducción. Buenos Aires, Argentina. Adriana Hidalgo Editora

Hernandez G. Iliana (2013) La creación artística y su relación con la investigación y la innovación. Ponencia en el marco del XII Congreso “La investigación en la Pontificia Universidad Javeriana”

Huizinga, J.(2004) Homo Ludens. Buenos Aires, Argentina. Emecé Editores S.A.

Jenkins, H. (2006) Convergence Culture: Cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Hermida, P (Trad., 2008) Barcelona, España, Editorial Paidós.

Laddaga, Reinaldo. (2010). Estética de laboratorio: Estrategias de las artes del presente. Adriana Hidalgo Editora. Buenos Aires, Argentina.

Levy, Pierre. (2004) Inteligencia colectiva: por una antropología

del ciberespacio. Traducción del francés por Felino Martínez Álvarez. Washington.

Mandoki, Katya (2008). Categorías elementos para el análisis estético. En *Estética cotidiana y juegos de la cultura*(171). México: Conaculta Fonca.

Montoya, G. (9 de julio de 2020) Reflexión de la Prosaica según Mandoki, (asesoría en dirección de tesis) Pereira. Colombia.

Montoya, D., Vásquez M. (Ed.). (2016) *Comunicación transmedia: análisis de casos en contexto de ficción y no ficción*. Medellín, Colombia: Fondo Editorial Universidad EAFIT.

Montoya, Vásquez y Salinas (2013) *Sistemas intertextuales transmedia: Exploraciones contextuales y aproximaciones investigativas*. Revista Co-herencia Vol. 10, No 18, pp. 137-159. Medellín, Colombia.

Salinas, H. (2016) *El man es Germán como sistema intertextual*

transmedia: análisis de un caso colombiano. En Montoya, D., Vásquez M. (Ed.). (2016) *Comunicación transmedia: análisis de casos en contexto de ficción y no ficción* (pp. 15-41). Medellín, Colombia: Fondo Editorial Universidad EAFIT.

Sinclair P., Cristofol J., & Biserna E. (2015) *About Locus Sonuns: Website Locus Souns*. Paris, Francia. Recuperado de: <http://locusonus.org/wiki/index.php?page=About.en>

Suescún, F. (2015) *Contexto de sensibilidad en la vida cotidiana, matrices de la prosaica: Un modelo de análisis para las estéticas expandidas*. Revista colombiana de pensamiento estético e historia del arte. Edición número 2, enero-junio. Pág. 98-120. Medellín, Colombia.

Rojas A., Bejarano J. 2014. Nota de editores. Revista Medelab *Laboratorios creativos en red*. pág. 4. Recuperado de:

<https://issuu.com/elpuertomammpublicaciones/docs/medelab2013>

Rubio, Harmida. (2016). La ciudad de los relatos: La transformación de la ciudad a través de la narrativa (Tesis Doctoral). Universidad Autónoma Metropolitana. Azcapotzalco, México.

Rubio Gutiérrez, Harmida. (2015) La ciudad de los relatos: la transformación de la ciudad y sus lugares a partir de la narrativa. (Seminario Internacional de Investigación en Urbanismo) “VII Seminario Internacional de Investigación en Urbanismo, Barcelona-Montevideo, junio 2015” Universidad Politécnica de Catalunya Barcelonatech, España.

4 REFERENCIAS

Soloaga C., Marotta Y. (2011-2020) Vj Suave. Brasil. Recuperado en: <http://vjsuave.com/about/>

LABCDMX (2013-2016) Laboratorio para la ciudad. CDMX, México. Recuperado en: <http://labcd.mx/>

MediaLab-Prado (2016) Experimenta Distrito. Madrid. España. Recuperado en: <https://www.medialab-prado.es/programas/experimenta-distrito>

Parque Explora (2017). El exploratorio. Medellín, Colombia. Recuperado en: <http://www.parqueexplora.org/exposiciones-y-actividades/espacios/exploratorio>

Godoy, F.(2012) Audiomapa: Cartografías Sonoras. Valparaíso, Chile. Recuperado de: <http://www.audiomapa.org/>

Iconoclasistas (2020) Mapeo Colectivo. Buenos Aires, Argentina. Recuperado en: <https://iconoclasistas.net/>

Quevedo, H. (17 de febrero de 2017) Switch Off : Esta instalación audiovisual basada en Kubrick es una oda a la geometría y la luz. CDMX, México. Recuperado en: https://creators.vice.com/es_mx/article/nz9zwb/esta-instalacion-audiovisual-basada-en-kubrick-es-una-oda-a-la-geometria-y-la-luz

Gran Hotel Pereira. (2020) Casas patrimoniales de la ciudad de la ciudad de Pereira. Risaralda. Colombia. Recuperado en: <http://www.granhotelpereira.com/casas-patrimoniales-de-la-ciudad/>

El Puerto MAMM.(10 de marzo de 2014).Medelab laboratorios creativos en red. Medellín. Colombia. Recuperado de: <https://issuu.com/elpuertomammpublicaciones/docs/medelab2013>

¿Cuáles son los hallazgos?

CONCLUSIONES

Llegar a las últimas líneas, es retomar el punto de inicio para revisar el proceso vivido, por ello es preciso traer nuevamente los anteriores capítulos, (Para Recordar, Para Crear Memoria, Para Narrar, Crear y Experimentar) entre los cuales se fueron asentando las bases para avanzar en el proceso de investigación-creación, integrando las palabras que luego serían conceptos y finalmente las categorías a dar luz en el recorrido de deriva de un Laboratorio Itinerante En La Ciudad. Es por ello, que al mirar atrás concluimos que:



1

La ciudad es un dispositivo semiótico, un discurso, tejido entre las relaciones y acciones urbanas, un texto conflictivo vivo, formado por mitologemas, contenidos por relatos de origen, por ello una obra colectiva inagotable.



2

El acto de creación -poiesis- no deberá reducirse al campo artístico, por el contrario, ha de reconocerse en cualquier ámbito social, como un acto de resistencia a lo antecedido, como respuesta a un proceso creativo e imaginativo, producido desde la libertad y la intuición.



3

La ciudad es un lugar desde el que se gestan narrativas transmedia, pues su historia se lee desde lo arquitectónico, lo pictórico, lo monumental, lo relacional, lo textual, lo digital, lo olfativo, lo sonoro, lo geográfico, lo ocasional, lo planeado, lo individual y lo colectivo. No obstante, no solo habla de ella, da vida a personajes, leyendas, anécdotas, que aunque sí alimentan su historia, tienen una trama propia atractiva y memorable.

4

La transmedialidad es inherente al ser humano y por ende a la comunicación, tiene origen desde antes de la virtualidad y no se restringe a una estrategia de mercadeo, ni plataformas digitales; se experimenta desde lo colectivo, lo cívico y lo co-creativo y se viene gestando como producto de la interacción, participación y entusiasmo de la comunidad por la creación de narrativas, como producto de sus afecciones perceptivas. Es por tanto, un adjetivo que enmarca una narración diversificada en múltiples plataformas, lenguajes y materialidades, que se amplía desde el mismo ciclo continuo de la comunicación: decodificación-codificación, doble vía que transitan los usuarios, siendo co-creadores y por tanto una piezas esenciales en la ecuación.

5

La estética se expande más allá del contexto artístico, trasciende las fronteras de la institucionalidad del museo o espacios de exposición; para complementar las acciones simbólicas que describen la vida cotidiana, como se observa en la prosaica propuesta por Mandoki, reconociendo que es aquello que se percibe desde la sensibilidad del sujeto que deja en él una huella o marca y esta es expuesta al exterior, es decir, un proceso de conexión con el exterior, apropiación de aquellos estímulos que junto a la experiencia individual plantea un cambio interno y este es expuesto desde gestos, acciones o actos del sujeto, llegando así a tener un proceso de intercambio con el mundo que lo rodea.

6

Los experimentos además de validar, también refutan metodologías e hipótesis planteadas, por lo tanto un experimento fallido es una oportunidad para gestar nuevos conocimientos y replantear las estrategias implementadas. El potencial de un laboratorio está dado mediante los experimentos que se desarrollan en él, que tienen la capacidad de crear, no sólo obras, sino conocimientos que den apertura a nuevos interrogantes y posibles rutas.

