

UNIVERSIDAD DE GRANADA

Escuela de Doctorado de Humanidades, Ciencias Sociales y Jurídicas
Programa de Doctorado en Artes y Educación (B27.56.1)



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

Tesis de Doctorado presentada por
Edward Jimeno Guerrero Chinome

Título de la tesis

PALIMPSESTO URBANO

**El proceso editorial como metodología de investigación
y enseñanza para re-construir ciudad**

Directora de la Tesis

Rafaèle Genet Verney (Universidad de Granada)

Granada, 2021

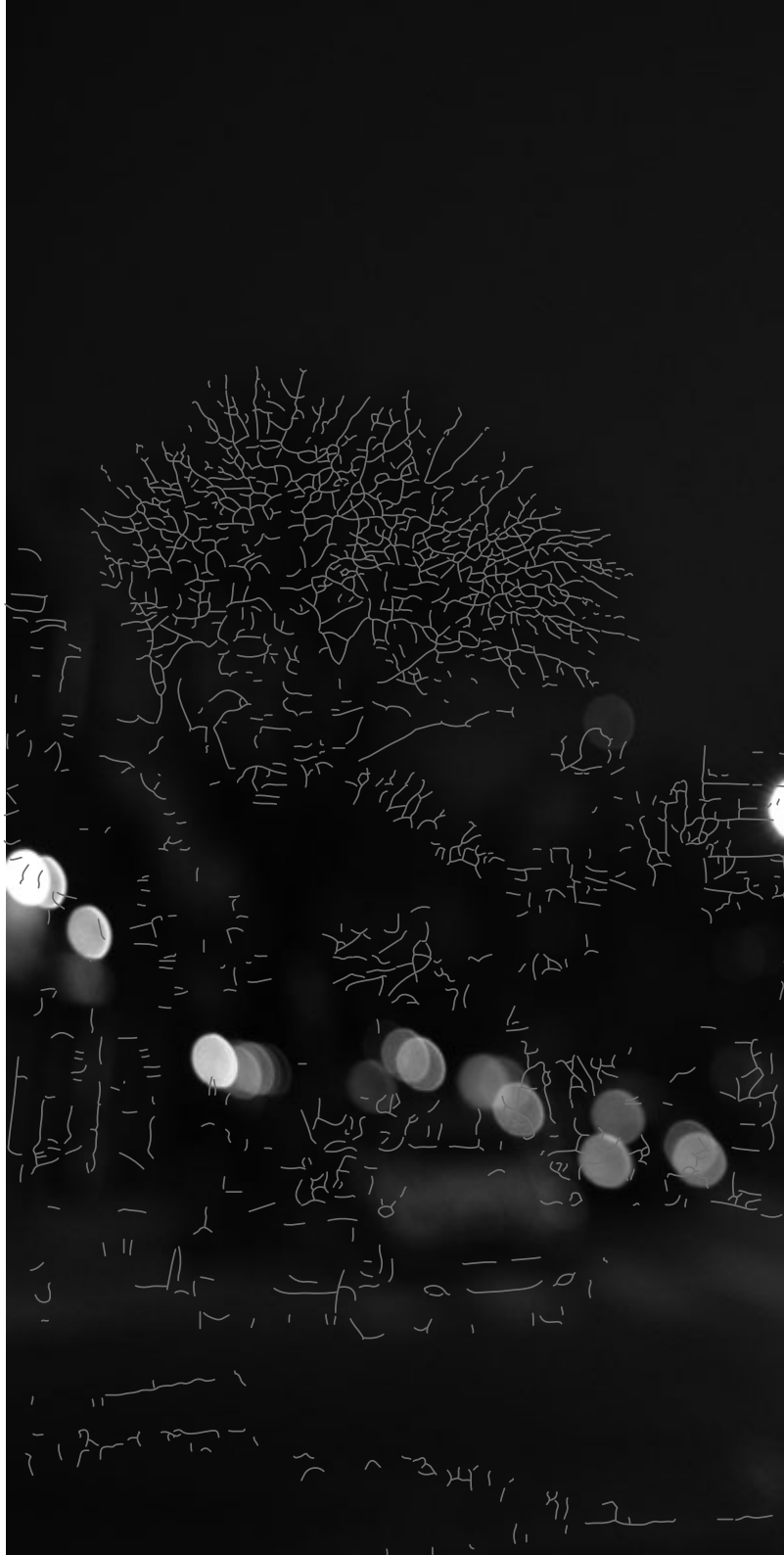
Editor: Universidad de Granada. Tesis Doctorales

Autor: Edward Jimeno Guerrero Chinome

ISBN: 978-84-1306-983-8

URI: <http://hdl.handle.net/10481/70132>

Fotografía independiente _ Guerrero, E. (2019)
Buenos Aires | Argentina [027]







**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

Tesis Doctoral:

**PALIMPSESTO URBANO. El proceso editorial como metodología
de investigación y enseñanza para re-construir ciudad.**

Edward Jimeno Guerrero Chinome

Tesis Doctoral dirigida por **Rafaèle Genet Verney**

Universidad de Granada

Programa de Doctorado en Artes y Educación (B27.56.1)

Diseño y diagramación:

Edward Jimeno Guerrero Chinome | guerrerochinome@gmail.com

Fotografía de portada:

Buenos Aires / Argentina [014] _ Guerrero, E. (2019)

En el diseño se usaron caracteres de las familias tipográficas:

chinomefont y **Roboto**

Granada | Bogotá D.C.

2021



Fotografía independiente _ Guerrero, E. (2014)
Cádiz | España [002]

Agradecimientos

Al que permite que estas oportunidades se presenten.

A mi madre **Rosa** por regalarme las primeras indicaciones para moverme por la urbe; a mi hermana **Emilse** con quién vivimos las primeras experiencias al viajar en bus y a mi hermana **Katherine** con quién elegimos la bici como medio de transporte en estos últimos años. A estas tres mujeres les agradezco su apoyo y compañía permanente para llevar a cabo este proceso creativo.

A **Rafaèle** por escuchar del proyecto hace algunos años y creer en esta investigación. A Marcelo, Boris y Andrea, maestros y compañeros docentes que me abrieron las puertas de sus clases para conversar sobre la urbe y realizar algunas actividades con sus estudiantes.

A mis amigos y familiares en Bogotá, Toluca y Granada, con quienes hemos aprendido a caminar/leer el espacio ciudad. A todos los amigos de viaje ubicados en otras ciudades, sin ellos y sus experiencias no serían tan interesantes los desplazamientos urbanos.

A todos los que están dispuestos a recorrer la urbe.



Fotografía independiente _ Guerrero, E. (2018)
Granada | España [005]

Resumen

Palimpsesto Urbano. El proceso editorial como metodología de investigación y enseñanza para re-construir ciudad, es una investigación que se enfoca en plantear estrategias para investigar, enseñar y crear/diseñar. La indagación del **espacio ciudad** es la temática central de un proceso creativo, a partir de los imaginarios urbanos, los fenómenos visuales y la experiencia estética urbana. La imagen como un constructo de conocimiento, la ciudad como un espacio mental y el recorrido urbano como una forma de interpretar el texto-ciudad, son claves que también dirigen la comprensión de la propuesta.

La Investigación Educativa Basada en Artes con un sentido A/R/Tográfico, es el territorio metodológico que guía el análisis, presentando tres vectores rizomáticos: uno, teórico/investigativo, que proviene del análisis de la imagen; otro práctico/artístico, re/conociendo al proceso creativo: *trazado, composición, perspectiva*; y uno educativo/empírico, aportado desde el ejercicio docente en las artes y el diseño visual.

Como resultado de la investigación se conforman cuatro Palimpsestos Urbanos, derivados de herramientas del diseño: *.gif*, ilustración, cartografía e infografía. Cada Palimpsesto entendido como un artefacto visual, re/construye la imagen ciudad desde la experiencia estética del **recorrido urbano**.

Palabras clave:

ciudad, recorrido urbano, proceso editorial, ABER, a/r/tografía.

Introducción	13
Primera Parte	18
Nota Previa	19
- Diseño/Imagen: una primera investigación	21
- ¿Por qué un proceso editorial?	22
- Estructura del proceso editorial	24
- El asunto de lo urbano en el proceso editorial: una experiencia accidental	25
- La experiencia accidental como experiencia estética	30
- Sobre re/construir ciudad	31
Capítulo 1. Derrotero [Delimitación de la investigación]	34
- Hipótesis	35
- Objetivos	36
- Metodología	39
- Algunas propuestas a/r/tográficas	48
- Los participantes	50
- Los instrumentos	51
- Laboratorio y Proceso Creativo	58
Sobre el aula como laboratorio	58
Sobre el proceso creativo: técnica / pensamiento	60
- Primeras experiencias...	63
Capítulo 2. Trazado [El derrotero de un recorrido]	118
- Libro: texto, lector y práctica de lectura	122
- La ciudad como texto	125
- El transeúnte como lector	127
- El recorrido urbano como práctica de lectura	130
Capítulo 3. Composición	134
- Una etapa de edición	135
- La calle un medio de experimentación visual	136
- Recorridos urbanos, laberintos para pensar ciudad	143
- Imagen registro	146
- Imagen momento	150
- Imagen hipertexto	156

Capítulo 4. Perspectiva	168
- Perspectiva: una propuesta sobre ciudad.....	170
- Un espacio mental re/construido visualmente.....	171
- Una definición contemporánea de ciudad.....	178
- Espacio liso y estriado.....	191
- Lectura urbana y el juego hermenéutico.....	193
- Perspectiva: Ciudad = Palimpsesto	199
Segunda Parte _ Palimpsestos Urbanos	206
Palimpsesto Urbano #1 _ .gif ciudad	208
- Experiencia 1: pensar ciudad desde la imagen en movimiento.....	210
- Experiencia 2: Caminata Urbana y .gif...	256
Palimpsesto Urbano #2 _ cartografía ciudad	272
- Experiencia 1: mapeo, cartografía e investigación	275
- La cartografía como instrumento contemporáneo	281
- Experiencia 2: Cartografía – <i>Flat Lay</i>	299
Palimpsesto Urbano #3 _ dibujo panorámico	318
- Experiencia 1: dibujo y patrimonio	319
- Panorámico... Una aproximación al método de Germán Samper.....	322
- Otros referentes.....	331
- Experiencia 2: Palimpsesto Urbano – Panorámico.....	341
Palimpsesto Urbano #4 _ infografía ciudad	366
- El viaje, un palimpsesto visual	367
- Infografía y ciudad	372
- Experiencia 1: Diseño/Recorrido/Infografía	382
- Experiencia 2: ciudad _ dibujo _ texto.....	392
Conclusiones	405
Conclusiones Visuales	414
Bibliografía	466
Apéndice: Participantes	488



Introducción

La presente investigación deriva de la producción de imágenes, las estrategias educativas y la generación del conocimiento en el campo de la práctica artística y el diseño visual. Trabajados de manera simultánea, estos elementos definen un valioso territorio de exploración. En medio de este escenario la ciudad se presenta como la temática de indagación, proponiéndola como un espacio flexible, diverso y favorable para realizar recorridos cotidianos. Las diferentes conexiones que surgen en este análisis, se perciben como una atmósfera rizomática que detona una superposición de serendipias para expresar una posible definición de ciudad.

Con un carácter a/r/tográfico, la investigación es modulada por tres vectores que van definiendo el camino de estudio. El vector teórico/investigativo, fundamentado por los estudios de la visualidad contemporánea, permite mantener una posición crítica de la imagen en el contexto de lo urbano. El vector práctico/artístico, refleja la narrativa personal desde el diseño editorial, re/pensando el objeto libro y extendiendo sus límites, tanto creativos como conceptuales. El vector educativo/empírico, reúne y propone acciones desde la enseñanza artística para reflexionar sobre ciudad y re/presentar las múltiples lecturas de la imagen urbana.

De otro lado, la construcción de la investigación ha sido concebida alrededor de tres claves de pensamiento. La primera, refiere a la concepción de **la imagen como un constructo de conocimiento**. En este sentido se precisa a la imagen como un acontecimiento, comprendiéndola en un sentido más amplio al solamente visual. Su análisis propone una conexión entre la experiencia estética y el acontecer urbano.

La segunda, propone a **la ciudad como un espacio mental**. Su configuración, se establece a partir del encuentro del transeúnte con la imagen urbana. Esta acción genera una estructura compuesta por memoria, sensibilidad y hechos cotidianos, que conectados de manera rizomática, visibilizan una compleja red de pensamiento.

Y la tercera, plantea **el recorrido urbano como una forma para interpretar ciudad**. De esta manera el desplazamiento es el principal instrumento para leerla. Como práctica cotidiana, es una herramienta vital para experimentar la imagen, llevándola al escenario de la educación y la creación artística, permitiendo al lector/transeúnte construir, deconstruir y re/construir su espacio ciudad.

Bajo estas tres claves se define el contenido de la investigación, el cual se divide en dos partes. La primera, comprende dos dimensiones de estudio: una que analiza un proceso creativo que deriva del diseño gráfico editorial y otra, que propone algunas cuestiones clave para interpretar la urbe. En dicho camino, los apartados capitulares marcan las etapas del proceso, planteando espacios abiertos para ubicar elementos conceptuales/experienciales, así como artísticos/creativos. En general, el desarrollo procesual se aprecia como un esquema en espiral, cuya secuencialidad lineal es interrumpida al presentarse conexiones en diferentes niveles, ampliando el escenario de discusión y modificando los recorridos iniciales.

En esta primera parte y seguido de una *Nota Previa* que describe la afectación personal que detona esta investigación, el capítulo 1. *Derrotero de la Investigación* ofrece un recorrido por la guía metodológica de estudio. Este capítulo, además de señalar los objetivos, instrumentos y participantes, también relaciona algunas experiencias a/r/tográficas comprendidas bajo la noción de proceso creativo y la referenciación del aula como laboratorio de exploración.

Los siguientes tres capítulos relacionan el cuerpo teórico de la investigación, manteniendo un vínculo con las etapas del proceso creativo estudiado. El capítulo 2 *Trazado*, propone una metáfora conceptual entre el libro y la ciudad. Como instantes iniciales de una producción editorial, este capítulo ofrece los lineamientos para conectar la experiencia del recorrido con el acontecimiento urbano bajo un esquema proveniente de la teoría literaria.

El capítulo 3 *Composición*, recopila registros narrativos y visuales sobre la ciudad, asimilando el trabajo del editor de texto. Este capítulo intenta generar una clasificación de las experiencias obtenidas desde la lectura urbana, teniendo en cuenta intervenciones callejeras con un enfoque artístico y algunas experiencias propias del andar urbano. Para cerrar la primera parte, el capítulo 4 *Perspectiva*, propone una relación entre teoría y práctica reflexionando en el espacio ciudad. Allí, la noción del juego interpretativo se une con la idea de lo liso y estriado de la urbe, conformando una estructura de palimpsesto para la generación de propuestas visuales.

La segunda parte se sitúa alrededor de la Investigación Educativa Basada en Artes, y toca algunos elementos de la práctica a/r/tográfica. Trabajando con algunas herramientas del diseño [animación – ilustración – cartografía – infografía], se consolidan 4 *Palimpsestos Urbanos* que corresponde con la parte empírica de la propuesta. Cada *Palimpsesto* propone una creación/investigación artística, desde el espacio pedagógico y con la intención de reflexionar en la propuesta *Ciudad Mental*. Este trabajo, desencadena una serie de propuestas visuales que identifican el aporte del pensamiento artístico, proponiendo nuevos instrumentos para re/presentar, crear y poner en perspectiva la temática de lo urbano.

El *Palimpsesto #1*, propone ejercicios en torno al recurso fotográfico para registrar visualmente la experiencia del andar urbano. El desplazamiento se realiza sobre el *.gif* animado, convirtiéndolo en un instrumento para in-

investigar y crear ciudad. Por su parte el *Palimpsesto #2*, plantea una indagación sobre la cartografía como una técnica gráfica y visual para describir el espacio. Allí, la acción propone una suerte de atlas cartográfico conformado desde imagen, memoria y desplazamiento urbano.

El *Palimpsesto #3*, relaciona la práctica del dibujo ilustrativo arquitectónico. Esta especie de descripción visual del espacio, se traslada sobre el dibujo panorámico para generar una composición de ciudad, planteada en una producción editorial y en una pieza audiovisual. Finalmente, el *Palimpsesto #4*, hace un corto acercamiento hacia la infografía como una herramienta de representación visual. La propuesta establece una conexión entre la estética de los urbanos, la comunicación gráfica y el sentido de la acción artística.

Por último, es necesario mencionar que en algunas frases que conforman este documento, se encuentran palabras separadas por el signo / [barra diagonal], como una metáfora de los límites posibles/imposibles en la semántica del lenguaje narrativo/textual. Su uso, ofrece al lector/transeúnte la posibilidad de elegir el término que crea conveniente en la re/construcción de su perspectiva urbana. Esta estructura gramatical, establece una analogía activa con la metodología a/r/tográfica, en donde el espacio de exploración se sitúa en las fronteras de sus campos de acción [creación artística, investigación, enseñanza] separados con dicho signo. De otro lado, los dispositivos que involucran imágenes en movimiento se encuentran disponibles en la web. Para enlazarlos se ha ubicado un ícono gráfico que vincula digitalmente el respectivo artefacto visual.

Así, se espera que la lectura/recorrido por este texto/imagen, planteada en un estilo híbrido entre ensayo y documento académico, permita al lector/transeúnte poner en perspectiva el espacio ciudad, re/conociendo las diferentes capas que determinan la re/construcción de este Palimpsesto Urbano. ◆



Fotografía independiente _ Guerrero, E. (2013)
Guadalajara | México [003]

Primera parte _

“La Ciudad es una para el que pasa sin entrar,
y otra para el que está preso en ella;
una es la ciudad a la que se llega la primera vez,
otra la que se deja para no volver,
cada una merece un nombre diferente.”

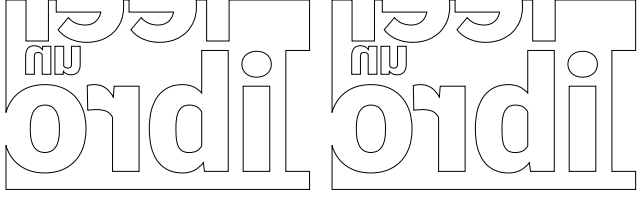
(Calvino, 2020 [1972]).

Nota previa

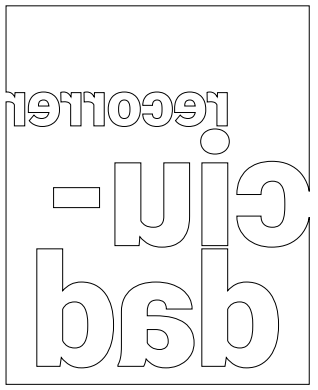
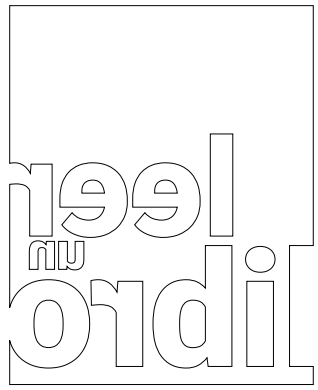
El recorrido, la imagen de ciudad y la experiencia urbana, son elementos que han motivado esta investigación. Pensarlos de manera compleja, ha permitido identificar que se trata más que de pasos y destinos, líneas continuas y mapas, o simples secuencias narrativas. Su indagación constante re/construye una perspectiva sobre el espacio/tiempo: ciudad.

Así, formular una estrategia para enseñar e investigar ciudad en el activo escenario de las disciplinas creativas, ha dado forma a una serie de metáforas, empleadas posteriormente, para analizar la producción de imágenes que se origina mediante la práctica artística. Estas metáforas también son desplazadas a los dispositivos visuales. Por ejemplo, *Leer un libro – recorrer ciudad*, formula un paralelo metafórico entre el acto de leer un libro y la acción de recorrer la ciudad, proponiendo una recreación mental de la lectura urbana. En esta investigación las metáforas construidas generan paralelos conceptuales entre el texto/ciudad, desde el laboratorio/aula y teniendo en cuenta el proceso creativo/proceso de pensamiento. Dichas construcciones, conforman una estrategia a/r/tográfica alrededor del pensamiento de la urbe.

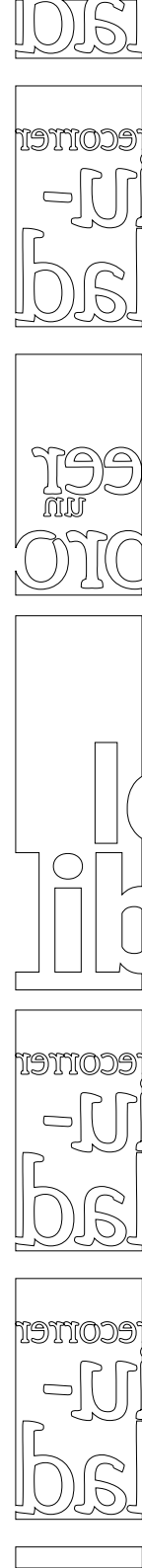
recorrer ciu- dad



Estar frente a un **LIBRO**, es remitirse a pensar.
Leer un **LIBRO**, es entrarse en terrenos
de sensibilidades, reconocer apropiaciones
para transmitirlos, establecer códigos y gramáticas.
Leer un **LIBRO**, es caminar entre las líneas de texto,
reconstruir narraciones, construir sentidos,
permitir que el pensamiento y la imaginación
converjan en un espacio, en un tiempo;
dejarse seducir por lo no planeado de la lectura.



Estar frente a las experiencias en la **CIUDAD**,
es remitirse a pensar. Transitar por la **CIUDAD**,
es entrarse en terrenos de sensibilidades,
reconocer apropiaciones para transmitirlos,
establecer códigos y gramáticas. Leer la **CIUDAD**,
es caminar entre sus calles, reconstruir narraciones,
construir sentidos, permitir que el pensamiento
y la imaginación converjan en un espacio, en un tiempo;
dejarse seducir por lo no planeado de la cotidianidad.



Diseño/Imagen: una primera investigación

El antecedente vital del presente estudio, se enmarca dentro de la investigación previa *Recorridos urbanos, claves para reconstruir la ciudad* (Guerrero, 2014), el cual señala el transcurso desde la práctica comercial del diseño gráfico editorial hacia la práctica teórica/conceptual académica, manteniendo como vínculo la producción de imágenes y su aporte a la visualidad contemporánea en el contexto de ciudad. Esta primera investigación, indagó que en algunas instituciones educativas, el diseño gráfico se plantea como una profesión dedicada al universo visual, pero sus metodologías solo plantean procedimientos técnicos y repetitivos. En este escenario, la búsqueda de un argumento que permita la generación de nuevas formas de pensar y crear, así como de estrategias y conceptos, quedaría relegada a un segundo y tercer plano. La propuesta consistió en desplazar el ejercicio profesional, enmarcado por la funcionalidad tecnológica y comercial, hacia una estrategia de investigación – creación consiente, innovadora y crítica, tomando como fuente de análisis los Estudios Visuales.

La generación de nuevos métodos de análisis para la cultura y la producción visual, propiciando una visión transformadora del pensamiento tradicional dentro de la historia del arte, es uno de los objetivos de los Estudios de la Visualidad Contemporánea (Brea, 2005). Este propósito, se presenta como una herramienta que posibilita la transformación de modelos de pensamiento convencional en el diseño gráfico o en otras disciplinas creativas, desafiando las tendencias tradicionales y divulgando nuevas formas de comprender y producir la imagen.

La inserción del investigador en la práctica editorial así como la conexión interdisciplinar, propusieron un discurso interesante con respecto al papel de la comunicación visual en la actualidad académica y profesional. El argumento se basó en la reorientación epistemológica de la imagen, los

◆ Ilustración tipográfica
Guerrero, E. (2020)
Leer un libro – Recorrer ciudad

elementos culturales de la cotidianidad y la política visual, mostrando un estado consiente de pertenencia, acción y planeación para los procesos de pensamiento visual, vinculados no sólo a instancias académicas, sino también a instancias del mundo en general.

El panorama descrito amplió los límites disciplinares, intentando ver más allá de la mera praxis del diseñador gráfico y de la funcionalidad objetual, para vincular espacios invisibles del proceso creativo y de la producción visual. “Las imágenes pueden ser elementos que se mueven dentro y fuera de diferentes contextos, se liberan de su origen y de su procedencia, pueden ser tomadas desde diferentes aspectos” (Buck-Morss, 2005, p. 154). Centrando la atención en la imagen, el estudio le atribuyó propiedades de mediación entre las ideas y los objetos, o entre elementos mentales y no mentales, concibiendo las nuevas producciones visuales como mecanismos complejos que además involucran la experiencia estética de su creador.

Esta primera investigación, reconoce que el universo de la imagen debe ser pensado más allá de su mera superficialidad, pues este se presenta como todo un acontecimiento que desdibuja las fronteras del lenguaje. En ese punto el enfoque se mantuvo, en la imposibilidad de analizar una relación de la palabra/texto sin tener en cuenta a la imagen, permitiendo ver que las palabras funcionan como imágenes y que sus significados no son solo mediados por el lenguaje textual. Estas ideas vinculadas también con el espacio urbano, se retoman en la presente Investigación, extendiendo su implicación hacia la práctica a/r/tográfica.

¿Por qué un proceso editorial?

Los procesos para determinar una publicación editorial están dados a partir de varios pasos, con el fin de generar objetos de calidad que luego

son comercializados. Para ello, las casas editoriales mantienen en sus equipos de trabajo un determinado número de profesionales de diferentes áreas, procurando una conversación interdisciplinar entre sus miembros, con el propósito de observar el amplio panorama del mercado y diversificar los productos. De manera similar, esta Investigación se enmarca dentro del ambiente interdisciplinar, relacionando el análisis visual urbano con la práctica pedagógica artística. Esta acción, favorece la comprensión del fenómeno ciudad y resalta los elementos socioculturales allí inscritos, para luego traducirlos al espectro de la imagen.

El método empleado para organizar la información en el estudio deriva del sector editorial, área encargada de la producción y comercialización de objetos libro y que ha sido la especialidad profesional del investigador¹. Al conocer de cerca la estructura de esta industria, se pudieron identificar etapas procesuales, que en su momento se comprendieron como la secuencia de un proceso creativo y que posteriormente, se metaforizaron en un proceso epistemológico con el objetivo de analizar el acontecimiento urbano.

¹ Revistas institucionales, textos escolares, catálogos, libros de gran formato y de formato turístico, fueron algunos de los proyectos en los que se participó como diseñador gráfico/diagramador visual. El equipo de trabajo de la sección Arte, encabezado en su mayoría por publicistas y fotógrafos, parecía aislar a diagramadores de las etapas de planeación de las propuestas editoriales. Entonces, el diagramador se incorporaba al proyecto editorial cuando ya existía una planeación esquemática detallada. Este hecho, re/definió al oficio desde lo práctico y procedimental, con el fin de proporcionar una estética visual y funcional para el producto editorial: libro. Actualmente, con el auge de los nuevos medios de comunicación y el desarrollo de los entornos digitales, dichos esquemas intentar hacer uso del *design tinkering* y a manera de *medialab* procuran incorporar a todos los miembros del equipo desde el inicio del proceso. Este cambio metodológico de producción fue retomado en el TTG *Recorridos Urbanos*, explorando en todas las etapas del proceso editorial y buscando las diferentes conexiones que se presentan en la construcción del objeto libro. Finalmente, el proceso editorial se desplazó como un método de análisis y el producto fue comprendido como la re/construcción de imagen ciudad.

De esta manera, el proceso editorial como un proceso de creación/pensamiento, se visualizó con características cíclicas y flexibles, de un lado permitiendo la deconstrucción, construcción y reconstrucción de discursos y narrativas urbanas, y por otro lado vinculando la subjetividad de la experiencia estética presente en la acción creadora. Esta visión, reorienta la concepción de la producción visual desde el diseño, pero también desde otras disciplinas artísticas, al generar conciencia de los métodos propios de reflexión y producción.

Estructura del proceso editorial

Los procesos de producción editorial tienden a la secuencialidad por etapas, para mantener una línea de trabajo. Los nombres de las etapas se definen de acuerdo a los objetivos productivos y comerciales. Analizando las variables (conceptuales y funcionales), teniendo en cuenta la experiencia del investigador y referenciando el propio proceso creativo, esta Investigación define un proceso editorial conformado por tres etapas que funcionan como piezas clave de un engranaje en continua construcción: **Trazado**, **Composición** y **Perspectiva**.

Trazado se compone de los instantes iniciales de una planeación editorial en donde se conceptualiza la idea. En esta Investigación, *Trazado* bosqueja los lineamientos sobre los que se propone un estudio de ciudad a partir del recorrido urbano. En este espacio, las experiencias son analizadas desde el esquema texto = ciudad, lector = transeúnte, y práctica de lectura = recorrido urbano, dibujando un camino para comprender la experiencia estética en relación con la imagen visual. *Composición* relaciona las dinámicas existentes entre editor y texto. Recopilar registros visuales y narrativos, así como clasificar y organizar las lecturas urbanas, son actividades propias de

esta etapa de la Investigación. Aquí, la calle es vista como el territorio de encuentro con el acontecimiento visual. Las intervenciones artísticas y las propuestas pedagógicas en la ciudad, son otros referentes que se instalan en esta etapa el proceso. Finalmente, *Perspectiva* corresponde a la materialidad y puesta en el mercado del proyecto editorial. En esta Investigación, es un espacio para plasmar una mirada de ciudad por medio de la práctica artística y su la reflexión conceptual. La re/presentación generada, entendida como producción objetual, se compone tanto de características visuales como de discursos narrativos y experienciales.

Así, el proceso editorial se asume como un proceso de investigación/creación/enseñanza con un enfoque artístico, llevando a la comprensión de significantes para ser aprehendidos y dotando de un sentido complejo al transitar urbano, siendo este un pretexto para reflexionar en las acciones cotidianas presentes en la ciudad.

El asunto de lo urbano en el proceso editorial: una experiencia accidental

El habitante de la ciudad contemporánea está obligado a cumplir con extensas jornadas laborales, situándolo en burbujas de oficinas y limitando su experiencia estética urbana. Los desplazamientos que realiza al finalizar sus jornadas de trabajo, lo llevan a elegir opciones rápidas y funcionales para llegar a su destino. Luego de trazar desplazamientos, fijar rutas y establecer puntos clave, el habitante como transeúnte puede zambullirse en la ciudad y quedar expuesto a la experiencia del recorrido. Este punto es clave para que se sienta inscrito en el espacio y se considere parte del mismo. Por su parte, la acción del recorrido consecutivo le permite fijar rutinas cotidianas de desplazamiento, las cuales desde un nivel funcional solo lo llevan de un

20

minutos

Hace algunos años en la ciudad de Bogotá D.C., tenía un empleo que me ocupaba todo el día. El horario que disponía para la jornada de trabajo, comprendía desde las 7 a.m., hasta las 6 p.m., alrededor de 11 horas dedicadas a una compañía editorial. Todo el día permanecía frente a un computador diseñando textos escolares en una oficina, junto a un grupo de compañeros cumpliendo el mismo horario de trabajo. Justo a las 6 p.m., debía dirigirme a la universidad para continuar con los estudios de diseño gráfico.

La compañía en la cual trabajaba, estaba ubicada en la zona norte de la ciudad y para trasladarme a mi siguiente destino, debía recorrer alrededor de veinte cuadras hacía el centro. Así que tenía dos opciones. La primera consistía en abordar el transporte público, pero al seleccionar esta opción me sometía en avanzar por la Carrera Once, y esto sugería algunos problemas: esta vía posee aproximadamente un semáforo en cada esquina y por ser un horario de alta demanda de pasajeros y alta demanda vehicular, las interrupciones en el trayecto se duplicaban en relación a las detenciones que se debían hacer por cada semáforo; además, después del estrés de la oficina se sumaba el estrés de abordar el transporte público, sobrecupo, gritos, desesperación, ..., etc.

Mi segunda opción era caminar, pues el tiempo que me tomaría el recorrido en bus sería el mismo que haría al realizar el respectivo desplazamiento por mis propios medios. Durante los ocho meses que duró mi contrato elegí esta opción. Al principio, sólo me interesaba llegar lo más pronto posible, así que los recorridos intentaron encontrar una ruta rápida, recta, segura y eficiente. Con el transcurrir de los días, este recorrido ya se convertía en una "rutina ciudadana", pues se constituía en una marcha repetida por un camino conocido en ese espacio urbano (Silva, 2006:52). Pero, ¿cómo se podía alterar esa rutina? Si bien, la rutina laboral me creaba cierto malestar, ¿como impedir que la marcha por la ciudad, se convirtiera en otro malestar caótico de la vida en la ciudad (forma de vida acelerada y controlada por la tecnología)? La solución fue dada por los elementos visuales que afectaban esa marcha diaria.

punto a otro, pero desde un nivel interactivo le permiten relacionarse con el acontecer diario.

El *Relato/imagen 20 minutos*, señala la experiencia del caminar urbano luego de una jornada laboral. El recorrido, entendido como un croquis de desplazamiento (Silva, 2006), determina el interés por fijar una rutina funcional. La alteración de esta práctica mediante cualquier imagen, hace consciente el desplazamiento por la calle y despierta la acción del transeúnte. Este hecho, categorizado como **accidente visual** se define como un acontecimiento en el espacio ciudad que perturba el recorrido urbano (Guerrero, 2017a). La experiencia accidental del recorrido urbano relacionada en el *Relato/imagen 20 minutos*, fue traducida en la propuesta artística *Retazos* (página siguiente), empleando fragmentos de tela, hilos de color y botones para ropa, re/interpretando las zonas geográficas, el desplazamiento realizado y los accidentes visuales, respectivamente.

La presencia de acontecimientos accidentales permite la modificación de una rutina diaria, sacándola del control del transeúnte y de los patrones urbanísticos de la ciudad. Casas en deterioro, formas de vestir, caminantes extranjeros, carnavales de color en espacios verdes, olores, música, grafitis, avisos publicitarios, conversaciones, ruidos difusos, son algunos de los elementos en la ciudad que transforman el transitar sonámbulo en uno despierto (Joseph, 2002), disponiendo un escenario activo para ser leído y apropiado.

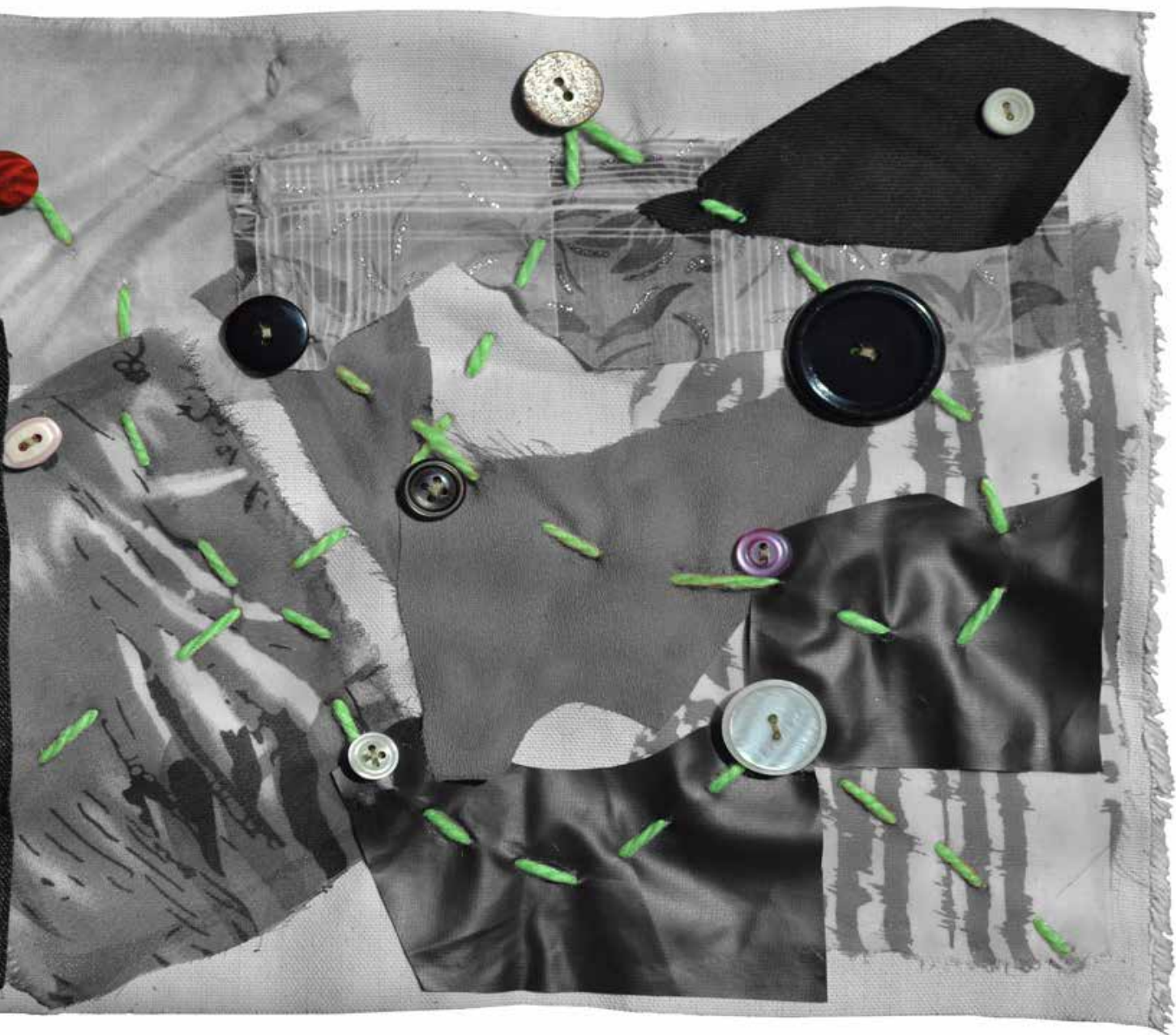
La lectura de estas situaciones es asumida en la Investigación como una atmósfera propicia para construir conocimiento de carácter artístico y sociocultural, pues se trata de un texto, que como un género editorial o un código de comportamiento, puede ser compartido en y por diversos medios sociales, pero que a su vez se puede utilizar y apropiar de maneras distintas (Chartier, 2006).



Fotoensayo. Guerrero, E. (2019)

Mapas

Compuesto por dos citas visuales de M. Lai: *La mapa di Colombo* (1983) y *Ció che non so* (1984), más el registro visual de *Retazos* (Guerrero, 2011), patchwork sobre tela.



De esta manera, el texto/ciudad está cargado de diferentes accidentes visuales que son leídos durante el andar urbano y se afianzan en la narrativa del transeúnte. Esto ofrece la posibilidad de trabajar con la relación entre lenguaje e imagen, asumiéndola como un constructo cultural complejo y muy presente en la visualidad contemporánea (Martínez, 2017). En este sentido, la imagen accidental leída por el transeúnte urbano y que propicia la re/construcción de ciudad, se ajusta como un objeto de estudio en esta Investigación, y se mueve al espacio de la re/presentación visual como una finalidad del proceso creativo editorial.

Lo accidental como experiencia estética

Lo accidental como algo no planeado, remite a diferentes maneras de vivir la urbe y de construir sentido. El *Relato/imagen 20 minutos*, también podría verse como el registro narrativo de un tránsito sin sentido, sin embargo, la imagen encontrada al final del día se presentó sin haber estado perdida en medio de la experiencia particular del transeúnte. Lo que se planea no siempre coincide con lo que se ejecuta. Lo que se piensa se altera por una serie de interrupciones extrañas. La imagen se fija de manera especial convirtiéndose en un instrumento para hallar relaciones propias con la memoria, como “eso que me pasa a mi” y que afecta la comprensión de mi entorno (Larrosa, 2006).

Entonces, desplazarse por la urbe se convierte en un ejercicio de encuentro con el acontecimiento. Pero cualquier situación no implicará la categorización como experiencia, estas deben contener dosis de gusto, percepción sensorial y juicio crítico, vinculados con la memoria. “La experiencia es de un material tan fraguado con incertidumbres que se mueven hacia su propia consumación a través de series conectadas de variados incidentes” (Dewey, 2008, p. 50). Así, la experiencia en el orden de lo estético, implica la

relación de acontecimientos ligados a la vida cotidiana, una suerte de vínculo sociocultural con el universo sensible.

Como experiencia estética, el recorrido interactúa con lo urbano y entra en la dinámica comunicativa desde el código visual. En ese sentido, es interesante el concepto de *negociación* señalado por Roger Chartier en la revisión histórica del texto literario. El término, se usa para designar la creación de discursos entre textos y rituales, prácticas religiosas y jurídicas, políticas de lo cotidiano y obras de arte, estableciendo un puente entre la ficción y el público inserto en el mundo social. En el espacio de ciudad, esta *negociación* se presenta con un carácter estético entre el transeúnte y el accidente visual. El efecto de dicha acción, vincula los sucesos de los oficios cotidianos, permitiendo al transeúnte descifrar la naturaleza de su propia experiencia urbana (Chartier, 2006).

De este manera, recorrer la ciudad es una invitación a re/conocer la experiencia sensible de la lectura cotidiana. El conjunto de piedras, asfalto, cables y edificios que la conforman, se mezcla con los elementos invisibles de la experiencia estética. Identificar lo que compone la ciudad como experiencia humana es el resultado que se revela al re/conocerla, leerla y re/construir las propias narrativas del recorrido (Tenorio, 2004).

Sobre re/construir ciudad

En el libro *El Urbanista*, Mauricio Tenorio presenta la idea de pensar la ciudad en una continua re/construcción². La relación la establece con los verbos habitar y ser en términos arquitectónicos. Para Tenorio, reconstruir se convierte en una forma de **volver a habitar – volver a ser**, y presenta al verbo en tres sentidos: 1 _ reconstruir = volver a empezar, amanecer; 2 _ reconstruir = olvidar, perdonar; 3 _ reconstruir = reconstituirse, paz (Tenorio, 2004, p. 16).

Reconstruir como **amanecer**, refiere a la experiencia urbana como un re/comenzar. En este sentido caminar la ciudad en un nuevo día, es alejarse del pasado más inmediato, para iniciar un nuevo presente y renovar la significación de la experiencia al desplazarse por la calle. Si los arquitectos, re/comienzan una ciudad en la medida en que construyen nuevos edificios o plazas, el transeúnte urbano re/comienza la ciudad cuando construye nuevas interpretaciones del espacio transitado. El recorrido urbano, permite captar las huellas que deja el pasado en la ciudad a través de imágenes y la experiencia frente a este acontecimiento, se convierte en un nuevo inicio narrativo para el transeúnte.

Para Tenorio, reconstruir es **olvidar**, si al retomar nuevas significaciones se tiene en cuenta el pasado, pues las nuevas apropiaciones tienen implícito algo de ello. Los avances tecnológicos desestabilizan la perpetuidad del objeto y el poder del consumismo, relacionando el ciclo comprar, tirar y comprar. En ese ciclo lo que era, lo que fue, lo que una vez existió es desechado y llevado al olvido. La ciudad actual es sometida a un poder similar, la historia de lo que una vez existió es superada por nuevas ficciones. Caminar la ciudad, transitar por ella, dejarse sorprender por lo que nos ofrece, estar atento a lo inesperado, a lo que no se está buscando, origina una re/construcción de sentido, si entendemos que caminar la ciudad no sólo es cruzar por un espacio y avanzar por una calle con un fin determinado.

El tercer sentido de reconstruir, corresponde al diálogo constante entre pasado y presente, según Tenorio proponiendo un nuevo orden en la **re-constitución** de ciudad. En este diálogo activo, el transeúnte debe tener plena conciencia sobre su caminar diario para generar nuevas interpretaciones sobre su propio tránsito. Restringir la visión amplia de ciudad implicaría la imposibilidad de proponer nuevas interpretaciones sobre los espacios vividos y recorridos. Profundizar en la naturaleza de lo urbano, permite descu-

brir signos reestructurativos para motivar un diálogo constante entre lugar, tiempo y experiencia.

Un paralelo a esta visión poética/arquitectónica se podría revisar en la propuesta filosófica *La producción del espacio* de H. Lefebvre (2013 [1974]). En su trabajo, Lefebvre plantea una visión triádica del espacio social, haciendo una distinción entre *práctica espacial*, *representación del espacio* y *espacios de representación*. La práctica espacial corresponde con los sucesos de la vida cotidiana, lo que ocurre en las calles y el uso que el habitante o transeúnte hace de ello. Para Lefebvre, lo anterior remite al *espacio percibido*. Por su parte, la representación del espacio equivale al *espacio concebido*, una suerte de elaboración intelectual que domina la sociedad. Este es el espacio de la metrópoli urbana a favor de la administración capitalista y su poder. Finalmente los espacios de la representación relacionan el *espacio vivido*. Se trata de un espacio dominado por la imaginación en la que los artistas ponen a circular imágenes y símbolos para describir lo que acontece.

Tanto el planteamiento de Lefebvre que trabaja simultáneamente la oposición entre el **espacio experimentado** (espacio sensorial) y el **espacio concebido** (Delgado, 2018), como la propuesta de Tenorio al conformar la fórmula **reconstruir = amanecer + olvidar + reconstituir**, ponen a la ciudad en una dimensión constante de actualización. El recorrido urbano se instaura allí como una herramienta que procesa las dinámicas urbanas, las procesa mentalmente y las mueve al lugar de la re/presentación. ♦

² Al inicio del libro, M. Tenorio presenta la carta de un arquitecto en la que señala los temas que expondrá en una conferencia. El escrito dirigido a su compañera de vida, alude al sentimiento de soledad que sintió al estar en otra ciudad y relata como cubre esta carencia, en la medida que re/descubre los rincones de la ciudad de Berlín mientras la transita. La experiencia describe un lugar en continua construcción, donde pasado y presente se mezclan para descubrir una nueva ciudad.

Capítulo 1 _

Derrotero

[Delimitación de la investigación]

Hipótesis

Enseñanza: ¿cuál sería la estrategia para enseñar ciudad dentro de un ámbito del diseño y la creación de la imagen visual?

Teniendo en cuenta el antecedente del proyecto, en donde la afectación del ejercicio profesional se desplaza como una estructura de creación/investigación, la Investigación pretende desplazarse sobre terrenos de la enseñanza artística. Para ello, el proceso editorial se concibe como un elemento global, en donde el acto creativo vinculado al diseño se presenta como un subnivel o estrategia específica, dentro de un método de enseñanza.

Investigación: ¿cuál sería la estrategia para investigar desde de un ámbito del diseño y la creación de imagen visual?

Como proceso de investigación, el proceso editorial se propone como instrumento de pensamiento para una investigación educativa basada en arte con un enfoque a/r/tográfico. Allí, el acto creativo, principal propósito del proceso editorial, se desplaza como un instrumento de pensamiento para una investigación educativa basada en artes.

Artística: ¿cuál sería la estrategia para la producción artística desde el ámbito del diseño y la creación de imagen visual?

Como proceso de creación artística, el proceso editorial se posibilita como un referente para concientizar sobre los métodos propios que albergan la producción de imágenes visuales. Este factor, ubicado en un nivel equivalente al de la práctica de enseñanza y la práctica investigativa, se sitúa como la descripción rigurosa de la acción creadora derivada de la práctica artística.

Objetivos

El objetivo principal de *Palimpsesto Urbano* consiste en generar una **investigación a/r/tográfica**, que envuelva estrategias e instrumentos de construcción visual teniendo en cuenta el fenómeno de la **imagen urbana**. Con esto, se pueden discriminar los siguientes propósitos:

Enseñanza: pensar la ciudad mediante la práctica del recorrido urbano y enseñarla desde las artes y el diseño.

_ Proponer una estrategia de enseñanza sobre ciudad vinculando las etapas del proceso editorial. Este método se desplaza sobre el pensamiento de ciudad y los sucesos cotidianos. _ Enseñar la ciudad en clase de diseño como una posibilidad de crear referentes en el contexto educativo universitario, revisando su aporte en la enseñanza y la construcción crítica sobre el espacio urbano.

Investigación: indagar la ciudad mediante la práctica del recorrido urbano e investigarla desde las artes y el diseño.

_ Proponer una estrategia de investigación sobre ciudad tomando como referente las etapas del proceso editorial. Este modelo, propone un instrumento de investigación desde las artes visuales y las disciplinas creativas, constituyéndose en un aporte sobre la investigación de ciudad en el ambiente del diseño.

Artísticos: generar Palimpsestos Urbanos a partir de la práctica del recorrido urbano como re/presentaciones visuales de la investigación de ciudad.

_ Proponer una estrategia de creación artística tomando como referente el proceso creativo derivado del ejercicio editorial.

_ Reconocer instrumentos de creación a partir de herramientas de re/presentación visual usadas en el ambiente del diseño

Desde la estructura del proceso editorial como metodología de investigación, enseñanza y creación artística, la Investigación se centra específicamente en:

- » Proponer el pensamiento de ciudad como un *Palimpsesto Urbano* desde la concurrencia de varias capas de lectura visual a partir del trayecto o recorrido cotidiano.
- » Indagar en la transformación de la ciudad, no sólo desde una construcción de la infraestructura física, sino desde la construcción colectiva, desde los imaginarios urbanos y el fenómeno visual, correspondiendo con las mutaciones del espacio.
- » Aprender y compartir la ciudad, desde una perspectiva de la cultura visual, la experiencia estética y una relación íntima con el territorio.
- » Generar representaciones visuales sobre ciudad, entendidos como productos de diseño/arte desde la estética del recorrido urbano y la metodología del proceso editorial.
- » Establecer instrumentos de análisis y enseñanza artística, a partir de la producción de imágenes y/o la representación visual.
- » Proponer claves para la reconstrucción de ciudad en la que confluyen diferentes detonantes visuales para la generación de conocimiento.



Fotografía independiente _ Guerrero, E. (2018)
Granada | España [012]

Metodología

Palimpsesto Urbano, es una invitación para indagar en el proceso creativo y la producción de imágenes como estrategia de enseñanza en el contexto artístico. Por lo tanto, el planteamiento metodológico debe dar una mirada más allá de lo cualitativo o cuantitativo, ya que se propone a la investigación y a la creación, en un mismo nivel. La *a/r/tografía* y la *Investigación Educativa Basada en las Artes*, se formulan como el territorio metodológico para esta investigación, pues el análisis pretende generar cuestionamientos estéticos alrededor de la producción de artefactos artísticos que pueden conducir sobre epistemologías visuales. Por esta razón, tanto la hipótesis como los objetivos de este estudio, se enuncian como preguntas o frases cuestionables en torno a la producción visual, promoviendo una visión amplia dentro del ámbito de la enseñanza artística y la investigación, tomando como referente creativo la experiencia en el entorno urbano.

En el ámbito académico, el interés por la investigación con un enfoque artístico/creativo se viene ampliando desde hace algunas décadas. Los diferentes estudios para comprender la generación del conocimiento desde las artes, identifican una clasificación pertinente que permite guiar la discusión académica y teórica del tema, a través de preposiciones gramaticales (*en, dentro, desde, sobre, a través, para*).

En correspondencia, Frayling (1993) propone la investigación *for* [*para*] el arte y el diseño centrando su atención en el artefacto creativo, en el cual

se inscribe el pensamiento y cuyo objetivo principal es la comunicación del conocimiento en un sentido visual, icónico o imaginario, más que en un sentido verbal (1993, p: 5). De otro lado, Borgdoff (2007) presenta el enfoque de la investigación *in [en]* artes refiriendo a una perspectiva “inmanente y performativa”, una posición en la que no se asume una separación entre sujeto y objeto, razón por la que no se observa una distancia entre el investigador y la práctica del arte.

Esta postura fija a la práctica artística como un componente esencial tanto en el proceso como en el resultado investigativo, articulando el conocimiento generado durante el proceso creativo con el objeto artístico. Con este enfoque de investigación, Borgdoff recalca el sentido reflexivo del arte, pues aquí se entrelazan las prácticas artísticas con conceptos y teorías, así como con experiencias e interpretaciones (2007, p. 5).

Otros actores académicos promueven el sentido investigativo *desde* las artes como una articulación entre la generación del nuevo conocimiento y la práctica artística, poniendo en tensión la manera en que el arte se convierte en un mecanismo en el cual interactúan múltiples saberes interdisciplinarios. El debate abierto en torno a los métodos y procedimientos para la creación artística iniciado en el siglo XX, permite observar en el arte, una disciplina en la que se pueden analizar los procesos creativos que producen diferentes artefactos:

“una exposición, una pieza musical, una obra de teatro o un proyecto de diseño”; de este modo, “la investigación se observa como un proceso que se determina porque plantea una serie de preguntas, parte de un contexto determinado y propone métodos específicos para responder a las preguntas formuladas. Así, la práctica artística, considerada como investigación a través del arte, está sujeta a revisiones críticas e influencia a una comunidad” (Londoño, 2013).

En este escenario, la indagación es realizada por el artista/creativo desde su “formación disciplinar, su ejercicio profesional y/o su experiencia pedagógica”, impactando al ámbito artístico desde una postura estética personal. El sentido de investigación *desde* las artes aborda: elementos del sistema creativo, lenguajes artísticos, procesos creativos, sistemas de conocimiento propio, contextos de la creación, campos articulados a las prácticas artísticas: pedagogía, estética, historia, así como otros campos del conocimiento (Asprilla, 2013, p. 15).

En esta línea Marín-Viadel, menciona:

“lo decisivo de la Investigación Artística es que propone unas estrategias y metodologías innovadoras que responden a las cualidades fundamentales de los procesos contemporáneos de creación artística. Probablemente el rasgo más llamativo, y el que sistemáticamente genera más controversia, es que el proceso y los resultados de la investigación son prioritariamente imágenes, en el caso de las artes visuales (o música, danza, etc., en el caso de otras especialidades artísticas)” (2019, p. 18).

Estas posiciones permiten un acercamiento entre el proceso de creación y el proceso de investigación, sin considerarlo como dos polos opuestos y otorgando igual importancia al objeto/resultado artístico generado. El **proceso** como punto en común de la propuesta, se caracteriza por un enfoque particular, permitiendo la multiplicidad de lenguajes sin perder una estructura organizada y cuidadosa de la exploración creativa. Ballesteros y Beltrán (2018) en su análisis sobre *investigación-creación*, identifican tres claves sobre las que deberían fluctuar los procesos (p. 38-39):

1. **La iteración**: refiere un acto de exploración repetitiva, una forma de llegar al nuevo conocimiento en las artes a través de la prueba constante y la retroalimentación de lo ya elaborado.

2. **La exploración rigurosa o disciplinada:** la puesta en marcha de pasos estructurados con el fin de entender el mundo y transformarlo, sin perder de vista la incertidumbre, el riesgo, el azar y el aprendizaje que surgen en el camino.
3. **El lenguaje plástico y sensorial:** apertura ante las diferentes posibilidades de la expresión y la re/presentación artística que cumplan el mismo propósito del lenguaje escrito.

Entendiendo esta caracterización de los procesos de creación/investigación y dando importancia a la *espontaneidad* estética del artista/creativo, el mismo análisis considera relevante identificar algunas pistas sobre las que se pueden describir los mismos procesos, ante la imposibilidad de hablar de un único método estructurado de acceso al conocimiento dentro de las artes.

De manera general se proponen tres componentes que pueden suceder de manera secuencial, simultánea o en un orden diferente: “1, la *contextualización* o búsqueda de la información; 2, la *sensación detonante* o momento de la toma de decisiones; 3, la *conformación plástica*” (Ballesteros y Beltrán, 2018, p. 40-41). Equiparado en esta investigación, los momentos corresponderían así: 1, el **proceso creativo** derivado del diseño editorial y dispuesto como un método para comprender el mundo; 2, el **recorrido urbano** como una estrategia estética para experimentar/leer la ciudad; 3, la conformación de **palimpsestos visuales**.

Desde luego, no se trata de centrar la mirada sólo en el proceso creativo que conduce a la producción de la imagen, sino a la misma imagen como un contenedor de conocimiento. El proceso creativo dentro del contexto artístico ha de estar permeado por la experiencia cotidiana y los actos intuitivos que re/construye el creativo a partir de sus facultades mentales y productivas; por lo tanto el resultado, traducido en imagen deviene de un

proceso de reflexión, análisis e interpretación, que da cuenta de una construcción de sentido (Dewey, 2008; Walker, 2009).

Por su parte, la *Investigación Educativa Basada en las Artes Visuales*, analiza las diferentes estrategias educativas que se plantean en el contexto artístico, promoviendo en los propios modos de creación y en el pensamiento visual, una forma de enfrentarse a los problemas educativos. Esta dimensión práctica se involucra con una dimensión más teórica, en la que se conocen, valoran e interpretan con rigor, las investigaciones generadas en este campo del conocimiento (Marín-Viadel, 2005). De manera complementaria, tanto la dimensión teórica como práctica, reconocen en el trabajo educativo una manera de ampliar la comprensión de las problemáticas investigadas a través del lenguaje artístico (Eisner, 2002).

Con un enfoque novedoso, la *Investigación en Educación Artística Basada en las Artes* permite la inclusión de métodos no tradicionales para acceder a la construcción de sentido. “La investigación en educación artística se define por el problema que enfrenta: el aprendizaje artístico. Dado que al arte lo constituyen diferentes lenguajes, cada lenguaje implicará tanto formas específicas, herramientas y objetivos propios, como su afinidad y coherencia entre los problemas que trata y el modo de enfrentarse a ellos (sin que ninguno de los métodos planteados pueda acaparar o excluir en su totalidad al otro del dominio del campo investigativo) (Sánchez, 2017).

Esta apertura pone en tensión el tradicional juego entre enseñanza y aprendizaje en la perspectiva académica (Denzin y Lincoln, 2011), permitiendo la exploración de diferentes estrategias educativas empleadas por el docente como instrumento de investigación, y que en todo caso pretenden estimular el pensamiento artístico y la experimentación sensible del entorno (Eisner, 2002). Al estar *Basada en las Artes*, este tipo de investigación educativa se compromete con los propósitos asociados a la actividad artís-

tica, a la vez que se identifica por la presencia de elementos estéticos y de diseño que impregnan toda la actividad de investigación educativa (Barone y Eisner, 2012). En ese orden, la imagen producida se convierte en el principal argumento de estudio. Esta idea es demostrada en investigaciones como las de Marín-Viadel y Roldán (2010, 2014), Mena (2014) o Genet (2016), cuyo principal objetivo se centra en analizar las construcciones visuales y considerarlas como método principal de investigación.

De manera similar a la *investigación/creación*, en la Investigación Educativa basada en las Artes Visuales:

“la atención al discurso está en la propia imagen, es decir, es necesario atender a lo que hay en la imagen. Las imágenes son entendidas como objetos en sí mismos (sin olvidar su condición referencial) dotados de contenido significativo. Las imágenes (estructuras mínimas) en esa investigación, así como los discursos visuales (estructura mayor) reflexionan solo sobre lo que la imagen muestra, pero también sobre cómo se exponen visualmente aquellas ideas elaboradas durante el análisis ... del mundo educativo” (Mena, 2014).

La diferencia, se sitúa en que la *Investigación Educativa basada en las Artes Visuales* es aplicada al terreno específico de la educación en el contexto artístico, mientras que la *Investigación-Creación* pretende acentuar en el artefacto generado un conocimiento, independientemente de su campo de acción.

Finalmente, y dado que en el contexto de la investigación educativa, los docentes tienen una formación especializada y su actividad artística personal no cesa, resulta pertinente hablar de una metodología en la que puedan ser involucrados estos componentes. La denominación de este enfoque proviene de las palabras en inglés *artist* [artista], *researcher* [investigador] y *teacher* [profesor], cuyas iniciales conforman la palabra *art*

[arte] y se complementa con la palabra *grafía* (Marín-Viadel, 2019). “La a/r/tografía es una metodología de investigación educativa basada en la práctica en la que conocer, aprender y hacer no son excluyentes entre sí, sino coexistentes con la sensación y el movimiento de la práctica artística” (Triggs, et al., 2014).

La delgada línea que separa la triada artista/investigador/docente, atañe a las fronteras visibles/invisibles de los tres roles y sobre los cuales se hallan espacios interesantes para explorar.

Así, la a/r/tografía tiende un vínculo entre las tres facetas, con el fin de relacionar los procesos de construcción del conocimiento en artes con la dimensión personal y creativa del investigador, conformando un conjunto rizomático (Deleuze y Guattari, 2002) de objetos, ideas y estructuras. En este sentido la práctica artística cobra importancia, al considerarse como una acción activa y dinámica, presente en la vida del investigador y educador. “Los artistas participan en la investigación artística que les ayuda a explorar diversos asuntos, temas o ideas que inspiran su curiosidad y su sensibilidad estética. Los educadores participan en la investigación educativa que les ayuda a explorar los asuntos, temas e ideas que inspiran su aprendizaje, y el aprender a aprender”. En este escenario las preguntas e hipótesis de investigación, caracterizadas como puntos de partida pueden modificarse a lo largo del proyecto, estando inmersas en las prácticas de los artistas, docentes o artistas/docentes, generando un discurso reflexivo, recursivo, introspectivo y receptivo (Irwin y García, 2013).

Los procesos dinámicos que configura la metodología a/r/tográfica, le permiten resistirse a determinadas formas de recolección o análisis de la información, con el fin de ser receptivos a las prácticas artísticas contemporáneas y reconociendo la capacidad del a/r/tógrafo para proponer de manera organizada nuevas estrategias en la generación del conocimiento.

La naturaleza rizomática de la a/r/tografía, le permite adaptarse a las modificaciones y exploraciones que se presentan en el camino, permitiendo captar en detalle las particularidades que se pueden presentar y reconociendo allí focos innovadores para las prácticas creativas (Irwin y García, 2013).

Siendo una metodología reciente y de acuerdo a su naturaleza, la práctica a/r/tográfica comprende algunos conceptos metodológicos derivados de los planteamientos filosóficos de Deleuze y Guattari (2002), que se presentan durante la indagación estética de los fenómenos estudiados y que podrían considerarse claves para su acercamiento (Springgay, et al., 2005):

- » Indagación Vital [*living inquiry*]: investigación que está viva y hace parte de la vida del investigador, una implicación personal tanto en creativo como en educador.
- » Apertura en la creación del conocimiento [*openings*]: procura la búsqueda de sentido en lugar de otorgar y determinar significados.
- » Metáforas y metonimias [*metaphor/metonymy*]: procura una traducción interpretativa a través de artefactos artísticos, sin recurrir a la literalidad de los datos.
- » Contigüidad [*contiguity*]: favorece la yuxtaposición de lenguajes creativos.
- » Reverberaciones [*reverberations*]: procura evocar, más que afirmar, permitiendo una resonancia entre teoría, práctica y poética.
- » Excesos [*excess*]: cuestionamientos constantes en lugar de respuestas cerradas.

Este carácter flexible y abierto de la a/r/tografía le permite involucrarse con diferentes “enfoques de investigación, con cualquier práctica artística y con cualquier proyecto educativo. Siempre que se den sus tres componentes básicos, investigación/indagación, práctica artística y enseñanza/aprendizaje, estamos a/r/tográficamente situados” (Marín-Viadel y Rol-

dán, 2019). En consecuencia, los resultados generados desde la investigación a/r/tográfica, de un lado darán cuenta de las conexiones que surgen desde las prácticas artísticas/creativas/educativas, y de otro, evocarán un nuevo sentido a través de formas novedosas de comprensión.

De acuerdo a estos parámetros, el presente trabajo se sitúa como una investigación de carácter a/r/tográfico que traza un vínculo entre los tres elementos que la componen. El vector **teórico_investigativo** [*researcher*] se nutre del análisis visual de la imagen favoreciendo un discurso crítico sobre los fenómenos ocurridos en la cotidianidad urbana. En este, la concepción de la imagen/acontecimiento como un aspecto amplio, la metáfora ciudad/libro, la hipertextualidad y la interpretación hermenéutica desde los recorridos urbanos, son algunos elementos que de manera rizomática conforman el estudio. Estos aspectos se detallan en los apartados de *Trazado*, *Composición* y *Perspectiva* del presente documento.

El vector **práctico_artístico** [*artist*] se encuentra en la generación de producciones artísticas que proponen el re/pensar del espacio ciudad y que esta compuesta por dos dimensiones: una conceptual, derivada de la reflexión sobre el acontecer urbano y una visual, proveniente del ejercicio gráfico editorial. Esta relación entre arte, re/presentación y diseño, se comprende en casos como *La Ciudad Espacio mental* (Guerrero, 2014b) descrita más adelante y en los *Palimpsestos Urbanos* ubicados en la segunda parte de esta Investigación, los cuales condensan y dotan de sentido a la imagen en composiciones visuales derivadas de la experiencia del recorrido cotidiano.

Simultáneamente, el vector **educativo_empírico** [*teacher*] se suma desde las experiencias en el escenario de la enseñanza artística y del diseño. Estos procesos se detallan en las propuestas empíricas de los *Palimpsestos Urbanos* y en acciones como *Diseño como Arquitectura de Ciudad* (2016) señalado más adelante. De estas experiencias, se desprende la materia viva

sometida a un análisis profundo para tejer nuevas creaciones a/r/tográficas. La Investigación propone ser observada como un esquema en espiral, similar al proceso creativo/editorial, en donde la linealidad es alterada cuando se presentan nuevos nodos que interconectan los vectores principales del proyecto.

Algunas propuestas a/r/tográficas

Si bien la metodología es reciente, en reciente varias investigaciones ya se ha puesto en marcha de manera directa. Tal es el caso de *An a/r/tist in wonderland exploring identity, creativity and digital portfolios as a/r/to-grapher* [Un a/r/tista en una exploración maravillosa de identidad, creatividad y portafolios digitales como a/r/tógrafo] de Kathryn Coleman (2017), busca comprender “cómo el aprendizaje en y a través de un portafolio personalizado como proceso y producto, afecta la creatividad y la identidad como artista al aprender a ver y notar los hilos comunes en la práctica a lo largo del tiempo”. La investigación desarrollada en el ámbito artístico de la formación de secundaria, explora a través del pensamiento y la práctica creativa (entendidas como estrategias rizomáticas) la manera en la que los estudiantes son creadores, historiadores, críticos y teóricos del arte al mismo tiempo. Para ello, la investigadora se asume como a/r/tógrafo y se involucra de manera activa en un proceso del cual se desprenden una muestra expositiva digital conformada por imágenes, ensayos y videos etnográficos.

Otra investigación es *Livro-objeto a/r/tográfico. Práticas de Pedagogia Cultural na periferia de Brasília* [Libro-objeto a/r/tográfico. Práticas de pedagogía cultural en la periferia de Brasília] de Leissa Sasso (2014) indaga sobre las prácticas educativas en los proyectos de pedagogía cultural y los estudios de la cultura visual. Desde una posición a/r/tográfica el análisis

comprende las experiencias educativas de un sector vulnerable de la población brasilera y explora con los participantes temas políticos como la dominación y emancipación cultural. El proyecto genera algunos libro-objeto conformados por las experiencias cotidianas de los estudiantes, las imágenes históricas del arte y algunas técnicas de composición como el fotomontaje y el collage; desde los cuales se desprende una crítica político/cultural/artística sobre la realidad local.

La propuesta *Innovación docente interdisciplinar en la universidad: estudio de la Arquitectura, el Derecho y la Historia del Arte del patrimonio histórico-artístico de la ciudad de Granada a través de la fotografía estereoscópica* (Castro, et al, 2018) trabajada por docentes de la Universidad de Granada, puede mantener profundas líneas de conexión a/r/tográfica. Fraguado como un proyecto de innovación docente, la intención se mantiene en fomentar espacios de investigación y creación entre el profesorado y el alumnado, en este caso tomando como temática el patrimonio artístico y cultural de la ciudad, para generar propuestas visuales que hacen uso de los avances de la fotografía y la óptica. El proceso se recopila en una propuesta editorial en la que se vinculan las diferentes actividades trabajadas por estudiantes y docentes, pero además se constituye en un referente fotográfico e histórico de la ciudad. El resultado aproximado de 3000 imágenes estereoscópicas se divulga en congresos y exposiciones artísticas.

Desde la temática urbana, *Ciudad y Educación Artística en la formación inicial del profesorado: una investigación educativa basada en Artes Visuales* de Rafaèle Genet (2016) cuestiona la interacción conceptual entre ciudad, arte y educación. Trazando una reflexión entre los elementos que componen la práctica a/r/tográfica, analiza las metodologías artísticas y urbanísticas para generar nuevas estrategias creativas sobre el espacio ciudad y aplicarlas al entorno educativo. La propuesta genera un conglomerado de

resultados visuales impactantes, conformados desde el acto fotográfico y la composición cartográfica, tanto de participantes como por la autora, ofreciendo una lectura urbana de la ciudad a partir de los procesos creativos.

Los participantes

Para las experiencias a/r/tográficas de esta investigación se han tomado muestras intactas o grupos ya constituidos de estudiantes de diferentes semestres académicos y pertenecientes a dos instituciones universitarias³; la primera con estudiantes de programas de pregrado de la Escuela de Artes y la segunda con estudiantes de programas de Grado de Educación Social. Esta situación ha permitido que el nivel para la observación y la composición visual haya sido bastante variado, mientras unos participantes se acercan con herramientas de diseño y creación visual ya experimentadas, otros se acercan con incipientes destrezas artísticas. Así, en los resultados de investigación se conforma una multiplicidad de lecturas tanto de orden conceptual como gráfico, sin perder de vista los intereses particulares.

Una parte menor de la muestra la conforman participantes aleatorios (educadores, diseñadores, publicistas, administradores), identificados como caminantes urbanos y que han tenido el interés voluntario de acercarse para *ser* y *hacer* parte de las actividades. Al igual que los estudiantes, estos participantes tienen diferentes niveles de lectura y composición en las cuestiones

³ Varias de las propuestas empíricas de la investigación se han llevado a cabo con grupos de estudiantes de la Escuela de Artes y Ciencias de la Comunicación de la Corporación Universitaria UNITEC, Bogotá D.C. – Colombia, la cual comprende programas en pregrado como Diseño Gráfico, Producción de Animación Digital, Cine, Sonido y Publicidad. De otra parte, las actividades también han vinculado a estudiantes de la asignatura *Construcción cultural y colaboración social* impartida en el Grado de Educación Social [3º curso], Departamento de la Expresión Musical, Plástica y Corporal, Universidad de Granada, España.

visuales/artísticas, pero se someten a la experiencia estética del recorrido urbano de una manera activa y natural. Finalmente, cabe recalcar que el investigador, siendo a la vez docente y creativo, también se vincula como participante activo en las diferentes acciones artísticas.

Los instrumentos

El instrumento más importante en esta investigación es el propio **recorrido urbano**, entendido en su dimensión conceptual/experiencial/práctica y se detalla ampliamente en el apartado *Composición*. De otro lado, se han tomado instrumentos de argumentación visual, usados tanto en las experiencias internas/externas de este documento y encapsulando visualmente las indagaciones propias del espacio ciudad. Estos instrumentos son tomados de las *Metodologías de Investigación Basadas en Artes Visuales* y recopilados por Marin-Viadel y Roldán (2014). A continuación se describen los que han sido usados en esta investigación.

- » **Media Visual**: permite la recopilación de datos de manera simultánea a través de diferentes capas de imágenes superpuestas, mantiene una estructura aritmética al sumar componentes alrededor de un eje visual y manifestar un promedio desde la transparencia de la imagen. Es una estrategia para interpretar la mirada conjunta de un grupo de participantes a través de una imagen vibrante y compleja.
- » **Serie Muestra**: tiene una función descriptiva y comparativa, se compone por un grupo de imágenes homogéneas y semejantes alrededor de un punto en común y con ciertas características formales, el orden determina una continuidad visual que aporta al argumento.
- » **Citas Visuales**: sitúan un marco referencial de orden visual apoyando el cuerpo de la investigación y ampliando detalles importantes del argumento. Son similares a la cita textual y se ubican con un doble marco gráfico.



Media Visual _ Guerrero, E. (2020)

Mobiliario Urbano

Compuesta a partir de 10 fotografías de ciudad.



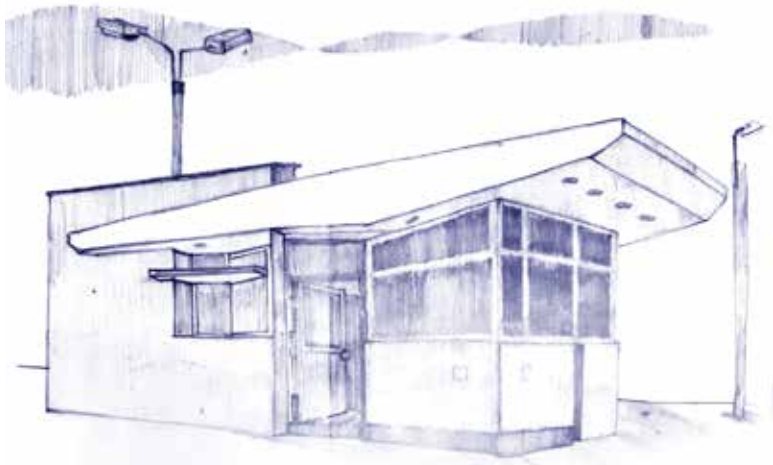
Serie Muestra _ Guerrero, E. (2018)

Fotograma 18.1

Compuesto a partir de 6 fotogramas del video .gif *Recorrido* (Espinosa, S., 2018).



Cita visual _ Soete, L. (2015). **Palimpsest - 2342**
La Puerta de Ninove. Ninoofsepoort, Molenbeek – Bruselas. Fotografía digital.



Fotoensayo. Guerrero, E. (2020).

Recorrido 15.09.2020

Compuesto a partir de la ilustración *CAI - Parque 77* (Guerrero, 2002) y una serie de 4 fotografías del autor, logradas cuatro días después de los disturbios ocurridos el 11 de septiembre de 2020 en Bogotá D.C., con motivo del abuso policial a la ciudadanía bogotana.

escrituras
28.05.2018
Grenoble



Café de France. La cuisine de Tontons. Tintin. La Peña Andaluza. La citadelle. Reconnaissance. Liberté. Emplacement, réservé, autopartage. Dessin. Le Muséum, d'histoire naturelle. Porte St Laurent. Fontaine du Lion. Enceinte du donjon. Porte de France. Pointe du Vent. Envie d'un petit pêche sucré? Chocolat, praline, sirop d'érable... Laissez-vous tenter par nos fondues sucrées! L'atelier de dessin. Association loi 1901. Cours pour tous débutants ou confirmés à partir de 15 €. Tarif unique: 5€/heure. Horaires: de 14h30 à 19h00. Lundi, mardi, mercredi et vendredi. Inscriptions au 06.72.95.87.99 ou ateliersaintlaurent@orange.fr. Au théâtre le petit 30. Rue Saint Laurent. Grenoble. L'étranger. Dansé, musique. Dessin. Le Muséum, d'histoire naturelle. Porte St Laurent. Fontaine du Lion. Enceinte du donjon. Porte de France. Pointe du Vent. Envie d'un petit pêche sucré? Chocolat, praline, sirop d'érable... Laissez-vous tenter par nos fondues sucrées! L'atelier de dessin. Association loi 1901. Cours pour tous débutants ou confirmés à partir de 15 €. Tarif unique: 5€/heure. Horaires: de 14h30 à 19h00. Lundi, mardi, mercredi et vendredi. Inscriptions au 06.72.95.87.99 ou ateliersaintlaurent@orange.fr. Au théâtre le petit 30. Rue Saint Laurent. Grenoble. L'étranger. Dansé, musique.

Ilustración tipográfica _ Guerrero, E. (2019)

Recorrido: Grenoble, 28.05.2018

- » **Fotoensayos**: tienen facultades asociativas, narrativas y metafóricas; permiten una conexión visual para generar un significado nuevo; se componen de dos o más imágenes sin necesidad de mantener la unidad gráfica; presentan claves visuales para guiar el argumento de una idea.

De otro lado y durante el camino de esta investigación, se han generado algunas **ilustraciones tipográficas** (conformadas por caracteres gráficos), las cuales contienen **relatos _ imagen** (discursos derivados del recorrido urbano) y condensan el argumento mediante la relación visual de imagen/palabra/experiencia. Estos dispositivos, también se han considerado como instrumentos de análisis que aportan a la perspectiva de ciudad.

Finalmente y respondiendo a los objetivos investigativos y a las propuestas empíricas, la generación de los *Palimpsestos Urbanos* se ha dado a través del dibujo y la fotografía, eclosionando otros instrumentos visuales. La práctica de dibujo ha dado paso a la generación de **composiciones panorámicas** e **infografías urbanas**. Por su parte, el acto fotográfico ha dado paso a los **cartogramas urbanos**, así como a composiciones de imagen en movimientos sintetizados en archivos **.gif**. Estos formatos también son entendidos como instrumentos de investigación visual y como potenciales instrumentos a/r/tográficos.

Cabe mencionar que debido al tiempo en el que se ha desarrollado esta investigación, algunas acciones empíricas han tenido que cambiar su modalidad de espacio de trabajo, pasando de escenarios presenciales a virtuales. Las circunstancias sanitarias del 2020, han ocasionado otras maneras para seguir pensando la ciudad de manera a/r/tográfica. La profesora R. Genet, del Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal, de la Universidad de Granada planteó las AACC [Acciones Artísticas Durante el Confinamiento en Casa] (2020). Estas **Acciones** proponen a los participantes hallar una relación de orden visual entre:

- » Un tema (el espacio, la calle, el hogar/ciudad, el cuerpo, el objeto, la memoria, etc.)
- » Un concepto artístico (luz, textura, color, etc.)
- » Una técnica/disciplina artística (fotografía, pintura, ilustración, etc.)

La imagen lograda se obtiene desde la intimidad de la casa y la memoria, para luego divulgarla de manera digital. Esta investigación acogió esta modalidad y propuso algunas acciones específicas que permitieron recoger material importante para la construcción de *Palimpsestos Urbanos*; los detalles se describen en las respectivas propuestas empíricas.

Laboratorio y Proceso Creativo

De acuerdo al propósito de esta investigación, se han implementado dos claves importantes según el contexto educativo elegido: el laboratorio y el proceso creativo. Estos elementos se constituyen en pilares de la metodología docente aplicada y se han puesto a prueba en medio del contenido de la investigación. Como procesos, se han discutido en las sesiones de clase con los participantes, identificando el aporte tanto en la enseñanza de lo artístico como en la investigación sobre ciudad.

Sobre el aula como laboratorio

La noción de laboratorio creativo es clave para comprender los procesos de investigación en educación artística, pues los sucesos cotidianos que afectan el espacio sensorial del individuo son la base de la exploración práctica y conceptual. Este tipo de trabajo exploratorio vincula al arte y la educación en un mismo escenario, generando una correspondencia entre forma (representaciones visuales) y contenido (experiencia estética urbana) como un modo alternativo de abordar fenómenos cotidianos desde el aula (Marín-Viadel, 2005).

Si bien un laboratorio creativo puede concebirse como “una fábrica de creación donde el bien común se convierte en una máxima a tener en cuenta para producir propuestas de carácter artístico y cultural...”, también podría comprenderse como “un lugar de intercambio de conocimiento y habilidad para la creación de proyectos artísticos en un ámbito de experimentación y aprendizaje, mediante el cual, se conciben otras formas de expresión” (Crespillo, 2018). En esta atmósfera, tanto el diálogo como la acción creadora, se constituyen en la base fundamental para el desarrollo de ideas, métodos, estrategias y herramientas; ampliando tanto la dimensión teórica como la productiva del ámbito creativo, desembocando en nuevos sentidos, significaciones e interpretaciones.

Desde el ámbito específico de la educación artística, el laboratorio se puede percibir como “un espacio de investigación y reflexión académica, pero también científico y artístico, que permite abrir nuevas vías de diálogo y generar nuevas herramientas de trabajo, basadas en la participación y la libre circulación de conocimiento para la práctica o los procesos artísticos con la voluntad de intervenir y transformar el contexto social” (Carrasco y Selvas, 2015, p.83).

Las actividades empíricas de esta investigación asumen el trabajo en el aula como un laboratorio de creación con el fin de fomentar la experimentación colaborativa y el re/conocimiento de las habilidades prácticas de los participantes por medio del *saber* y el *hacer*. Los resultados generados de estas prácticas, además de albergar contribuciones significativas para la educación artística, transforman la mirada de los participantes frente a la experiencia del aprendizaje.

Este cuestionamiento activo entre la experiencia estética y los procesos particulares de pensamiento, rompen el paradigma tradicional de acceso al conocimiento otorgado solo a las ciencias, abriendo oportunidades para la práctica artística. “Los procesos de investigación-creación sirven como po-

sibilidad para que las ciencias y las artes puedan coexistir y complementarse en los procesos de generación de nuevo conocimiento, pues no son tan diferentes como lo ha hecho parecer el peso histórico que las ha separado” (Ballesteros y Beltrán, 2018, p. 20).

Desde luego en las prácticas a/r/tísticas, el creativo como un experimentador por naturaleza, hace uso de diferentes instrumentos para expresar al público sus intensas experiencias individuales sin generar verdades absolutas, sino con la intención de ampliar la experiencia abriendo nuevas oportunidades de discusión (Dewey, 2008). Así, los resultados creativos del aula, entendidos como artefactos visuales, se convierten en la evidencia de procesos rigurosos de investigación/creación, donde el conocimiento se origina en la práctica creativa involucrando la esencia misma del creativo.

Sobre el proceso creativo: técnica / pensamiento

La discusión entre los propósitos del arte y la filosofía propuestos por Deleuze y que envuelve la problemática en el *Acto de creación* (2012), quizá pueden abrir la reflexión sobre los procesos creativos albergados dentro de las prácticas artísticas. Habitualmente, la generación de artefactos visuales desde el aula/taller puede sugerir un proceso secuencial: una mezcla entre un número determinado de pasos transmitidos por el docente y la aptitud construida por el estudiante a lo largo de sus estudios académicos. Indagar sobre dicho procedimiento, permite enfatizar en elementos que parecen invisibles dentro del proceso (como la intención subjetiva del creador, o los modos particulares de apropiar instrumentos análogos y/o digitales) y que son revelados al establecer el paralelo entre el *cómo pienso* y el *cómo creo*.

Reconocer las fases de un procedimiento técnico para una práctica artística, puede resultar sencillo para el creador, sin embargo, al recrear las fases

del proceso de pensamiento, las soluciones se vuelven confusas e indescifrables. En las sesiones reflexivas de aula, desarrolladas para esta investigación, se ha sugerido utilizar las mismas fases para los dos mecanismos: el técnico y el mental. En esta línea, los participantes reconocen en la construcción secuencial, nociones particulares (*pensamientos*) diferentes para cada creador.

Estás particularidades corresponden a las afectaciones provocadas por la experiencia del individuo, la cual contiene cierta carga estética. Así, tanto el proceso técnico como el proceso de pensamiento incluye metodologías/montajes flexibles para la generación de los resultados artísticos. Estas metodologías son elaboradas a partir de propuestas que combinan el ensayo y el error, que tanto en la ciencia como en el arte, llevan implícitas la condición creativa (Sarmiento, 2016).

De este modo el proceso creativo, único para cada creador, procede de componentes técnicos y de pensamiento. Debido al carácter de esta investigación, donde existe una marcada tendencia hacia lo artístico, se hace hincapié en que el proceso creativo, generador de ideas, debe convertirse en información visual. En algunos casos el uso de herramientas tecnológicas potencia resultados de calidad, pero además, permite a los estudiantes comprender el valor estético que se acciona tanto en el creador, como en la obra y/o en el observador. La sinergia entre estos elementos sucede durante todo el proceso de creación artística e impregna lo que ocurre desde el momento en el que se piensa un dispositivo visual, hasta la divulgación del mismo (Sancho, 2019).

Para cada acción artística que ha comprendido esta investigación, se ha presentado el proceso creativo llevado a cabo por el docente/investigador, el cual deriva del diseño editorial. Las fases técnicas/pensamiento denominadas como *Trazado*, *Composición*, *Perspectiva*, describen momentos clave del proceso de creación artística (Guerrero, 2017a).

Esta ejemplificación ha permitido a los diferentes grupos participantes hacer una reflexión sobre el propio proceso creativo, comprendiendo en cada fase tanto elementos conceptuales como elementos prácticos. “En efecto, el acto de creación es una red anudada por las acciones (estéticas, técnicas, racionales, artísticas) de quien (el creador) en condición de esmero y voluntad por dar lugar a cosas nuevas, transfiere a su entorno, a sus creencias y a su universo de sentido, los impulsos de un querer obstinado e instintivo en un proceso productivo, cuyo desenlace puede resultar ajeno a lo previsto pero revelador de otro orden de ideas” (Silva, 2019). La interiorización recalca la importancia de llevar una rigurosidad, tanto en pensamiento como en técnica, para forjar el camino de la creación artística, en donde es posible identificar las conexiones que de manera rizomática se hacen presentes en los artefactos visuales/artísticos generados.

Proponer esta discusión en los laboratorios, no pretende realizar una taxonomía descriptiva de los procesos mentales ligados a lo artístico, sino que “tratan de fortalecer pensamiento crítico, innovación, creatividad junto a la originalidad productiva de cada persona” (Tristán y Mendoza, 2016).

Desde luego, existe un largo camino sobre el análisis que determina las fases del proceso creativo; modelos como los de Wallas (2014), que asocia 4 fases de creación (preparación, incubación, iluminación y verificación), o más recientes como los de Ritchart, Church y Morrison (2011), quienes identifican 8 etapas para movilizar la idea hacia la producción objetual, o inclusive el método de resolución de problemas trabajado por Munari (2016), indican la constante preocupación por la cuestión creativa, no solo en las artes sino también en otras disciplinas.

Si bien estos referentes son importantes, replicar estos modelos en los estudiantes, sería una tarea bastante restrictiva por parte del docente a/r/tográfico. Por el contrario, ampliar el panorama sobre el ecosistema de la

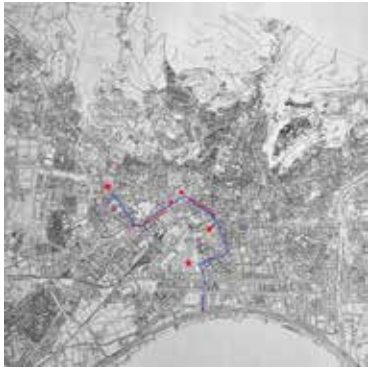
acción creadora, debe ser un objetivo primordial por el educador, permitiendo la acción propositiva del participante. En el ámbito de la creación artística, si bien se cuenta con conocimientos previos, las acciones procuran transgredir las reglas que otros ya han formulado. Los resultados que genera el artista/creativo a través de sus procesos necesariamente serán nuevo conocimiento, pues derivan de sus propios procedimientos y reglas internas de trabajo (Martínez, 2006). Estas obras se constituyen como un nuevo territorio para ser explorado.

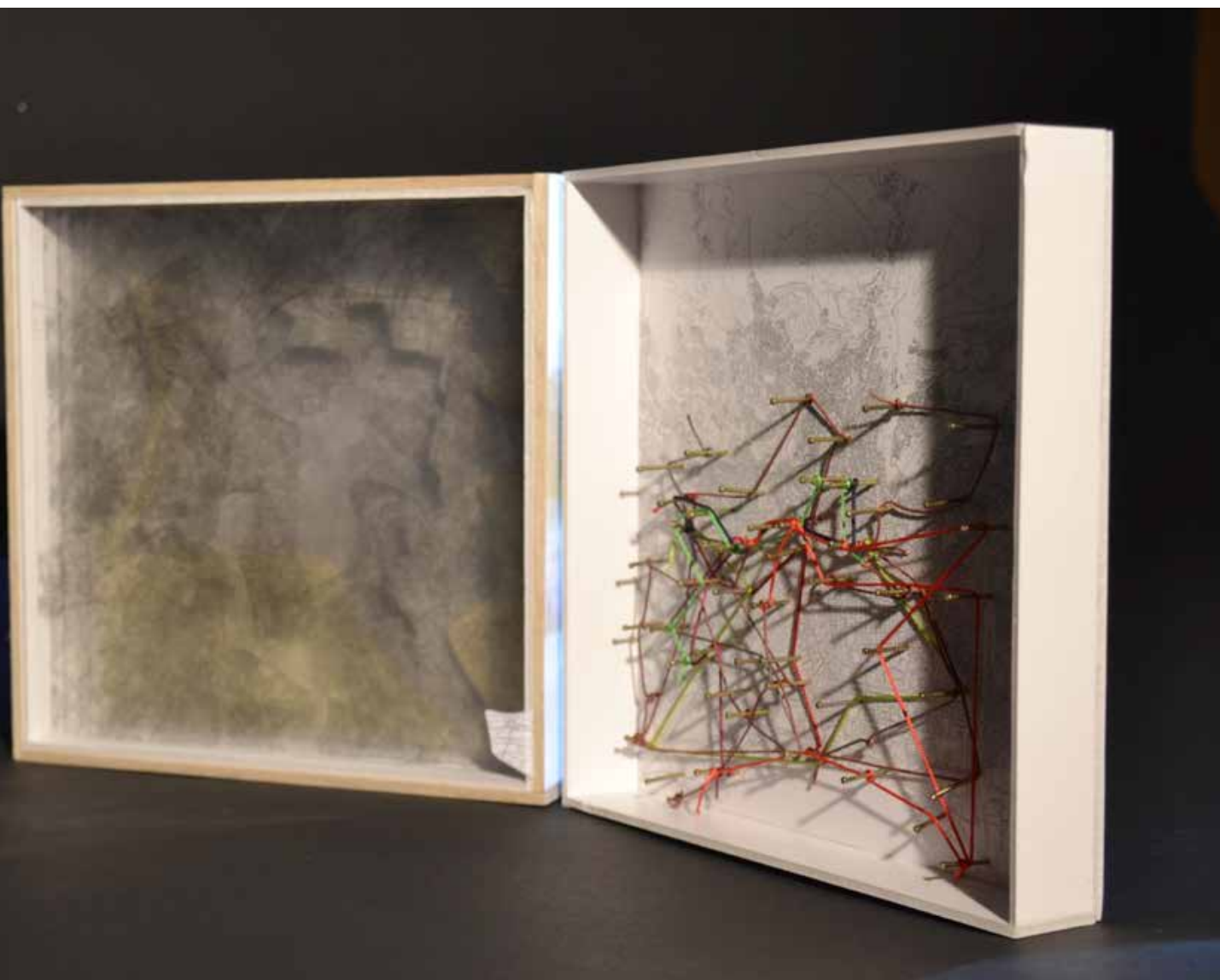
Primeras experiencias...

Indagando en los detonantes de esta investigación y derivado de algunas experiencias docentes propias, se han trabajado algunas acciones que tienen un tinte a/r/tográfico y que se constituyen en nodos que conectan con las propuestas empíricas desarrolladas más adelante.

La ciudad un espacio mental (Guerrero, 2014b), es una producción artística que condensa un proceso de investigación teórico/experiencial del espacio urbano. La propuesta genera un artefacto de investigación/creación, pensado como libro y compuesto por 178 páginas, que comunican la experiencia del desplazamiento urbano.

El libro como concepto fue interpretado como un espacio de conocimiento con estructura palimpéstica y representa a la ciudad a través de una instalación artística. Cada acción realizada dentro del proceso, se identifica como cada una de las páginas que conforman el objeto editorial. La imagen es lograda desde una superposición de imágenes cartográficas, narraciones visuales/imaginarias, registros fotográficos y de video, que re/construyen la lectura de ciudad (Guerrero, 2017b).





Fotoensayo. Guerrero, E. (2020). **Serie Recorridos**
Compuesto por 9 mapas dibujados virtualmente y una imagen registro del artefacto *La ciudad un espacio Mental* (2014).



Fotoensayo. Guerrero, E. (2020)

La ciudad un espacio mental

Compuesto por 2 imágenes registro del artefacto de investigación/creación.

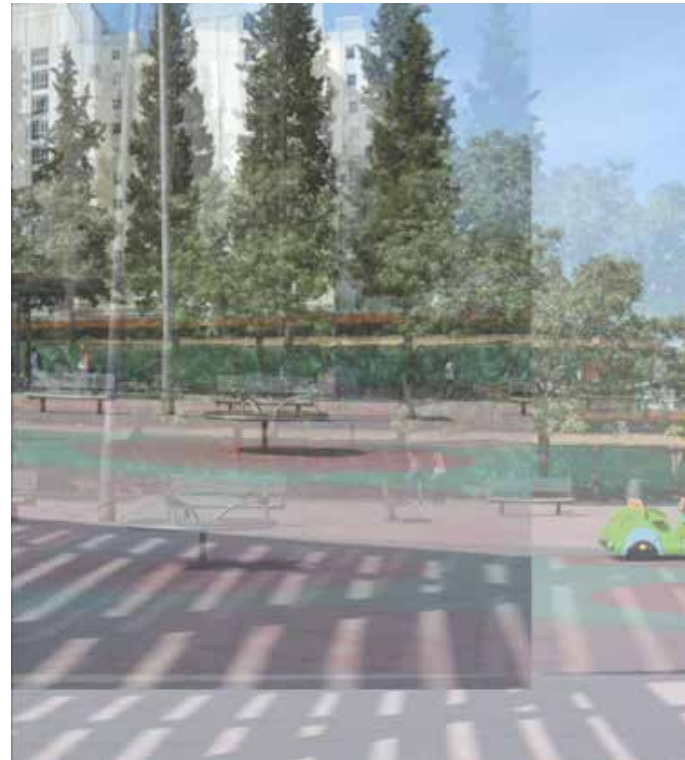
Disponible en: <https://www.behance.net/gallery/17869147/Ciudad-espacio-mental>







Fotoensayo. Guerrero, E. (2014)
La Caleta
Compuesto por el proceso de montaje
digital y una media visual.







Serie Muestra. Guerrero, E. (2020). **Panorámicas.**
Compuesta por las medias visuales *Camino de Ronda*, *Medicina* y *García Lorca*,
todas elaboradas por el autor (2014).



Media Visual. Guerrero, E. (2020).

Río Darro

Proceso de fotomontaje digital.



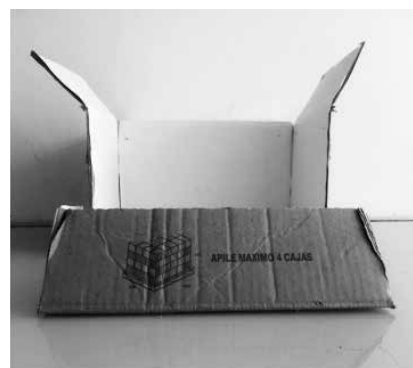


Otra experiencia se desarrolló con estudiantes de la Escuela de Artes a través del taller *Fundamentos y Diseños de Investigación*⁴ (2018). Asumido como laboratorio creativo, el espacio indagaba en los métodos y herramientas necesarias para generar nuevo conocimiento desde las disciplinas artísticas. Este aspecto epistemológico, otorga un sustento teórico a la práctica creativa y pretende construir un argumento base para los diferentes proyectos en los que se involucra el estudiante durante su paso académico y posteriormente en su vida profesional.

Al provenir de diferentes programas creativos/artísticos, los participantes conforman una variedad de grupos de trabajo, en donde el aporte propio de cada disciplina para la generación de nuevas ideas es altamente valorado. En ese sentido, el programa se inició con la exploración sobre la investigación académica en el contexto colombiano, algunas nociones sobre la generación del nuevo conocimiento y la revisión de proyectos de índole artístico. Seguido, el enfoque se centró en proponer temáticas grupales de investigación para luego proponer algunas acciones de reflexión y proposición creativa. La reflexión sobre *el cómo se piensa y en que orden se realiza*, codificó la conciencia sobre el proceso creativo.

“El proceso creador en el arte, por ser una práctica que se lleva a cabo desde el conocimiento técnico práctico, posibilita al ser humano reflexionar sobre sus propios procesos tanto internos, como externos, y así mismo propiciar en el sujeto una especie de reflejo del ser, de lo que es, de sus debilidades y sus cualidades, de sus emociones y sus sentires, de sus oscuridades y deseos a través del objeto creado y de la reflexión constante sobre este” (Daza, 2009).

⁴ *Fundamentos y Diseño de Investigación* (2018). Escuela de Artes y Ciencias de la Comunicación, Corporación Universitaria UNITEC, Bogotá D.C. – Colombia. El taller de impartió a estudiantes de Diseño Gráfico, Producción de Animación Digital, Cine y Televisión, Producción de Sonido y Publicidad, en el segundo semestre del año.



Fotoensayo. Guerrero, E. (2018).

Caja...

Compuesto a partir de tres fotografías digitales de Beltrán, M., y Martínez, J. (2018), participantes del laboratorio creativo.

En una primera acción artística, cada grupo debatió internamente sobre etapas clave en su proceso creativo, generando diagramas visuales que luego se socializaron. Los diagramas verificaron la conexión entre pensamiento y creación artística.

Una de las propuestas socializadas correspondía a la Identidad como temática de investigación y su punto focal estaba en la capacidad del individuo por reconocerse en el espacio sociocultural. El ejercicio mostraba una visión lineal del proceso creativo y se compartió al grupo a través de una hoja de papel blanco que contenía marcas guía, las cuales se plegaban a medida que la explicación avanzaba. Las etapas identificadas como *información, depuración, selección, desarrollo, boceto y creación*, establecieron una metáfora visual en la que el punto inicial era la hoja blanca sin alteraciones y el punto final definía una forma cuadrada como el resultado de una idea procesada. La propuesta se conformaba de dos dimensiones de procesamiento simultáneo, una para las ideas y otra para los objetos creativos. La aplicación se centró en los productos de diseño y comunicación gráfica.

Otras propuestas establecieron modelos metafóricos para analizar el proceso creativo, como *Snowball* (2018) que asimilaba el proceso creativo con el movimiento creciente de una bola de nieve, o *Inmersión* (2018) que referenció el componente principal de la interactividad digital. La mayoría de los ejercicios tuvieron en cuenta la frustración e incertidumbre que siente el creativo para generar nuevas ideas y determinaron etapas que identificaron la materialización del pensamiento artístico/creativo.

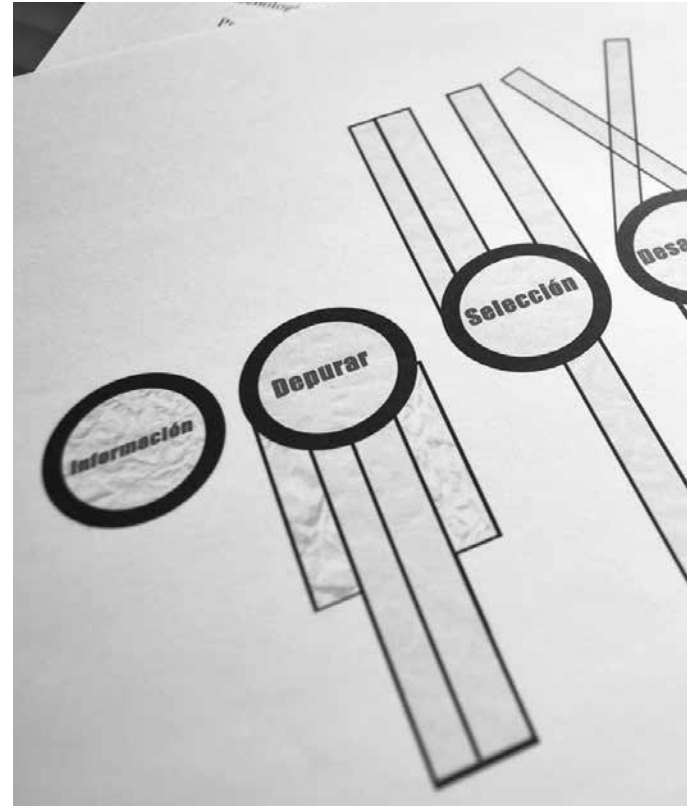
Las diferentes fases, se comprendieron como espacios de almacenamiento de información con sentido investigativo, que provocan cuestionamientos estéticos no limitados durante la práctica creativa. Estas acciones permitieron re/conocer la flexibilidad del pensamiento artístico y las singularidades del individuo durante la práctica creadora.

Una segunda acción consistió en generar un artefacto en el que se aplicaran los procesos re/conocidos. Dicho objeto, debía corresponder formal y conceptualmente con la temática de investigación grupal y conformarse desde cierto lenguaje estético. Las creaciones fueron desde lo figurativo hasta lo abstracto, pasando por lo análogo y lo digital. Un artefacto que se destacó en forma y argumento, presentaba una caja de cartón en mal estado sobre una mesa. A simple vista se trataba solo de una caja reciclada, pero al manipularla y literalmente darle la vuelta, se obtenía una caja blanca, limpia y compuesta. El objeto relacionaba el paso a paso de un proceso creativo y a su vez, establecía un discurso metafórico entre la capacidad del diseño y del arte para recomponer espacios y lugares, como los rincones olvidados de la ciudad.

Algunos artefactos hicieron uso de diseño tipográfico, la cartografía y el dibujo para generar composiciones visuales; otros hicieron uso del audio y el video para comunicar el planteamiento, mientras otros tantos generaron modelos artísticos tridimensionales para expresar las diferentes relaciones. Los discursos tuvieron en cuenta diferentes estadios presentes en la práctica artística y fueron propuestos de forma singular por los estudiantes.

Algunas definiciones repercutieron en la memoria colectiva de los participantes, como la *mente en blanco*, *el silencio* o *la pausa visual*, señalando instantes en los que el individuo se detiene, contempla y clarifica sus ideas durante el proceso creativo. Otros artefactos, permitieron tejer relaciones con los aspectos cotidianos como el recorrido urbano, la expresión cultural o la integración social de las comunidades.

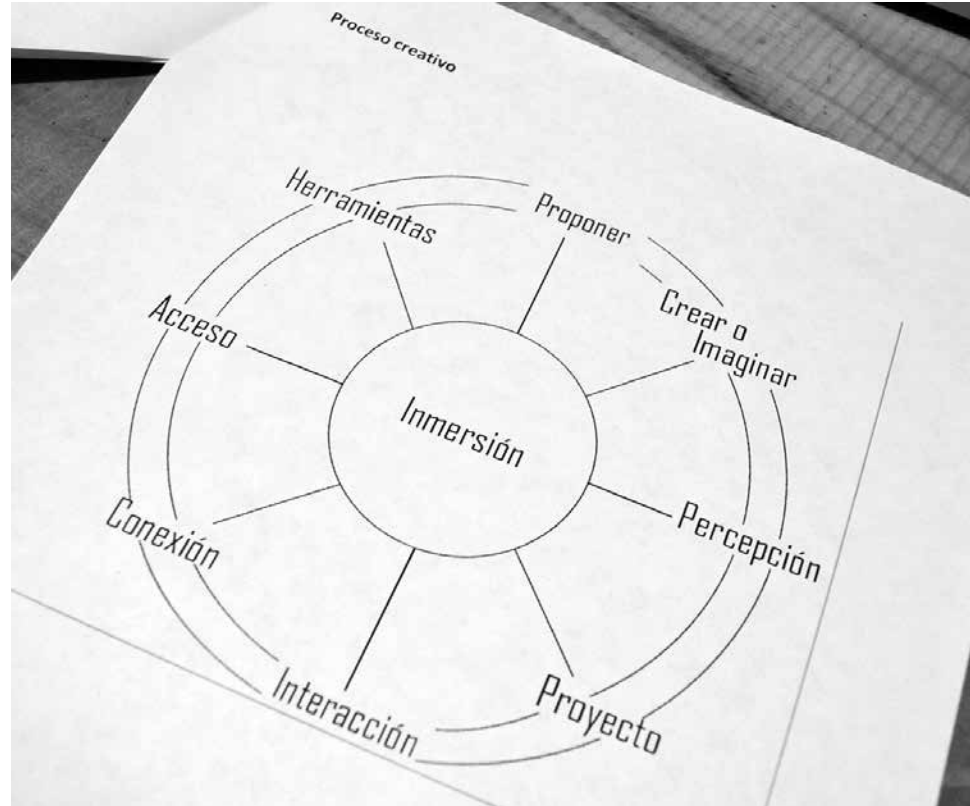
A continuación se presentan diferentes *Series Muestra* conformadas a partir de las propuestas de los estudiantes. En algunas se aprecian esquemas sobre los procesos creativos particulares y en otras, se visualizan artefactos artísticos que derivan de las diferentes temáticas de investigación.

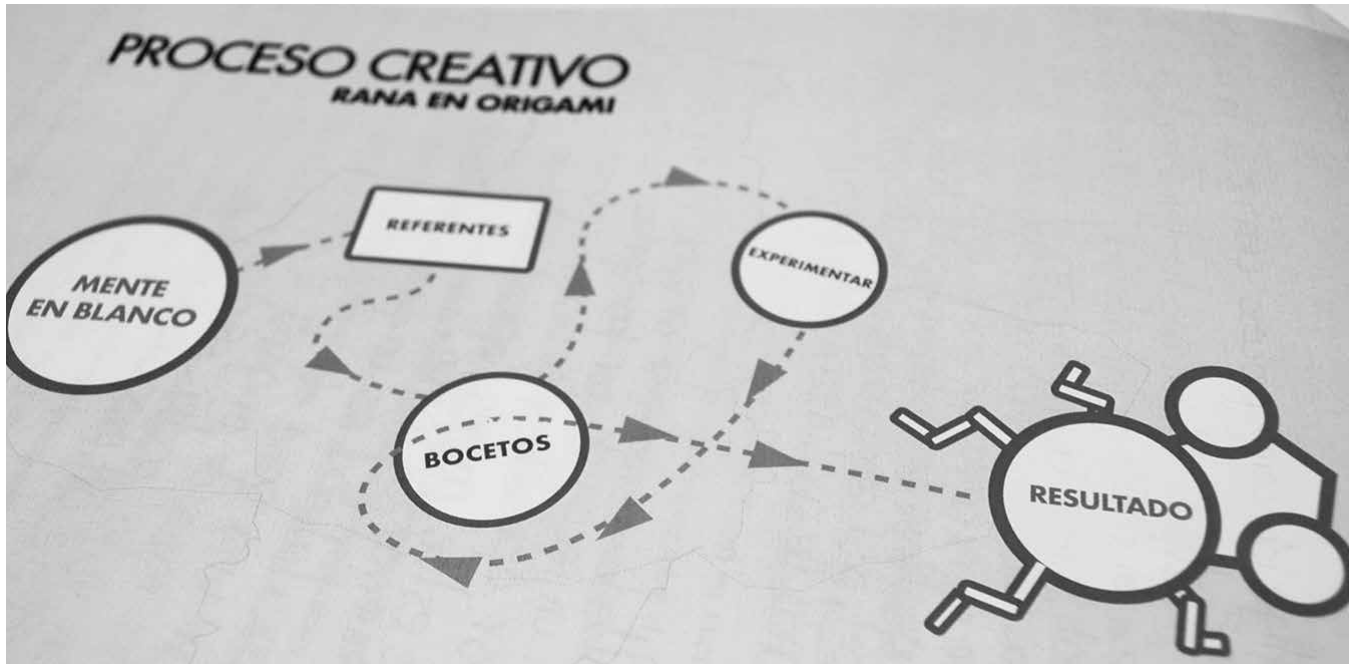


Serie Muestra. Guerrero, E. (2020)

Claves del proceso creativo 1

Compuesta por los diagramas sobre procesos creativos: *Snowball* (Vargas, E. y Triana, J.); *Identidad* (Cristancho, M. y Martínez, D.); e *Inmersión* (Torres, D., Brochero, J. y Moreno H.). Laboratorio *Fundamentos/Diseños de Investigación* (UNITEC, 2018-I).

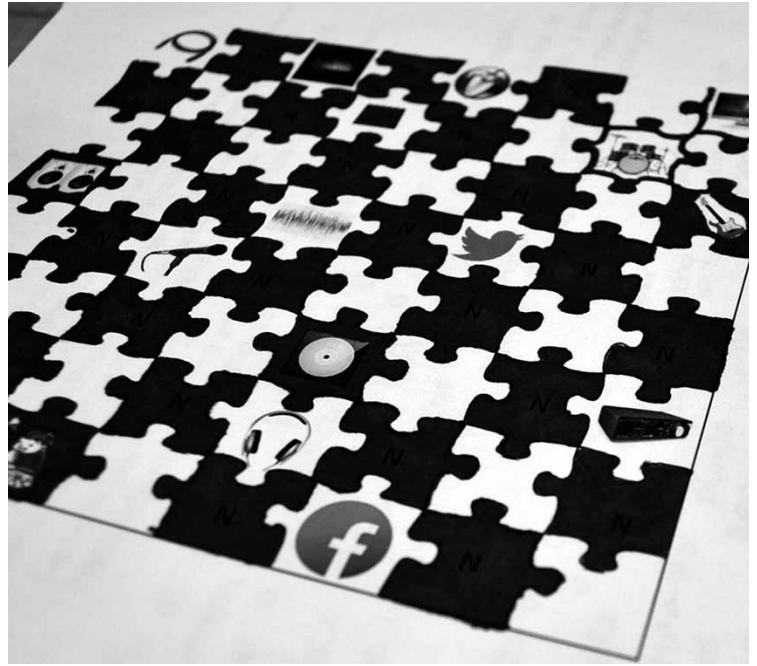
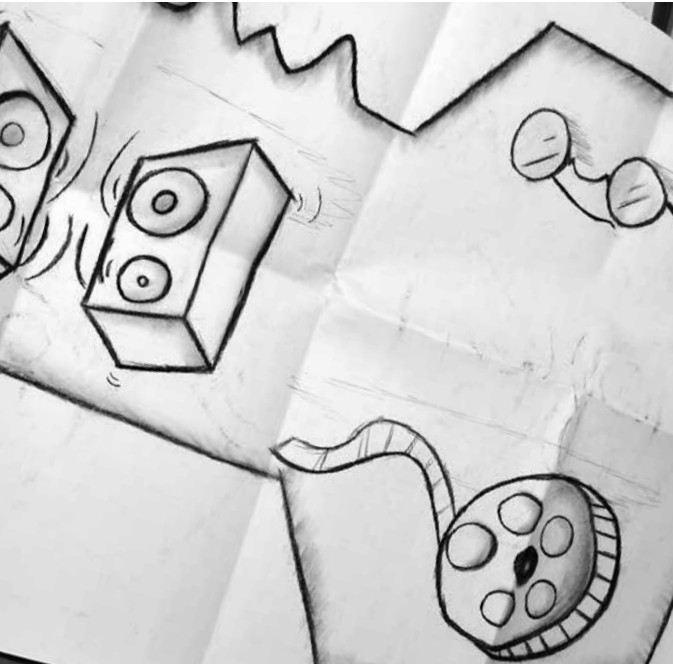


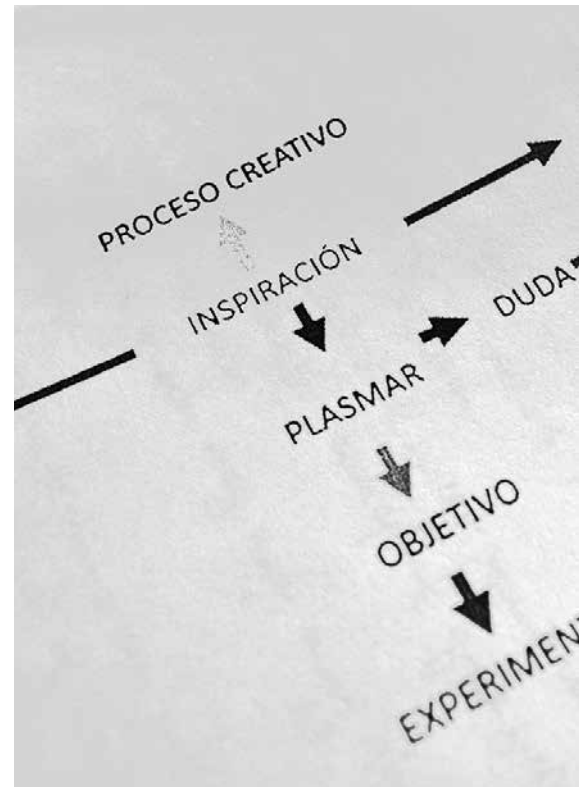
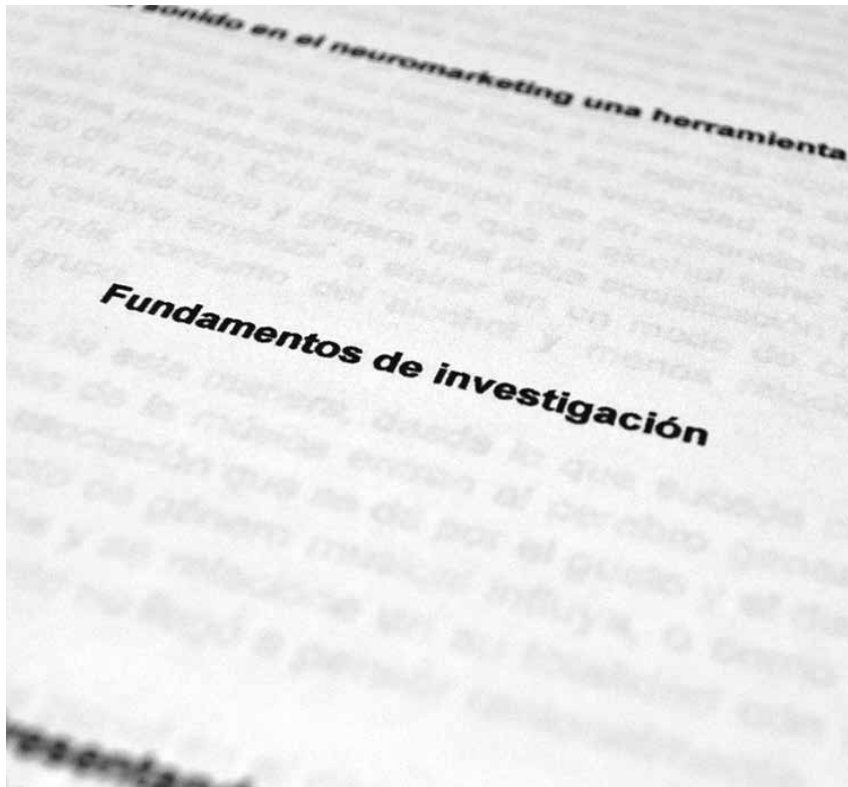


Serie Muestra. Guerrero, E. (2020)

Claves del proceso creativo 2

Compuesta por los diagramas sobre procesos creativos: *Una rana en origami* (Catro, J y Cortez, L.); *Cine espacio inclusivo* (Ávila, J. y Ramírez, C.) y *Estrategia/Versatilidad* (Rocha, J. y Velásquez, C.). Laboratorio *Fundamentos/Diseños de Investigación* (UNITEC, 2018-1).





Serie Muestra. Guerrero, E. (2020)

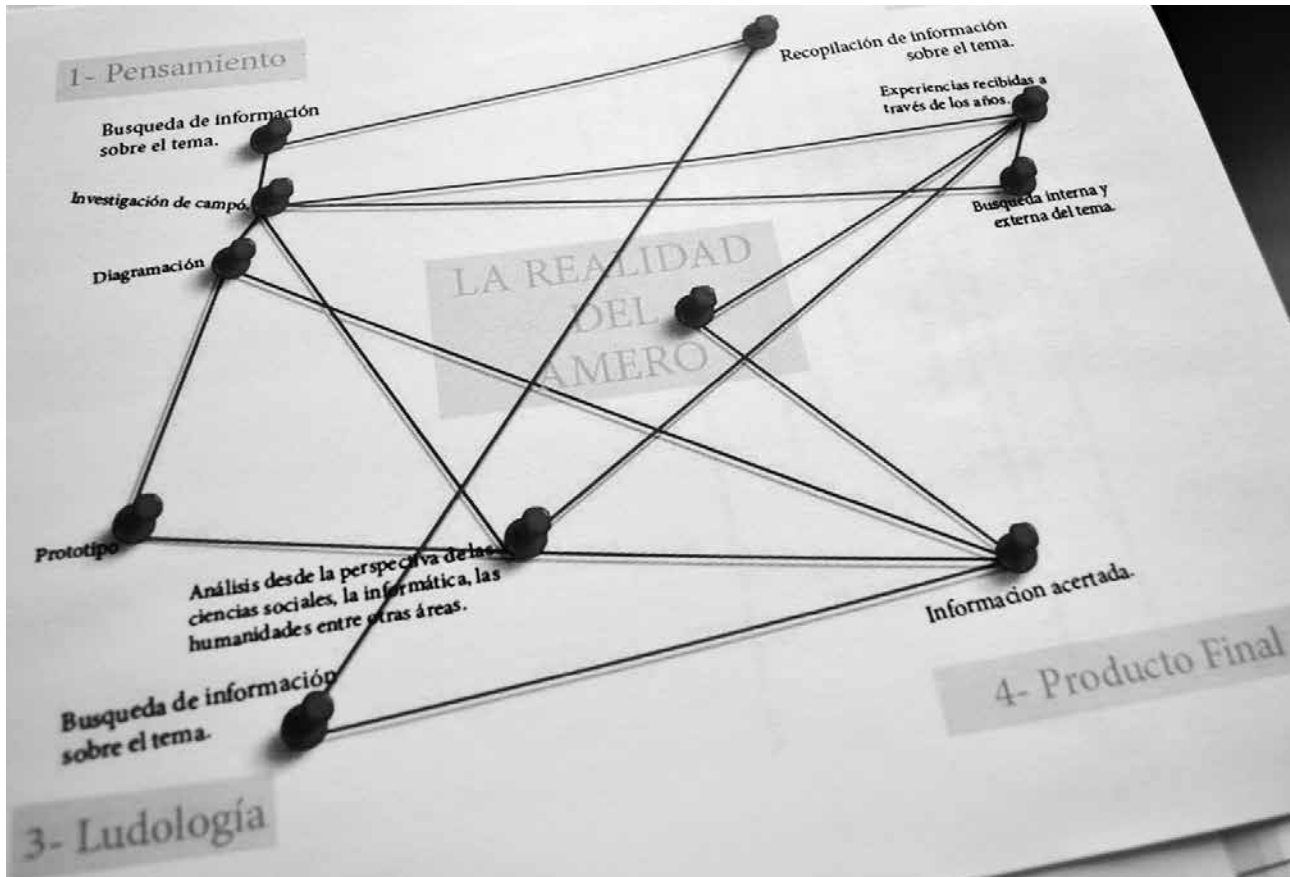
Claves del proceso creativo 3

Compuesta por los diagramas sobre procesos creativos: *Empatía/Montaje Cine* (Neira, L. y Díaz, P.) y *Evolución/Marketing* (Echavez, J. y Cárdenas, M.).

Laboratorio *Fundamentos/Diseños de Investigación* (UNITEC, 2018-I).

EMOCIONES
PERSONALES
→ REPLANTEAMIENTO
TAR



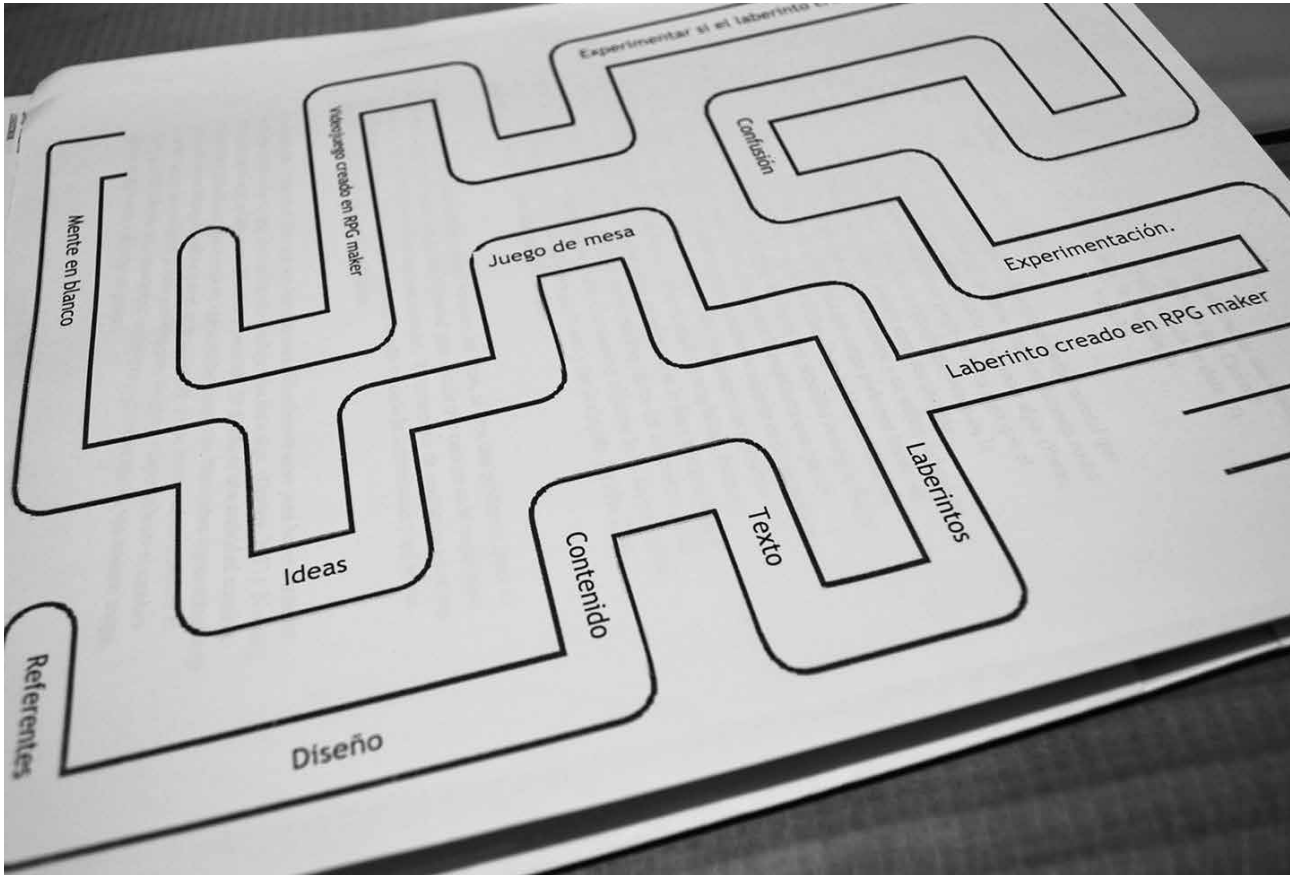


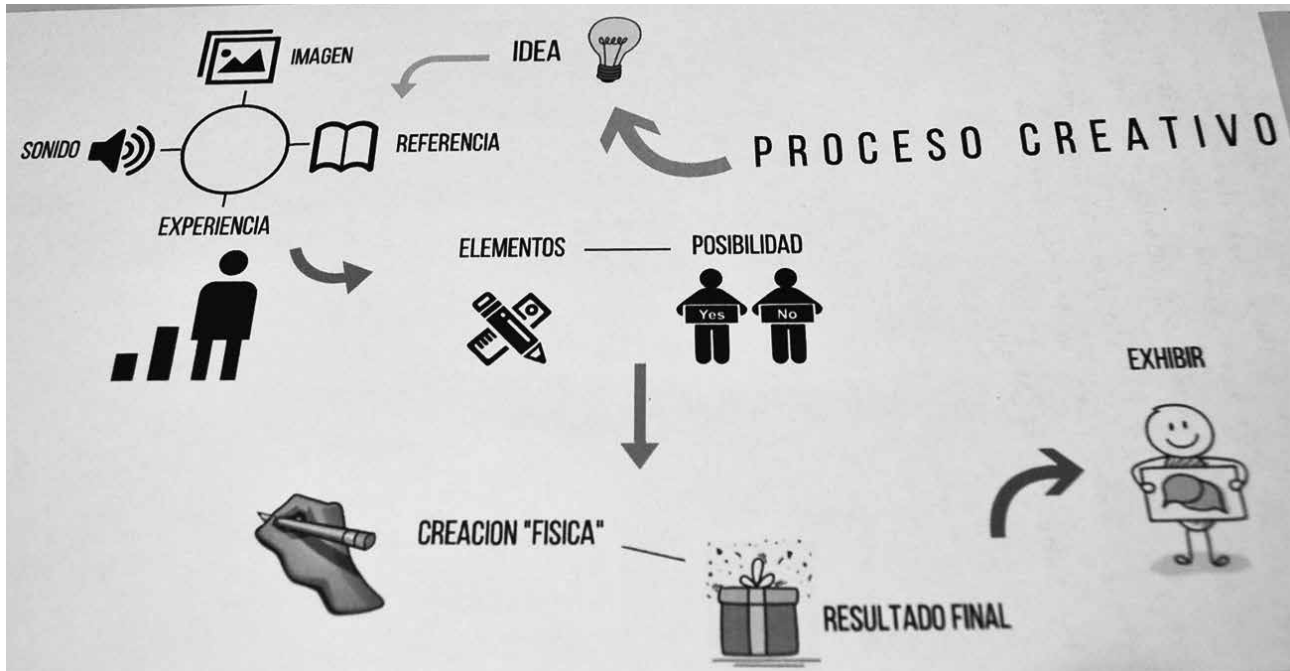
Serie Muestra. Guerrero, E. (2020)

Claves del proceso creativo 4

Compuesta por los diagramas sobre procesos creativos: *Interacción/Recuperación Cultural* (Henao, A., González, L. y Pérez, D.) y *Laberinto* (Jiménez, J. y Pulido, M.).

Laboratorio *Fundamentos/Diseños de Investigación* (UNITEC, 2018-I).





Serie Muestra. Guerrero, E. (2020)

Claves del proceso creativo 5

Compuesta por los diagramas sobre procesos creativos: *Proceso* (Beltrán, P, y Rivera, J.) y *Ruido/Recurso* (Casas, J, y García, J). Laboratorio *Fundamentos/Diseños de Investigación* (UNITEC, 2018-1).

Idioma audiovisual ruido y recurso

Los mecanismos de comunicación utilizados en la industria audiovisual pueden ser usados con un fin por parte del productor. Pero este puede variar dependiendo de la utilización que le haga el creador del producto y de la percepción que tenga el espectador, lo que lo puede convertir en un recurso o en ruido para el correcto entendimiento del audiovisual.

¿Género filmico más atractivo?



Los resultados de las encuestas permitirán verificar y evaluar la hipótesis.



Idioma preferido?



La influencia de la música en las personas

Mente en blanco

El doblaje y sus problemas en las culturas



¿Qué medio de comunicación consumen?



Se fusionaron

Después de un proceso de análisis



Equilibrio de temáticas

Al buscar la sustentación de la hipótesis, se realiza la organización de las múltiples ideas



El doblaje y la música en un audiovisual pueden ser un buen aporte, pero también puede convertirse en su antagonista



Serie Muestra. Guerrero, E. (2020)

Claves del proceso creativo 6

Compuesta por los diagramas sobre procesos creativos: *Animación* (Varón, A. y Beltrán S.) y *Proceso* (Carreño, H.). Laboratorio *Fundamentos/Diseños de Investigación* (UNITEC, 2018-1).

DIAGRAMA PROCESO CREATIVO

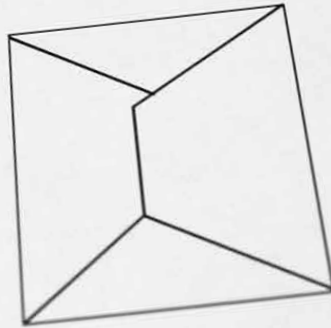
INTERES

Para iniciar cualquier proyecto primero se debe generar un interés por el tema que se pretende trabajar.

EXPLORACIÓN
Al tener un interés se explora a partir de unas bases que van generando conceptos claves en el proyecto.

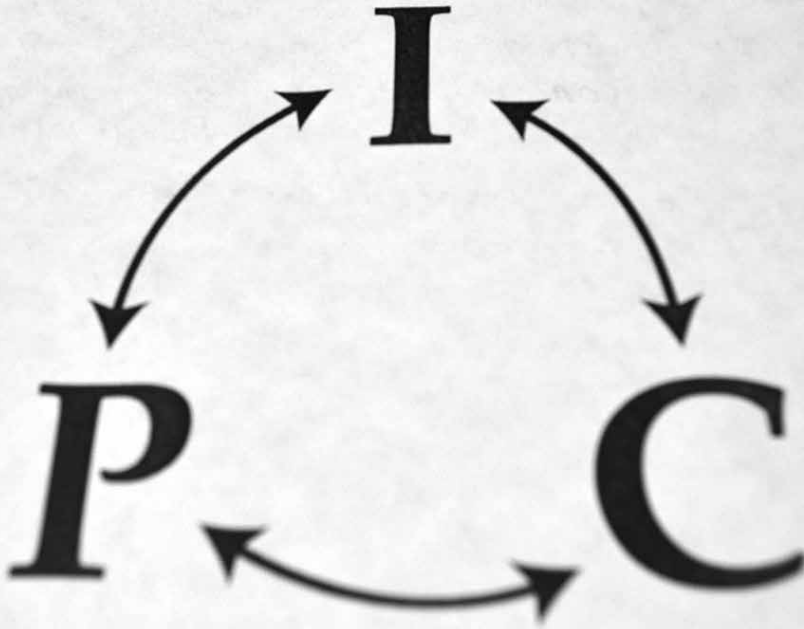
FASES DE TRABAJO

ENCONTRAR LA IDEA
A partir de los conceptos se genera una idea general y con ella se inicia todo el proceso para crear el proyecto.



DESARROLLO
Al ya tener todo el proceso del proyecto se inicia con el desarrollo de lo que se planteó durante la exploración y el encontrar la idea.

Este es nuestro proceso creativo. Un proceso que no siempre es el mismo. Se caracteriza por tres letras I de imagina (se plantea como se quiere el proyecto en cuestión), la P de piensa (analiza la información se compara y se idean métodos para conseguirlo) y la C de crea (el desarrollo del proyecto). Este proceso puede iniciar en cualquier punto de este diagrama.

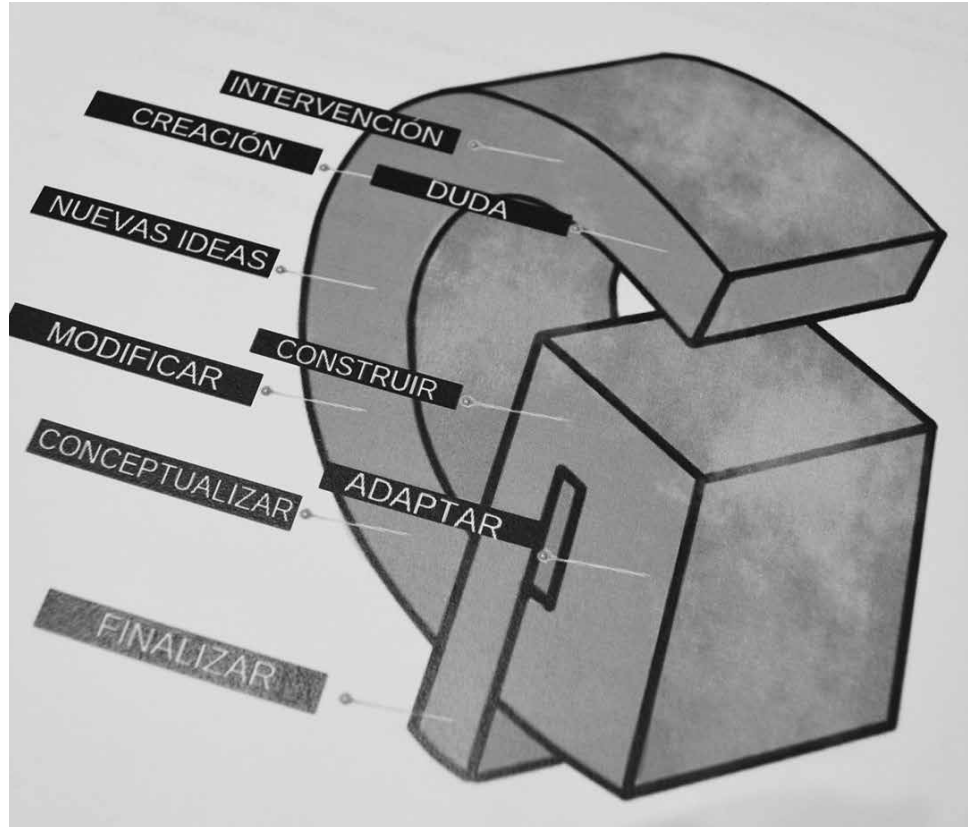


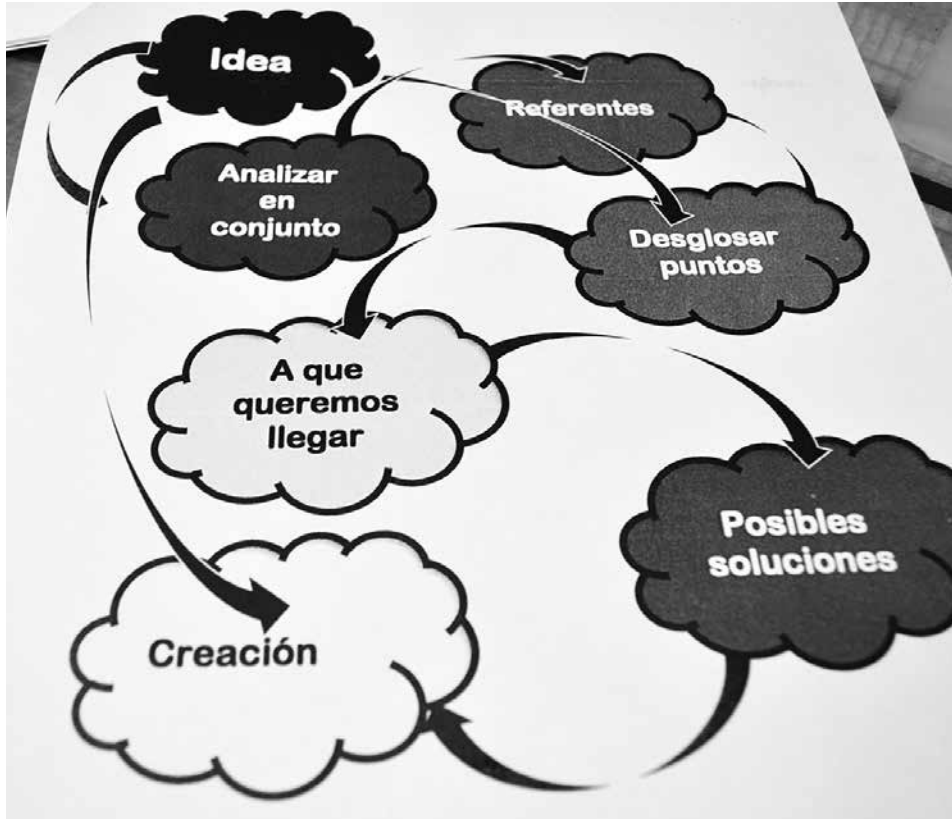
Serie Muestra. Guerrero, E. (2020)

Claves del proceso creativo 7

Compuesta por los diagramas sobre procesos creativos: *Personalización* (Sánchez, S. y Villadiego, E.) e *Intervención al olvido* (Tinjaca, A. y Monsalve, J.).

Laboratorio *Fundamentos/Diseños de Investigación* (UNITEC, 2018-I).



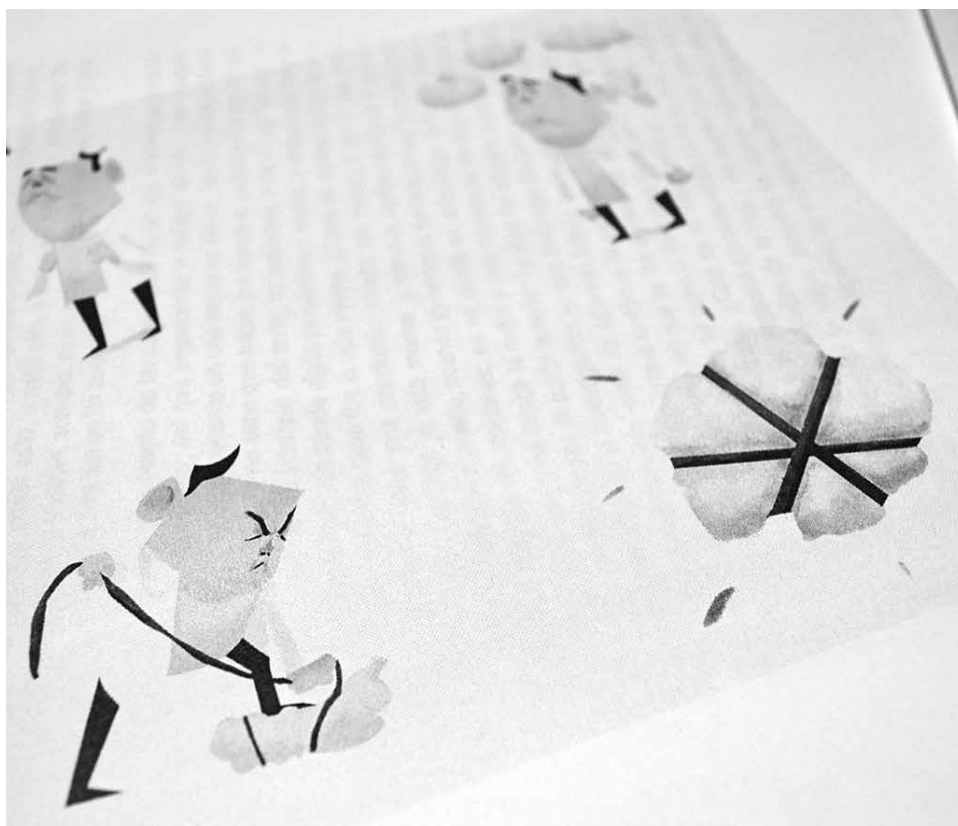
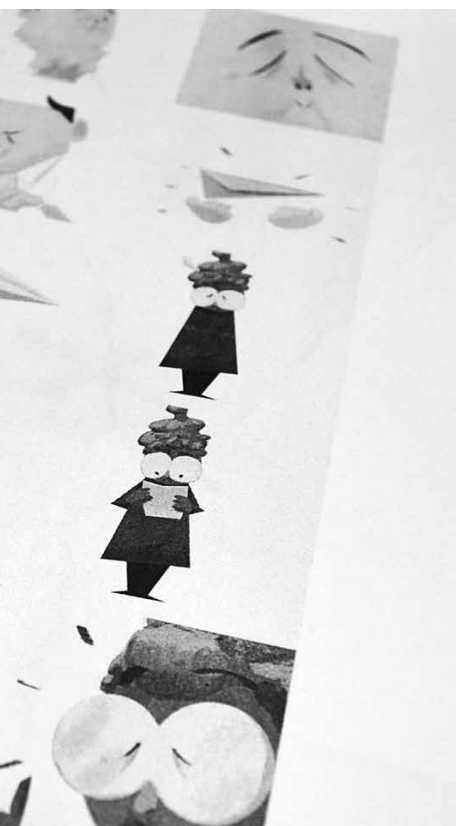


Serie Muestra. Guerrero, E. (2020)

Claves del proceso creativo 8

Compuesta por los diagramas sobre procesos creativos: *Cultura/Animal* (González, C. y Romero, L.) y *La forma de usar las formas* (Huérfano, D. y Garay, J.).

Laboratorio *Fundamentos/Diseños de Investigación* (UNITEC, 2018-I).



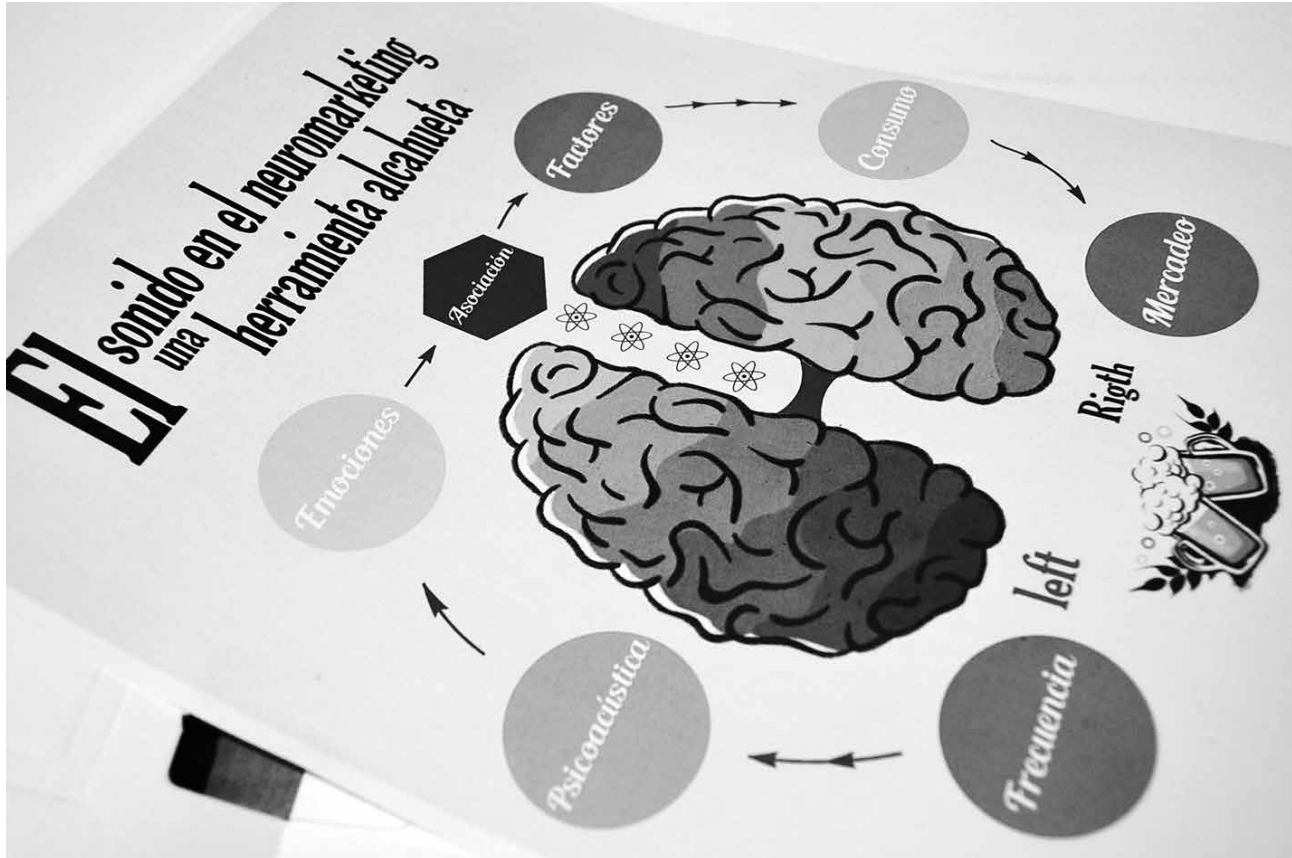


Serie Muestra. Guerrero, E. (2020)

Claves del proceso creativo 9

Compuesta por los diagramas sobre procesos creativos: *Proceso/Video* (Ramírez, L., Carreño, A. y Padilla, N.);
y *Herramienta alcahueta* (Gómez, C. y Cetina, S.).

Laboratorio *Fundamentos/Diseños de Investigación* (UNITEC, 2018-I).





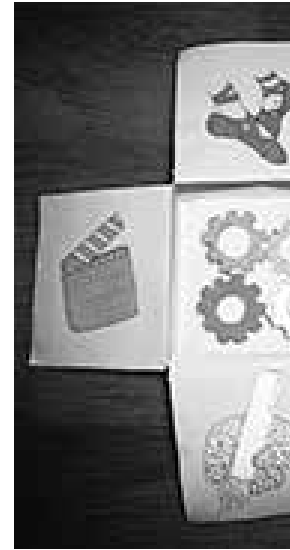
Serie Muestra. Guerrero, E. (2020)

Artefactos de un proceso creativo 1

Compuesta por los artefactos creativos: *Montaje* (Neira, L. y Díaz, P.) y *Bitácora Snowball* (Triana, J. y Vargas, E.).

Laboratorio *Fundamentos/Diseños de Investigación* (UNITEC, 2018-1).

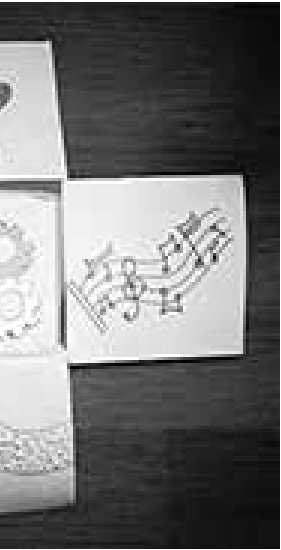




Serie Muestra. Guerrero, E. (2020)

Artefactos de un proceso creativo 2

Compuesta por el artefacto creativo *Caja/Cerebro* (Carreño, H.). Laboratorio *Fundamentos/Diseños de Investigación* (UNITEC, 2018-1).

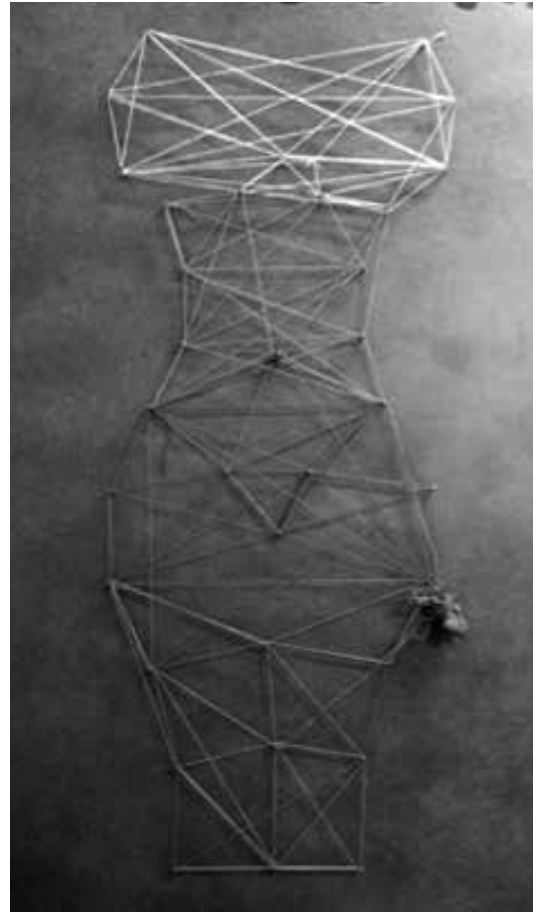
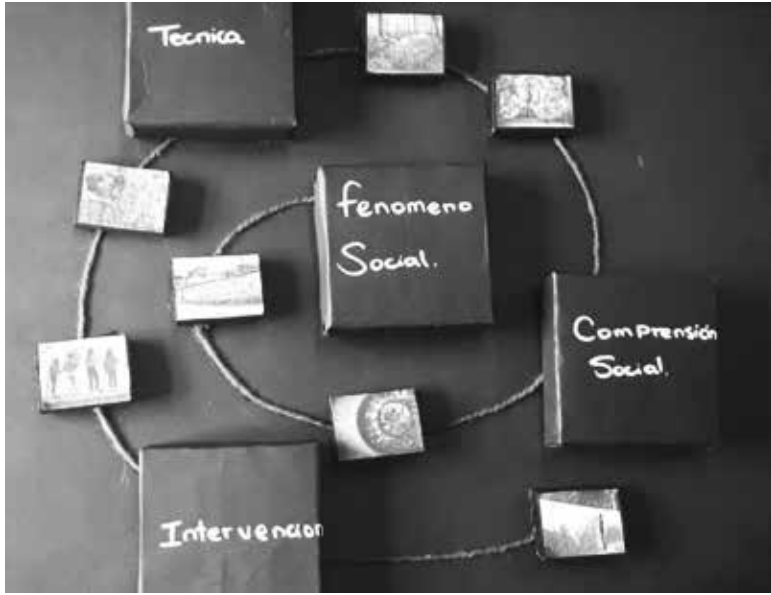




Serie Muestra. Guerrero, E. (2020)

Artefactos de un proceso creativo 3

Compuesta por los artefactos creativos: *Creatividad* (Zapata, C., Alarcón, S., Montañez, J. y Rojas, D.), *Artefacto* (Beltrán, P.); Adaptación (Herrera, K. y Ospina, S.) y *Exhibicionismo* (Urrego, L. y Méndez, F.). Laboratorio *Fundamentos/Diseños de Investigación* (UNITEC, 2018-1).



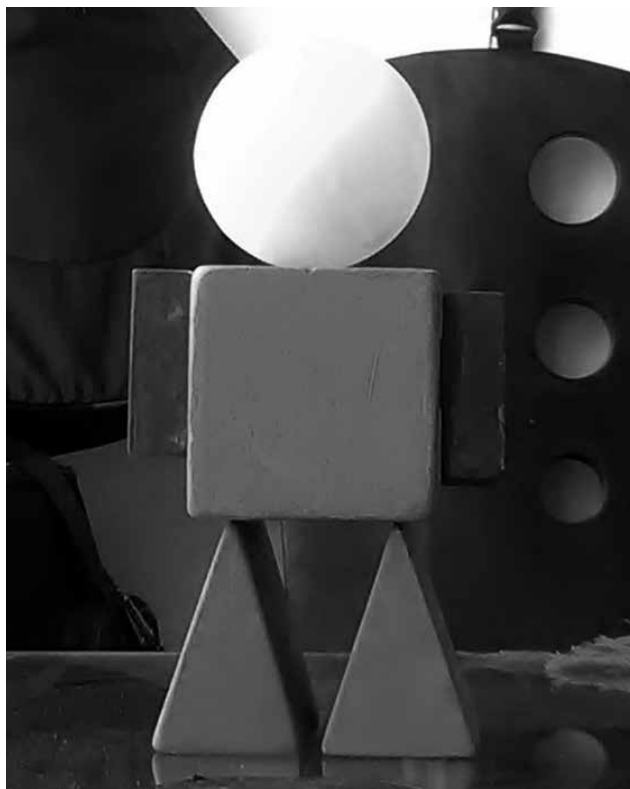


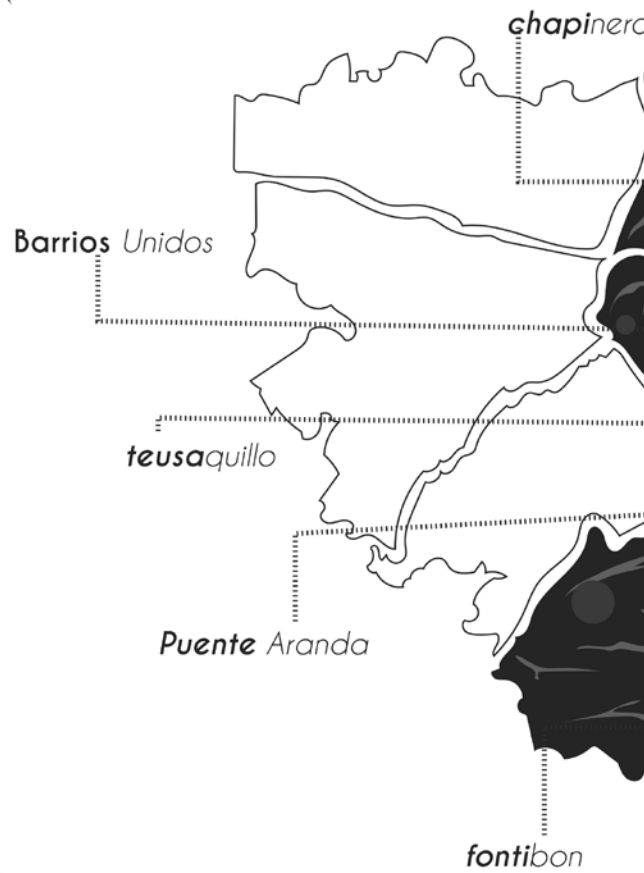
Serie Muestra. Guerrero, E. (2020)

Artefactos de un proceso creativo 4

Compuesta por los artefactos creativos *Formas Básicas* (Rivera, S., Beltrán, F. y García, P.).

Laboratorio *Fundamentos/Diseños de Investigación* (UNITEC, 2018-1).





Cartografía

Artefactos de un proceso creativo 5

Tupirle Bogotá. Recorrido Artístico y Cultural por localidades.

Propuesta de Flórez, P., Castillo, J. y Sánchez, C.

Laboratorio *Fundamentos/Diseños de Investigación* (UNITEC, 2018-1).

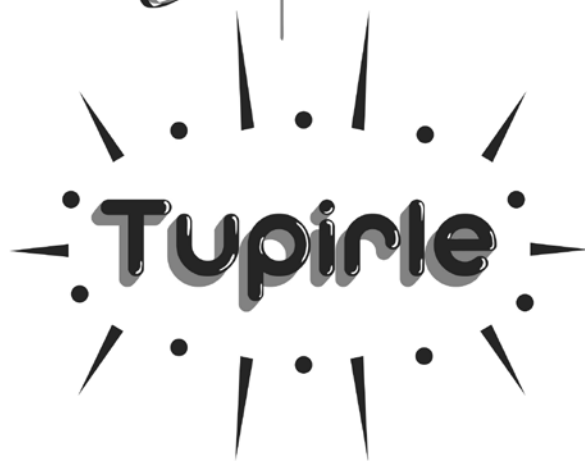
Nomenclatura

- *Expresión conceptual*
- *Recorrido experiencial.*
- *Integración social.*



Tupirle

BOGATA



Cada expresión conceptualizada va de acuerdo al recorrido experiencial, se genera con animo de tupirle cada acción en su debido contexto.

DSEOVEIXPREBK
SMTASILENCIOE
FCZDXORNSDLIF
ORESERVAEHBXB
DANBRNHREFJSO
KMINIMALISMOT
LARXERISPLACH
UHJRESPIROILZ
SWIFBMAUISMKT
OPUREZAKCXCWA
ETSMZMOAXKJRP
WSLADELICADOK
OXWRZSAMNKB DJ

SILENCIO
RESERVA
MINIMALISMO
RESPIRO
PUREZA
DELICADO

Serie Muestra. Guerrero, E. (2020)

Artefactos de un proceso creativo 6

Compuesta por los artefactos creativos: *Silencio* (Beltrán, C., Ospina, A. y Vargas, K.) y *Experiencia/Laberinto* (Beltrán, S.). Laboratorio *Fundamentos/Diseños de Investigación* (UNITEC, 2018-1).

Finalmente, en *Diseño como Arquitectura de Ciudad*⁵ (2016/2017), un curso/taller realizado para pensar al **diseño** en relación al concepto de **ciudad**, se desarrolló otra experiencia. Llevado a cabo en el último período de carrera universitaria, este espacio intentaba poner a prueba las diferentes herramientas teórico/prácticas adquiridas por los participantes a lo largo de sus estudios.

La experiencia permitió evidenciar que el pensamiento de la disciplina desborda las barreras de la funcionalidad del elemento objetual y/o comunicativo. Durante el taller, el proceso de análisis concebido como un acto creativo, tuvo como objetivo cuestionar la postura del diseño en el contexto colombiano, fusionar conceptos acerca de la reconstrucción de la urbe, analizar métodos y metodologías, establecer gramáticas visuales, y re/construir una propuesta de intervención urbana, todo con el fin de argumentar la postura del ejercicio profesional.

La ciudad como temática central, se trabajó desde la propuesta conceptual de *Transurbancia* (Careri, 2003) y la poética de las *Ciudades Invisibles* (Calvino, 2020). El programa se desarrolló a partir de tres claves conceptuales: 1, **conciencia** / tanto en la práctica como en el aporte social; 2, **investigación** / cuestionamientos constantes sobre los procesos; 3, **facultad interpretativa** / proponiendo dispositivos creativos en el entorno urbano. Los resultados finales re/construyeron el espacio ciudad desde la experiencia personal y la cotidianidad urbana, generando intervenciones que aludían al patrimonio, la cibercultura, las problemáticas socioculturales, la narración oral y el recorrido urbano, a través de un lenguaje visual. ◆

⁵ *Diseño como Arquitectura de Ciudad* se presentó en dos oportunidades en la Escuela de Artes y Ciencias de la Comunicación (Ciclo 2016-II y 2017-II), Corporación Universitaria UNITEC, Bogotá D.C. – Colombia. La modalidad de presentación fue el Ciclo Preparatorio de Grado al que asistieron estudiantes en proceso de titulación de las carreras de diseño gráfico y publicidad.



Fotonsayo. Guerrero, E. (2020).

Apuntes Underground _ City / Lenguaje / Graffiti

Compuesto a partir de 3 fotografías del fotoensayo *Divisando Cortos* (2017)

de Yepes, N., y Herrera F. *Diseño como Arquitectura de Ciudad* (UNITEC – CPG, 2017).



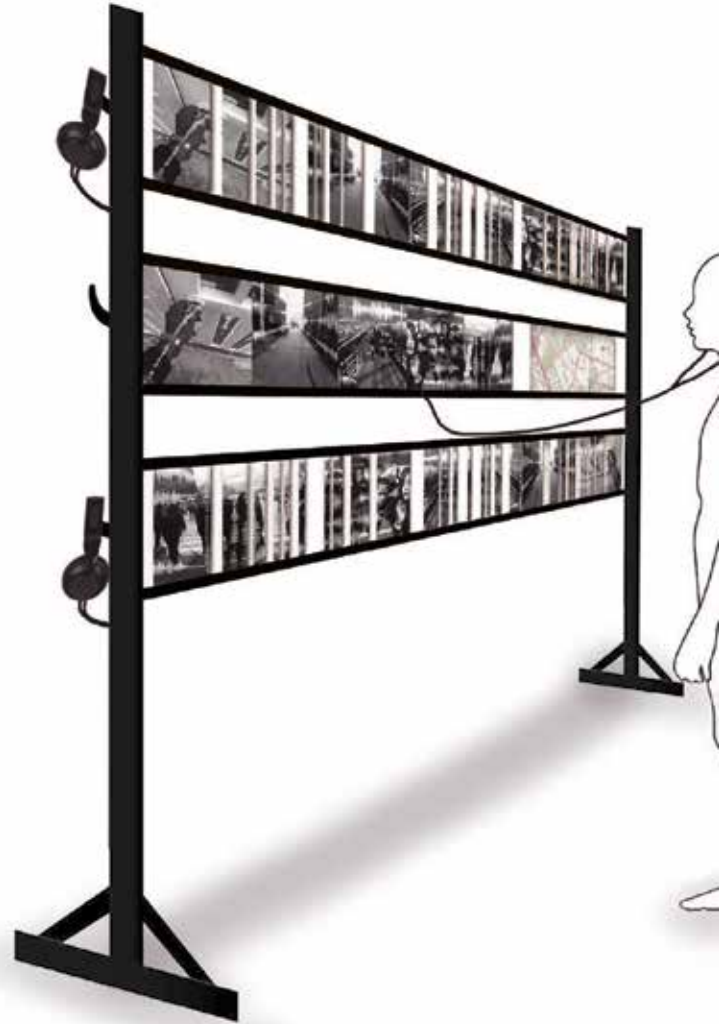
Fotoensayo. Guerrero, E. (2020).

Apuntes sobre un recorrido urbano...

Compuesto por 4 fotografías del fotoensayo *Ciudad Fusión* (2017) de Pinza, H., y Rojas D.

Diseño como Arquitectura de Ciudad (UNITEC – CPG, 2017).





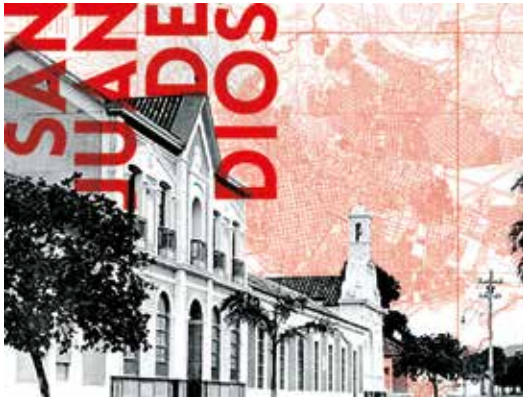
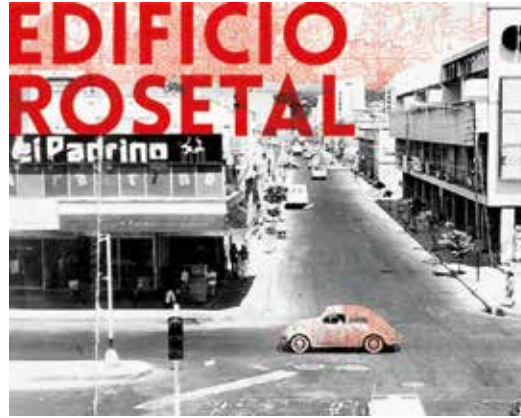
Fotoensayo. Guerrero, E. (2018).

Diseño/Ciudad/Arqui 1

Compuesto a partir una Serie Muestra de 4 fotografías y un fotomontaje digital de proyección en espacio para el proyecto *Sonidos en la Ciudad, una marca en el recorrido cotidiano* de Rodríguez, E.

Diseño como Arquitectura de Ciudad (UNITEC – CPG, 2016).





Fotoensayo. Guerrero, E. (2020).

Diseño/Ciudad/Arqui 2

Compuesto a partir una Serie Muestra del diseño de cuatro postales y un fotomontaje de la proyección expositiva del proyecto *Fortalecimiento de identidad ciudadana, a partir de la rememoración del patrimonio icónico de la ciudad* de García, A., Galvis, M., Sáenz, C. y Porras, V.

Diseño como Arquitectura de Ciudad (UNITEC – CPG, 2016).



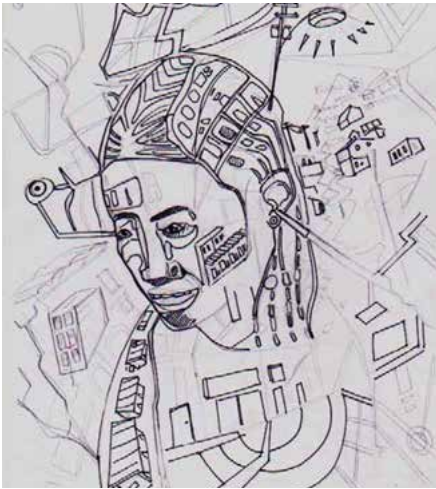
7/14 32/107/30 17/0

Este proyecto, consiste en demostrar la memoria declarativa, recordación de lugares y elementos icónicos, donde las experiencias en espacios identificados dentro de lo que es denominado ciudad, hacen referencia a la evocación de sentimientos encontrados en los ciudadanos.

Cuyo fin, la olvidada sea evidenciada y la ausencia del lugar tenga un espacio de recordación. Ampliando la identidad nacional y apropiación de esta.

Este proyecto es un desarrollo de la investigación científica y tecnológica en el área de la memoria y la identidad nacional, financiada por el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva (MCTIP) del Gobierno Nacional.

CÚCUTA



Fotoensayo. Guerrero, E. (2018).

Diseño/Ciudad/Arqui 3

Compuesto a partir una Serie Muestra de 4 ilustraciones y un fotomontaje de simulación en espacio real del proyecto *Como se hacen las ciudades. Un repaso por las transformaciones de los espacios que percibimos en representaciones o imaginarios urbanos* de Ortégón, N.; Arrieta, C.; Sánchez, Y. *Diseño como Arquitectura de Ciudad* (UNITEC – CPG, 2017).



Capítulo 2 _

Trazado

[El derrotero de un recorrido]

“Mi sueño es caminar por el mundo, mochila con lo esencial al hombro: cámara, cuaderno, estuche de pinturas, sombrero y zapatos cómodos. No pretendo escalar montañas altas ni pasar por lugares devastados por la guerra. Solo una caminata por el valle. Por ahora camino en la ciudad, cualquier ciudad. Veo todo lo que necesito en la vida”.

(Kalman en Smith, 2012:47)

Transitar por la urbe, sin duda, es una tarea cotidiana. El proceso que conduce esta Investigación traza una ruta sobre esta tarea y la enlaza con ideas personales, pasando por elementos de la imagen, lo editorial, la cultura y el relato imaginario, hasta conformar una perspectiva de ciudad. *Que tener y no tener* en cuenta en ese camino, es una cuestión que intenta ser despejada en este capítulo.

En las producciones editoriales, el primer documento repartido entre el equipo de trabajo es el **derrotero**, nombre que proviene de la actividad marítima. En conjunto con la sonda, la carta plana, la aguja magnética y la libreta de apuntes, el *derrotero* contribuye para calcular la ubicación exacta de un navío en el mar con relación a la costa, determinando la distancia recorrida y el rumbo deseado. El derrotero es una versión marina de los itinerarios terrestres y sintetiza el conocimiento de generaciones de navegantes, quienes describen allí las rutas determinadas y los accidentes geográficos visualizados durante sus viajes. “La guía escrita para uso de los navegantes –el *derrotero*, en español: *routier* en francés o *roteiro* en portugués – fue durante siglos la guía fundamental de pilotos para para dirigir las naves hacia un lugar determinado...” (Puertas, 2010). *Trazado* como una de las etapas de esta investigación se convierte en un derrotero para ordenar un estudio entre la ciudad y la imagen, vinculando la enseñanza y la práctica creativa.

La metáfora **ciudad/libro**, es la guía registrada en este derrotero. La ciudad se relaciona con lo social, lo político, lo cotidiano, lo visual, con el individuo y el ciudadano; aquí la ciudad, extiende sus lazos de relación con otras





Imagen Registro

Trazado --- Ciudad, Libro de artista

(Guerrero, E. 2013)

Trazado --- Ciudad, es una exploración conceptual sobre el objeto libro, derivada en una producción de libro de artista. El artefacto consta de 32 páginas divididas en dos cuadernillos: uno cuyo desplazamiento de lectura se realiza de manera tradicional, pasando página de derecha a izquierda, y otro que se adhiere a la última página del primer cuadernillo, desplegándose a manera de mapa cartográfico. En la propuesta se marca un recorrido por el espacio, representado por un hilo cosido desde la primera hasta la última página. Las páginas construidas a partir de cartulinas recicladas, manchas de cianotipia y rastros de tinta como metáfora de la memoria urbana, alojan palabras claves que se desprenden de la investigación sobre ciudad.

áreas del saber y de la producción (Chávez, 2011). En esta construcción metafórica, las líneas de texto estas dadas a partir de los recorridos urbanos y el encuentro con lo visual, entendido como un conjunto de relaciones sistémicas entre los componentes que da origen a una gramática de ciudad. El funcionamiento de este sistema está directamente ligado al transeúnte, quién con su bagaje cultural/visual recorre el territorio como una práctica rutinaria, registrando en su memoria la experiencia de la lectura urbana.

Libro: texto, lector y práctica de lectura

En esta Investigación el libro se piensa como un elemento contenedor de conocimiento. Sus cualidades difieren según el alcance que la figura alcanza en determinados ámbitos. Por ejemplo, como elemento de poder, el libro es una verdad propuesta por un autor y que potencia su discurso. A lo largo de la historia, el libro *religioso* y el *jurídico* se convirtieron en referentes de esta categoría, situándose como vehículos de autoridad y disciplina entre los sectores tradicionales de la sociedad, como el clero o el ámbito privado de la alta burocracia. Su dominio se ve transgredido con el auge de los libros de ciencia, que consolidados entre la élite ilustrada e intelectual, presentaba cierto factor de novedad discursiva (Rubio, 2013).

Otra categoría refiere a la dimensión objetual del libro como el registro material de un proceso o de un acto de creación. Dicha materialidad se extiende a las dinámicas del editor y comercialización de la obra, involucrando la condición literaria y capitalista del objeto. Con la evolución de los nuevos medios, el libro mantiene su materialidad aún en plataformas digitales (pese a que el impreso sigue manteniendo una mayor legitimidad) abarcando los mismos procesos y simplemente empleando cambios de formato para soportar visualmente la información (Vigne, 2017).

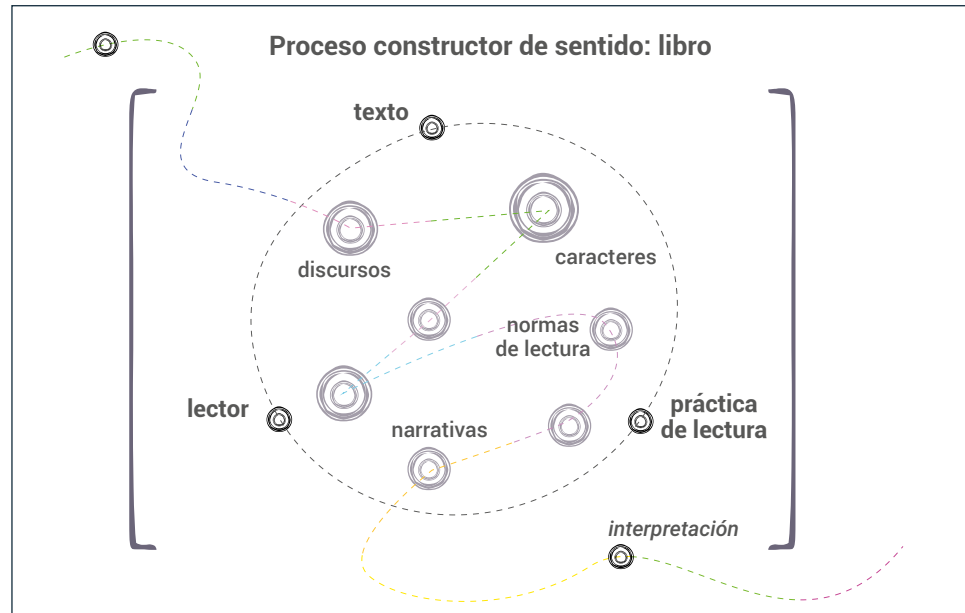
Aún en las prácticas artísticas el libro también tiene una cualidad especial, se ampara como un elemento de registro procesual bajo la figura de *libro de artista*. En esta área se presenta como un artificio salido de parámetros convencionales, ofreciendo una idea transgredida y resignificando la práctica del artista/investigador. A diferencia del libro tradicional, en donde los relatos corresponden literalmente a la recreación imaginario, el libro de artista acude a los datos visuales para hacer una referencia documental que motiva otras experiencias estéticas (Vilchis, 2009).

Cualquier categorización que se encuentre de la figura libro, detallará con denuedo ciertos elementos formales/materiales y semánticos/semióticos que dotan de significado cada detalle del texto. Las relaciones construidas entre estos elementos, soportan al libro como un transmisor de conocimiento decodificado por un lector. Las narrativas contenidas dentro de un libro actúan como constructoras de sentido, uniendo al mundo representado con el mundo imaginado (Hernández y Gutiérrez, 2002).

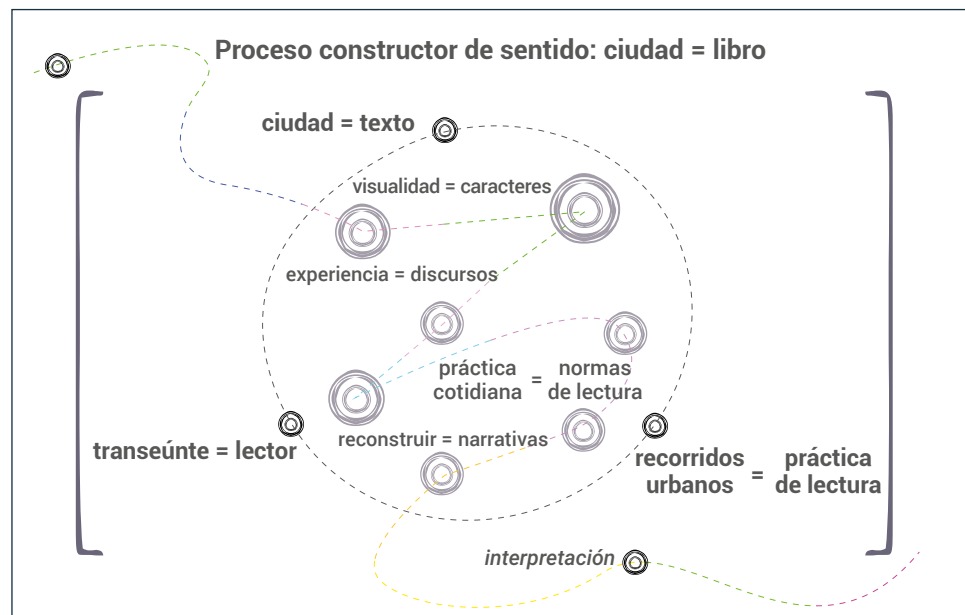
Por su parte, los estudios sobre cultura escrita, literatura e historia trabajados por R. Chartier (2006), proponen al libro como un soporte en el que se relacionan tres elementos: lector, texto y práctica de lectura. Esta relación, estructura la metáfora ciudad/libro para esta investigación, ya que se comprende como un modelo de pensamiento que analiza su dinámica constructora de sentido.

Según Chartier, el sólo objeto material no puede ser digerido si el lector no lo lee y lo apropia. Los textos que conforman el libro, transportan el conjunto de narrativas que hacen parte de la intencionalidad del autor, la cual es transmitida de forma no lineal al lector y es mediada por los elementos del lenguaje que contienen una sustancia semántica. Al encontrarse el lector con el texto, el sentido narrativo es depurado, complejizado y transformado mediante la acción de la lectura, cuyas normas son establecidas por

Esquema tipográfico
Guerrero, E. (2014)
**Proceso de construcción
de sentido**
Imagen hipertexto



Esquema tipográfico
Guerrero, E. (2014)
**Proceso de construcción
de sentido _ A apropiaciones**
Imagen hipertexto



la inscripción del lector en el espacio sociocultural. El resultado, como un proceso de pensamiento, valora una nueva interpretación soportada en un discurso re/construido.

Al desplazar este modelo hacia el propósito investigativo, la ciudad se convierte en el escenario propicio para la construcción de sentido. Teniendo en cuenta la propuesta de Chartier, el libro se traduce como un conjunto de experiencias no planeadas que el texto/ciudad ofrece continuamente. El lector, se traslada sobre un sujeto interpretante denominado transeúnte, capaz de construir las apropiaciones del texto/ciudad. Y para completar el modelo, la práctica de lectura es asumida como la acción de desplazamiento por la urbe. Esta nueva configuración, señala un contexto para que el lector/transeúnte, definido por parámetros socioculturales, se encuentre con la imagen urbana, siendo ésta un detonante en la construcción de sus propias significaciones. Por su parte, el transitar se convierte en una acción propicia para pensar y apropiarse del territorio, re/construyendo el sentido del espacio ciudad.

Este modelo se propone como un soporte teórico que puede generar nuevas estrategias artísticas/creativas sobre ciudad. Los elementos visuales analizados, imaginados, creados y modificados, a partir del estudio de lo urbano, pueden constituir una fuente de conocimiento artístico/creativo. La ciudad contemporánea nos permite relacionar una variedad de elementos visuales/culturales que son tomados desde sus escenarios, con el fin de re/construir narrativas que albergan el sentido de la práctica estética.

La ciudad como texto

Los estudios sobre cultura escrita y literatura, caracterizan al texto como el insumo esencial de un libro, cuyo sentido interpretativo no se puede valorar sin el lector y su práctica de lectura. La ciudad como texto, nos indica

la presencia de un conjunto de códigos de lenguaje que permiten al transeúnte hilar sus propios significados. No podemos decir que la ciudad, es solo calles, casas, puertas y ventanas, sino que “el mundo urbano en particular, es materia más que material” (Tenorio, 2004). Leer el texto ciudad, es más que ir de un lado a otro, es recorrerlo entre líneas y también *estar* atento a lo que nos cuenta.

Estar en la ciudad, implica más que tener el cuerpo ocupando un espacio, es estar dispuesto a los eventos estéticos que allí ocurren. Estas narraciones que nos ofrece la urbe, pueden venir en forma de imagen y ésta, se piensa como un acontecer cotidiano. Siendo un conjunto de objetos y acciones que se construyen paso a paso, es decir que no vienen heredadas, lo cotidiano es determinado por un compuesto de normas sociales, ideas propias y técnicas, cuyo análisis se realiza a partir de la experimentación en el orden de lo pensable, conduciendo a la construcción del conocimiento (Giard en De Certeau, 2006).

Este orden, hace que el texto/ciudad tenga una fuerte conexión con la experiencia, la memoria y la interpretación. Los fragmentos de la vida cotidiana, presentes en el texto/ciudad, proponen una suerte de rutinas que componen el imaginario urbano, las cuales están en constante cambio debido a las transformaciones de lo sociocultural que afecta el modo de vivir y habitar la urbe (Silva 2006). La rutina como componente del estar en la ciudad, mantiene una carga simbólica en el re/conocimiento del territorio por parte del transeúnte, permitiéndole leer con propiedad el contenido de la misma.

De esta manera, la ciudad se presenta como un texto abierto que invita a participar en un diálogo constante, una correlación de preguntas y respuestas, que como en todo proceso comunicativo se torna de manera circular y duradero, las preguntas se vuelven respuestas y estas a su vez, se convierten

en más preguntas definiendo y construyendo la acción interpretativa. Esta asociación de texto y ciudad, nos permite hablar de una estructura múltiple y flexible que contiene diferentes mensajes, los cuales permanecen, se disuelven y/o se transforman tras cada lectura (Gadamer, 2006).

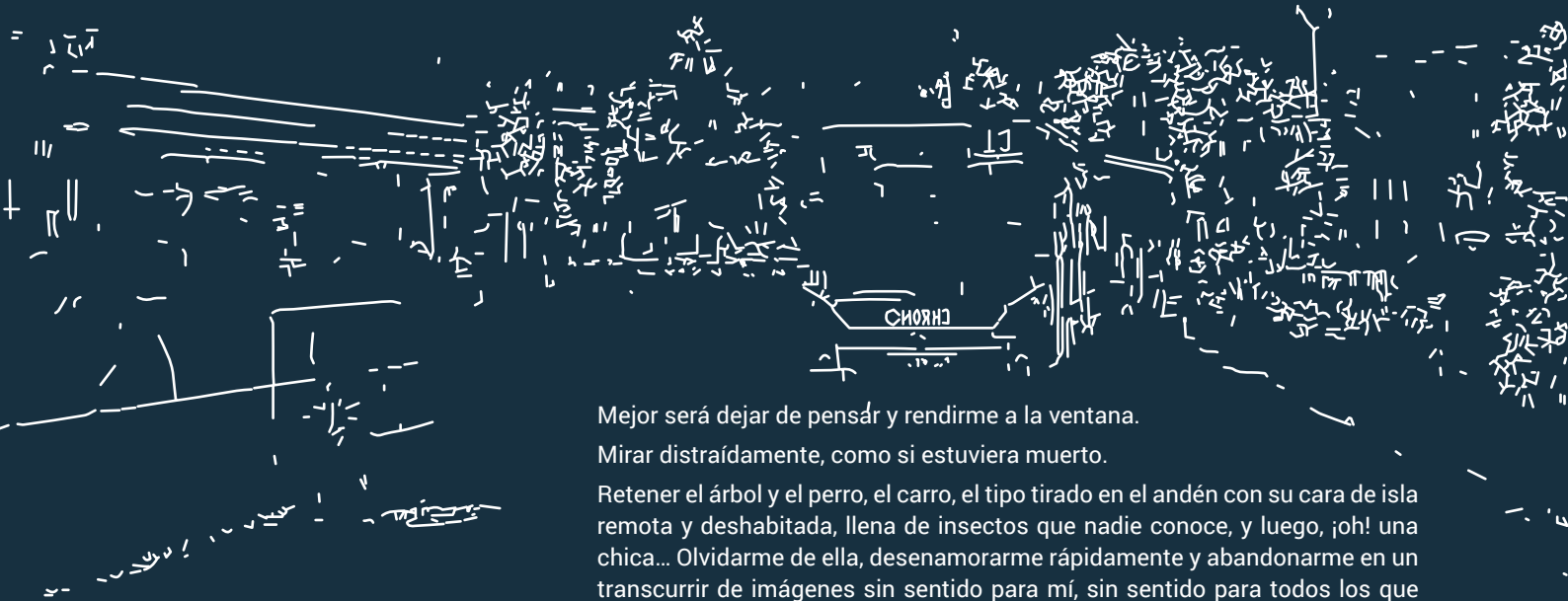
Así, dinámica texto/ciudad sugiere una función normativa que surge en sí misma. Al leer la ciudad se re/presenta imaginariamente una construcción estética y se re/produce en la atmósfera de lo visual. Esta arquitectura estética del texto/ciudad activa hasta el más mínimo detalle. Metafóricamente, nos hace volver páginas atrás, leer de nuevo, avanzar algunas páginas, inclusive leer los espacios que parecen estar vacíos, cada página deja puertas abiertas para entrar en las siguientes, superando la abstracción de los caracteres tipográficos que tradicionalmente representan al texto escrito y dando existencia a la gramática invisible del acto cotidiano.

El transeúnte como lector

Para la cultura escrita, el lector es quien entra a un espacio creado para decodificar, apropiar, traducir e interpretar un texto a través de la lectura (Chartier, 2018). El transeúnte, encargado de esta tarea en la ciudad, es aquel sujeto que traza un croquis y se desplaza por ella. Es el “habitante del espacio urbano que está de paso”, pero quién “goza de un agudo pragmatismo que le permite percibir los ritmos que marcan su trayectoria y sortear con éxito cualquier atisbo de incidencia que pueda obstruirla” (Lange, 2011). Esta acción supone que lee el texto/ciudad, habla con ella y establece un activo proceso de comunicación.

Sin embargo, no todos los transeúntes están en condiciones de hacer esta práctica. En *El transeúnte y el espacio urbano*, I. Joseph (2002) hace una distinción entre dos tipos: los sonámbulos y los insomnes. El transeúnte so-

viaje en BUS



Mejor será dejar de pensar y rendirme a la ventana.

Mirar distraídamente, como si estuviera muerto.

Retener el árbol y el perro, el carro, el tipo tirado en el andén con su cara de isla remota y deshabitada, llena de insectos que nadie conoce, y luego, ¡oh! una chica... Olvidarme de ella, desenamorarme rápidamente y abandonarme en un transcurrir de imágenes sin sentido para mí, sin sentido para todos los que me acompañan, seguro, se les nota en las miradas tan perdidas y derrotadas como la mía.

– ¡Vaya Museo!

¡Apura, guía!

¡Chanclatea!

Apura que los recuerdos vienen ebrios en un taxi detrás de nosotros y están armados.–

Y a la gente no parece molestarle estar viajando con un muerto, porque ellos también están como muertos.

Y a la gente no le preocupa, y a mi ya no me importa que me atrape como a ellos la historia de una ruta, sus calles.

Mejor será dejar de pensar y rendirme a la ventana, me recostaré contra el vidrio y esperaré, mirando siempre hacia fuera, perfectamente enterado de la nada.

námbulo es un ser “cuya vida de relación persiste mientras el duerme..., es un ser que ha renunciado a encontrar sentido” (p. 16). Siendo sonámbulo, puede transitar la ciudad mientras esta adormecido estéticamente, pero es incapaz de re/conocer las experiencias que le ofrece el contacto con la urbe y por lo tanto lo imposibilita para leer su texto.

Por su parte, el transeúnte insomne “está enteramente tendido hacia la alteridad de su esencia misma... El más insignificante de sus pensamientos es un don en sí mismo” (Joseph, 2002, p. 15). Aunque su tránsito esté planeado para ir de un punto inicial hacia un destino fijo, su gusto le permite afectarse por el texto/ciudad. Mientras el sonámbulo, dada su condición de sueño, tiene una experiencia escasa de sensibilidad con la ciudad, el insomne se mantiene despierto con los acontecimientos que se presentan y se sorprende con aquello que altera su transitar cotidiano.

Estas experiencias pueden ser tan profundas que varias quedan registradas en la cultura popular de la ciudad, convirtiéndose en una sub/especie de mitos urbanos a los que nuevos transeúntes están dispuestos en acercarse para realizar una re/lectura del suceso. Como por ejemplo, la marca que imprime en la memoria del caminante el intenso campanazo de la torre del Miguelete en la catedral de Valencia cada fin de año desde hace más de cuatro siglos (Cruz, 2007); o el sonido brutal de las rejas del portón principal del Banco de La República en la ciudad de Bogotá D.C., que contrasta con el campanazo tradicional de la Iglesia de San Francisco a las 9 de la mañana todo los días laborales (Barón y Ordoñez, 2019).

El transeúnte como un lector en potencia, activa su relación particular con el entorno imprimiéndole un carácter vivo al texto/ciudad y sintetizando referentes de índole estético en su transitar diario. La más mínima acción, como esquivar una calle o capturar un nuevo sonido, conformará una nueva apropiación del texto, re/construyendo una nueva imagen en su memoria.

◀ Ilustración tipográfica
Guerrero, E. (2020).
Relato/imagen _ Viaje en BUS
Compuesto por el texto *Viaje en Bus*
(Quironiéz, 2020) y una ilustración
vectorial del autor.

El recorrido urbano como práctica de lectura

En términos de la cultura escrita, la lectura es el instrumento que le permite al lector entrar en contacto con el texto y como una práctica, está enmarcada por una serie de procedimientos aprendidos que tienen como objetivo interpretar las intensiones del autor (Chartier, 2006). Desplazado a la ciudad (ya entendida como un dispositivo estético), la práctica de lectura corresponde al recorrido realizado por el transeúnte: un ejercicio de pensamiento para ejecutar trayectos y bifurcaciones, interpretando las imágenes que definen y describen el texto/ciudad (Dipaola, 2013).

Esta práctica, es un elemento esencial en la creación de la experiencia urbana, pues es el contacto sensible y directo con lo que acontece. Al situarse en la dimensión del espacio público, el transitar urbano también recoge una serie de construcciones heterogéneas desprendidas de las relaciones sociales que allí suceden, transformando el mismo espacio y dando sentido a la interpretación que re/construye el transeúnte (Aguilar, 2016). Además, como rutinas habituales, dan origen a reflexiones sobre elementos temporales del texto/ciudad, revelando lo que permanece y lo que se transforma del entorno cotidiano, re/conociendo el propio significado de la experiencia.

Siendo el recorrido un instrumento clave en esta Investigación resultaría útil comprenderlo desde algunas categorías, pues no siempre los recorridos implican la completa corporalidad del transeúnte. Algunos transeúntes pueden salir a sus terrazas, situarse en los balcones de sus casas o asomarse a la ventana de su departamento para realizar una suerte de recorrido visual a través de su mirada. Este tipo de recorrido merece denominarse como **estacionario**: una práctica de lectura urbana realizada durante cierto tiempo y en el mismo lugar. El término en español, acuñado para el encargado del fotocopiado de libros en las instituciones

académicas de la edad media (Barcala, 1985), determina una detallada función visual del individuo sin realizar desplazamientos de su cuerpo. Estos recorridos, con un tinte de lo fortuito, se presentan como un escape a la rigurosidad del quehacer diario, un instante aprovechado para la lectura del texto/ciudad.

De otro lado, existen los recorridos en los que la corporalidad del transeúnte si está inmersa completamente. La definición correspondería al de recorrido **móvil**. Este concepto de movilidad, muy usado en la función urbana contemporánea, “incluye tanto los movimientos en gran escala de gente, objetos, capital e información a través del mundo, como los procesos más locales de transporte diario, movimiento a través del espacio público y de objetos materiales en la vida cotidiana” (Hannam et al. 2006, p. 1), acciones que implican una relación directa entre cuerpo y espacio. En este tipo de recorridos, el cuerpo se convierte en un vehículo indispensable para percibir la experiencia urbana, expandiendo las posibilidades sensibles de la lectura de ciudad (Roldán y Godoy, 2017).

Una tercera categoría podría inscribirse en el orden de lo **imaginario**. En este tipo de recorridos, el vehículo que conduce el desplazamiento es un mecanismo creado entre memoria, recuerdo y experiencia. Definiéndolo como un recorrido afectivo, acude a representaciones visuales/narrativas para re/construir un espacio que vincula miradas de ciudad, para seguir pensándolas y contándolas, para re/construirlas y habitarlas (Garza, 2009). Como un juego interpretativo, este tipo de recorridos conecta sensaciones atemporales y abstractas entre fragmentos de tiempos pasados, presentes y futuros.

Sea un recorrido estacionario, móvil o imaginario, como prácticas de lectura urbana tienen la misma intención: leer la imagen de ciudad. El recorrido urbano actualiza la percepción del entorno e intercambia desde una

dimensión estética, una serie de experiencias activas en la interpretación del transeúnte, componiendo un palimpsesto urbano que no deja de fluir, re/construirse y multiplicarse.

El recorrido como práctica de lectura cierra la descripción de la metáfora ciudad = libro. El modelo global, se plantea como el análisis del mecanismo para leer la ciudad y desde donde se generan los dispositivos visuales. Un derrotero que delimita los ejes sobre los que continúa esta Investigación. ◆



Capítulo 3 _

Composición

“Ensanche... Cuadrícula de jardines y edificios; construcciones que se comieron los jardines, sueños verdes que ya son meras esquinas. Zigzag, zigzag: camino del mar a la montaña, de la montaña al mar. Los catalanes dicen que suben, que bajan, yo sólo voy, llego, me acerco, me alejo a nada, a nadie. En la Diagonal regreso: zigzag, zigzag, quiero ver otras calles, no son iguales, otras aldabas de bronce, gárgolas curvilíneas y acechantes, busco otras sombras huidizas de los balcones, en una calle ennegrecen la acera, en otra los frisos de los portones de madera, hierro y cristal o ensombrecen los aparadores que venden mercancías varias, pero que ofrendan la idea de tener quehacer, de abrir... cerrar al mediodía... la siesta... las cinco: cortina arriba... las ocho: vamos a casa...”

(Tenorio, 2004: 183).

El desarrollo de la ciudad y de sus espacios públicos, establece nuevas formas de intercambio cultural y nuevas posibilidades para habitar su territorio. Esto facilita el encuentro de su imagen con el transeúnte generando nuevas experiencias estéticas y constituyendo marcas de sentido para el transitar cotidiano, un efecto similar al producido entre palabra y lector al desplazarse por las páginas de un libro. Estos factores actualizan y recrean la ciudad constantemente, permitiendo que no se re/presente como una fría y plana maqueta, sino como un espacio sinérgico que refleja el ritmo de vida de sus habitantes.

Al respecto, *Composición* se concibe como parte de un proceso activo que explora las dinámicas que acontecen durante el recorrido urbano con el fin de crear un documento base para re/construir la ciudad. En esta etapa del proceso, se procura seleccionar y categorizar algunos elementos estéticos que están latentes durante la lectura urbana, con el fin ir poniendo en perspectiva una nueva propuesta sobre la ciudad contemporánea.

Una etapa de edición

Aunque resulta complejo ordenar, catalogar o clasificar el espacio caótico de ciudad, situarse desde los recorridos urbanos es un intento práctico para lograr una comprensión que posibilita la creación de múltiples composiciones mentales y artísticas. Para ello, el transeúnte se mantiene como un sujeto interpretante que retoma imágenes y conforma relatos que dan cuenta de su paso por la urbe.

En este escenario, la ciudad se re/presenta como un lugar en el que se tejen redes de espacio–tiempo y su decodificación se re/produce a través de la imagen. “Representamos nuestro entorno, lo percibimos y recreamos, estableciendo nuevos mensajes y significados. La ciudad y sus representaciones se producen mutuamente” (Chaves, 2018). Estas re/representaciones no corresponden solo la visión objetiva de profesionales urbanos, sino que también son la re/creación e interpretación subjetiva derivada de la experiencia cada transeúnte.

La forma de recorrer la ciudad y las narrativas artísticas que se tejen con la imagen son los procesos que se describen en las siguientes páginas. En la puerta que abre este hilo conceptual, el investigador se ha encontrado con relatos, conversaciones, experiencias y diferentes intervenciones urbanas que indican la práctica lectora en la ciudad. A lo largo de este capítulo, se presentan cuatro claves para analizar el material recogido: la idea de laberinto, el registro de la imagen, la cuestión accidental y los instrumentos hipertextuales.

La calle un medio de experimentación visual

Antes de analizar las condiciones de laberinto, registro, accidente e hipertexto visual, es pertinente señalar a la calle como un medio de relación entre ciudad, transeúnte y recorridos. Recordemos que para este punto la imagen ya no es solo un elemento bidimensional con características funcionales, sino que también ha pasado a ser comprendida como un acontecimiento: un hecho o suceso que irrumpe en un tiempo/lugar y que incita a generar cierta reflexión. Entonces como imagen, siguen teniendo lugar los registros fotográficos o las ilustraciones compactadas en materiales fijos, pero a su vez, el espectro se abre para que sonidos, charlas, conversaciones,



Fotoensayo. Guerrero, E. (2020)

Calle: Experiencia Visual

Compuesta por dos citas visuales de DV8,
Physical Theatre, The Cost of Living, 2004
(<https://twitter.com/dv8phystheatre>)
y una cita visual de A. Boika (2011).

o cualquier otra manifestación que trascienda en un soporte más flexible, pueda ser tenida en cuenta.

Estos acontecimientos desconectan al transeúnte de la rutina diaria y convierten a la calle en un punto de encuentro para construir un sentido de ciudad. Desde el área artística, las referencias de este fenómeno se hallan en las acciones de intervención callejera, en donde la calle se dispone para conformar diferentes escenografías que intervinieren directamente en el espacio cotidiano y en el transitar del habitante. Así, la calle se sitúa como un espacio de “ires y venires”, que se desestabiliza por la instalación pasajera de colectivos artísticos (Carreira y Vargas, 2010).

Un ejemplo se puede apreciar en la producción para televisión *The Cost of Living* (Newson, 2004). Realizada por el grupo *DV8 Physical Theatre*, la propuesta alternativa trae a colación una serie de significados estéticos mediante la interpretación de sus personajes en el entorno urbano. Sin estar claramente definida como teatro, danza, o performance, la propuesta recurre a la calle como el medio/soporte para presentar una historia mediante lenguaje corporal, expresividad verbal y un manejo sonoro que recrea diferentes situaciones cotidianas, permitiendo al observador develar una serie de capas de información que componen este tipo de experiencias estéticas. La mayor parte de las escenas conforman una imagen compleja de ciudad, en donde se identifican varios elementos polisémicos interpretados desde la experiencia propia del observador (Romero, 2017).

Otros ejemplos son las exposiciones artísticas realizadas al aire libre; como la muestra *Ciudades Probables – Ciudades Posibles* (2006) llevada a cabo en el marco de la *VII Bienal de Arte Joven de la Universidad Nacional del Litoral* en la ciudad de Santa Fe, Argentina, es un ejemplo interesante. La idea inicial de la propuesta, consistía en la intervención colectiva (por parte de diferentes artistas argentinos) de 27 camas blancas situadas en un separador



Fotoensayo. Guerrero, E. (2020)

Ciudades Probables / Posibles

Compuesta por dos citas visuales: *Isabel Caccia* y *Guillermo Kexxel* de H. Basaber (2007).

vial. Las diferencias entre el tiempo de ubicación del material de la muestra y el momento de intervención artística, generó un rumbo diferente marcado por la especulación del habitante urbano. “Los vecinos miraron atónitos... Francisco, el guardia asignado para cuidar las camas, respondió una y mil veces que él no las vendía. Fredy pensó que era una manifestación de protesta de los médicos del Hospital y una vecina creyó que el geriátrico de la esquina las había sacado a la vereda por mudanza o para pintar” (Arri, 2006).

Estas interpretaciones motivaron a los artistas a extender una invitación a los propios transeúntes con el fin de aportar a la creación artística, estableciendo espacios de diálogo y momentos para la acción creativa. Después de la intervención, se concluyó que el punto clave del proyecto fue la generación de situaciones atípicas en medio de la cotidianidad urbana, como una especie de re/conocimiento del territorio (Chiarella, et al, 2007).

Con una metodología similar, la instalación *Cartografías del arraigo* (2006) de la artista M. Pineda presentada en el marco de la *9ª Bienal de la Habana Dinámicas de la Cultura Urbana – Cuba*, propuso una mirada sobre los imaginarios urbanos. La artista propició un intercambio de camisetas nuevas por camisetas usadas de los transeúntes, quienes debían trazar en un mapa de la ciudad los recorridos cotidianos que realizaban. Los dibujos fueron calcados en las camisetas usadas y bordados por la artista. Al final de la sesión se contó con hileras de camisetas que reflejaban los recorridos íntimos de los habitantes (Barriandos, 2007:78). En este caso se invitó a los habitantes para reflexionar sobre sus itinerarios urbanos, sus recorridos y la apropiación del entorno ciudad, con el fin de constituir una poderosa imagen de ciudad, procesada desde la abstracción del trazado lineal, transferida al material textil y enlazado con la experiencia individual del recorrido.

Los anteriores referentes, nos permiten comprender a la calle como un lugar propicio para la experimentación artística en la ciudad, derivada del



Fotoensayo. Guerrero E. (2020)

Cartografías del arraigo. Proceso + Instalación_

Compuesto por cuatro citas visuales de M. Pineda (2006).

La calle...



La calle, una línea, un trazado, una guía llena de marcas,
una línea definida e indefinida, un intervalo.

La calle un lugar de fuerzas inestables, un lugar que permite
líneas de fuga, de rupturas, de creación, de deconstrucción
y re/construcción.

La calle un lugar lleno de silencios interpretantes,
de elementos que van más allá de lo visible.

La calle un lugar duda, para la ambigüedad de las formas.

La calle, lugar de acontecimientos, apropiaciones
e interpretaciones.

La calle, un área destinada para el tránsito de personas,
vehículos, una malla, o una trama vial que permite el
desplazamiento de un lugar a otro.

En su totalidad enlaza un extremo a otro de la ciudad.

En su totalidad, un tejido complejo lleno de convenciones.

Si la fragmentamos, se abren un sin fin de posibilidades,
lugares destinados entre esquinas y esquinas.

Pierde su continuidad, se rompe, pero da lugar a nuevas
posibilidades, nuevos puntos de conexión, nuevas lecturas
y nuevos espacios de construcción de sentido.

◀ Ilustración tipográfica
Guerrero, E. (2020).
Relato/Imagen: La calle _ literatura
Imagen hipertexto

encuentro con la imagen. Desde estas acciones se leen diferentes mensajes conformados por ciertos signos contenedores de múltiples significantes, y esos signos “no son más que una imagen cuya exactitud hay que determinar. La dificultad de esa determinación varía según los idiomas y según las circunstancias” (De Saussure, 1995: 64). Estas variaciones obedecen a las experiencias del sujeto dependiendo del entorno sociocultural al que pertenezca.

Así, la relación que sucede en la calle entre experiencia, práctica de lectura y re/construcción visual, materializa un lenguaje estético de lo urbano que resalta la diversidad del pensamiento. Entonces, la calle se ofrece como un medio para realizar la lectura de ciudad, reflexionando en el re/conocimiento del espacio y en las dinámicas de sus prácticas socioculturales.

Recorridos urbanos, laberintos para pensar la ciudad

El laberinto, es una manera atractiva de establecer conexiones de pensamiento. “El hombre moderno, el *homo urbanus*, el que vive en la ciudad, es quien, percibiendo la complejidad del mundo actual, no trata de solucionar su vida cotidiana a partir de trazados rectos y decisiones irrevocables, sino que asume un recorrido laberíntico a través del mundo de la ciudad” (Hernaix 2006:11). Las rutinas cotidianas contienen ciertas modulaciones que determinan el carácter particular del trazado, modificando la dimensión plana del desplazamiento. Como recorridos urbanos, indican la posibilidad de avanzar, detenerse y/o retroceder entre espacios y tiempos no lineales, encontrando soluciones y puntos de contacto entre el desplazamiento físico, la imaginación y la memoria.

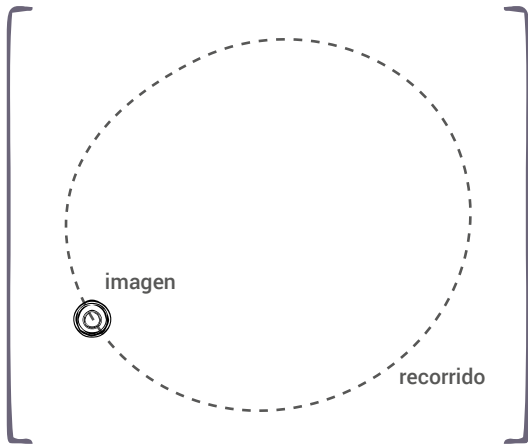
Para esta investigación, el recorrido urbano es una metáfora de la práctica de lectura. En dicha lectura “la ciudad, los espacios urbanos, son una poderosa fuerza que actúa sobre nuestro acontecer diario influyendo en

nuestra forma de pensar, sentir, imaginar, vestir, trabajar, descansar, es decir sobre nuestra forma y calidad de vida” (Chaves, 2014, p. 16), de allí que los elementos culturales influyan en la manera en la que se transita y repercuten en la re/presentación de ciudad.

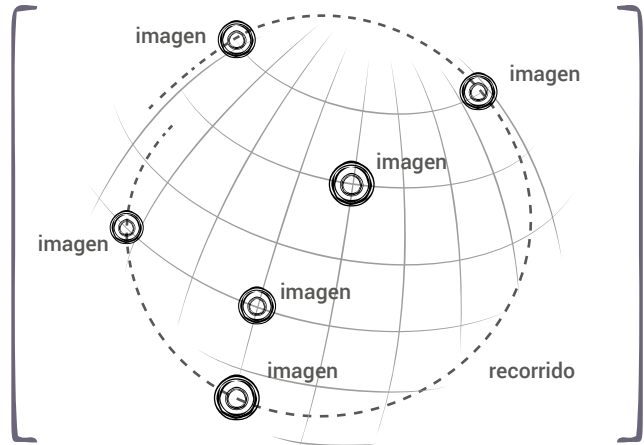
En *La precisión de la Incertidumbre* (2006), L. Zavala retoma la propuesta de U. Eco (1991) sobre la teoría laberíntica para analizar las maneras de construir, deconstruir y reconstruir la realidad. La estructura que categoriza tres formas de laberintos [**circular**, **arbóreo** y **rizomático**], es un método interesante para comprender las maneras en que se recorre la urbe. Sobre la primera categoría Zavala menciona: “El laberinto circular es el que podríamos llamar laberinto clásico. Este laberinto contiene únicamente una solución, y por lo tanto contiene únicamente una verdad. Esta verdad, al ser única, es una verdad necesaria” (2006, p. 13). Re/presentado mediante una circunferencia, este laberinto establece métodos unidireccionales, lineales y consecutivos de pensamiento. El recorrido urbano como un *laberinto circular*, proporciona un único significado: el desplazamiento físico, una acción rutinaria para ir de un punto a otro en una fracción de tiempo específica.

De otro lado, “el laberinto arbóreo rompe con la lógica de lo circular, ..., es el laberinto moderno, que da forma a un sistema donde varias verdades son posibles, de manera alternativa y simultánea. La metáfora cartográfica es la de un sistema arbóreo... que se ramifica y se multiplica para ofrecer diversas posibilidades de interpretación” (Zavala, 2006, p. 13). La idea orgánica de la esta segunda categoría, abre las posibilidades hacia lo bidimensional. En el caso del recorrido, una relación múltiple entre desplazamiento físico y la capacidad persuasiva de la imagen.

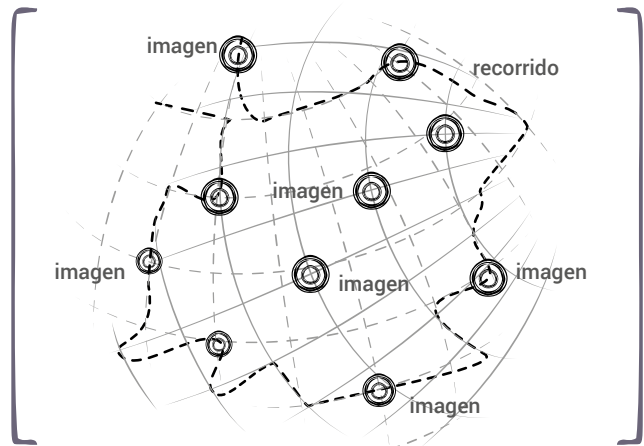
Según Zavala, la tercera categoría es el *laberinto rizomático*, un “sistema que da lugar a la indeterminación, pero que en su interior contiene simultáneamente, diversas versiones de laberintos circulares y arbóreos” (2006, p. 13).



Laberinto circular



Laberinto arbóreo



Laberinto rizomático

Esquema tipográfico
 Guerrero, E. (2019)
Recorrido Laberinto
 Imagen hipertexto

Conformado por diversos sistemas cerrados (circulares) y sistemas abiertos (arbóreos) favorece la ambigüedad y la incertidumbre, está última una clave importante en los procesos de acción creativa. “Se trata de un meta sistema que se apoya en el principio de incertidumbre que sólo se resuelve (si es esto lo que el lector requiere) en cada acto de interpretación (Zavala, 2006, p. 14). Los recorridos urbanos como *laberintos rizomáticos*, indican la actuación de la memoria y la experiencia en la relación desplazamiento – imagen urbana. “En estos laberintos, como ocurre con el sistema neuronal, cualquier punto se puede conectar con cualquier otro, incluso de manera simultánea con otros. Un laberinto rizomático, no tiene principio ni fin, no tiene una única verdad ni una única solución... Es el espacio de lo imaginario” (Zavala, 2006: 78).

La característica rizomática del laberinto aplicada al desplazamiento urbano, convierte al recorrido en un instrumento práctico para analizar la complejidad narrativa que deriva de la experiencia en la ciudad. Para dotar de sentido el análisis, también es conveniente proponer algunos estadios de la imagen, teniendo en cuenta la estética que sucede en la ciudad, siendo ello un insumo en la investigación. La propuesta se conforma por:

1. La **imagen registro**: compactada en capturas visuales de acontecimientos urbanos.
2. La **imagen momento**: originada a partir del encuentro con el accidente visual.
3. La **imagen hipertexto**: relacionada mediante instrumentos visuales narrativos.

Imagen registro

El **primer estadio** de la imagen corresponde al registro del acontecimiento urbano en un dispositivo visual. Una presencia de la imagen de forma permanente, ligada a un soporte materializado y con una cualidad de me-

moria rescatable (Brea, 2010). Este tipo de registros, en su condición física o virtual, re/crean imágenes únicas y singulares, que soportan los procesos y las reflexiones de su creador. De este modo, la naturaleza caótica de la ciudad puede ser compactada en una imagen registro y su producción creativa le otorga cierto orden, que refleja la experiencia subjetiva del transeúnte.

Un referente se puede ver en el proceso de producción de la imagen *Caos Controlado* (2012) de F. BouKaram, quién fue seleccionado junto a otros 16 fotógrafos para participar en el *BSP's Nepal Photo-trip*. Su objetivo fue el de registrar, los momentos más extraños del entorno callejero tomando como referencia la vida cotidiana de la ciudad de Katmandú. Después de un largo día de rodaje, los participantes del taller decidieron tomar un momento para comprar algunos suvenires, y estando en el segundo piso de la tienda comercial, BouKaram observó por la ventana y se encontró con la imagen que había estado buscando: “Vi todas las líneas eléctricas en la calle, los divisores de carretera, la línea de *scooters* en la acera y la agitación de las personas que pasaban, así que me quedé allí y esperé una formación geométrica que pudiera compensar el ajetreo del entorno ciudadano” (BouKaram, 2013).

Como práctica artística, el proceso indaga en la alteración de la estabilidad urbanística para reflejar la complejidad de la imagen ciudad. Su búsqueda, involucra la experimentación del recorrido urbano, como una construcción de sentido con múltiples posibilidades: caminatas, encuentros fortuitos, conversaciones, silencios, subir, bajar, abrirse paso, detenerse...; elementos que le permiten al transeúnte definir su propia interpretación de ciudad.

De otro lado, algunos instantes del proceso creativo hacen alusión a la contemplación y a la espera, los cuales se pueden entender como una suerte de **tiempo muerto**: un momento en el que el deseo es detenido dando paso a una serie de experiencias que no se desplazan en el tiempo lineal, surgien-



Fotoensayo. Guerrero E. (2020)

Caos Ordenado

Compuesto por una cita visual de F. BouKaran (2012) y la fotografía independiente del autor *Caos México D.F.* (2012).





do generalmente de manera inesperada, “afectando los lugares, los hechos, las cosas, los seres y los recuerdos” para provocar una serie de rupturas que se desplazan creativamente sobre la vida cotidiana (Chávez, 2005, p. 134).

De este modo, la imagen registro lograda mediante la experiencia del tránsito urbano, contiene un sistema estructurado de diferentes posibilidades interpretativas sobre la actividad cotidiana en la urbe, una especie de laberinto rizomático que conecta diferentes estadios del pensamiento (Deleuze y Guattari, 2000); y como dispositivo visual, se conforma por fragmentos creativos procesuales de carácter subjetivo y experiencial, suficientes para detonar nuevas reflexiones sobre los acontecimientos urbanos.

Imagen momento

El **segundo estadio** de la imagen se presenta dentro de la dimensión experiencial urbana. En el caso de ciudad, la presencia de la imagen está relacionada con la velocidad de vida de sus habitantes. “La ciudad es un organismo que late y su ritmo depende de la presencia de las personas que la habitan, y de cómo asumimos ese espacio – escenario de vida cotidiana” (Madrid, 2013, p. 56). Imágenes y transeúntes confluyen en el mismo lugar, en donde los encuentros accidentales en instantes precisos componen una suerte de partitura urbana. De esta forma, el texto que se obtiene a partir de la lectura, es marcado por lo fugaz e instantáneo de las situaciones cotidianas, fijándose como la posibilidad de advertir lo que otros no han visto y construyendo un sentido propio de ciudad.

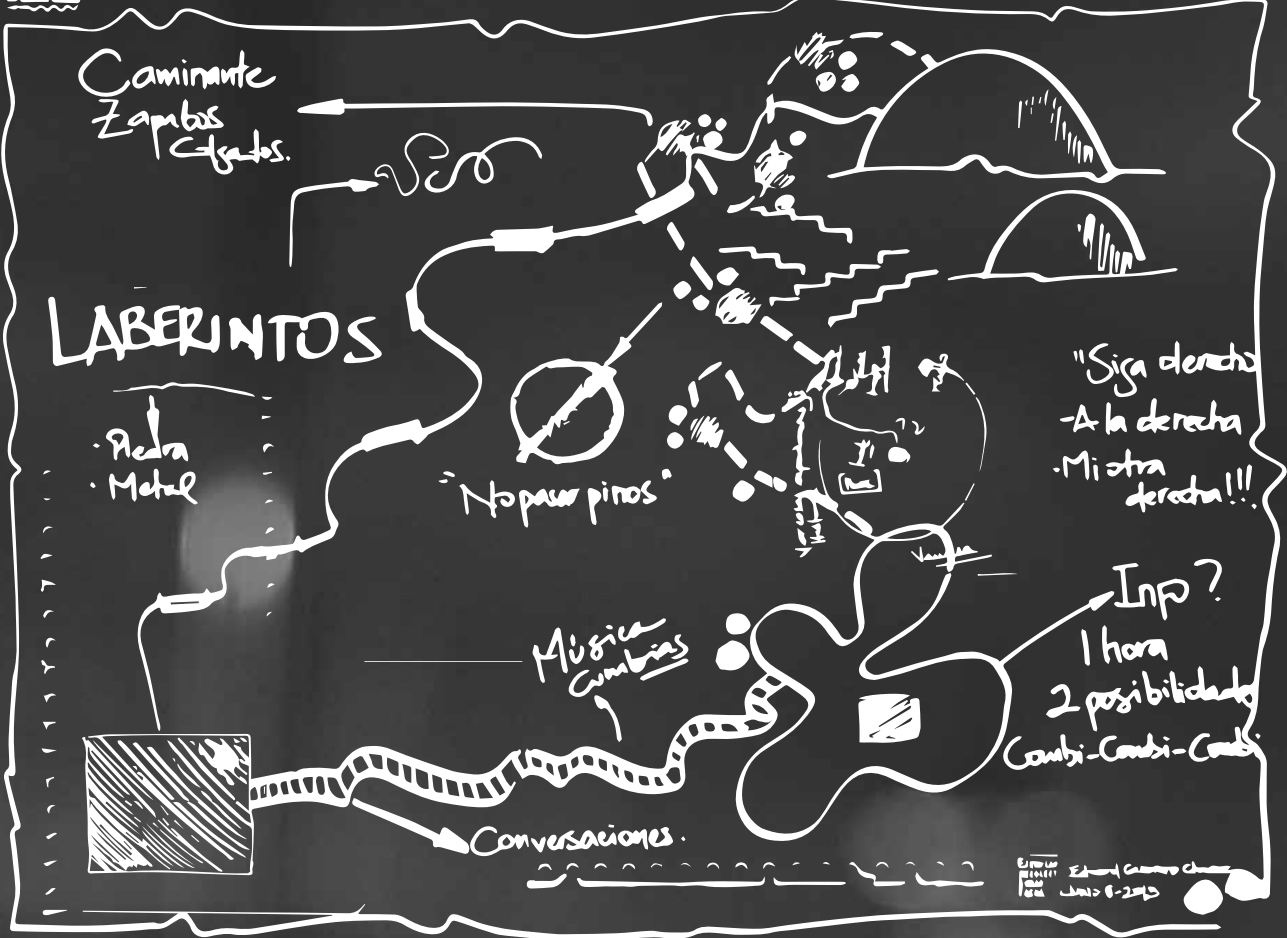
La imagen momento corresponde al instante preciso de la intensificación de la experiencia estética en la ciudad, una mezcla de lo real y lo mental. Las imágenes “son mediadoras entre mente y pensamiento, entre lo mental y no-mental. Facilitan la conexión. Copiar y pegar una imagen es apropiarse

de ella, no como el producto de otra persona, sino como un objeto de la experiencia sensorial de cada uno... La imagen es una percepción congelada. Proporciona el marco para las ideas” (Buck Morris, 2005, p. 157).

Manteniendo un carácter accidental, el encuentro con la imagen urbana sugiere una espontaneidad con el transeúnte, generando una pausa en su ritmo automático de caminata e incitándolo hacia la experiencia estética. En *Las ciudades invisibles* (Calvino, 2020) el viajero Marco Polo le narraba al gran Kublai Kan sobre las ciudades visitadas, las historias recreadas a partir de una misma ciudad desencadenaban otras de ciudades, sus historias correspondían a diferentes construcciones urbanas según los accidentes visuales que se encontraba durante uno o varios de sus desplazamientos imaginarios.

Ese lenguaje visual producido desde el accidente, le permite construir al transeúnte las propias narraciones del acontecer diario. La imagen momento, se puede presentar en cualquier parte de la atmósfera urbana: elementos arquitectónicos, mobiliario urbano, sistemas de comunicación visual, otros transeúntes, musicalidad, etc...; convirtiendo sus relatos en una mezcla de experiencia y acontecimiento fortuito (Grisolia, 2011). El resultado, como una re/construcción de la ciudad, se configura como la capacidad de descifrar los momentos claves del recorrido a través de la imagen.

La narración *Expedición Mexicana* (Guerrero, 2013), es un ejemplo de la imagen momento. Siendo un ejercicio individual del investigador, la experiencia confronta el reconocimiento de las situaciones momentáneas presentes en un espacio/tiempo y permitiendo el re/conocimiento de la urbe. La propuesta sugiere que cada lectura de ciudad, corresponde a una lectura propia e irreplicable, en donde el transeúnte urbano mantiene su ritmo particular de lectura. En ese sentido, la imagen momento puede construir experiencias a partir de experiencias, componiendo nuevas lecturas del espacio ciudad.



Expedición_Mexicana

Un recorrido, un transeúnte, una ciudad. Una práctica de lectura: un recorrido. Del hotel al museo era la premisa. Una posibilidad, un círculo que indicaba la manera de llegar.

Caminar, metro, caminar, encontrar. ese era el orden planeado. Un trayecto que se ha interrumpido por conexiones, indicaciones e informaciones. Por caminos, por laberintos, por espacios urbanos me desplazo como transeúnte.

Pregunté, escuché, me dijeron. ¿Otra ruta?, "metro no, un autobús. Auditorio debe decir, abórdelo". La falta de un código, de un lenguaje cotidiano, extraño, extranjero en ese lugar, hizo que me ubicara en un lugar atípico. "Suba, pero este nunca es el lugar. Hay paradas específicas, a la vuelta de la esquina.", dijo el conductor del autobús. Monedas van pero nunca vienen. En un inicio van a parar a un bolsillo, luego a un cilindro de metal. "Es necesario, para la comida completar...", dijo. Una vida, una rutina cotidiana, que los transeúntes tejen. Conversaciones que se extienden e imágenes que se describen. Robos, asaltos, lugares, tiempos y marcas que

conforman un espacio, un lugar, un no lugar. Suben., sólo suben. Durante el recorrido escucho nuevamente su voz: "no se me emocione, no se me espante, no saque la cartera." El no-no que permite reconstruir un lugar... "Despacio, con calma, aváncelo", se sigue escuchando.

"Caminar por el centro se puede, pero no se confié, esto usted ya lo ha vivido, hay rutas de transporte toda la noche, y me parece que su acento es diferente, tenga cuidado". Frases compuestas por palabras con un orden caótico, espacios del laberinto que se cruzan construyendo un sentido. Transeúntes suben, siguen subiendo, se desplazan. La música amplía la cobertura. "Cumbia colombiana", se escucha entre los sonidos. La música relaciona gustos, contempla el paso del tiempo.

La imagen por la ventana indica lo "cafre" de un habitante, así lo reconoce y lo enuncia una mujer. Con un gesto y una sonrisa se despiden de mí. La voz que permitió abordar, indica la llegada: "aquí está, ese es el lugar". Ahora todos bajan.

Pero ese no es el lugar. Las conexiones están latentes. La fibra que teje el laberinto, se conforma, se entrelaza y se mezcla. Indicaciones, más indicaciones. Unos saben, otros no. Los que deberían saber no saben, saben los que no deben. Gestos y caras indican, que no es la solución. No es la llegada. "Debe tomar una *combi* hasta la avenida de regreso, se baja y toma otra *combi*, para que esa *combi* lo lleve a donde la otra *combi* no lleva, porque esa *combi* lo lleva donde la otra *combi* no. Está al otro lado y hace como una hora".

Decido tomar otro hilo, otra hebra que teje el laberinto. Camino, atravieso, me detengo. Reconozco, ya he estado aquí. Reconstruyo, recuerdos llegan y se mezclan con las memorias de otros. Indicaciones falsas, rutas de laberintos que se indican pero que no se tienen en cuenta. Imágenes que se siguen apareciendo, transeúntes inofensivos detenidos, autoridad, habitantes y transeúntes se mezclan. Lo natural y lo artificial, se unen en el mismo espacio y convergen en el mismo tiempo.

Ahora la imagen se traza, se dibuja. Un mapa de referencia se construye. Puente, fuente, avenida, juegos mecánicos y

pinos son las convenciones. Una ruta mental que se comparte. Un referente de una habitante forastera, quien camina la ciudad para conocer su historia. "La derecha", parece ser su frase preferida en esa ruta mental: "camine derecho, en la fuente a la derecha, siga derecho, pasa un puente a la derecha y está a la derecha", y repite: "siga derecho".

Una ruta que se construyó, pero que no se siguió. Se alteró de nuevo, la indicación se hace invisible y llega a lugares prohibidos. Prohibidos, pero que responden a dudas que existían. Conversación y sonrisas se encuentran. El regreso debe ser de nuevo la vuelta a la ruta indicada. "No se olvide de la fuente", se escucha. Ese fue punto de interconexión para seguir leyendo la ciudad. Contraste de color y forma se hallan, el uso y el desuso, salen al ruedo. Se lee y se registran.

El camino continua, pero aún no se ve la solución. Puentes y escaleras se mezclan. Se pregunta de nuevo, se pide indicación. Nadie sabe, pero... "siga derecho". Bajo el puente esta la puerta que abre un nuevo camino: "Suba y baje. Luego suba y baje de nuevo. Sube y luego siga derecho". Arterias de una ciudad en movimiento se atraviesan por lo alto.

La soledad, hace su presencia. La información que se obtuvo, se cumple a cabalidad. Y de pronto, por cuarta vez, se escucha la palabra preferida: "Aquí derechito, siga derechitico".

Respiro y levanto la mirada, accidentes cotidianos que recuerdan otros tiempos y espacios. Zapatos colgados en cables de tensión. Quiero lanzar los míos. Creo que llevo más de una hora. Ya no quiero caminar. Pero debo estar cerca. "Un kilómetro", se escuchó en la última pregunta. Es un laberinto, esto es un laberinto. De repente una serpiente se presenta, en lo alto, justo en lo más alto. Miro a otro lado y son dos, dos serpientes.

Definitivamente todo es un laberinto, las serpientes se enrollan como un espiral. Laberinto de piedra y laberinto de metal. Una, memoria del tiempo, del pasado, de la historia. La otra memoria del avance, del trabajo, de la diversión. La serpiente de piedra, me conduce. La sigo, la sigo "derecho".

"Mejor derecho, de otro lado hay un lago", se escucha. Camino. ¿Estaré cerca? ¿Hablo el mismo idioma? Reflexiono. Manos que señalan e indican, son lo que veo ahora, flechas

humanas que revelan una dirección, un sentido. Esferas que se muestran. Domos postrados en la tierra, me dicen que ya llego. ¿Por donde?... A la vuelta. Y después de un tiempo que ha transcurrido sin cesar y un espacio laberintico que se ha atravesado, que se ha reconstruido y se ha caminado, finalmente llego. Un grupo de expedicionarios he encontrado.

Fin de recorrido.

Relato/Imagen. Guerrero E. (2014)

Expedición Mexicana

Compuesto por:

- Narración *En busca del Museo de Historia Natural de la ciudad de México D. F.* (Autor, 2013). Realizado durante el taller "Expedición Mexicana", impartido por el artista A. Baraya, MUAC – UNAM (junio, 2013).
- Ilustración Cartografía del recorrido (Autor, 2013).
- Fotografía independiente: *Puerto Vallarta, México* (Autor, 2014).


Imagen hipertexto

El **tercer estadio** de la imagen, remite al registro visual y narrativo de la experiencia urbana. En este sentido, la imagen se presenta como un dispositivo que vincula (comparte, agrega y conecta) varias unidades de información no secuenciales, permitiendo al transeúnte re/construir su propio orden discursivo, de acuerdo a su experiencia intelectual y vivencial (Scolari, 2008) (Nascimento y Rodríguez, 2019). Este proceso genera una estructura de información no lineal, comprendiendo a la imagen como un dispositivo flexible que se involucra en diferentes instancias del recorrido urbano. Su interpretación, no se convierte en una única verdad para el transeúnte, sino que es una posibilidad de dialogar entre diferentes subtextos narrativos y experienciales que dan paso a un efecto de conocimiento sobre lo urbano (Zavala, 2006).

Así como los poetas son fieles a su imaginación, a sus sueños e ideas (Borges, 2001), los transeúntes son fieles a aquello que han experimentado en la ciudad. Como resultado, la imagen hipertexto deriva en una serie de relatos visuales, que se convierten en un argumento del recorrido urbano. Dichos relatos corresponden a las conexiones mentales que el lector realiza en su tránsito por la ciudad y que transmite de manera narrativa/visual. “El relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias” (Barthes, 1970, p. 9).

El *relato visual*, asumido en esta investigación como **relato/imagen**, es un elemento activo que surge de una práctica cotidiana y conecta con la memoria del transeúnte. “Tras la lectura, la serie de acontecimientos se recombina en la memoria del lector para quedar ordenada como una secuencia que tiene consecuencia” (Pimentel, 2000:11). La diferencia entre el instante experiencial y el momento narrativo, se condensa en una re/cons-

▶ Ilustración tipográfica
Guerrero, E. (2020).
relato/imagen 22_10_2012
Imagen hipertexto

 El dispositivo visual se conecta con el *.gif* animado
Daniel una panadería ambulante
(Guerrero, 2019). Disponible en:
https://www.behance.net/gallery/93513449/relato_imagen

Daniel, una panadería ambulante.

me monte de nuevo en mi "pici" y emprendí mi **VIAJE**. Por EDWARD CИEBEKEBO... |
galletas y se agachó a la venta como una costurera colombiana, miré el Husky Siberiano,
mi gato. V... |
Alis... |
est... |
H... |
llevar... |
L... |
s... |
h... |
me... |
ini... |
en... |
de... |
c... |
di... |
de... |
so... |
s... |
su... |
g... |
g... |
c... |
me... |
p... |
s... |
de... |
co... |
u... |
ne... |
p... |
m... |
m... |
E... |
ex... |
p... |
p... |
q... |
C... |
K... |

22 11 2012
Jueves

Relato — Imágenes | 55 11 2015: jueves | Daniel, una panadería ambulante...

trucción visual donde el discurso adquiere forma y se llena de componentes subjetivos que enriquecen la interpretación urbana.

En esta investigación, el relato/imagen se ha llevado a la práctica artística/creativa, con el fin de potencializarlo como un instrumento visual que comunica la experiencia en la ciudad. Traducidas en ilustraciones tipográficas, algunas creaciones son incluidas en las siguientes páginas, re/presentando las narraciones del recorrido urbano. En ellas, tanto los *títulos* como los *glifos* que conforman la composición, son una re/creación gráfica que simboliza las particularidades de cada transeúnte.

Por ejemplo, en el *relato/imagen 22_10_2012* (Guerrero, 2019), se sintetiza gráficamente el encuentro con un accidente visual. El factor numérico del título, relaciona el día en el que se produjo el acontecimiento: el choque de un transeúnte extranjero con una “panadería ambulante”, un fenómeno que explora las relaciones sociales entre dos culturas (mexicana–colombiana). La narración, describe la dinámica comercial y callejera de productos horneados desde la relación tendero – cliente, usando como medio un automóvil privado. La propuesta, muestra una posible interpretación gráfica/narrativa/artística, representando el acercamiento al espacio mental ciudad y hallando sentido sobre lo inesperado y/o fortuito de los sucesos urbanos.

Por su parte, en la serie *Conversaciones Urbanas* (Guerrero, 2014), el relato _ imagen es construido desde mensajes de chat a través de internet. En este ejercicio, las preguntas, las respuestas y los comentarios sobre ciudad, viajan a una velocidad imperceptible propiciando encuentros y hallazgos no planeados; favoreciendo la comprensión del concepto comunicación como “una sucesión de malentendidos” (Greimas en Scolari, 2008:24), pero con la posibilidad de generar nuevas interpretaciones. En la propuesta visual, la voz de quién propició la conversación se encuentra apagada y se

disuelve entre líneas, con la intención de develar la perspectiva de un lector sin tener en cuenta un espacio geográfico específico. Cada conversación mantiene frases textuales con algunas discrepancias ortográficas, atribuyendo a lo cotidiano de la escritura electrónica y aludiendo al carácter interpretativo único del lector, en pro de la apropiación del espacio público. El título de cada dispositivo visual, determina el significado propio de ciudad de cada participante y su nombre destaca gráficamente en la composición, complementando la propuesta.

De esta manera, **Composición** presenta algunas claves para recopilar imágenes desde la lectura de ciudad, pues ésta se despliega como un libro para ser explorado. Los recorridos como trazados laberínticos, permiten que el transeúnte tome decisiones constantemente, pues se acerca a los acontecimientos que experimenta en su tránsito y de los cuales no siempre tiene control. Los relatos visuales conformados a partir de la imagen, denotan la carga estética con la que ahora se intenta generar una *Perspectiva* de ciudad. ◆

▶ Páginas siguientes:

Serie Conversaciones Urbanas [7/7]. Guerrero, E. (2014). Imagen hipertexto.

- Ilustración tipográfica. [1/7] **Marisol Chinome, Ciudad – Libro...** (2013)

- Ilustración tipográfica. [5/7] **Madelen Arenas, Forastero...** (2013)

- Ilustración tipográfica. [6/7] **Nayibe Gamba, Un libro...** (2013)

- Ilustración tipográfica. [7/7] **Jose Quinche, Prólogo...** (2013)

Las páginas

CIUDAD? LIBRO?

SI CLARO EN EL QUE TODOS LOS DÍAS APRENDES ALGO NUEVO O PUEDES SABER ALGO NUEVO DE LA CIUDAD...

NUEVOS LUGARES, NUEVOS PAISAJES, APRENDO A VIVIR EN ELLA, CADA DÍA PASAS UNA PÁGINA PARA VER QUE MÁS HAY...

PRIMAVERA... ALERGRÍA, FLORES, PASEOS, CENAS.

pero son llenas

COMO LAS PERSONAS CAMBIAN DE ESTADO EN LAS DIFERENTES ESTACIONES, SI ES VERANO ESTÁN FELIZ EN INVIERNO VIVEN DEPRESIVAS (PARA ALGUNAS MUJERES APENAS VEN SOL, SALEN EN VESTIDO DE BAÑO A BRONCEAR-

SORPRENDE...

SORPRENDE PORQUE NUNCA TERMINAS DE CONOCER UNA CIUDAD POR COMPLETO... SU CULTURA, SU GENTE, SUS ACENTOS...

UNA ABUELA ITALIANA DICRIENDO "DONDE ESTÁ MI CHICO LATINO", EN UN LUGAR LATINO... SIN QUE YO LE ENSEÑE... LAS PERSONAS CREYERON QUE YO LE HABÍA ENSEÑADO... Y ELLA NO HABLA NADA DE SPANISH...

as, curiosidad

SE... SIN PLAYA... NI MAR, EN EL PATIO DE SUS CASAS, JEJEJE...)

LA CIUDAD CAMBIA COMPLETAMENTE SE LLENA DE FLORES, LAS PERSONAS DECORAN SUS CASAS, LOS RESTAURANTES ABREN SUS PUERTAS AFUERAS, HAY MUCHOS EVENTOS AFUERA EN LOS PARQUES CONCIERTOS DE ROCK, HAY FESTIVALES DE COMETAS...

VEO MUCHA FELICIDAD SIGNIFICA AVENTURAS, DISFRUTAR DE DIVERSIONES, ANIMALES, PAJARITOS POR TODOS LADOS, LOS ÁRBOLES VERDES... LOS PARQUES LLENÍSIMOS DE NIÑOS COMO SI HUBIERA FIESTA...

ades, grand

VER VENADOS EN LA CIUDAD DONDE HAY BOSQUES, EN EL PATIO DE UNA CASA, BUSCANDO COMIDA...

DEPUÉS DE TRES MESES, EN DONDE EN LOS PARQUES NO HAY NADIE, APARECEN TODOS, ALGUNAS MUJERES EMBARAZADAS, OTRAS CON

ENTRA UNA ABEJA AL CARRO, MI AMIGO SE MUERE DEL SUSTO, SE QUITA UN ZAPATO PARA MATARLA.

IR A UN SAFARI Y DARLE COMIDA A LOS ANIMALES DESDE EL CARRO, VER COMO LAS AVESTRUCES CORREN DETRÁS DEL CARRO POR COMIDA...

LAS PÁGINAS DE ESTE LIBRO SON LLENAS DE AVENTURAS, CURIOSIDADES, GRANDES LLENAS DE COLOR!!!

IBA A CABALGAR PERO JUSTO EMPEZÓ A LLOVER... Y NO SE PUDO, NO NOS ALQUILARON LOS CABALLOS...

Ciudad – libro...

Marisol...

16 de mayo de 2013 - Washington | USA
[La Calera - Colombia]

IR A JUGAR CARTAS AL LADO DE UN RÍO SIN DARNOS CUENTA QUE ERA PROPIEDAD PRIVADA Y LLEGARON TRES TIPOS CON PISTOLAS A SACARNOS... QUE SUSTO!

SENTARSE EN UN TRONCO QUE QUIZÁ ESTABA LLENO DE HORMIGAS, PERO ENTERARSE QUE LO USAN PARA DEJAR LA BASURA...

BEBES Y UNO SE DA CUENTA A QUE HORAS PASO EL PERIODO DE EMBARAZO, PORQUE LAS DEJO DE VER POR TRES O CUATRO MESES....

LAS PÁGINAS DE ESTE LIBRO SON LLENAS DE AVENTURAS, CURIOSIDADES, GRANDES LLENAS DE COLOR!!!

Nayibe...

Un libro...

Una calle...
Por insegura... Si
le contara... Hoy
me abrieron la
maleta... el fa-

padrta!!!
pueda me pego la esca-
ria... Cuantas veces
quito a la **candela-**
Pero si subo un po-

no...
linda Bogota... Pues
carrera decima de mi
Algo así como la
historias ...
dan buenas y bonitas
históricos... que escon-
Si, pero por lugares
Un libro...

moso
llegó a quin-
No sabe que
es el cosquilleee??
LE SACAN LAS
COSAS y uno no se da
cuenta... De los bolsi-
llos...

Y nadie ve ni
Y NO DA NADA DE
RIIIIIIIISA...
En mi caso...
Siempre ando
mas pelada...
QUE ME RO-
BAN Y SALEN
ESTAFADOS!
PUES SI... Si uno
conoce bien la histo-
ria que esconde... La
historia de la
ciudad...
Pero si uno esta de visi-
ta... Conocer o reconstruir?
Conocer si es vistante...

MAJETS... EJ IS-
WESPIEION IS
JE COITIS... HOL
BOI MZEMIS... ZI
UNSA CAJJE...

bsqifajii
bnedq mē beño is escs-
tis... Cnsmas vcsē
dnto a is casuqes-
bero zi snro nu bo-
no...

Imqs BOOOTS... Hues
cniens qecms de mi
Algo asi como is
mizoms...
qan puenas λ pomtas
mizomcos... dne escom-
zi bero boi mziates
Un jipro...

Illoz...
cniens... De los rojet-
COZAZ λ nno no ze ds
TE ZACAN IAZ
es ej cozpmjjeēēē,ss
No zape dne
Illo, i
coz d n i -
mōzo

CINDAQ...
mizoms de is
is dne escomqē... IS
comocē pisen is mizto-
BUES ZI... ZI nno
EZTAVADOZI
BANI λ ZAVEN
ONE WE KO-
mas bejadq...
Zicmpte ando
En mi caso...
KIIIIIIIZV...
λ NO DA NADA DE
Zicmpte nads.
λ nadiē vē mī

Reconocer si es una especie típica de ese lugar, reconstruir.

Claro... Es necesario tener la noción o tal vez conocer a fondo la historia del lugar, y formarse la imagen de lo que tal vez sucedió.

Y el detalle que tiene cada lugar.

Sí, o la compañía de alguien que con el mas selecto y profundo lenguaje cuente lo que sucedió, y tal vez ayude a describir cada detalle...

Como así... Algo que mi imaginación lleve a inventar, o que me recuerde otro lugar que haya visitado?

Ahhhhhhhhhhhhhhhh... Claro.

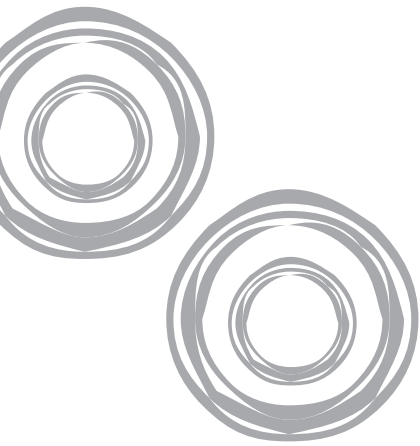
Eso suele suceder cuando se camina la ciudad amurallada en Cartagena. Quiéralo o no, se revelan sucesos...

En ese caso por la belleza de la ciudad. Otros lugares, poco cuidados, es muy difícil que logren despertar el interés.

Como la carrera 10. Allí solo se piensa en el autocuidado.


Me faltaría mas sensibilidad para lograr eso de descubrir la historia... Sería una historia cercana. Que los cinturones de pobreza van creando y le dan a la ciudad una nueva historia.. En el caso de la 10ª, la historia de la inseguridad.

30 de mayo de 2013 - Bogotá D.C. | Colombia



¿Y como es el prólogo de su viaje?

Claro, viajo mucho, he conocido muchas personas, muchas fotos por consiguiendo. Olores, sabores. Algunas veces, me **VEO** con claridad, así estoy mas alerta para ver lo que otros no ven. Cuando camino trato de **descubrir** algo que a mi alma y a mi corazón le de alegría, me consuele. **Trato de ver, lo que para otros es cotidiano**, para mi es mi mundo,

 puntos de vista distintos.

**LO COTIDIANO ES AQUELLO QUE LA MENTE GRABA
Y LO CONVIERTE EN UN PRESENTE CONTINUO.**

Hay un volcán llamado TAITA IMBABURA en ecuador, ESTABA VIAJANDO POR TIERRA HASTA BOLIVIA, ERA DE NOCHE. Pero lo realmente impactante, es que la luna estaba frente a él. **Vi** el dialogo, tal como cuando un abuelo es oído por su nieto. En ese instante, sentía que el Imbabura le contaba historias a la luna. Fue increíble como se veía. Estaba iluminado todo, a pesar de que era un sitio sin algún tipo de casas o calles.

Prólogo.... Jose...

... Pero la más dolorosa...

Hay dos...

La primera, una gran bodega de Iberia llena de cajas frente a mis ojos, estupefacto en todos mis sentidos, un embalaje en aluminio con una lona azul, como el mar que protegía un cofre de madera. Era mi mami repatriada 10 días después de su muerte.

JAMÁS LAS HE BORRADO DE MI MENTE.

La segunda... No llevé flores al entierro de ella, sino  20 bombas blancas en **forma** de corazón que decían en "te amo mama", porque **creo** que los mensajes mas **profundos** del alma, van al cielo y no a la tierra... Hizo sol aquel día...

Ciudad...

Ciudad, es lo que llevo en el pecho, las  **huellas de todos mis pasos** En el pecho, el corazón. En mi corazón la memoria de quienes fueron y son.  Lo demás, es sólo estructuras que con el tiempo se reorman.

Bastante se **reconstruye**...

En la memoria están presentes aún los síntomas desde aquel día.

Durante este año, sólo he viajado dos veces en bus. Hace mas de un año, viajando por un camino en ecuador, estando en el bus sentado, oí un gran grito. Mi piel y mi mente, dejaron la calma. **5 hombres armados, desviaron el bus, apagaron las luces y uno de ellos me apunto a la cabeza con su arma.**

Pensé que iba a morir. Pero creí también, que si era mi tiempo, debía morir con "dignidad".

Nolagrimas, no gritos.

Y lo que no se borra de mi mente, es la gente llorar. Las pertenencias de todos justo frente a mi. Y la oscuridad, absoluto desamparo que se vive, me sentí

solo

y me sentí huérfano. Tengo problemas cuando viajo en un bus a cualquier hora del día.

Eliminates, reconstruimos; estamos hechos todo el tiempo de estructuras, sociales, familiares, como nubes. Sin embargo, quien no viaja ya perdiendo la vista, el tacto, el oído y el gusto. Quien no viaja, se arrebata, se arrebata, se arrebata el sentimiento. El sentimiento, reconstruimos, se arrebata, se arrebata, se arrebata.

Capítulo 4 _

Perspectiva

“Las historias sin palabras en el mercado, del vestido, de la vivienda o de la cocina, cincelan en los barrios con ausencias; trazan memorias que carecen de lugar: infancias, tradiciones genealógicas, acontecimientos sin fecha. También ese es el “trabajo” de los relatos urbanos. En los cafés, en las oficinas, en los edificios, los relatos insinúan espacios diferentes. Añaden a la ciudad visible las “ciudades invisibles” de las que hablaba Calvino. Con el vocabulario de los objetos y las palabras bien conocidos, crean otra dimensión, a veces fantástica y delincuente, temible o legitimante. Por esto, hacen que la ciudad sea “creíble”; la hacen experimentar una profundidad desconocida para inventariar; la abren a destinos viajeros.”

(De Certeau, 2006:144-145).

Históricamente, el modelo rural/nómada del entorno humano se transforma gradualmente en un modelo urbano/sedentario. En los siglos XIX y XX, se intensifican las reflexiones, por parte de intelectuales y especializados, sobre los modos del vivir urbano analizando las mutaciones que se producen en la urbe, para tratar de comprender la complejidad del desarrollo de ciudad y las relaciones sociales de sus habitantes (Barros, 2008). Dichas preocupaciones, convierten a la imagen cotidiana en un vínculo activo y en una herramienta clave para re/presentar los elementos heterogéneos que componen el espacio diverso de ciudad.

En ese sentido, este capítulo muestra algunas aristas para comprender un texto que es leído desde los recorridos urbanos, condensando algunas partículas volátiles de pensamiento que han estado presentes durante la investigación. El escenario rizomático que se plantea en los capítulos de **Trazado** y **Composición** continua ahora en **Perspectiva** para establecer variadas conexiones.

Desde luego, no existen indicaciones o pasos exactos para interpretar la imagen ciudad. Las posibles estrategias, podrían generar errores que modifican una producción de sentido pero que fijan algunos nodos de ruptura, donde el errar como una acción activa, se convierte en la capacidad para abrir otros caminos para comprender el espacio urbano, donde las lecturas no cesan de descubrirse, reconstruirse y multiplicarse.

Así, el propósito de este proceso editorial como pensamiento/creación/investigación, radica en descubrir un nuevo método para analizar las rela-

ciones estéticas en la urbe, dando importancia a lo subjetivo de la imagen y entendiendo la dificultad del lenguaje verbal para definir con exactitud las experiencias urbanas. Seguramente el proceso de interpretación de la lectura de ciudad es singular y variable; por ello, *Perspectiva* es una etapa que presenta la posibilidad del fluir de la experiencia urbana, tiñéndose del trabajo hermenéutico y del pensamiento rizomático, donde el producto del encuentro entre transeúnte e imagen configura el sentido del desplazamiento urbano.

Perspectiva: una propuesta sobre ciudad

Recorrer la ciudad, implica más que una mirada histórica. En cada rincón del espacio transitado, se hallan restos de lo que una vez se consideró utopía de ciudad: idealizaciones perfectas de espacios construidos para el desarrollo de vida de personas. Con el tiempo, la ciudad se transformó en una mutación constante de sistemas ilusorios, cambiando los paradigmas iniciales. En ese espacio, tanto el viajero que pasea como turista, como el habitante cotidiano, leen la imagen ciudad. El primero con la satisfacción de encontrarse ante un lugar nuevo. El segundo con la impaciencia de la actividad rutinaria: ligereza, rapidez, eficiencia. Transeúnte y viajero, se hallan frente a un espacio re/construido capaz de estimular emociones y sensibilidades, para estructurar la gramática urbana.

Rápidamente el crecimiento y la hacinación, complejizan la definición del entorno urbano. El paisaje natural se convierte en artificial. El capitalismo convierte a la urbe en un espacio mapeado para el flujo comercial identificando puntos clave de consumo. Plazas, mercados, edificios, tiendas, cines, vehículos, bares, gente, hoteles, parques, pasajes secretos y no tan secretos, música, baile, fiesta, ..., todo parece convivir en el mismo espacio. La ciudad se transforma y su lenguaje también. El **artefacto urbe** se vuelve

contra el transeúnte convirtiéndose en algo grande y desconocido, el sujeto pasa de ser dominante a dominado. “De la ciudad moderna, representada en la literatura, el cine y el arte, por medio de escrituras espacio-temporales coherentes en las que el paseante o el transeúnte encuentra una secuenciación lógica de los elementos que construyen su imagen mental del paisaje urbano, llegamos a la ciudad postmoderna, nuestro paisaje urbano cotidiano ...” (Popeanga, 2009). Entonces la práctica artística trata de vincularse al desarrollo de ciudad evidenciando los elementos no visibles, una suerte de re/conocimiento de las relaciones socioculturales no planeadas en el espacio urbano. El ciudadano deja de transitar una ciudad física y material por necesidad, para recorrer un *Espacio Mental*: imaginario, ficcional e incontrolable.

Un espacio mental re/construido visualmente

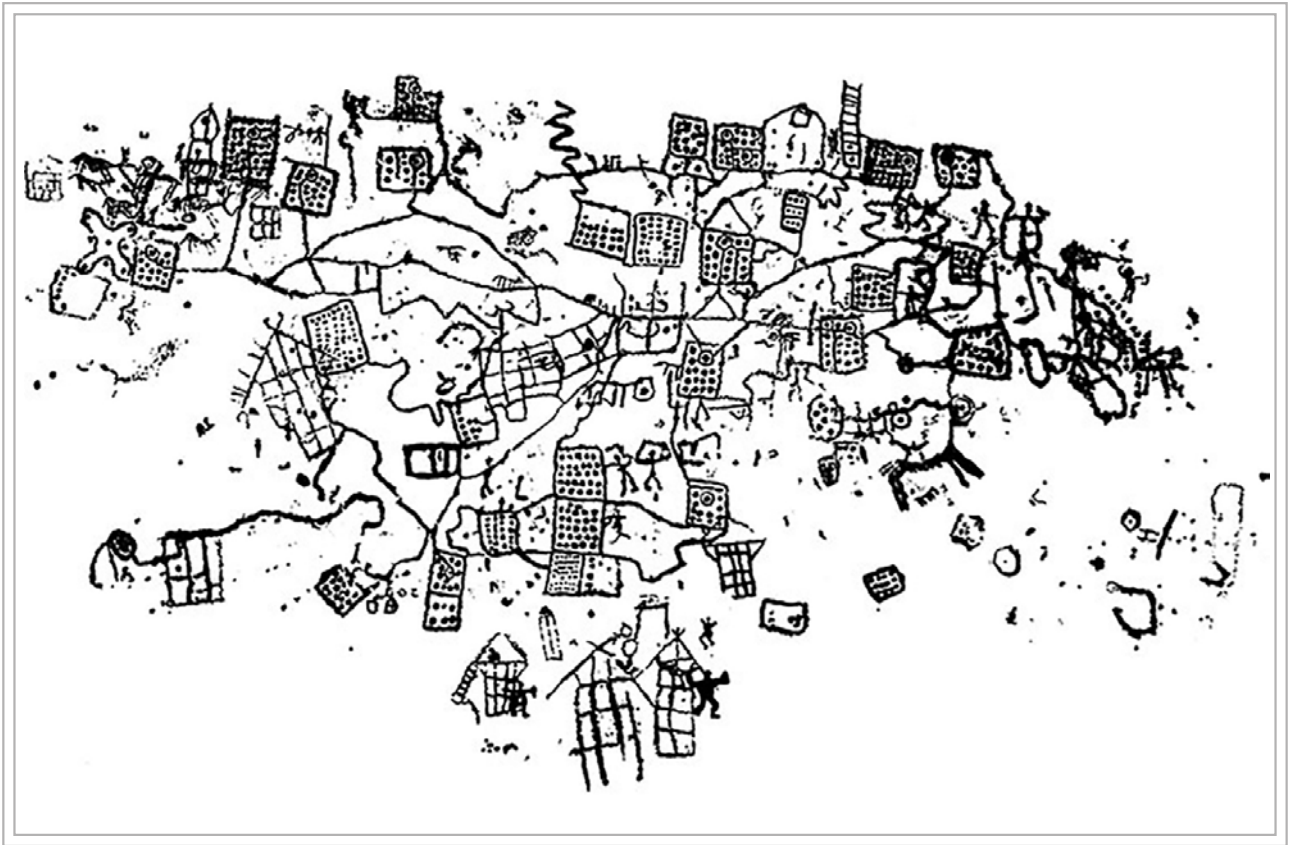
La perspectiva de ciudad como *Espacio Mental*, se puede analizar desde dos ángulos: el primero, entendido como una **sobrecarga sensorial**, pues el transeúnte se ve expuesto frente a una ciudad que lo incita a abrir nuevos horizontes de valor estético; el segundo comprendido como un *sistema auto organizado*, el cual describe la sinergia de la ciudad presente en la interpretación activa del transeúnte. “La ciudad es compleja porque abrumba, pero también porque tiene una personalidad coherente que se forma a partir de miles de decisiones individuales, creando un orden global que parte de interacciones locales” (García, 2012).

En este sentido la ciudad se establece como un mecanismo constituido de intercambios socioculturales que se desprenden de la contribución de los individuos que allí actúan, y que le permiten expandirse en niveles que el cerebro no alcanzaría, un perfecto artefacto rizomático compuesto por sistemas emergentes que originan caos y orden.

Estos componentes se hallan incrustados en los dispositivos visuales generados a partir de los recorridos urbanos. Un ejemplo, se encuentra en el mapa grabado en la *Roca de Bedolina* (1200 – 700 a.C.), uno de los petroglifos que se hallan en la región Val Camonica en los Alpes italianos. En la construcción visual la línea es una convención del recorrido que conecta los diferentes espacios del territorio apreciando las diferentes relaciones y conexiones de la vida cotidiana propias del habitante paleolítico. Como un instrumento gráfico, la *Roca* plasma recorridos, pero también datos relevantes que comunican las dinámicas de dicha comunidad (Taboada, 2019).

Otro ejemplo se localiza en los sistemas cartográficos hechos por la comunidad de habla *Warlpiri* en la región australiana, quienes generan un sistema mapeado que describe una red de recorridos denominado *Walkabout* (2000 a.C.). El dispositivo está conformado por el conjunto de itinerarios que recorren los lugares y se relacionan con los mitos de su cosmogonía y las danzas sagradas; las palabras corresponden a vocablos de su lengua para describir cualidades, animales y alimentos instalando nombres específicos para los caminos de su territorio (Glowczewski, 1991). En el dispositivo visual cada punto de referencia y cada vía, corresponde a un canto, y este a su vez, al conjunto de historias que se conectan a la comunidad, conformando un espacio de recorridos simbólicos como si se tratara de un mapa sonoro para desplazarse.

Como se aprecia, aún desde la antigüedad el transeúnte está preocupado por definir el territorio recorrido, conformando dispositivos visuales que traducen sus experiencias. En ellos, “cada deformación es un acontecimiento, un lugar útil para orientarse y con el cual construir un mapa mental dibujado con unos puntos (lugares especiales), unas líneas (recorridos) y unas superficies (territorios homogéneos) que se transforman en tiempos determinados” (Careri, 2003, p. 44). En ese sentido, cada recorrido remite a historias personales y está ligado con la vivencia del transeúnte.



Cita Visual

Rocca 1 Bedolina / Rilievo (© CCSP 2012).

Archivo Histórico CCSP, 1970. © CCSP 2012, autor Beltrán Lloris Miguel.

Datado entre 1200 y 700 a.C., Val Camonica, Italia.

Desde la práctica artística, el desplazamiento urbano se convierte en un instrumento investigativo que reactiva la experiencia estética. En el siglo XX, dadaístas y situacionistas establecieron recorridos para la deriva y el vagabundeo como formas de explorar lo que aún permanece oculto, proporcionando otro tipo de significados estéticos para lo funcional de la urbe. Anunciada en la revista *Litterature No. 19* (1921), la primera de estas “excursiones & visitas”, invitaba a recorrer la iglesia de *Saint-Julien le Pauvre* en la ciudad de París. Desde luego, la acción se mostraba como una clara desestabilización a las políticas artísticas, pero se situaba como una forma para reconocer lo insólito y absurdo, encontrado al recorrer el espacio de la ciudad al aire libre (Huerta, 2008). En este caso, los gráficos publicitarios de carácter tipográfico, se convierten en los detonantes de la experiencia urbana pero también en contenedores visuales de la acción dadaísta.

Este tipo de acciones trabajadas por el movimiento situacionista provocaron la generación de mapas psicogeográficos, una suerte de artefactos visuales que retoman cuestiones como la **deriva** o la figura del *flâneur* y en las cuales se expone la ciudad a partir del recorrido urbano, clave para el reconocimiento de ciudad.

En estos dispositivos la urbe aparece fragmentada en unidades de territorio y su conexión se provoca a partir de diferentes flechas que indican las diferentes posibilidades para la acción del recorrido (González, et al, 2014). En *The naked city* (1957), trabajada por G. Debord, la ciudad de París se despliega para el transeúnte como un espacio para ser explorado, las flechas señalan un territorio desconocido que se hace presente durante la experiencia urbana y que une los fragmentos re/presentados.

Estos métodos para generar recursos visuales, son retomados por colectivos más contemporáneos, que suman a la experiencia estética del recorrido los comportamientos socioculturales de la vida real. Desde el año 2006 el

▼ Ensayo Visual. Guerrero, E. (2020)
Mapa/Recorrido
Compuesto a partir las citas visuales
Excursions & visites DADA, 1ère visite: Église Saint Julien le Pauvre (Tzara, 1921)
y *The Naked City* (Debord, 1957),
más una serie de ilustraciones vectoriales
que derivan de diferentes fotografías
de ciudad elaboradas por el autor.

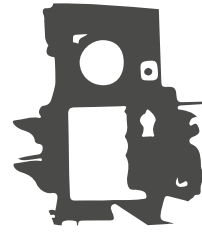
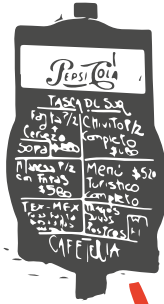
Excursions & VISITES DADA
 DISTRIBUITION DE BAS DE SOIE A 5.85

DADA
1^{ERE} VISITE:
Saint Julien le Pauvre

JEUDI 15 AVRIL A 8 H.
 10, rue de Valenciennes PARIS 10^{ME} (Métro: St Julien le Pauvre)

LES DISTRIBUTEURS DE GAZON ET DE PAIS...
 LA PROPRIÉTÉ EST LE LIEN...
 SOYEZ SANS...
 LAVÉZ VOS MAINS...
 COMME VOS GANTS

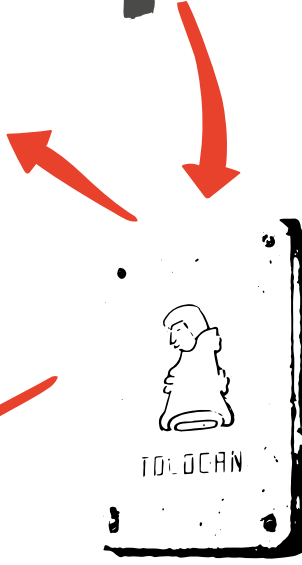
avec la complicité de...
 André Breton, Paul Éluard, Tristan Tzara, Francis Picabia, Louis Aragon, Jacques Prévert, Pierre Elie, Georges Bataille, Raymond Queneau, Philippe Soupault, Tristan Tzara.



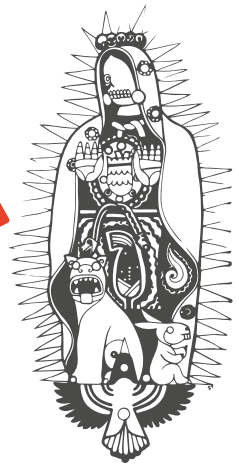
PLAZA BIDASO
 M...
 OCTOPOLITANO

ROSOL
 URAL
 AFIT
 GRAF
 ENC
 P
 N
 IP
 EL
 ON
 CIA

JES
 I-UP
 VIOS
 WICOS
 ON
 AS
 RS
 AS
 NE

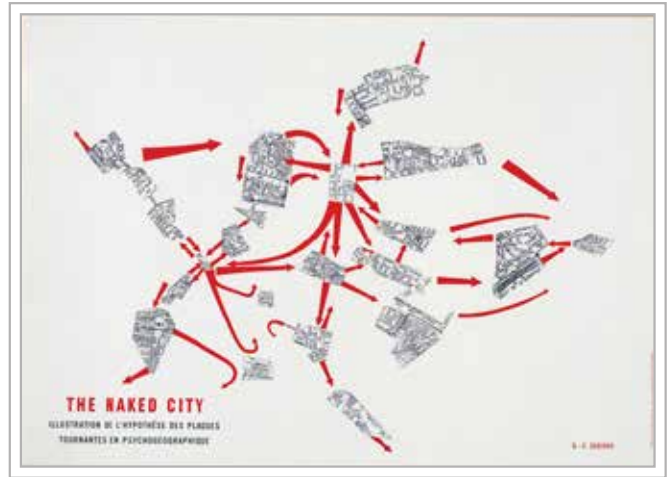


A UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO
 AL
 BENEERITO DE LAS AMERICAS



PLAZA DE LA CONCORDIA
SAN PEDRO CHOLULA, OCTUBRE 1998

D-13



Casa de los
284
Victors

CALLE
RERO
malinco.907

PLAZA
NELSON MANDELA

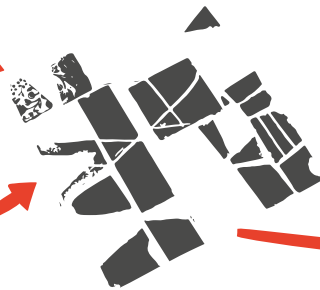
CAMINITO
de Juan de Dios Filiberto
inspirado en este lugar
en el año 1999

CALLEJON
DEL CARMEN
GOB. DEL FDQ. 1970

CAMELON DE
AGUA CALIENTE
CALE 5

CUA

BOGOTA
450 AÑOS



proyecto *Iconoclastas* se hace presente en el ambiente latinoamericano con la idea de generar “dispositivos de investigación colaborativa, mapeo colectivo itinerante, cartografías críticas y recursos gráficos de código abierto”. La metodología de trabajo es una mezcla de derivas urbanas, mesas de discusión y talleres de creación, con el fin de resaltar las problemáticas de ciudad y de sus habitantes. Aunque el mapeo cartográfico se establece como el dispositivo principal, las experiencias recientes les permiten pensar en otros recursos visuales que se convierten en contenedores de una investigación colectiva generada por los participantes, la cual es asumida como una combinación de saber y práctica desde tres dimensiones: artísticas, políticas y académicas. Con una visión múltiple, generan soportes visuales que se conforman de una trama política y afectiva, permitiendo ajustar recursos como guías de mapeo, talleres colectivos, intervenciones urbanas, pictogramas y espacios de discusión académica. (Ares y Risler, 2020).

Así, los dispositivos visuales que tienen como materia base al recorrido urbano son una mezcla de territorios (elementos urbanísticos y arquitectónicos), relatos y discursos (estructuras narrativas, herramientas de lecturas y escrituras), zonas sensibles de experiencias (terreno estético), materia de pensamiento (estructuras de construcción de conocimiento, relacionando la filosofía del andar la ciudad), modelos propios de comprender e interpretar la ciudad (procesos de producción, elementos socioculturales) y ensamblajes visuales (la imagen en el mundo globalizado, accidentes visuales en los recorridos urbanos). El resultado es una re/construcción visual artística que describe un **espacio mental** comprendido desde la metáfora *libro = ciudad*.

Una definición contemporánea de ciudad

De otro lado, la definición de la ciudad como un espacio mental sugiere pensarla simultáneamente como lugar físico y como escenario de pensa-



Fotoensayo. Guerrero, E. (2020). **Iconoclasistas**
Compuesto a partir de 5 citas visuales del colectivo Iconoclasistas: *Dossier de mapeo*, *Kiosko de Mapeo Colectivo*, *Cartografía Vecines de la Ciudad Vieja de Montevideo*, *Manual de Mapeo Colectivo* y *Sala Cartográfica* (2020).

miento. El recorrido urbano, como la práctica que permite entablar un diálogo con el lenguaje caótico de la ciudad, ayuda a captar su singularidad y sus alteraciones, estableciendo una relación íntima que abre paso a la experiencia sensible del transeúnte. Actualmente, la ciudad se puede concebir más allá del diseño urbanístico, es el reflejo de una construcción interdisciplinaria, marcada por diferentes ritmos y fuerzas que motivan diferentes intervenciones en el territorio transformando la conciencia del vivir urbano.

“La ciudad moderna pretendía ser una ciudad funcional, racional, en la que sus elementos constitutivos orientan al habitante, mediante isotopías espacio – temporales, manteniendo la simbología tradicional. El paisaje urbano postmoderno desconcierta al habitante y lo convierte en un transeúnte, incluso en un viajero por su propia ciudad, a la que contempla con la “mirada del otro”. Nos encontramos con antiguas fábricas convertidas en cines, con estaciones convertidas en centros comerciales o en jardines tropicales, paisajes urbanos cambiantes, en una continua búsqueda de la novedad y de lo “exótico”. Se rehabilitan los “centros” urbanos deteriorados, convirtiéndolos en zonas turísticas, en pequeñas ciudades “antiguas” en miniatura, “no lugares” aptos solo para “el otro”; el paisaje urbano se modifica como si fuera un palimpsesto, añadiendo elementos intertextuales a modo de collage.” (Popeanga, 2009).

En ese sentido, son varios los ejemplos de proyectos que fomentan nuevas experiencias de ciudad a partir de lo construido, sugiriendo una reactivación de la memoria colectiva en el uso contemporáneo del espacio.

El *Hig Line* de la ciudad de New York, se convirtió en el 2009, en un parque para la ciudadanía. Las antiguas líneas del ferrocarril construidas en 1930 y que funcionaron hasta 1980, pasaron de ser artefactos en desuso e inseguros, a ser un escenario de esparcimiento artístico, recreativo y cultural. En este caso, los mismos habitantes fueron los que se encargaron



Fotoensayo. Guerrero, E. (2020).

High Line.

Compuesto a partir de tres citas visuales de Iwan Baan (2009) sobre el *High Line* de la ciudad de New York.

de gestionar la renovación urbana, gestionando peticiones y actividades para la reconstrucción del lugar. Erradicación, anestesia, destrucción, fueron algunos conceptos que marcaron el ritmo del proyecto, mezclando las funciones de diseño y arquitectura con los movimientos activistas sociales (Schnaidt, 2009). El resultado es una re/construcción de capas de ciudad a partir de memorias, experiencias y nuevas interpretaciones sobre interacciones cotidianas del escenario urbano, una especie de simbiosis contemporánea entre ciudad, naturaleza y sociedad que configura una re/construcción colectiva del lenguaje urbano.

Sin embargo, el solo espacio físico no constituye a la ciudad contemporánea. Como un elemento estético, también remite al territorio sensible para asociar las particularidades de la estructura sociocultural redefiniendo el ADN urbano. Para ello la práctica artística se convierte en un vehículo que facilita el acercamiento hacia una nueva noción de ciudad. El colectivo artístico *Dihzahyners* (2012), conformado en su mayoría por diseñadores gráficos revitaliza las calles mediante el uso del color. Motivados por la influencia del *street art* y mediante la iniciativa *PaintUp!* (@dihzahyners), intervinieron los 73 pasos de la escalera del barrio Mar Mikhael en la ciudad de Beirut. Al contar con los permisos locales, socializaron la propuesta en la comunidad e invitaron a los vecinos a tomar el pincel y transformar el crudo concreto de la calle en una serie de mosaicos geométricos de diferentes colores. La mayoría de las escaleras de Beirut se deslizan como laberintos que unen trayectos de los transeúntes, conectando calles y esquinas con huellas visuales y marcas mentales que protagonizaron la pasada guerra civil en la ciudad (1975-1990). Las acciones artísticas del colectivo, pretenden afectar la perspectiva social de los habitantes, proponiendo soluciones que incrementen los procesos de paz y reconciliación en la zona. La iniciativa, propone una apropiación de la ciudad, re/construyendo la memoria colectiva y fomentando nuevas prácticas que deriven en propósitos similares (Kadi, 2019).

Situado en una metodología de trabajo similar, el artista JR emplea la técnica del collage fotográfico para llamar la atención del transeúnte y re/presentar las situaciones sociales que afectan las urbes contemporáneas. Proyectos como *Woman Are Héros* [Las mujeres son héroes] (2008-2011) o *The Wrinkles of the City* [Las arrugas de la ciudad] (2008-2015), abren una reflexión visual, al emplear el retrato fotográfico a gran escala en el espacio público para hablar de los conflictos socioculturales que cambian y transforman tanto a los habitantes como a sus ciudades. En su trabajo, las dinámicas humanas mantienen una relación profunda con la práctica artística contemporánea, involucrando el ser y hacer de las comunidades con las que ejecuta sus proyectos re/conociendo el espacio ciudad.

Por su parte, la definición de la ciudad contemporánea también involucra el escenario de la enseñanza artística. *Pensar espacio / Hacer ciudad* (2012), fue una muestra expositiva organizada en la Galería Metropolitana de la Ciudad de México. La indagación se centró en la manera en que las artes y la arquitectura abordan la concepción del espacio y su relación con los habitantes, una visión urbana presentada en el ambiente del museo entendido como escenario pedagógico. No se trató simplemente de la re/presentación visual de ciudad, sino también de los procesos que posibilitan la noción del espacio/territorio como una esencia vital del paisaje urbano contemporáneo. Los artefactos expuestos, involucraron temáticas como el proceso creativo propio, la comprensión del espacio real y ficcionario, el espacio urbano global, la re/presentación del imaginario colectivo y la vivienda, como ejes de análisis sobre el crecimiento de la ciudad (Kasep, 2012). De esta muestra, hizo parte la obra *Noches Incandescentes* (2008) de la artista M. Armas, conformada por una serie de 25 cajas de luz con grabados de diferentes ciudades del mundo, en la cual hace una crítica hacia la problemática del calentamiento global. En la obra la noción del espacio está enmarcado por la exploración de la morfología urbana observada a distancia,

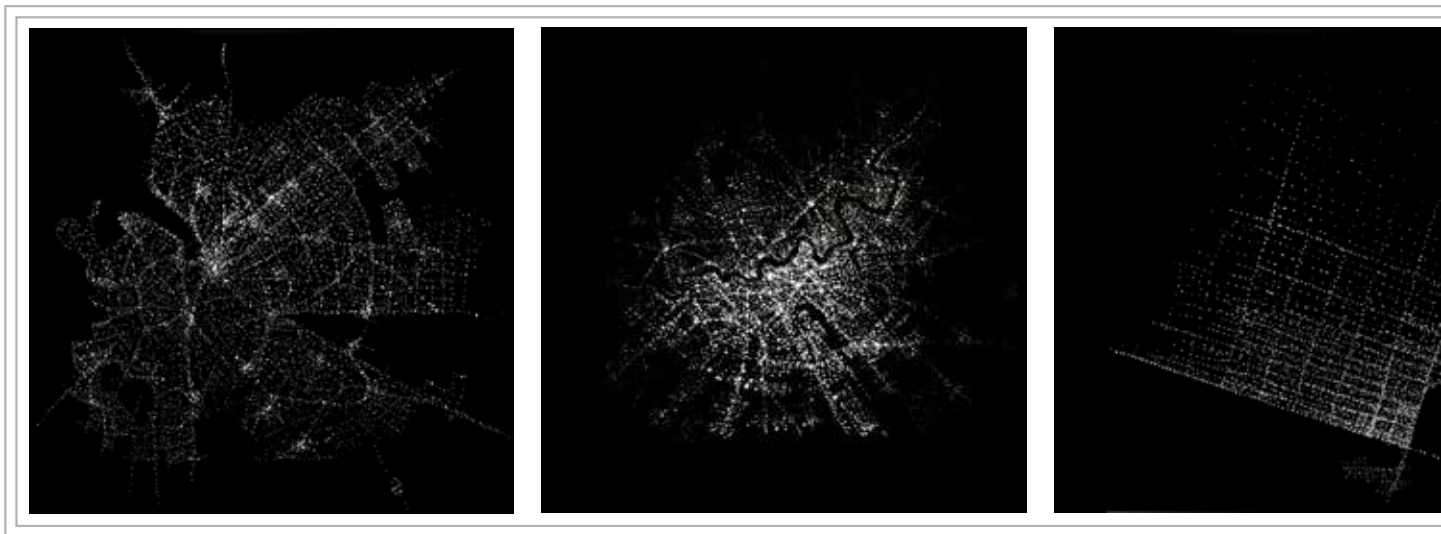


Fotoensayo. Guerrero, E. (2020).

Miradas urbanas

Compuesto a partir de tres citas visuales del proyecto *The Wrinkles of the City* (2013–2015) y tres citas visuales del proyecto *28 Millimètres, Women Are Heroes* (2008–2009), dirigidos por René, J. [JR].

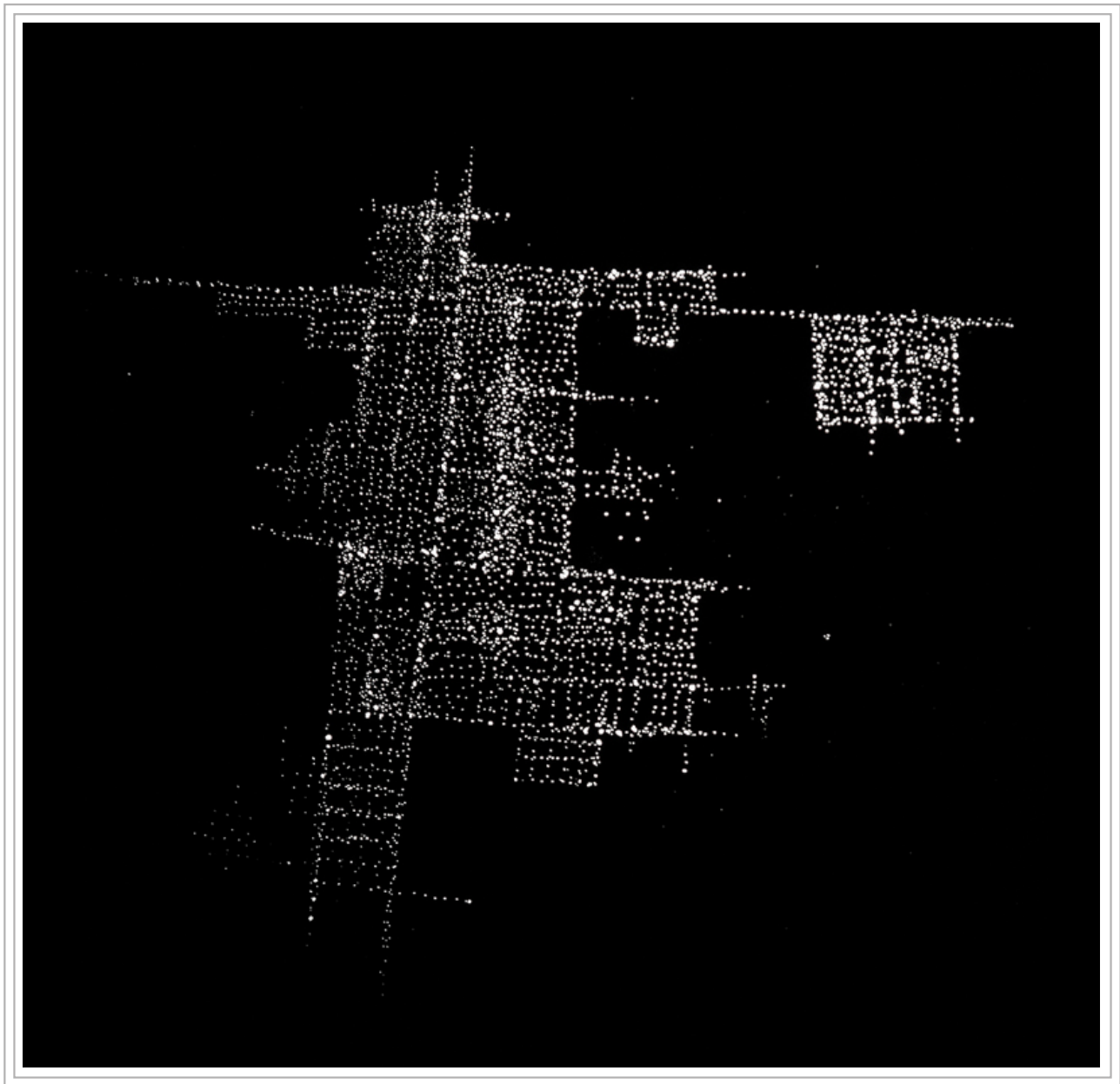




Fotoensayo. Guerrero, E. (2020).

Noches incandescentes

Compuesto a partir de tres citas visuales de la obra *Noches incandescentes* de M. Armas (2008).



Cita Visual

Actions: What You Can Do whit the City
Centro Canadiense de Arquitectura (2007)
Imagen registro de sitio web.

CCA

Tools for Actions

About

Exhibition

Call to
Actions

português francês login



#95. Crowd Powers City Lamp Posts



© Crowd Farm, James Thomas and Thaddeus Jusczyk



Energy-producing blocks embedded under public spaces such as train stations and plazas that convert pedestrian congestion into electric current. MIT students James Graham and Thaddeus Jusczyk integrated piezoelectric technology with studies of crowd movement to produce Crowd Farm. As a person steps on a block, it is compressed and

Actors:

James Graham,
Thaddeus Jusczyk; a
crowd

ubicando geográficamente la contaminación lumínica y las altas emisiones de calor que conforman un sistema funcional de organismos vivos).

Dentro de la enseñanza de ciudad, otro referente interesante es el proyecto de investigación *Actions: What You Can Do whit the City* [Acciones: Lo que puedes hacer con la Ciudad] iniciado por el Centro Canadiense de Arquitectura en 2007. Enfocada en el pensamiento de lo urbano, la propuesta pretende reinventar la cotidianidad a partir de acciones ejecutadas en el espacio público con el objetivo de hallar nuevas prioridades en la sociedad contemporánea. A partir de 4 claves: **jardinería**, **reciclaje**, **caminata** y **juego**, *Actions...* selecciona 99 acciones que incluyen proyectos relacionados con la agricultura urbana, la planificación y creación de espacios públicos, el reciclaje de edificios abandonados, la apropiación de los escenarios urbanos, el uso alternativo de las calles y senderos, entre otras.

A través de su sitio web, las *acciones* se presentan como herramientas libres con la posibilidad de ser reinventadas, enfatizando en la imaginación como un detonante creativo para proponer nuevas maneras de pensar la ciudad. Allí, la invitación se extiende para aplicar nuevas acciones, re/conociendo los elementos del escenario urbano y re/descubriendo otras alternativas para su uso. La investigación se condensa en una Exposición [Montreal, 2008; Chicago, 2009; São Paulo, 2013] y en una publicación editorial [Sun Architecture – CCA, 2008] (CCA; s.f.).

Este tipo de exploraciones, dan paso a la construcción de dispositivos artísticos/creativos, posibilitando la comprensión de la ciudad actual. Tanto intervenciones urbanas como artísticas, proponen diferentes conexiones hipertextuales que se pueden leer a partir de los recorridos urbanos. Entonces, la ciudad contemporánea conduce hacia la búsqueda de una estructura donde dichas conexiones sean posibles, vinculando la subjetiva experiencia del recorrido y el encuentro con la imagen, por definición un *espacio mental*.

Espacio liso y estriado

La perspectiva de la ciudad como **espacio mental**, tiene una conexión con la noción filosófica de espacio que trabajan Deleuze y Guattari, más específicamente a las categorías de lo liso y lo estriado. En su análisis, el espacio se muestra de manera envolvente y cambiante, la existencia solo es posible en la combinación de lo liso y estriado en donde las diferencias quedan desvanecidas, “el espacio liso no cesa de ser traducido, transvasado a un espacio estriado; y el espacio estriado es constantemente restituído, devuelto a un espacio liso” (2002, p. 484).

El espacio estriado se constituye de áreas llenas de marcas y convenciones determinando límites específicos y posibilitando el cruce de elementos ubicados en coordenadas concretas. La ciudad como un espacio estriado está sujeta a normas urbanísticas y modelos de posicionamiento geográfico/políticos. Es el escenario perfecto para establecer acuerdos con el caos y la atmósfera exacta para desplazarse por lo planeado.

Por su parte el espacio liso está determinado por lo abierto, lo que no tiene límites. Es el escenario de reflexión, pensamiento y divagación. Un territorio libre que supera las condiciones físicas del ser humano y por lo tanto un lugar apto para ir a la deriva. En la ciudad, el espacio liso está sujeto a la tensión del recorrido urbano que conecta con la memoria, es el territorio de la experimentación.

Sin embargo, tanto el espacio liso como el estriado sólo es definido por la manera son recorridos. Es posible desplazarse estriadamente el mar o el desierto si se cuenta con referencias determinadas, y de la misma manera es posible recorrer lisamente el espacio cuadrículado que por constitución remite a la ciudad (Rodríguez, 2004). De este modo, los recorridos urbanos no se distinguen por las cualidades objetivas/subjetivas de la ciudad, o por

la cantidad de terreno desplazado, sino por la manera de estar inscrito en el espacio y de relacionarse con éste. Es de recordar que la conexión, se posibilita por el encuentro con la imagen durante el desplazamiento, la cual viaja de lo liso a lo estriado o viceversa, entra y sale para propiciar el vínculo con lo sensible. La imagen afecta el recorrido del transeúnte conformando una serie de pliegues en el espacio ciudad, similar al pliegue que hace un lector en la página de un libro para marcar su lectura, propiciando un cambio de ritmo y originando un momento de reflexión estética. Así, en el espacio liso, la imagen provoca conexiones de tiempo, mientras que en el espacio estriado la imagen provoca conexiones de lugar, para dominar la materia de pensamiento durante el recorrido.

Desde luego, la paradoja del espacio liso y estriado en la ciudad es constante. Al respecto de estos espacios Deleuze y Guattari comentan:

“Por eso los dos espacios no comunican entre sí de la misma manera: ... ¿es un espacio liso el que es capturado, englobado por un espacio estriado, o es un espacio estriado el que se disuelve en un espacio liso, el que permite que se desarrolle un espacio liso? Hay, pues, un conjunto de problemas simultáneos: las oposiciones simples entre los dos espacios; las diferencias complejas; las combinaciones de hecho, y los pasos del uno al otro; las razones de la combinación, que no son en absoluto simétricas, y que hacen que unas veces se pase del liso al estriado, y otras del estriado al liso, gracias a movimientos totalmente diferentes.” (2002, p. 484).

Entonces, la ciudad puede verse como una interposición de espacios lisos y estriados, dos dimensiones activas en momentos paralelos. El transeúnte se desplaza entre un espacio y otro, encontrando puntos de intersección entre recorrido e imagen. En cada lectura urbana recopila fragmentos de pensamiento que condensan acontecimientos y momentos para conformar el palimpsesto de la ciudad contemporánea.

Los esquemas de las siguientes páginas, re/presentan el desplazamiento de lo liso y lo estriado en la ciudad comprendido desde el recorrido; el dispositivo visual realizado a partir del dibujo isométrico, identifica la tridimensionalidad conceptual del espacio mental. El recorrido se identifica por una línea punteada continua, cuya flexibilidad y variación se aprecia en sus vistas superior y lateral. De manera compacta, el dibujo en perspectiva trata de componer una esfera, que representa la combinación de lo liso y lo estriado, en donde el recorrido define los límites del espacio transitado.

Lectura urbana y el juego hermenéutico

Esta *Perspectiva*, corresponde a las interpretaciones propias que hace el transeúnte urbano y que de manera colectiva conformarán una re/construcción **palimpséstica** de ciudad. Ahora bien, la cuestión de la interpretación remite al saber hermenéutico, cuya clave radica en la estructuración del pensamiento a partir del enfrentamiento entre el lector y el universo textual. Interpretar se asume como una tarea de lectura y comprensión, permitiendo un acercamiento estético al texto para reconstruir modos y apropiaciones, conformando un horizonte de sentido, en esta investigación: una re/construcción visual de ciudad. Para analizar esta temática, a continuación se retoman tres visiones sobre el trabajo hermenéutico, para luego hacer un desplazamiento hacia el asunto interpretativo del texto urbano.

Para iniciar, en P. Ricoeur (1998) la interpretación radica en el distanciamiento entre autor y lector. Una vez que el texto es escrito, este se independiza del autor, constituyéndose en un ente propio. El lector quien lo retoma, hace una apropiación mediada por su espacio sociocultural, aplicando el significado de su propia existencia y otorgándole un nuevo sentido. De este modo, la tarea hermenéutica se constituye en un re/decir del texto inicial, al contener aspectos temporales, subjetivos y culturales. En Ricoeur, la ta-

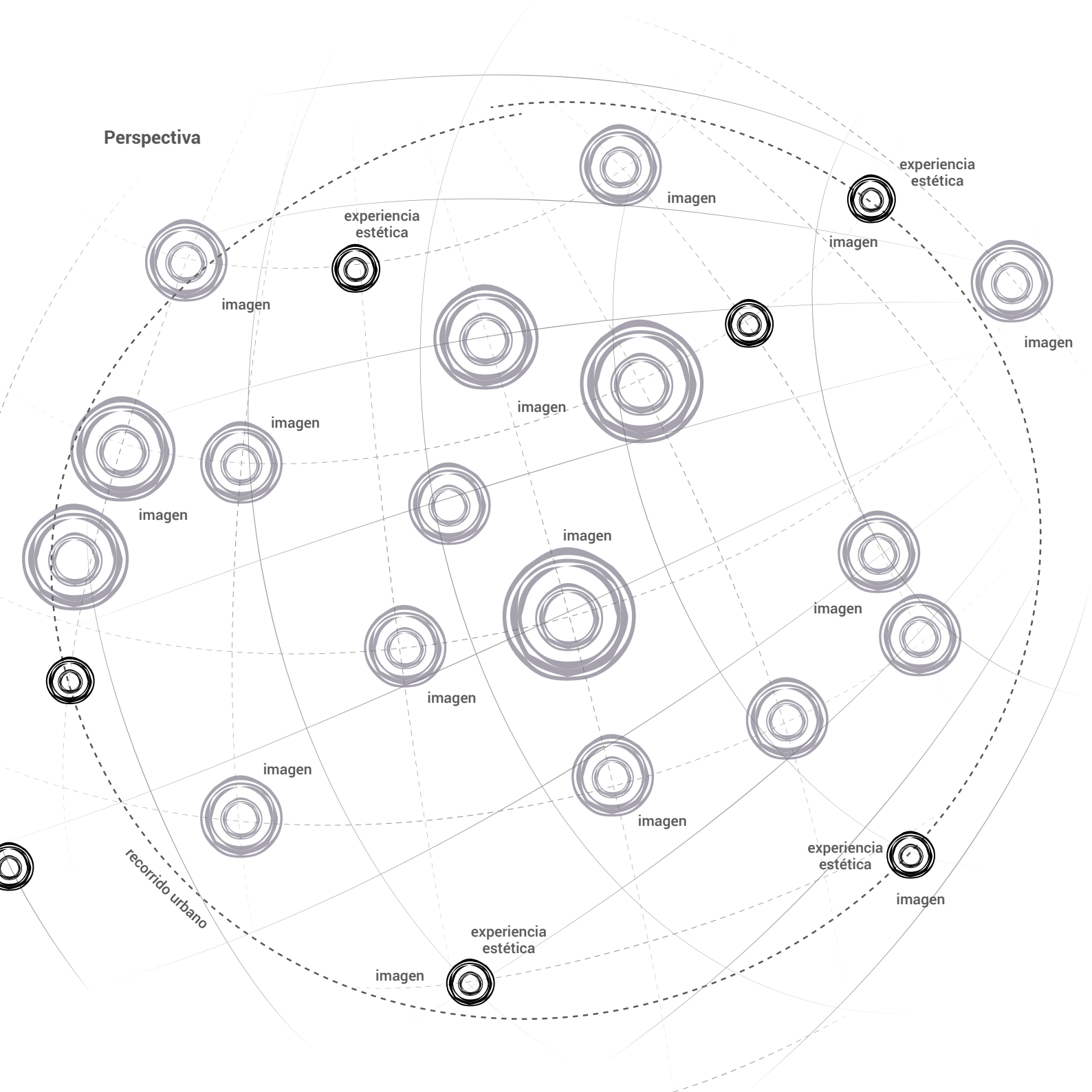
▼ Esquema tipográfico.
Guerrero, E. (2013)

Ciudad:

espacio liso + espacio estriado

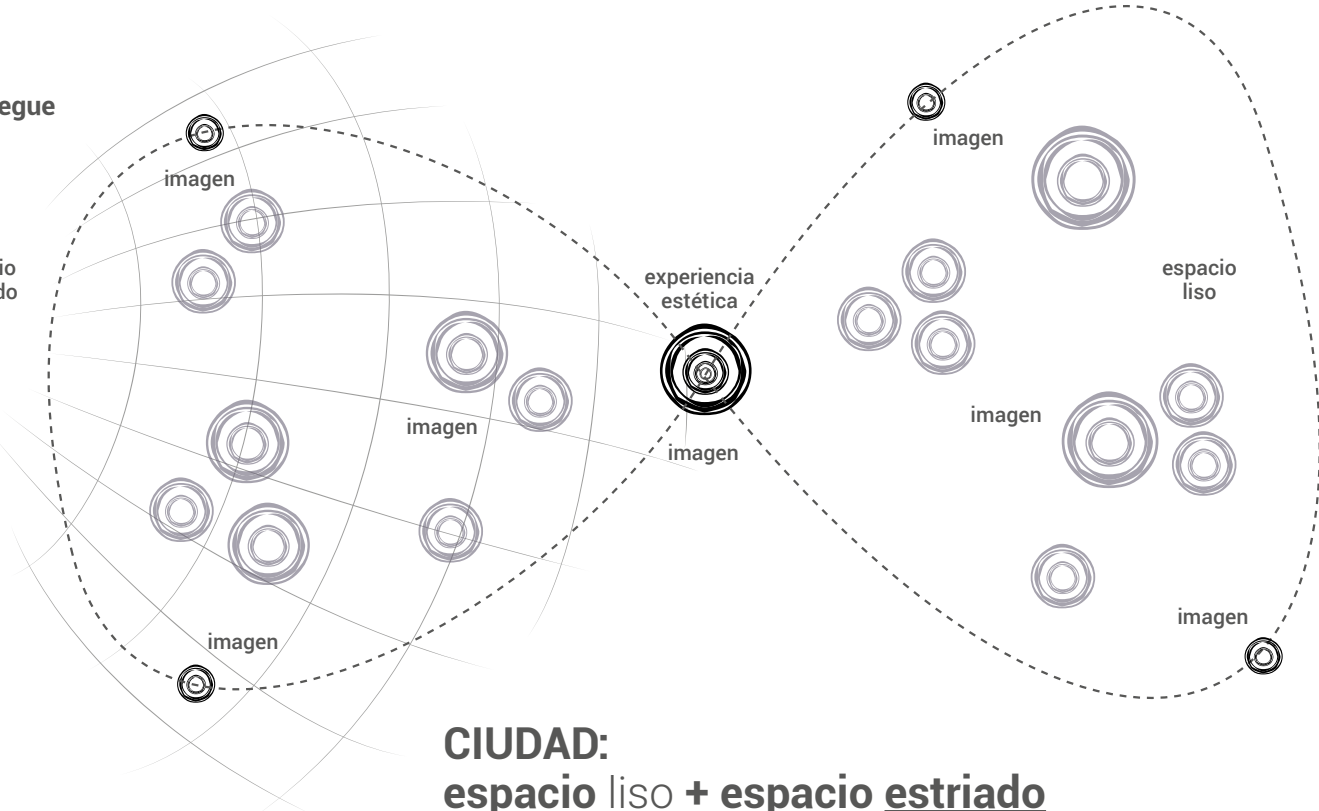
Imagen hipertexto.

Re/presentación de los recorridos urbanos donde lo liso se transforma en lo estriado y viceversa, complejizando el espacio de pensamiento.



Despliegue

espacio
estriado



CIUDAD: espacio liso + espacio estriado

Vista Superior

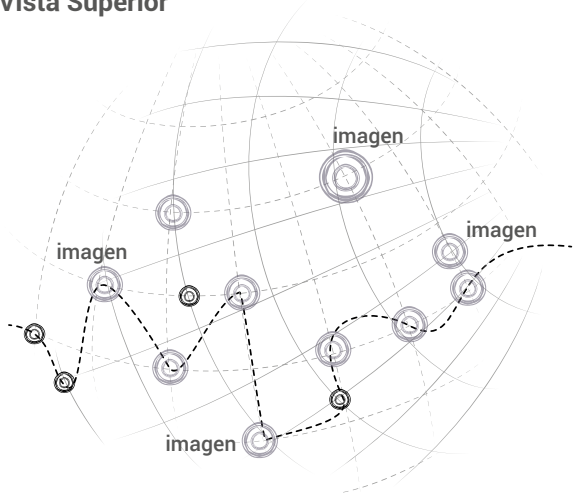


espacio
liso

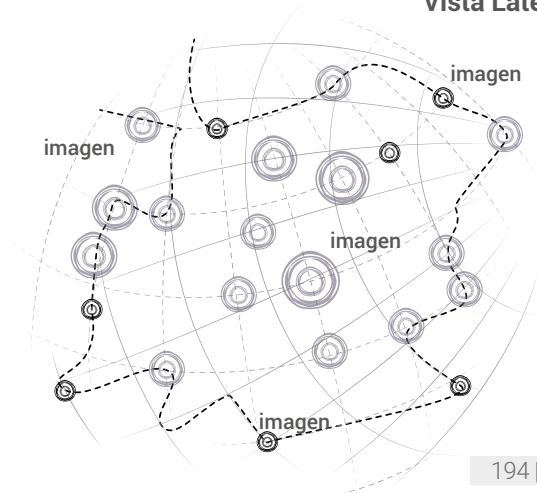


espacio
estriado

recorrido
urbano



Vista Lateral



rea hermenéutica se afianza en la obra escrita, pues se compone de una estructura interna y personal, que debe ser llevada a una estructura externa y representable. La obra re/escrita sería el registro de un proceso hermenéutico, el cual abre un plano para la comprensión y la explicación, donde la primera hace referencia a una cuestión ontológica y la segunda a una intensión epistemológica. Así, la tarea hermenéutica consta de explicación, comprensión y apropiación, anclada a la naturaleza del texto y mediadas por la experiencia vivida.

De acuerdo con Ricoeur, el texto de ciudad se aleja de un autor específico pues resulta complejo identificarlo, convirtiendo al transeúnte en el protagonista de la escritura urbana, re/leída diariamente. Su interpretación, sería avalada por la configuración de un nuevo texto representable: un registro visual/narrativo. Esta práctica implica un lector activo frente del texto, remitiendo a varias posibilidades de interpretación de acuerdo a sus experiencias.

La acción se dirige no solo al universo textual, sino también al universo imaginario, donde la experiencia viva se asume como factor esencial de la práctica hermenéutica (López, 2009). La problemática de la lectura urbana, nos remite sobre este proceso hermenéutico, donde el transeúnte se sumerge en el desplazamiento diario haciendo de ello, una experiencia viva, activa y constante.

Otra visión se encuentra en HG. Gadamer (2006), para quién la tarea hermenéutica se constituye desde la pluralidad de sentido, remitiendo no solo a elementos de lenguaje, sino a otras estructuras de la acción humana, recalcando tanto la estructura lingüística, como “lo que dice el texto”. De este modo, la interpretación se acoge al dialogo continuo entre texto y lector, conformando un discurso inacabado en la infinita conversación del pensamiento. En este proceso, las palabras no se comprenden como simples signos que nos llevan a otras cosas, sino que también acercan a estructuras

de sentido ya interpretadas y contextualizadas desde la experiencia propia del lector.

Gadamer hace un giro de la hermenéutica tradicional, posibilitando la existencia de una conversación entre lector y texto. La acción implica salir de sí mismo, pensar en el otro y volver sobre sí mismo como otro. Este diálogo constante no implica aceptar mi verdad o la del otro, sino generar una verdad compartida. Finalmente para Gadamer (2007), la interpretación del texto se lleva paralelamente a la comprensión del mismo, son estados complementarios y envolventes. Comprender es siempre interpretar, pero interpretar es la forma explícita de la comprensión. Sin conformar una verdad absoluta y poniendo a prueba un ejercicio conjunto, la tarea hermenéutica se convierte en infinita, retomando continuamente lo anteriormente interpretado como una estructura base (López, 2009).

El sentido amplio que da Gadamer al texto aplicado al tema de la imagen ciudad, nos remite a la comprensión de una estructura de capas temporales/atemporales presentes en la cotidianidad, con las cuales el transeúnte dialoga de manera activa durante sus recorridos urbanos, configurando un sentido o conocimiento de ciudad que es re/construido constantemente.

Una tercera visión la encontramos la obra de R. Barthes (1993), en donde el discurso del autor, no se constituye en el único punto de anclaje que da sentido al texto. El significado del texto cobra vida por la existencia de un lector activo quien asume la tarea de analizarlo profundamente. La interpretación, está dada por un sentido plural del texto, el cual proporciona forma a la obra. Así, el texto no es una estructura de significado única, sino que “se constituye como una galaxia de significantes con múltiples entradas (donde ninguna se privilegia sobre el resto) constituida por la diversidad de interpretaciones posibles del texto, las cuales difieren según el lector” (Cozzo, 2009).

Tanto para Ricoeur, Gadamer y Barthes, el proceso hermenéutico toma como clave la ontología de **texto** y **lector**. En los tres casos, la tarea interpretativa abre la posibilidad hacia el sentido plural del texto, permitiendo diversas interpretaciones en tanto lectores existan. La búsqueda de estructuras de lectura para su posterior re/presentación sería la base para la cuestión hermenéutica, conformando dispositivos llenos del sentido de interpretación textual.

Ya que en esta investigación la imagen se caracteriza por la idea de *presencia*, se le puede atribuir a esta un carácter mayor al de la sola re/presentación, facultándola para alterar el recorrido urbano y conformar el texto/ciudad. De acuerdo al proceso hermenéutico, el texto urbano es un elemento “que dice” y “existe”, se involucra en un diálogo con el transeúnte, extrañándose de su intención inicial representativa o significativa, irregularizando los sistemas convencionales de interpretación cultural y remitiendo a su estado de “presentación” en la experiencia del transitar. Dicho encuentro se condensa en el ejercicio interpretativo comprendiendo el acontecimiento dentro de un ambiente múltiple y diverso (Moxey, 2009).

La potencial presencia de la imagen motiva la experiencia estética en el transeúnte, determinando no solo una re/presentación del momento vivido sino también una instancia de pensamiento. La experiencia tiene una funcionabilidad estética que conlleva cualidades particulares, identificando patrones y estructuras mentales que se originan bajo la relación o encuentro de los individuos con el entorno. Así lo estético no se comprende como una elemental funcionabilidad o eficacia del terreno artístico, sino que propicia un choque fuerte en la cotidianidad incursionando en la producción de conocimiento dentro de un orden más amplio (Dewey, 2008).

Finalmente, la capacidad de enunciación verbal de la experiencia, puede ser diluida durante el proceso hermenéutico, asegurando una interpreta-

ción no generalizada ubicada en el terreno de lo sensible. Allí, los dispositivos visuales, ya no se comportan sólo como mediadores o portadores de ideas, también son elementos existentes en instantes precisos complejizando la relación con el espacio mental ciudad, una consecuencia del juego hermenéutico que se despliega durante el recorrido urbano.

Perspectiva: Ciudad = Palimpsesto

La producción para televisión chilena *Trazo mi Ciudad* (El Otro, 2011–2012), invita a destacados personajes para narrar su vida y obra de manera autobiográfica, mientras recorren la ciudad que habitan. El programa que procura llevar la literatura al entorno callejero, invita a la lectura y a la recuperación de los espacios urbanos, estableciendo un diálogo constante con los lugares que marcan el ritmo de la auto narración. Al finalizar cada capítulo el conductor del programa, le entrega al invitado una tablilla de ruta (similar a los letreros que portan los autobuses de las ciudades latinoamericanas), como un reconocimiento al trazado realizado. Generalmente, el invitado resalta la importancia de las palabras escritas en el artefacto visual como un anclaje a su experiencia de vida, estableciendo una conexión exploratoria con el recorrido personal que ahora es compartido con otros.

El proyecto anterior, evidencia al transeúnte como un portador de la memoria urbana, experiencial y subjetiva, que se re/activa a través de un relato visual cuando se vuelve a transitar por el espacio. Los detonantes de sentido son propiciados por impactos visuales cargados de diferencias temporales, pero que generan en el transeúnte la capacidad de recordar, narrar y reconstruir una perspectiva conformada por diferentes capas de lectura desde el entorno vivido. Este objeto audiovisual, es un ejemplo de la conformación de artefactos de investigación/creación que comprende a la ciudad desde la estructura de palimpsesto.

El término **palimpsesto**, proviene del latín *palimpsestus*, usado para designar a una tablilla o sustrato que podía ser borrado o raspado (*psao*, raspar) para volver a escribir de nuevo (*palin*, de nuevo). El palimpsesto hace referencia a “un manuscrito antiguo que conserva huellas de una escritura anterior borrada artificialmente”⁶. Aunque con el pasar de los años, el significado del término y su aplicación concreta varía, se determina que son típicos de la edad media y que se constituían como una práctica común en los monasterios para reducir costos en la producción de la escritura (Dahl, 1991). Mediante los avances tecnológicos de la fotografía de alta definición, se han rescatado textos de gran valor científico que se sitúan en los restos tinta que no fueron borrados del todo y que se perciben como las huellas tenues de una escritura inicial (Escobar, 2006).

La apropiación del término en esta investigación, indaga sobre la posibilidad de hallar capas superpuestas de sentido a partir de cada recorrido urbano. El palimpsesto refiere a un texto que contiene repercusiones o ecos de un texto anterior (Genette, 1989). Entonces, las interpretaciones genuinas del texto/ciudad corresponden a diferentes capas de lectura que conectan con otras, las cuales conforman una visión múltiple del espacio mental. De otro lado los impactos visuales presentados en la cotidianidad, componen las particularidades en el procesamiento de información inscritas en cada capa de lectura.

En la producción para televisión señalada anteriormente, la ciudad es un palimpsesto conformado por las lecturas del territorio que realiza el invitado, las cuales contienen huellas experienciales de su pasado mezcladas con su relato presente. Como un registro visual del proceso, se contaría con la tablilla entregada al invitado; sin embargo, la re/construcción del

► Media Visual
Guerrero, E. (2020)

Trazo mi ciudad

Compuesta a partir de doce citas visuales del programa de TV *Trazo mi ciudad* (Producciones El Otro, 2011).

⁶ Real Academia Española; diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23,3 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [julio 23 de 2020].





Fotoensayo. Guerrero, E. (2020)

Palimpsesto

Compuesta a partir de dos citas visuales del *Palimpsesto de Arquimedes* (CambridgeUP New York, 2011) y la Media Visual *Bogotá1_12.02.2021* (2021).





palimpsesto urbano no se detiene allí, pues el espectador es invitado a realizar otro recorrido por el mismo espacio, generando una nueva interpretación. De esta manera la producción audiovisual, entendida como un artefacto artístico, re/presenta continuamente el texto/imagen ciudad.

Así, el palimpsesto urbano en tanto objeto, se identificaría en los artefactos visuales producidos por desde la investigación/creación artística; en tanto espacio mental, acude a una complejidad amorfa que continúa latente en la mente del transeúnte. Esta complejidad propuesta desde el recorrido, no propone un ente unificador, se presenta como una estructura rizomática, sin centro definido y sin orígenes exactos. En esa estructura, los elementos no tienen niveles de jerarquización y se conectan desde diversos estados de sentido, conduciendo a una comprensión abierta y siempre en desarrollo. Lo importante aquí, es que cada nodo conecta con otro mediante un recorrido en diferentes tiempos, re/construyendo la ciudad.

Dicha estructura rizomática alude a un estado de conexión, heterogeneidad y multiplicidad. Los sistemas rizomáticos están compuestos de líneas de unión en variadas direcciones, cuyo sentido solo se codifica desde instancias subjetivas, es decir de acuerdo a la experiencia del lector. Recorrer la ciudad, es participar de esa organización, es “ampliar nuestro territorio por desterritorialización, extender la línea de fuga hasta que se englobe todo el plan de consistencia en una máquina abstracta” (Deleuze, 2002:17). Esta máquina es fabricada por dimensiones y direcciones cambiantes, capas de lectura que se pueden desmontar y montar, conectar y desconectar, alterables y construibles.

En conclusión, la Perspectiva de esta investigación conduce hacia la comprensión y producción visual de un Palimpsesto Urbano. La imagen, como una categoría mental y un fenómeno por discutir, permite crear estrategias para enseñar e investigar desde el componente artístico, trans-

grediendo las estructuras mentales establecidas. Los recorridos urbanos, componen una estructura activa que en ningún momento se llena por completo, sino que contempla una extensión multiplicadora de piezas ancladas a un territorio mental (Barthes, 1993). Así, las lecturas urbanas que se desprenden de las relaciones propias con la ciudad, atienden a la cultura visual del mundo globalizado y a la **estructura palimpsésctica** que define la **ciudad contemporánea**. ♦

Segunda parte _ Palimpsestos Urbanos



Recorrido 30.06.2018 [fotograma 15] – Bogotá D. C. Guerrero, E. (2019) ▶

Disponible en: https://www.behance.net/gallery/74793727/GIF_rutina-recorrido-ciudad?



Palimpsesto Urbano #1

_ .gif ciudad

“La cultura de la cotidianidad y la estética que generan los entornos habituales también representan un campo de acción que podemos convertir en laboratorio de ideas.

El entorno urbano se nutre de las acciones de la ciudadanía, y el profesorado forma parte de este entramado humano.”

(Huerta, 2015, p.62)

Mecánicamente de Manuel Calderón (2014), es una propuesta expositiva conformada por dibujos en tinta negra animados cíclicamente. Su pieza principal está trazada en una porción de papel de 10 x 10 cm, un dibujo de sí mismo sobre un piso ajedrezado. La secuencia de 35 dibujos recrea la ilusión del movimiento de un hombre que camina en círculos o cuadrados, una figura que aparentemente se repite, pero que varía en gesto y posición, dando paso a una construcción **palimpsestica** sobre la acción del caminar.

En su obra, Calderón pone en perspectiva los conceptos de *límite e infinito*, construyendo gráficamente la relación íntima con el espacio transitado en el entorno cotidiano. “Si bien el personaje soy yo, podría ser cualquier persona, un individuo; y el recorrido puede ser cualquier acción cíclica, la rutina. Todo sucede en un espacio, un lugar esquematizado. Este suelo es delimitado por la geometría, la forma humana de asir el espacio. Así pues, es el espacio humano” (Calderón, 2013). Este análisis visual pone en evidencia la complejidad del trazo simple del dibujo bidimensional, convirtiéndolo en una experiencia de espacio/tiempo a partir de la imagen animada. Este ejercicio es repetido varias veces para conformar las diferentes piezas de la exposición, realizando una crítica a la acción mecanizada del individuo contemporáneo, desde la multiplicación de escenas y las coincidencias gráficas.

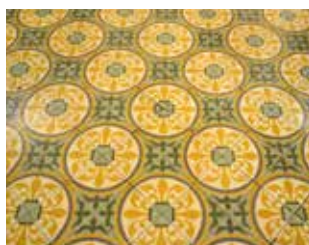
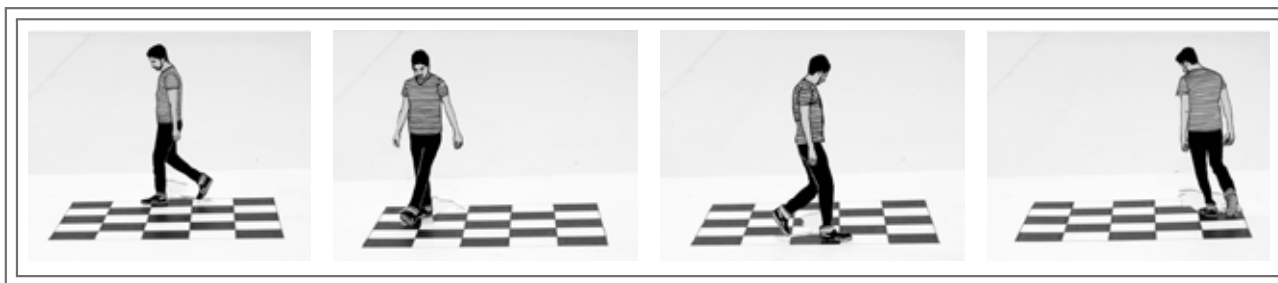
Propuestas como las del Calderón abren un panorama de la exploración a nivel visual. “No cabe duda que hemos empezado un siglo en donde la

tecnología nos obliga a reflexionar sobre el proceso creativo y a abordar las creaciones urbanas desde una nueva perspectiva impensable otrora” (Figueras y Rosado, 2015).

Las experiencias que siguen a continuación han sido propuestas inicialmente como un acercamiento a la práctica fotográfica y a sus procesos creativos. “El proceso fotográfico (registro y revelación) metaforiza, y en muchos casos, el proceso de la escritura. Como si fuera por la propia química o alquimia, que uno pasa de un orden a otro: como si la escritura, al condensar los dos tiempos de la operación fotográfica, y conservar sobre todo los rastros que conducen de uno a otro, se transformara ella también en una foto-grafía” (Bellour, 2009: 71). Sin embargo y de manera a/r/tográfica, el trabajo ha derivado en la conformación de dispositivos animados como una opción para investigar/crear/enseñar ciudad sin perder de vista la metáfora de la escritura/lectura de la imagen. Mientras que la primera experiencia indaga en la noción de ciudad para construir diferentes artefactos animados, la segunda propone un acercamiento íntimo de la caminata urbana para luego condensar la lectura palimpsestica en un formato *.gif*.

Experiencia 1: pensar ciudad desde la imagen en movimiento

Actualmente el uso masivo de la imagen fotográfica repercute de manera intensa en la cultura visual contemporánea. La inmediatez en la calidad de la imagen discute simultáneamente con el contenido de la misma, perdiendo en fragmentos de memoria y convirtiéndose en un activo cotidiano de las relaciones sociales, “... hoy todos producimos imágenes espontáneamente como una forma natural de relacionarnos con los demás, la postfotografía se erige en un nuevo lenguaje universal” (Fontcuberta, 2011). Esta era es una oportunidad para re/pensar la imagen y re/construir dispositivos



Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020). **cuadrado**

Compuesto a partir de una cita visual: 4 fotogramas del *gif* animado *Metros Cuadrados* (2013) de M. Calderón, más una serie de 12 fotografías de pisos en baldosa hidráulica registradas en la ciudad de Medellín – Colombia.

visuales echando mano del acto fotográfico y de las herramientas digitales. “En la postfotografía confluyen exigencias informativas, estéticas y creativas. Construye, o al menos es parte sustancial, de una forma de comunicación, mediada por imágenes y con la tecnología de soporte” (Pérez, 2015).

Este enfoque de producción y propagación masiva de la imagen se presentó al aula/laboratorio *Animación y Composición Audiovisual para Nuevos Medios de Comunicación*⁷, configurando una conversación multidisciplinar alrededor de la imagen animada y el pensamiento de ciudad. De manera similar a la fotografía, la imagen animada para los nuevos medios está ligada con la necesidad del individuo por compartir socialmente sus experiencias. Esta idea propició en el taller la exploración sobre el *.gif* (*Graphic Interchange Format* o en su traducción Formato de Intercambio de Gráfico), poniendo en tensión la visión técnica del dispositivo animado con el contenido profundo de la imagen en medio de la cultura visual del siglo XX. “Una imagen está unida al contenido que transmite... Son mediadoras entre cosas y pensamiento, entre lo mental y lo no-mental..., ...su potencial como productoras de valor exige su uso creativo” (Buck-Morss, 2005).

El formato *.gif*, forma parte del universo de la imagen animada, entendido como un espacio re/construido a partir de capas de imagen por separado y que refiriere quizá al carácter artificial de los dispositivos visuales (Manovich, 2005). En este artefacto, la forma y el color como elementos del lenguaje gráfico, favorecen la comunicación de narrativas estéticas a través del movimiento flexible de la imagen. Su rápida propagación genera un sentido plural interpretativo, como sucede con la creación artística.

⁷ *Animación y Composición Audiovisual para Nuevos Medios de Comunicación* (2018). Escuela de Artes y Ciencias de la Comunicación, Corporación Universitaria UNITEC, Bogotá D.C. El laboratorio de impartió como asignatura electiva para estudiantes de los diferentes programas de la Escuela.

Entender el ecosistema del dispositivo visual se propició a partir de algunas claves conceptuales (secuencialidad, *bucle*, hipertexto, entre otras), las cuales conformaron cartografías visuales evidenciando diferentes conexiones teóricas. De este modo, en el laboratorio se comprendió el formato *.gif* como una herramienta visual pertinente para la narración de acontecimientos de manera progresiva y con la posibilidad de indefinidas visualizaciones.

Aunque el análisis inicial se limitó a su dimensión formal: lenguaje gráfico y dinámica comunicativa; el instrumento *.gif* también comprende una dimensión política: la identidad sociocultural. En este sentido el instrumento, además de involucrarse en la evolución del lenguaje digital, se convierte en un dispositivo de significado artístico/creativo que dista de ser un fenómeno unidimensional y técnico. En su dimensión identitaria el formato *.gif* “transmite la pertenencia a un grupo específico. Por tanto, no sólo importa cómo se dice sino qué códigos son compartidos entre emisor y receptor” (Segovia y Mondragón, 2019). Esta segunda dimensión se debatió de manera reiterativa durante los procesos creativos del laboratorio.

De otro lado, el *.gif* también se compone de una serie de fotogramas reproducidos en secuencia para simular una realidad indagada. En la experiencia del laboratorio, la realidad se entiende como el espacio ciudad, abordado desde la lectura de los participantes. Por ello, una indicación inicial fue reflexionar en la noción propia del concepto ciudad y generar alguna re/presentación para dicha definición.

“La experiencia sensible sobre la ciudad es necesaria ya que podemos acercarnos a su sentido estético y simbólico de otro modo. El espacio no se define como mero receptáculo de las actividades humanas, sino como lugar, como “acumulación de sentidos”, como materialidad dotada de contenido simbólico y, por lo tanto, como interpretable.” (Lindón et al, 2006).



Esquema tipográfico _ Guerrero, E. (2018)

Cartografía GIF

Compuesta a partir de los comentarios de los participantes del laboratorio.



Esquema tipográfico _ Guerrero, E. (2018)

Cartografía Hipertexto

Compuesta a partir de los comentarios de los participantes del laboratorio.



Serie Muestra _ Guerrero, E. (2018)

Fotograma 4.0

Compuesta por tres citas visuales (fotogramas) del gif animado *Flying Colors* (2015)
(Intervención sobre imagen impresa) de Rocío Delgado.



En el ejercicio se analizó la ciudad como un espacio de múltiples perspectivas que incorpora el encuentro estético de la imagen cotidiana. Uno de los participantes planteó un ejercicio en el cual el sonido se mantuvo como el eje conductor de una narrativa **caótica**: de manera lúdica reprodujo una serie de sonidos que sumergían al oyente en la experimentación de lo urbano mientras se visualizaban escenas del movimiento en la ciudad.

Desde un escenario más plástico, otro de los participantes construyó un modelo editorial desplegable alrededor del concepto **tiempo** en donde se visualizaban diferentes escenarios del espacio urbano, y uno más hizo uso del lenguaje sonoro y la expresión corporal para re/presentar un recorrido en el transporte público. Los ejercicios permitieron generar discursos específicos sobre la urbe para más adelante re/presentarlos en las narrativas animadas.

El siguiente paso consistió en la experimentación análoga alrededor del *flipbook* y su registro digital. Para ello, el referente fue el trabajo del artista William Kentridge. En su obra *No, it is* (2012), un tríptico de video/animaciones, ilustra las páginas amarillentas de un diccionario en las se dibuja a sí mismo recreando escenas cotidianas; en otras páginas escribe frases en las que reflexiona sobre su espacio íntimo. “Kentridge no intenta crear historias o narraciones ni tampoco utiliza guiones para sus películas. El resultado es más la concreción de un proceso de pensamiento, una pieza abierta a la interpretación del público” (banrepcultural, 2017). Sus propuestas complejizan la imagen visual, haciendo necesaria la observación detallada para comprender los ciclos animados, “es difícil usar palabras para describir imágenes que son tan elípticas... Las imágenes atraviesan precisamente las conversaciones, con una sorpresa visceral y una belleza enigmática” (Cosic, 2018).

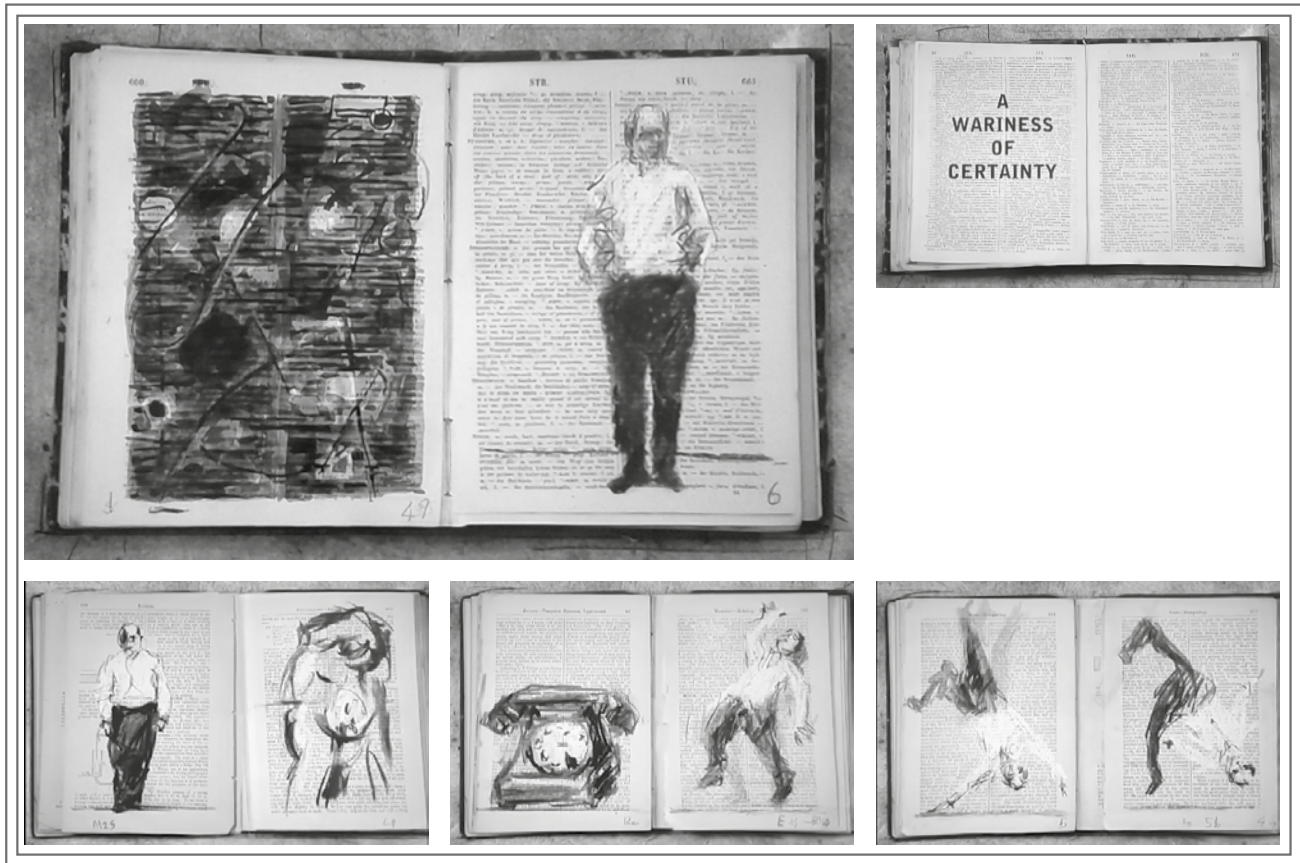
La exploración del *flipbook*, se ancló como un acercamiento al ejercicio experimental de la animación mezclando soportes fijos, intervenciones de dibujo e imágenes en movimiento. Puntualmente se indicó usar como so-

porte un libro viejo o antiguo e intervenir las páginas mediante diferentes técnicas para re/presentar el concepto propio de ciudad. Los participantes generaron un proceso de abstracción gráfico a partir del análisis formal de objeto y de manera metafórica el libro correspondió al espacio ciudad intervenido por la narración visual. La puesta en acción de este tipo de dispositivos, añade a la creación objetual un contacto con la sensación táctil y la acústica del paso de las hojas, permitiendo que la creación trascienda lo visual en un artefacto artístico/estético (Fujita et al., 2013).

Los siguientes ejercicios se apoyaron en la técnica de *cut out*, el registro fotográfico y la finalización en formato *.gif*. Tomando los conceptos de ciudad construidos, se generaron nuevas narrativas urbanas con elementos de imagen y texto, recurriendo a los medios impresos como material de montaje visual. El referente clave, fue el trabajo de la ilustradora Rocío Delgado, quien hace intervenciones digitales tomando como soporte las fotografías de algunas revistas impresas. El trabajo de Delgado se caracteriza por incluir en su representación visual una narración conceptual sobre las experiencias vividas, el entorno cotidiano, el papel de la mujer y la creación artística, a través del recorte y la técnica animada del cuadro a cuadro (Delgado, 2016).

El ejercicio central consistió en la realización de un *.gif* propuesto a partir del recorrido urbano. Con indicaciones específicas de carácter formal [tamaño, color y tiempo] y procedimientos sobre el uso de herramientas digitales para generar dispositivos animados, se recalcó en que el contenido conceptual debía enlazar la concepción del espacio ciudad con la experiencia estética en la urbe. Esta perspectiva, derivó en ejercicios de repetición cíclica indefinida, que incluían una categorización de la investigación de ciudad, el pensamiento visual y la creación artística.

En este sentido se analizó la *Beca GIF Espacios y Usos* (2017-2018) cuyo objetivo se centraba en estimular la creación de *.gif* animados, para poten-



Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020)

Fotograma 12.4

Compuesto por cinco citas visuales (forogramas) de la obra animada *No, IT IS* (Kentrige, 2012) y cinco fotografías de *Flipbook Industrialización* (2018) de Cabanzo, J., participante del laboratorio.

cializar una herramienta creativa, experimental y crítica⁸. Allí, el instrumento *.gif* se determina como un **híbrido audiovisual contemporáneo y de sencilla operación tecnológica**. En sus dos versiones, las propuestas inscritas debían enlazar visualmente el uso cotidiano del espacio público por parte de los ciudadanos. Los criterios de selección versaron sobre la solidez formal y conceptual, la pertinencia con la temática de ciudad y el aporte del instrumento creativo *.gif* para la práctica artística. Estos proyectos se muestran como una oportunidad para acentuar la experimentación estética de los ambientes cotidianos y re/conocer la pertinencia de nuevos métodos para indagar en la imagen contemporánea.

La imagen re/construida de ciudad es un potente factor de análisis y los productos que se desprenden de la experiencia estética urbana, se convierten en la evidencia del espacio mental del individuo.

“Para mí, una frase adecuada para relatar la experiencia urbana sería: ... en los mínimos detalles y en lo que uno no percibe a simple vista, se puede encontrar el verdadero sentido de una imagen. Un *.gif*, es una forma que parece muy simple, pero que genera una comprensión más profunda.”
[Comentario de participante del laboratorio – octubre 23 de 2018].

Por su parte, el tráfico, el afán, la ansiedad, el caos, el tiempo, la accidentalidad, la velocidad o hasta la locura, fueron algunos de los elementos que se detallaron en las propuestas del laboratorio. Hablar de ciudad desde la imagen en movimiento implica incluir en el discurso reflejos de cotidianidad. “En cada instante, hay más de lo que la vista puede ver, más de lo que el oído puede oír, un escenario o un panorama que aguarda ser explorado.

⁸ La *Beca Gif Espacios y Usos*, es una convocatoria pública ofertada en 2017 y 2018 dentro del marco del Programa Distrital de Estímulos y gestionada por la Fundación Gilberto Alzate Avendaño en la ciudad de Bogotá D.C. Fuente: <https://fuga.gov.co/>.



Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020)

Ciudad y GIF _San Victorino

Compuesto por cuatro fotogramas del gif *Ruedas Victorianas* (2018) de Lozano, F., y un fotograma del gif *Lágrimas de Mariposa* (2018), Mayorga, I. Beca GIF, espacios y Usos, 2018 - FUGA.

No se experimenta en sí mismo sino siempre en relación con sus contornos, con la secuencias de acontecimientos que llevan a ello, con el recuerdo de experiencias anteriores”. (Lynch, 2015, p. 9).

Los fotogramas finales del laboratorio se centraron en la posible re/interpretación del formato *.gif*, como un aporte a la conceptualización del instrumento y al análisis de su uso en los nuevos medios de comunicación. Haciendo referencia al **bucle** como característica principal del instrumento animado, varios participantes se volcaron sobre las narraciones literarias describiendo rutinas diarias que representan las dinámicas urbanas de manera cíclica; otros dirigieron la mirada hacia fragmentos de tiempo que se repiten durante el día capturándolos en la imagen fotográfica; mientras otros refirieron al sonido como una estructura atemporal que se repite en diferentes lugares de la urbe durante el recorrido diario. “Si es conveniente que un medio ambiente evoque imágenes ricas y vividas, también es conveniente que estas imágenes sean comunicables y adaptables a nuevas necesidades prácticas y que puedan desarrollarse nuevas agrupaciones, nuevos significados y una nueva poesía.” (Lynch, 2015, p.108).

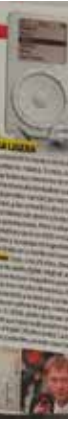
Lo **cíclico** como elemento clave del pensamiento *.gif*, permitió la conformación de nuevos dispositivos visuales bajo condiciones técnicas similares; como el *cinemagraph*, una mezcla entre video e imagen fotográfica usada como fondo de la composición.

El trabajo de Kevin Burg y Jamie Beck (s.f.) para diferentes clientes comerciales es un ejemplo pertinente para comprender de esta técnica. Estos artefactos finales, se consideraron como nuevos detonantes que reflexionan en doble vía: primero generando una crítica visual sobre la condición automatizada del transeúnte urbano reflejada en su comportamiento, y por otro lado, estableciendo conexiones entre los procesos técnicos de la imagen animada y las particularidades de las prácticas creativas.

A/r/tográficamente esta experiencia generó algunos artefactos que sintetizaron la experiencia del pensamiento de ciudad a partir del recorrido urbano y que son entendidos como **palimpsestos urbanos**. El *.gif rutina-recorrido-ciudad* (2019), es una animación compuesta por tres fotogramas que relacionan palabras claves analizadas durante el proceso creativo del laboratorio: ciudad, rutina y recorrido. La propuesta se orienta hacia un sentido de investigación visual con esencia de lo urbano, los tonos blanco y negro se usan como un factor de contraste entre el contenido semántico y la red estética hipertextual.

Con este mismo enfoque, la animación *meta-gif_03* (2019) se compone por 15 fotografías de *Recorrido Urbano 30.06.2018* (Guerrero, 2018). La imagen se presenta en desenfoque favoreciendo la multiplicidad de interpretaciones frente al palimpsesto ciudad, conformando una estructura hipertextual que atañe a instantes experienciales de un recorrido urbano particular. Los dos ejercicios hacen uso de la fotografía, la técnica de animación de cuadro a cuadro, el proceso creativo y la ciudad como espacio mental resueltos en instrumentos *.gif*.

Finalmente, las animaciones *meta-gif_01* (2019), conformada por 107 fotogramas de diferentes ejercicios *.gif* creados por los participantes del laboratorio y *meta-gif_02* (2019), una selección de 9 fotogramas de diferentes *cinemagraph*, realizados también por los participantes, son dos artefactos que reproducidos cíclicamente, dan cuenta de la indagación sobre la experiencia urbana. Esta imagen resultante con una **estructura palimpséstica**, habla del proceso trabajado y permite identificar al formato *.gif*, como un instrumento a/r/tográfico bastante potente.



Serie Muestra _ Guerrero, E. (2018)

Fotograma 12.1

Compuesta por cuatro fotogramas del gif animado *Collage* de Cabanzo, J., participante del laboratorio *Animación y Composición Audiovisual para Nuevos Medios de Comunicación* (UNITEC, 2018-II).





Serie Muestra _ Guerrero, E. (2018)

Fotograma 11.1

Compuesta por tres fotogramas del gif animado *Tiempo* de Camelo, P., participante del laboratorio *Animación y Composición Audiovisual para Nuevos Medios de Comunicación* (UNITEC, 2018-II).



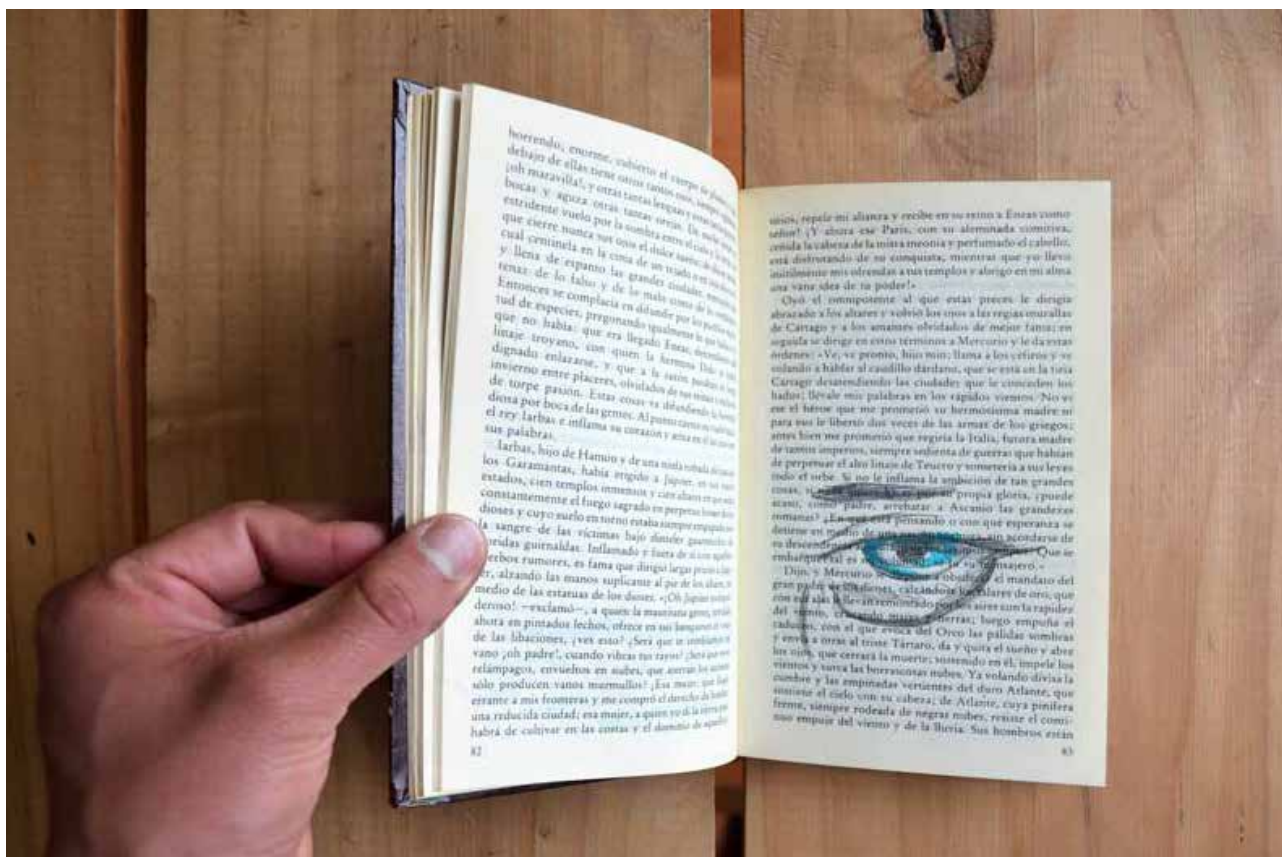


Serie Muestra _ Guerrero, E. (2018)

Fotograma 11.0

Compuesta por seis fotografías del folioscopio Flipbook Ciudad Tiempo de Camelo, P., participante del laboratorio *Animación y Composición Audiovisual para Nuevos Medios de Comunicación* (UNITEC, 2018-II).





Fotoensayo _ Guerrero, E. (2018).

Fotograma 7.0

Compuesto por nueve fotografías del flipbook *La gota* de Molina, C., participante del laboratorio *Animación y Composición Audiovisual para Nuevos Medios de Comunicación* (UNITEC, 2018-II).





Serie Muestra _ Guerrero, E. (2018)

Fotograma 9.1

Compuesta por ocho fotogramas del video gif *GIF 2 Recorrido Ciudad* de Díaz, G., participante del laboratorio *Animación y Composición Audiovisual para Nuevos Medios de Comunicación* (UNITEC, 2018-II).





Fotoensayo _ Guerrero, E. (2018)

Fotograma 10.1

Compuesto por cinco fotogramas del video *Ciudad Caos* (2018) de Ospina, D., participante del laboratorio *Animación y Composición Audiovisual para Nuevos Medios de Comunicación* (UNITEC, 2018-II).





Serie Muestra _ Guerrero, E. (2018)

Fotograma 10.2

Serie muestra compuesta por seis fotogramas del gif *Recortes* de Ospina, D., participante del laboratorio *Animación y Composición Audiovisual para Nuevos Medios de Comunicación* (UNITEC, 2018-II).





Serie Muestra _ Guerrero, E. (2018)

Fotograma 12.3

Serie Muestra compuesta por tres fotogramas del cinemagraph *Recorrido* de Cabanzo, L., participante del laboratorio *Animación y Composición Audiovisual para Nuevos Medios de Comunicación* (UNITEC, 2018-II).





Fotoensayo _ Guerrero, E. (2018)

Fotograma 12.2

Compuesto por dos fotogramas del cinemagraph *Expansión* de Cabanzo, J., participante del laboratorio *Animación y Composición Audiovisual para Nuevos Medios de Comunicación* (UNITEC, 2018-II).





Fotoensayo _ Guerrero, E. (2018)

Fotograma 16.0

Compuesto por tres fotogramas del cinemagraph *Recorrido* y una foto-registro de publicación en redes sociales propuesto por Martínez, N., participante del laboratorio *Animación y Composición Audiovisual para Nuevos Medios de Comunicación* (UNITEC, 2018-II).



< Video >

 roko_0614 ...



9 views · Liked by [artistmanga](#) and [mavat23](#)

1 DAY AGO




Fotoensayo _ Guerrero, E. (2018)

Fotograma 10.6


Compuesto por tres fotogramas del cinemagraph *Caos* y una foto-registro de publicación en redes sociales, propuesto por Ospina, D., participante del laboratorio *Animación y Composición Audiovisual para Nuevos Medios de Comunicación* (UNITEC, 2018-II).




← David Ospina

 **David Ospina** 13 nov. a las 4:23 p. m. • 🌐

Moviendo el caos....



👍 Me gusta 💬 Comentar ➦ Compartir

 Escribe un comentario... 🎬 GIF 😊

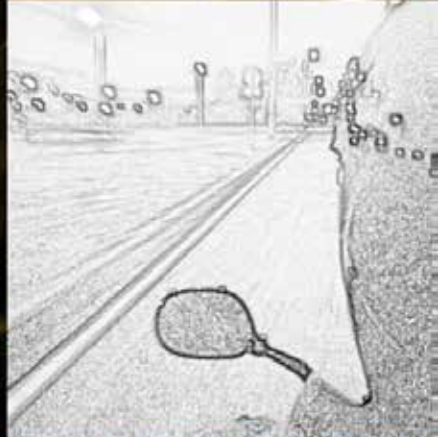
► Cita Visual _ Guerrero, E. (2019)

Fotograma 23

Compuesta por un fotograma del gif *meta-gif_01*.

Disponible en: https://www.behance.net/gallery/74712051/GIF_Ciudad







Serie Muestra _ Guerrero, E. (2018).

Fotograma 18.0

Compuesta por cuatro fotogramas del video gif *Recorrido* de Plazas, Y., participante del laboratorio *Animación y Composición Audiovisual para Nuevos Medios de Comunicación* (UNITEC, 2018-II).



Serie Muestra _ Guerrero, E. (2019)

Fotograma 26

Compuesta por seis fotogramas del gif *Recorrido 30.06.2018 – Bogotá D.C.*

Disponible en: https://www.behance.net/gallery/74793727/GIF_rutina-recorrido-ciudad?





ciudad...

rutina

Serie Muestra _ Guerrero, E. (2019)

Fotograma 22

Compuesta por tres fotogramas del gif *rutina-recorrido-ciudad*.

Disponible en: https://www.behance.net/gallery/74712051/GIF_Ciudad



...

recorrido...

Experiencia 2: Caminata Urbana y .gif...

La segunda experiencia en torno al .gif como un instrumento a/r/tográfico, deriva de las **Acciones Artísticas de Confinamiento en Casa** propuestas entre marzo-abril 2020, las cuales se distribuyeron con el fin de trabajar el pensamiento de ciudad desde la memoria. La AACCI7, proponía un viaje a la memoria para relatar un recorrido de ciudad, usando la técnica de estampado como la posibilidad de creación artística. Tomando como referente una de las cartografías elaboradas por el artista Jan Rothuizen para el proyecto *The Soft Atlas Dutch Amsterdam* (2009-2011), en la que se recrea una narrativa del espacio a partir del dibujo, el texto y el mapa; la acción propuso estampar la huella de los pies y re/construir mediante la escritura algunas propiedades personales de la caminata urbana.

Para esta acción participaron caminantes urbanos cercanos al investigador, estudiantes de diseño gráfico y estudiantes de educación social⁹, quienes acudieron a su memoria para registrar anotaciones textuales y compartir el espacio íntimo de sus huellas hablando de su caminata diaria. La selección consta de 56 pares de huellas, las cuales se digitalizaron para conformar el **palimpsesto urbano caminata .gif**(2020).

Algunos apartes de las narraciones textuales también se digitalizaron y fueron sobrepuestos para componer el fondo gráfico de la imagen. De manera experimental los fotogramas que hacen parte de la propuesta animada, se convierten en páginas y se desplazan al universo análogo para conformar el flipbook *caminata* (2020).

⁹ Los estudiantes de diseño gráfico trabajaron la AACCI7 en los laboratorios de *Dibujo I, Expresión I, Expresión III* (2020-1), Escuela de Artes y Ciencias de la Comunicación, Corporación Universitaria UNITEC, Bogotá D.C. Por su parte, los estudiantes del Grado de educación social, 3° curso, trabajaron la *Acción* en la asignatura *Construcción cultural y colaboración social* (2020), Universidad de Granada, España.



Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020)

Calle

Compuesto por tres fotografías independientes del autor [*Buenos Aires 2, 3, 24*]
más una fotografía de la obra *Street Credibility* (1998) del artista Franck Scurti.

Los dos elementos, se convierten en instrumentos que condensan la investigación sobre ciudad, conformando una imagen compleja y de la que emanan diferentes perspectivas del andar urbano.

En esta línea, la acción del caminar se determina como un proceso de creación artística desde el cual se re/construye el pensamiento de ciudad. Propuestas como *A Tour of the Monuments of Passaic* (1967) de Robert Smithson, *A line in the Himalayas* (1975) de Richard Long, o la serie *Ambulantes* (2001) de Francis Alys, son proyectos artísticos que indagan en la caminata como una forma de construir sentido y detonar discusiones alrededor de dicha práctica. De otro lado, obras como *Street Credibility* (1998) de Franck Scurti en la que recicla un par de zapatos para grabar un mapa imaginario de la ciudad y además usa los cordones para trazar caminos, o *Reliefgraphy NYC* (2014) de Fernando Redondo quien acude a la técnica del *frottage* para coleccionar huellas de ciudad y contar historias desde la caminata urbana, muestran una intensión por construir artefactos artístico/creativos en las que el desplazamiento urbano se convierte en un instrumento/método de investigación.

Estas indagaciones y exploraciones en las prácticas artísticas, se pueden aprovechar de la conversación análoga/digital. Enlazar contenidos conceptuales, prácticas artísticas y herramientas digitales, es una oportunidad para divulgar el conocimiento generado desde el pensamiento de la cultura visual contemporánea.

En ese sentido, el artista INSA propone una lectura del grafiti enfocada al transeúnte urbano virtual desde su propuesta *gif-iti*, una combinación del proceso de pintura mural con los procesos de creación digital; allí, las diferentes capas de pintura son registradas fotográficamente para superponerlas digitalmente y crear dispositivos *.gif* (insaland, 2016). En el proyecto *INSA's Space Gif-iti* (2015) el artista asiste a la calles de Rio De Janeiro en donde



Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020)

Impresión

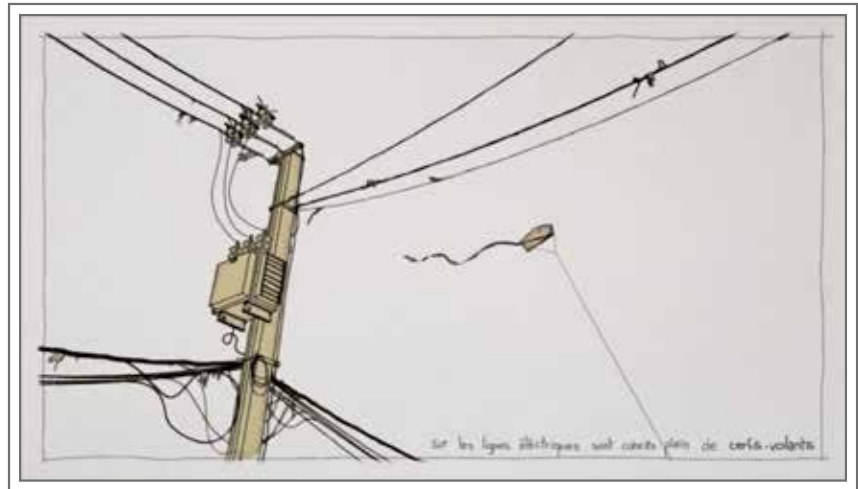
Compuesto por tres impresiones en serie de *Viaje 21.05.17* (Guerrero, 2017) y la cita visual *Work about #newyork* (2014) de Fernando Redondo.

muestra una exploración artística al combinar pintura mural con fotografía satelital a partir de cuatro capas de lectura que se reproducen en un bucle infinito¹⁰. “Internet ha cambiado nuestra opinión del arte, deseaba mezclar ambos mundos y crear una obra que existiera en el mundo virtual incluso más que en el mundo real (INSA en Ballantine’s, 2015).

En condiciones similares, las posibilidades creativas del *.gif*, las encontramos en el trabajo de otros artistas. El trabajo de la ilustradora Lilli Carré (2020) que generalmente acompaña artículos periodísticos o columnas de opinión personal, incorpora animaciones *.gif* como un instrumento comunicativo, conformando en secuencias de dibujo digital las narraciones visuales sobre diferentes temáticas. El artista Colin Macfayden (s.f.) realiza una serie de animaciones *gif* con un carácter sicodélico y conceptual dejando atónito al observador. Por su parte, Victor Haegelin, conocido como Patator (2009) o @patagraph (s.f.) emplea secuencias de animación en *stop motion* para generar dispositivos audiovisuales de reproducción infinita, experimentando en recursos visuales y explorando en las narraciones creativa que dan vida a los objetos de los lugares cotidianos.

Así, las propiedades técnicas/creativas y la multiplicidad del lenguaje web para conectar al creador/observador, es un terreno fértil que facilita el análisis del formato *.gif*. Al carecer de lenguaje sonoro, es un instrumento que concentra su fuerza en el lenguaje visual, caracterizado por la fragmentación del movimiento (imágenes independientes) o la simulación de la realidad (composición animada). A estas propiedades, se suma el accionar de dos maquinarias: el movimiento perpetuo (duración continua) y el tiempo (repetición secuencial).

¹⁰ La propuesta *INSA’s Space Gif-iti* (2015) hace parte del programa *Stay True Stories* (2015) de la reconocida destiladora de whisky Ballantine’s. La marca convoca al artista para generar el mayor *.gif* animado del mundo.



Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020)

Cables

Compuesto por una 3 fotografías independientes del autor [*Medellín, Calarcá, Buga*] y un fotograma del cortometraje animado *Madagascar, Carnet de voyage* (2010) del director Bastien Dubois.

“El GIF crea su propio tiempo [...] es una «burbuja» que condensa en sí misma dos características respecto al tiempo, es intemporal y atemporal. Es intemporal pues cumple efectivamente con el ideal asignado a la fotografía y las máquinas de movimiento perpetuo: no es afectado por el paso del tiempo ni en su durabilidad, ni en su reproducción. Es atemporal pues no es ubicable en unas coordenadas específicas de su soporte, la red; el GIF viaja simultáneamente a través de los múltiples nodos que conforman Internet y pese a que está en todas partes, por decirlo así, no está en ninguna” (Sánchez, 2020).

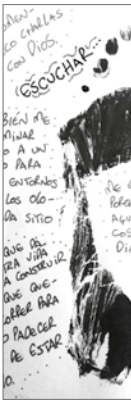
Finalmente, en medio del **montaje** como **proceso de creación** se ubican las claves que guían la intensión narrativa. Su divulgación se ocasiona con la fuerza de un clic en el universo virtual y su masificación, ha ocasionado la proliferación de aplicaciones y plataformas que permiten la rápida creación, generando artefactos de crítica visual como los denominados “memes” contribuyendo a la democratización de la imagen contemporánea (Durán, 2012).

Con todo este panorama, el *.gif*, puede ser considerado como un instrumento que vincula la ciencia, las artes y la tecnología, generado desde herramientas digitales y que socializa contenidos artísticos a través de los nuevos medios de comunicación. Sin duda, un instrumento a/r/tográfico visual muy pertinente en la actualidad y que trabajado en espacios como el taller/laboratorio de aula contribuye de manera efectiva a los procesos de la educación artística. Este tipo de reflexiones no se pueden dar por concluidas, no se constituyen en cierres totales, sino en puntos de detención que abren nuevas discusiones sobre la práctica creativa y el ejercicio pedagógico, ampliando el horizonte en métodos contemporáneos para analizar fenómenos visuales. ◆

Media Visual _ Guerrero, E. (2020) ►
Palimpsesto_estampa...

Compuesta por 54 fotogramas del flipbook *caminata...* (2020).





Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020)

Caminata 3

Compuesto a partir de la cita visual *The Soft Atlas Dutch* (2011) de Jan Rothuizen, más una serie muestra de 7 fotografías de AACC17(Camargo, D.; Guerrero, E.; Tiria, A.; Ferrucho, M.; Ortiz, K.; González, J. y Chinome, R., 2020).





Serie Muestra _ Guerrero, E. (2020)

Estampa pies

Compuesta por 54 fotogramas del gif *Caminata* (2020).

Disponible en: https://www.behance.net/gallery/104838749/palimpsesto-urbano-1-_-caminata-gif



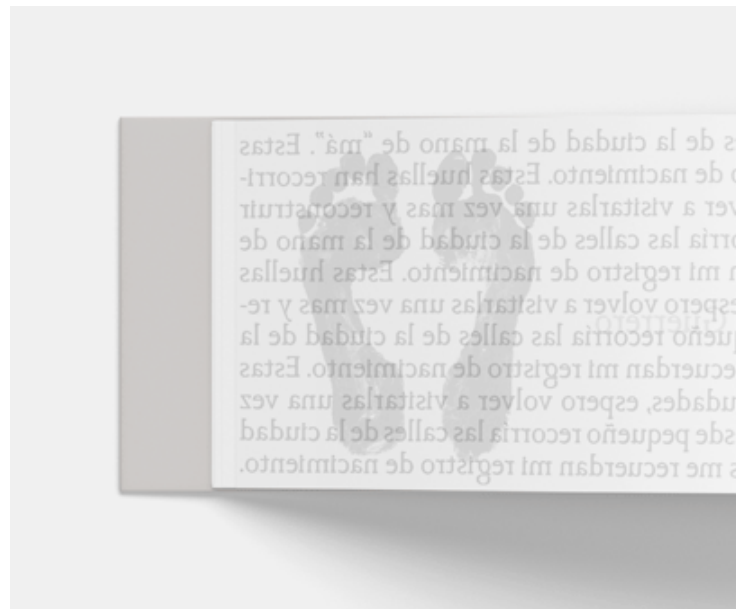


ca
mi
eu
ta
...
...

Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020)

Caminata 2

Compuesto por tres fotografías del flipbook *caminata...* (2020).





Edward Guerrero



Palimpsesto Urbano #2

_ cartografía ciudad

“La ciudad se reinventa cada día, a través de las acciones individuales y colectivas de quienes viven en ella. Estas acciones quedan registradas en la forma urbana y es a través de ellas que la ciudad se transforma y reorganiza. El estudio de lo cotidiano ofrece posibilidades transformadoras. Los más banales y repetitivos gestos de lo cotidiano pueden en sí mismos crear conciencia de quienes los habitan sobre sus deseos, necesidades y sueños.”

(Rosenblüth, 2001)

“See the Monuments of Passaic, Nueva Jersey. What can you find in Passaic that you can not find in Paris, London or Roma? Find out for yourself. Discover (if you dare) the breathtaking Passaic River and the eternal monuments on its enchanted Banks. Ride in Rent-a-Car confort to the land that time forgot. Only minutes from N.Y.C. Robert Smithson will guide you through this fabled series of sites. And don’t forget your camera. Special maps come whit each tour. For more information visit Dwan Gallery, 29 West 57th Street. New York.” (Careri, 2002:163).

[**“Observa los monumentos de Passaic, Nueva Jersey.** ¿Qué puedes encontrar en Passaic, que no puedas encontrar en París, Londres o Roma? Búscaló tú mismo. Descubre (si te atreves) el maravilloso Passaic River y los eternos monumentos que hay en sus encantados bancales. Vete en un comfortable coche de alquiler hasta esas tierras perdidas en el tiempo. Están a pocos minutos de Nueva York. Robert Smithson te guiará a través de este conjunto de lugares fabulosos. Y no olvides tu cámara fotográfica. Cada viaje va acompañado de mapas especiales. Para más información, visita la Dwan Gallery, 29 West 57th Street. Nueva York.” (Careri, 2002:163).]

El texto anterior aparece en *Artforum* en diciembre de 1967, titulado como *See the Monuments of Passaic, Nueva Jersey*. La publicación de Robert Smithson, hace referencia a la exposición que abre él mismo en la galería Dwan, en la cual se exhibe un mapa en negativo junto con 24 fotografías que representan monumentos de Passaic. Aunque pareciese



Fotoensayo. Guerrero, E. (2020)
Monumentos del recorrido
Compuesto por 4 citas visuales
de *Monuments of Passaic* (Smithson, 1967)
más 4 fotografías independientes del autor.

una simple exposición fotográfica, las imágenes corresponden a elementos extraños que encuentra Smithson a partir de un recorrido urbano realizado el 30 de septiembre del mismo año. La experiencia ocurre en un tour por su ciudad natal Passaic, e inicia en un típico viaje de autobús para luego continuar andando. En la exploración y a través del acto fotográfico, Smithson tiene un encuentro con la luz en un puente, suceso que se constituye en el primer monumento de la serie que conforma la muestra y en la que se representan los diferentes acontecimientos del desplazamiento por las zonas marginales de la ciudad (Careri, 2002: 162).

Por si solo, el mapa en la propuesta de Smithson se constituye en una representación natural del espacio transitado, una función de la cartográfica. Sin embargo, la pieza física también vincula las conexiones que se generan entre, el artículo publicado, la exposición fotográfica, la invitación a visitar el territorio geográfico y las narraciones posteriores al evento. Este sistema generado entre la experiencia del recorrido, la representación creativa (carta gráfica) y sus conexiones no visibles, es lo que podríamos denominar una cartografía contemporánea.

Experiencia 1: mapeo, cartografía e investigación

Como parte de esta investigación, se propuso a los estudiantes de las clases de *Fundamentos y Diseños de Investigación* (2018-II)¹¹ explorar los alcances del instrumento cartográfico, formulando ejercicios que permitieran identificar posibles metodologías y técnicas de mapeo. Cada estudiante debía proponer una temática de investigación acorde a su disciplina creativa para

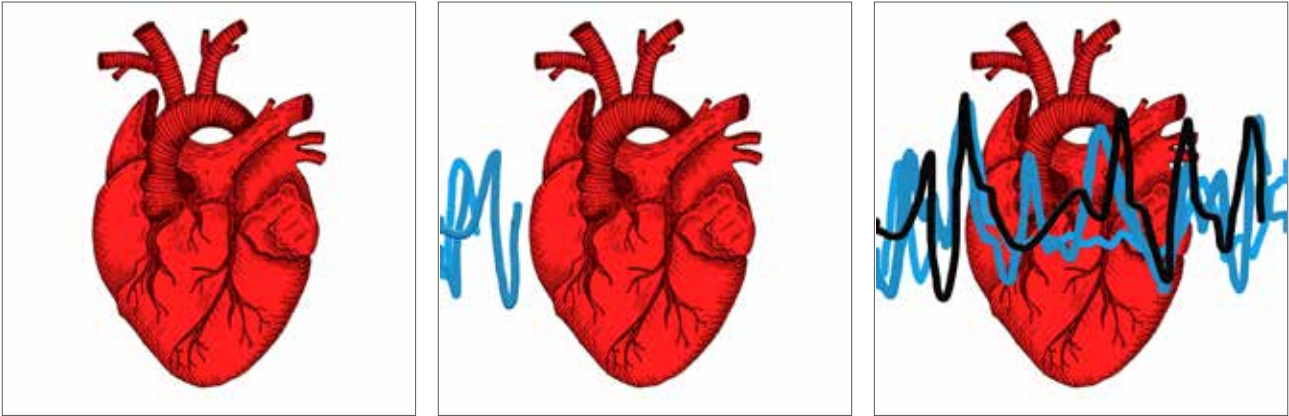
¹¹ *Fundamentos de Investigación y Diseños de Investigación* (2018-II). Escuela de Artes y Ciencias de la Comunicación, Corporación Universitaria UNITEC, Bogotá D.C.. La clase se impartió como para estudiantes de los diferentes programas de la Escuela en el segundo semestre del año académico.

luego ponerla a dialogar en un grupo de trabajo identificando un concepto en común. Añadiendo al ejercicio un componente de la cotidianidad local, debían involucrar en el ejercicio un término del libro **Bogotólogo II** (Ospina, 2016), publicación que recoge los *usos, deshusos y abusos del español hablado en la Bogotá*. El complejo proceso debía estar re/presentado en una cartografía visual. Para evaluarlo, se valoró desde la literalidad de la representación cartográfica hasta la abstracción del elemento visual, ofreciendo una ventana para el aspecto subjetivo y recurriendo a diferentes figuras comunicativas.

En general, las propuestas conformaron una diversidad de conceptos y contenidos visuales. Desde un escenario metafórico, un grupo de estudiantes planteó el ejercicio alrededor del concepto **identidad** empleando un dispositivo *.gif*. Analizando la palabra *fihisca*¹², en la animación aparece un corazón palpitante atravesado por tres líneas de monitoreo cardíaco logradas desde una aplicación para telefonía celular e identificando a cada uno de los integrantes del grupo. Como cartografía, el instrumento visual re/presenta la propuesta de investigación conjunta lograda desde un proceso creativo y determina a través del color, las individualidades de sus integrantes.

Desde una relación conceptual/práctica, otros dos estudiantes se unieron para trabajar en torno a la **perspectiva estética** como temática de investigación. Para ello, tomaron como objeto de estudio una *pizza* y enlistaron una serie de preguntas que respondieron de manera individual: ¿por qué una pizza?, ¿cómo es mejor?, ¿que ingredientes debe tener?, y, ¿de que forma se puede mejorar? Las respuestas fueron anotadas en láminas de acetato transparente que tenían de base la síntesis gráfica de una pizza. La superposición de las respuestas conformaba una pizza re/construida y definida por las interpretaciones propias del espacio sociocultural. Los participantes concluyeron que más allá del aspecto físico, la pizza se distinguía por su

¹² *Fihsca*: en lenguaje chibcha, alma, espíritu o aliento. Bogotólogo II (Ospina, 2016).



Serie muestra _ Guerrero, E. (2019)

Fihisca 1.1

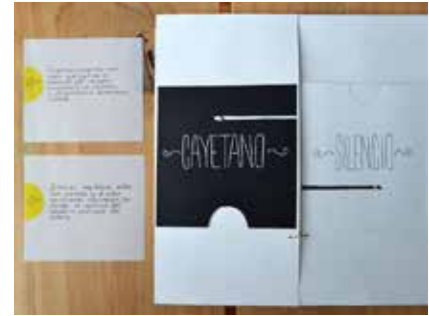
Serie muestra compuesta por tres fotogramas del gif animado *Fihisca* (2018), propuesto por Martínez, D., Crisnacho M.F, y Torres, S., estudiantes de la clase *Diseños de Investigación* (UNITEC, 2018).

sabor, dando apertura a otras categorías del orden estético. La cartografía (página 280) mostraba un incipiente estudio del objeto cotidiano, destacando la influencia de la relación espacio/tiempo en la experiencia estética.

Otro grupo de estudiantes que destacó, trabajó sobre el concepto **silencio**. Presentaron un objeto cartográfico a manera de carta infinita, en el que se visualizaban las temáticas de investigación del trío de participantes. Para cada temática, identificaron definiciones claves que argumentaban la relación **blanco = silencio** como temática elegida. *Reservas de blanco: no distraer la mirada del objetivo principal, contemplar el silencio, descansar los sentidos. Diseño de carteles: puntos visuales innovadores, reacciones del receptor, generación de incrementos de consumo, características comunicativas. Diseño de joyería: sutileza de los objetos, elegancia y distinción, estilización y atención por el detalle.* El plegado de la carta, en la que se involucraban bolsillos para láminas de información, se completaba con la figura de una mano en la que se identificaban las diferentes conexiones del grupo. Este ejercicio cartográfico mezcló la definición del término *cayetano*¹³ con un desarrollado sintetismo gráfico, ubicando estratégicamente las particularidades de los participantes visual y conceptualmente en la temática de investigación.

La experimentación de la cartografía como un instrumento creativo, permitió generar estrategias de investigación de manera no convencional en el marco de la enseñanza artística, así como proponer una forma de acercamiento a la generación del nuevo conocimiento de forma amplia y flexible. Las cartografías de investigación, también ofrecieron al grupo de estudiantes y al docente/investigador, la exploración en los discursos de la imagen, entendidos como artefactos artísticos capaces de expresar nuevas formas de hablar, hacer y reflexionar sobre las cuestiones epistemológicas de la práctica creativa.

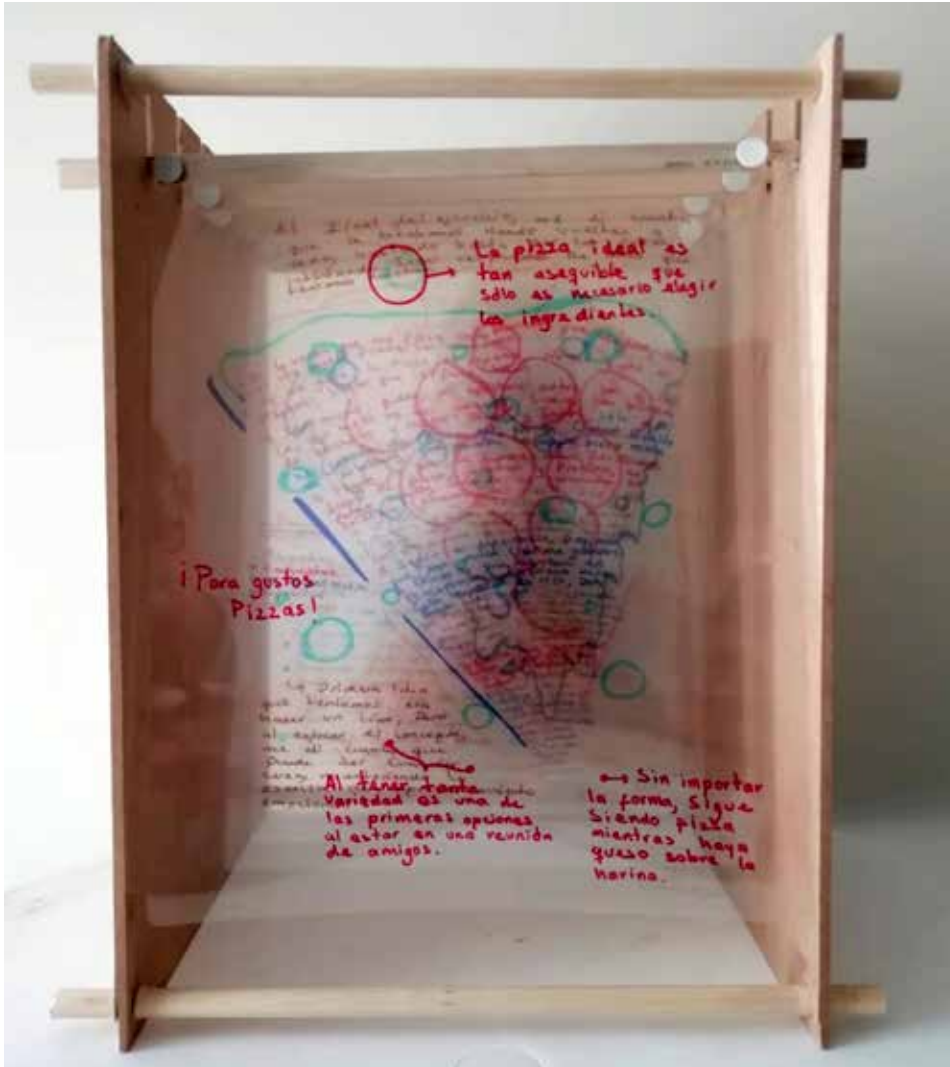
¹³ *Cayetano*: intimidante llamado a permanecer en silencio. Bogotólogo II (Ospina, 2016).



Serie muestra _ Guerrero, E. (2019)

Cartografía 5.0

Compuesta por 7 fotografías del ejercicio *Cartografía Silencio – Carta infinita* (2018), propuesta por Ladino, J.; Vargas, K.; y Ospina, A., estudiantes de la clase *Diseños de Investigación* (UNITEC, 2018).



Artefacto cartográfico
Perspectiva estética

La cartografía como un instrumento contemporáneo

Hablar de una historia cartográfica nos remite a las primeras representaciones visuales del territorio, en las que no solo se intentaba describir matemáticamente la realidad del entorno humano, sino que se procuraba inculcar el pensamiento de la época, constituyendo a la carta gráfica en un objeto de conocimiento. Aunque, ya desde el periodo paleolítico se intentaban representar gráficamente los recorridos que enlazaban las acciones cotidianas de las comunidades aborígenes (Pallottini en Careri, 2012: 43), los esquemas gráficos de Ptolomeo (1477) usados para generar los mapamundis geográficos, dan cuenta del interés por determinar el territorio y fijar convenciones para comprender el espacio tridimensional en un formato visual de dos dimensiones.

Estas representaciones se desplazaron tradicionalmente hacia la disciplina geográfica (topografía, climatología, orografía...), estableciendo los sistemas necesarios para comprender la naturaleza compleja del mundo. Sin embargo, el mundo moderno conecta al cartógrafo con otros saberes, como por ejemplo la práctica del dibujo constante, con el fin de establecer un lenguaje comunicativo cercano al habitante, pues finalmente es quién usa el instrumento gráfico para desplazarse por el espacio. Dichas conexiones, configuran a la cartografía como un instrumento compuesto por diferentes capas de lectura, en las que se narra el territorio de manera compleja.

Como ha sucedido con otros instrumentos de representación gráfica, el desplazamiento de la cartografía hacia los medios digitales ha permitido repensar los procesos creativos para generar mapas, analizando las fronteras entre el concepto y el producto, en donde hay oportunidad para los elementos invisibles pero existentes en el contexto cartográfico, como las conexiones que se presentan en la propuesta de Smithson, mencionada al inicio de este capítulo.

De este modo, los nuevos medios de comunicación, enmarcados por el desarrollo de la tecnología, marcan una clave importante en la construcción de cartografías contemporáneas, diversificando las opciones de representación y multiplicando los métodos para conseguir propuestas visuales más globales. Lo aparentemente concreto que tiene una cartografía en papel, como lo indica la raíz ontológica de la palabra, se desplaza a una atmósfera cibernética mucho más amplia y flexible, pues allí se almacenan cantidades ilimitadas de información (Finkelberg en Perales, 2010).

Estas formas de representación de la imagen a través de la pantalla digital, transforman la práctica de lectura del espacio, pues se pasa de la manipulación de un objeto impreso en escalas de representación reducida, para dar paso a una inmersión interactiva por medio de la navegación *online* en escalas de realidad 1:1. Como resultado “los nuevos cartógrafos ya no van a los mapas para saber en donde están, sino para decir en donde se encuentran” (Clark en Perales, 2010).

Ahora bien, si los medios de representación evolucionan, las intensiones conceptuales de la generación de cartografías también se desplazan a otras áreas, puede pasar de ser la interpretación visual del espacio natural para ser una propuesta de representación del conocimiento involucrando elementos como ideas y metáforas, como las *cartografías de investigación*. Este hecho no marca una división del instrumento cartográfico sino que por el contrario potencializa su uso. Desde luego, una situación no tan novedosa, pues ya Leonardo Da Vinci realizaba perspectivas de ciudad, que bien podían ser entendidas como estudios topográficos, pero además como artefactos artísticos, incitando la dudosa frontera entre el arte y la ciencia.

Esta visión amplia de la cartografía nos permite entenderla como un instrumento de investigación, pues ya no solo corresponde a la descripción física de la realidad sino que puede involucrar la información de procesos de

pensamiento y creación. Actualmente, soluciones como los Sistemas de Información Geográfica (SIG) hacen uso de la tecnología, la complejidad visual y la creatividad generando cartografías a través de la participación, el intercambio y la colaboración de datos, con el fin de fortalecer la eficiencia de las compañías comerciales, colectivos profesionales y equipos de investigación, abriendo nuevos canales de comunicación entre diferentes comunidades.

Casos como este, nos llevaría a pensar que uno de los objetivos de la cartografía contemporánea es representar visualmente las conexiones que parecen estabilizarse para descifrar los diferentes sistemas de procesamiento de información. Un objetivo que no está muy aislado de lo que sucede en áreas como las artes o la educación artística, en donde la cartografía se propone como un territorio exploratorio para poner en perspectiva la estructura del conocimiento de manera visual.

En este contexto **investigar/enseñar** ciudad empleando la cartografía, podría dar cuenta de los procesos de pensamiento creativo que ponen en perspectiva lo caótico del espacio urbano. Disponer la información de manera visual e intentar descifrar las conexiones desde diferentes capas de lectura es una posibilidad de re/construir la ciudad, generando nuevas conexiones interdisciplinarias y manteniendo en foco los acontecimientos cotidianos del espacio urbano. Algunas propuestas artísticas y educativas, aprovechan este instrumento como un espacio de experimentación, un vehículo de reflexión o un soporte de su discurso crítico para los fenómenos contemporáneos.

El *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg es un referente muy útil al hablar de la cartografía en términos no convencionales, 60 paneles que recopilan más de 2000 imágenes. El proyecto iniciado en 1924, proponía un sistema abierto de reflexión cartográfica a través de la imagen fotográfica, “una red abierta de relaciones cruzadas, nunca cerrada o definitiva, siempre



Cita Visual _ Haus der Kulturen der Welt (2020)

Atlas de Mnemosyne. Aby Warburg, 1924

Vista de exposición *Aby Warburg: Atlas de imágenes Mnemosyne*, 2020.

ampliable a la incorporación de nuevos datos o al descubrimiento de nuevos territorios” (Tartás y Guridi, 2013). Aunque se trate de un proyecto inconcluso, se establece como una maquina potente para pensar la imagen desde límites y definiciones difusas. Esta estructura nos permite comprender la cartografía como un sistema abierto, adireccional e indeterminado, en donde las conexiones se logran a partir de la multiplicidad interpretativa de la imagen.

En la misma línea del arte, *Establecimiento Cosmos* fue una propuesta de Mayana Redín presentada en la exposición colectiva *Hacia una nueva orilla* (2016), un espacio de exploración alrededor del lenguaje rizomático para discutir sobre la percepción del universo, la imaginación y la subjetividad. Redín, realiza un recorrido por la ciudad de Bogotá D.C., en el que localiza diferentes establecimientos comerciales cuyos nombres se relacionan con los elementos celestes. Tomando como referente el mapa cartográfico de la capital colombiana enlaza las ubicaciones geográficas para trazar una especie de constelación, en donde el espacio urbano determina los límites del universo.

Tanto la acción de recorrer la ciudad enmarcada en el dibujo lineal, como las diferentes interrelaciones cotidianas evocadas en el registro impreso de las facturas comerciales en la parte posterior de la cartografía celeste, hacen parte de la configuración de la pieza (Segura, 2016). La propuesta construye una forma de **leer la ciudad y deambular por ella**, sin dejar a un lado las dinámicas urbanas que no alcanzan a ser mediadas por el lenguaje textual pero si pueden ser argumentadas bajo el lenguaje gráfico/visual.

Otro referente lo encontramos en el trabajo de Leyla Cárdenas, en donde la ruina del elemento arquitectónico es el soporte de su obra. La artista intenta recomponer los espacios abandonados de la ciudad recreando composiciones a manera de rompecabezas. Su trabajo se caracteriza por el



Cita Visual _ NC - Arte. (2016)
Establecimiento Cosmos – Mayana Redin
Impresión en ofset.
Exposición *Hacia una Nueva Orilla.*

uso de fragmentos de piezas de concreto y escombros, con los que compone una suerte de **cartografías de la memoria** para realizar la crítica visual de una nación colombiana que intenta reconstituirse constantemente. La muestra *Lo Deshecho* (2011), se conforma de diferentes reconstrucciones a partir de la huella, el rastro y el paso del tiempo, conformando una narrativa caótica del espacio en relación a la experiencia. “... Desvelar, descubrir, desenvolver. Cada una de las imágenes trae una capa. Cada capa es un escombros. Cada escombros es un suceso. Es el tiempo de la naturaleza, pero también es el tiempo de la historia. En ella está contenido el origen y el presente. Vemos el nacimiento de la avenida pero también vemos su ruina. No hay catástrofe. No presenta “lo que ha sido” o “lo que pudo ser”, revela lo que es. De pronto un ciclo.” (Gama en Cárdenas, 2014).

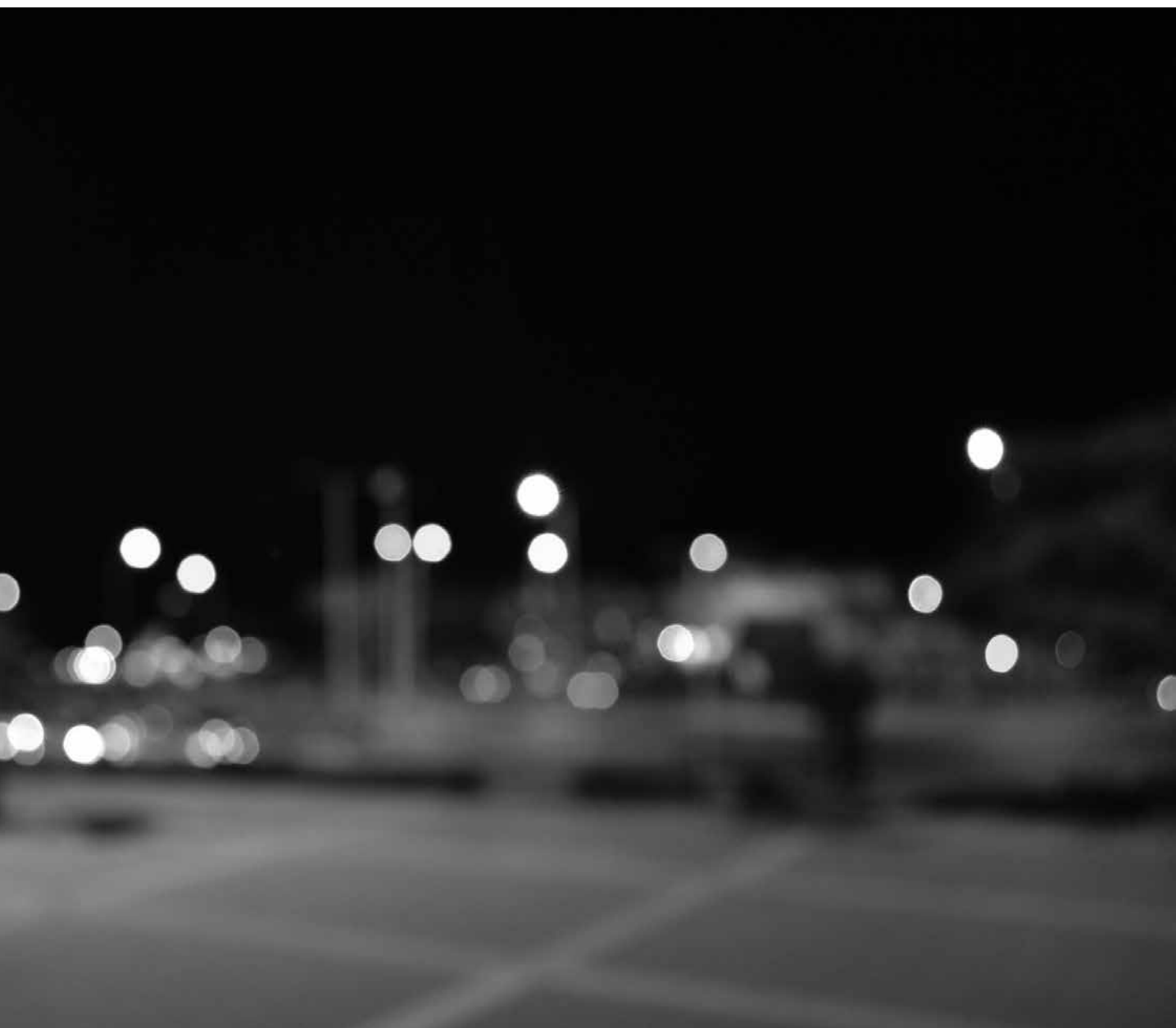
Por su parte en *Permutaciones (Estudio No. 2)*, Cárdenas tiene como punto de partida la fachada de un edificio republicano abandonado y una serie de piezas de otras demoliciones encontradas en la ciudad. Con una disposición reconstructiva del frente del edificio, se intenta hacer presente el paso del tiempo y capturarlo en un registro fotográfico. La imagen trae consigo una suerte de presencia, pero pareciese tener la incapacidad de representar visualmente los elementos perdidos. “El espacio se transfigura textualmente en una apariencia palimpséstica... El lugar parece exhausto, pero me detengo a observarlo, a olerlo y a escucharlo. Aparecen como una red sucesiva los ruidos de su caída; sonidos que, a su vez, reconfiguran la construcción, y entonces la casa se dibuja como fragmento” (Cárdenas, 2018). La propuesta genera una reconfiguración narrativa del elemento arquitectónico en conjunto con los rastros de la experiencia alojados en la memoria, suficientes para intentar completar las capas faltantes en la imagen. “Me gusta que la imagen se presente como este peso inerte que se sostiene mal de la pared, pero su colapso y su fragmentación completa es inevitable” (Cárdenas, 2014).



Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020)

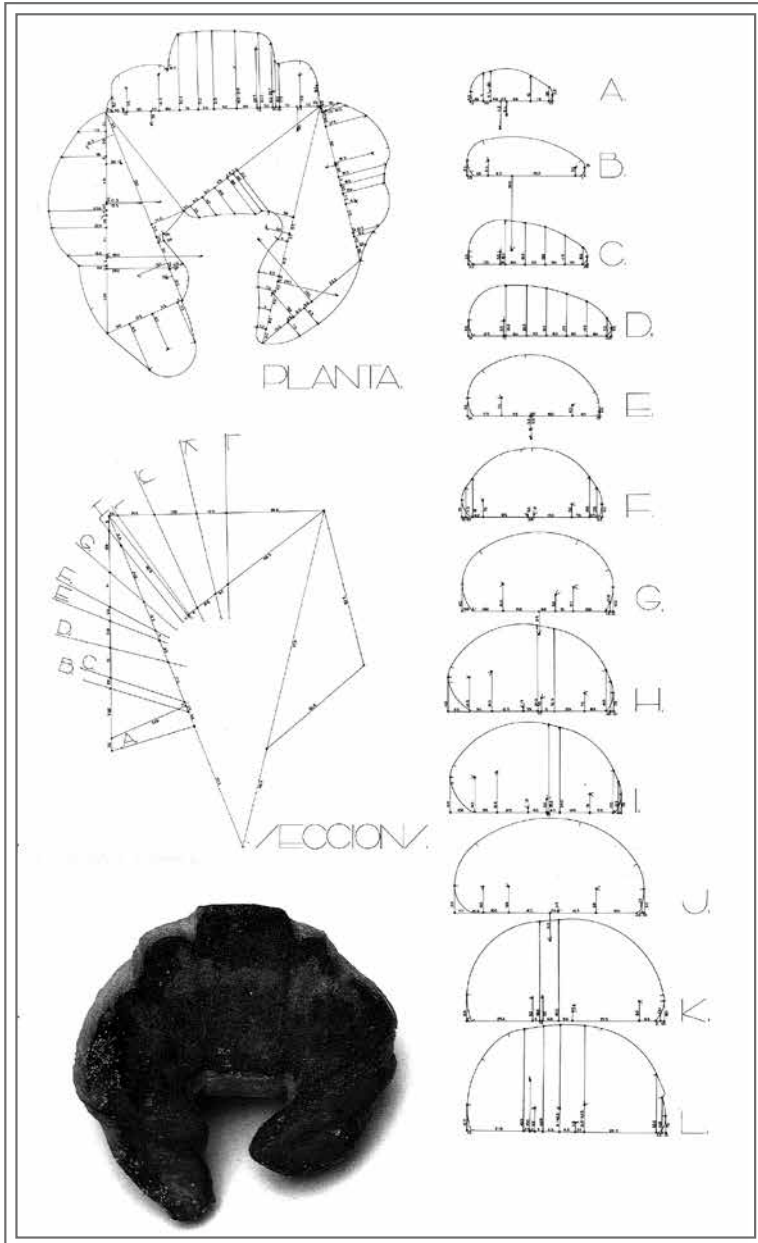
Cartografías fragmentadas

Compuesto por dos citas visuales de Cárdenas, L., *Mapa deshecho* (2011) y *Scarcity* (2015); más la fotografía independiente del autor *Cartagena_5* (2018).

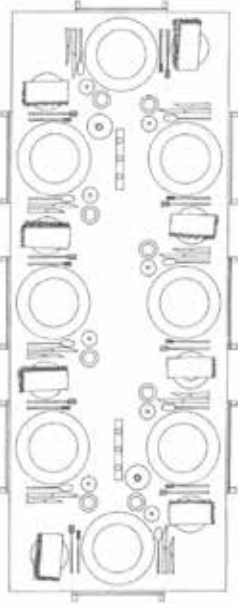


Desde la disciplina arquitectónica, Enric Miralles (1955-2000) empleó una serie de dibujos instrumentales para expresar lo complejo de su oficio profesional. Entendía que el dibujo es la primera construcción de la arquitectura, y por consiguiente, que cuando el arquitecto dibuja ya está construyendo su arquitectura. Así, Miralles intentó en sus ejercicios plasmar sus métodos de pensamiento a través de la imagen, una estructura lógica para un espacio caótico del individuo. *Como acotar un croissant* (1991), es un ejercicio en el que otorga pistas sobre sus sistema de pensamiento, “estructuras complejas, pero perfectamente lógicas, nunca arbitrarias ni gratuitas; siempre según una lógica estructural propia, racional, coherente con la realidad; pero sin utilizar los sistemas estructurales corrientes, cómo queriendo buscar una nueva lógica estructural; un nuevo orden” (García, 2009). La imagen obtenida es una suerte de desarrollo de acotación procedimental, en el que el **equilibrio horizontal** se establece como el eje de análisis, un subtítulo que se atribuye a la característica fundamental de sus obras. Desde la práctica creativa/artística, el ejercicio de Miralles se podría presentar dentro de la categoría cartográfica, una escritura que expresa en su sentido comunicativo una relación propia con el espacio cotidiano, una composición que pone a disposición de otros su propio sistema de pensamiento ligado a la imagen visual.

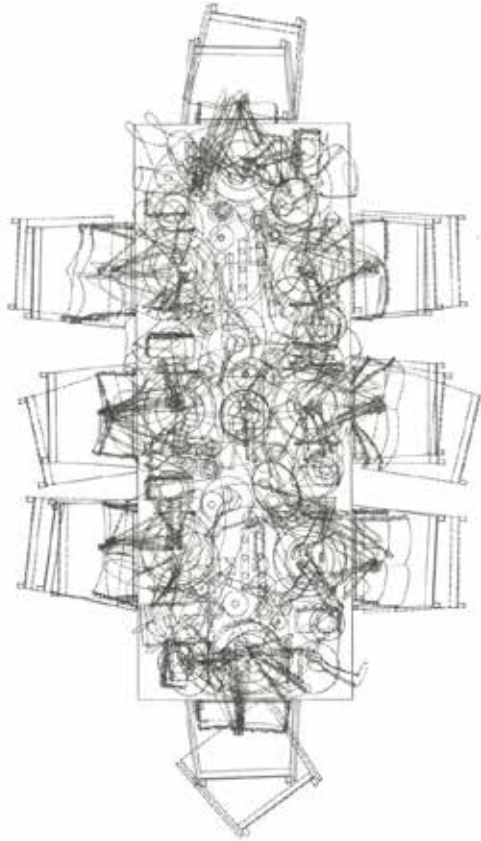
También desde la arquitectura, el proyecto *Dining Table* (1998), fue una de las referencias de diseño para la nueva residencia de Sarah Wigglesworth, un estudio alrededor del comedor como un elemento que propicia las interacciones sociales diarias. La propuesta está conformada por una serie de tres dibujos en línea que corresponden a tres momentos secuenciales en los que se documenta la progresión de una comida perfectamente dispuesta sobre una mesa, hasta el momento en el que último invitado abandona la cena; una discusión visual sobre “el complejo dilema de la comprensión de la vida real y el flujo del tiempo” (Baudoin, 2016).



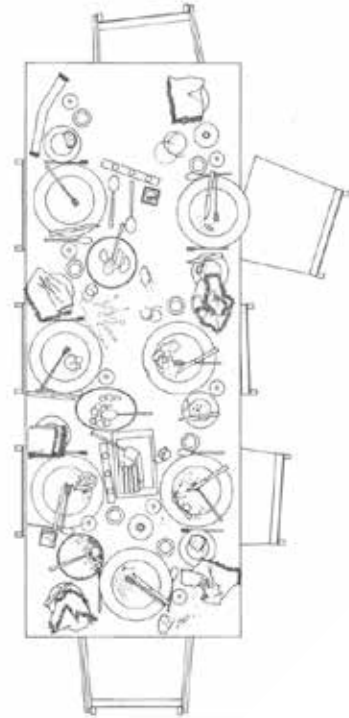
Cita Visual. Miralles y Prats (1991).
Cómo acotar un croissant



The Lay of the Table



The Meal



The Trace

The lay of the table, representa una arquitectura en estricto orden, un lugar dispuesto para la perfección de la funcionalidad de los objetos; *The meal* narra la desestabilización del orden aparente reconociendo el desorden y dejando la huella del movimiento; y *The trace* refleja un mantel de mesa testigo del desastre, una relación de espacio y tiempo que construye un palimpsesto de acciones (Wigglesworth y Till, 1998b, p. 32). En conjunto, los dibujos se convierten en una cartografía que explora el **sistema conceptual orden** en la arquitectura, así como la re/significación cognitiva del ambiente doméstico después de la intervención del habitante, sin duda una forma de esquematizar el pensamiento arquitectónico dentro del proceso creativo.

Desde el ámbito educativo la exploración de la cartografía como instrumento de investigación/creación, contribuye en la generación de metodologías visuales para comprender los fenómenos de las prácticas cotidianas y su influencia en el entorno sociocultural, tal como lo proponen las *Arts Based Research* (Barone y Einser, 2012; Roldán y Marín, 2012).

La observación de procesos, los cambios de rol del investigador y la imagen como un registro visual, son elementos que complementan el sistema conceptual de la cartografía contemporánea en medio de las prácticas educativas artísticas, concediendo al instrumento una suerte de categoría rizomática para descifrar las conexiones del pensamiento.

Trayectos en el mapa (Macaya, 2017), fue una experiencia enmarcada dentro de la investigación-acción en el contexto de la educación artística para la formación del profesorado y con la visión de un investigador partícipe en el proceso creativo de manera colaborativa. La exploración, pretendía la generación de cartografías tomando como base las preguntas pedagógicas de Barone y Eisner (2012) en cuanto a identificar patrones epistemológicos y de conexión rizomática, así como las claves del pensa-

miento pedagógico de la instalación artística propuesta por Dixon y Senior (2009) analizando las respuestas, construcciones y apreciaciones por parte de los estudiantes. El proceso navegó por la exposición del uso de material cartográfico tanto en el arte como en la educación, situándolo como una posibilidad de representar y esquematizar el acceso al conocimiento, sumado a sesiones de discusión, debate y construcción cartográfica.

Las 25 propuestas generadas se expusieron en los espacios abiertos de la facultad, acción que se complementó con textos e imágenes en un espacio virtual generado exclusivamente para la asignatura. Finalmente un texto narrativo daba cuenta de las percepciones del instrumento por parte de los mismos creadores, denotando un carácter innovador, creativo y flexible dentro del binomio arte-educación.

La puesta en escena de la cartografía como formato artístico, propició en los participantes un reconocimiento de la imagen visual como protagonista en la generación de conocimiento. De hecho, la cartografía del docente-investigador, compuesta por cuatro paneles de papel translúcido y con una silueta arbórea, configuró una especie de “habitáculo en penumbra” en el que se situaron palabras claves del proceso creativo, asumiendo un lugar de encuentro y un espacio de reflexión personal relacionado con la imagen (Macaya, 2017). Así, la participación del investigador en la construcción cartográfica posibilitó la comprensión de un territorio conectado entre la docencia, el arte y la investigación (Irwin y De Cosson, 2004).

Otra modelo lo encontramos en *Cartografiar desde la experiencia artística*, módulo impartido en la facultad de Bellas Artes de la Universidad de Murcia. Allí, el contenido teórico/práctico, propone al estudiante la elaboración de una cartografía personal en la que refleje su trayectoria académica, llevando al auto-análisis de los conocimientos adquiridos durante tres años de carrera, así como hacia la proyección profesional dentro de su

disciplina. La propuesta cartográfica debe comunicar de manera sintética y en un solo plano, las diferentes conexiones que el estudiante ha construido a través de sus estudios, una prueba sencilla a simple vista, pero con la complejidad del aspecto creativo y conceptual (Perales, 2010).

El *recorrido urbano* como un **instrumento investigativo** y una **estrategia de enseñanza**, también supone una forma de apropiarse de la ciudad de forma espacial, sensorial y activa. En la Universidad de Granada, un grupo de estudiantes de Educación Primaria y Preescolar (2014-2015) participaron en algunas actividades que pretendían revelar una dimensión desconocida de la urbe. La propuesta enfatizó en el recorrido como una posibilidad para el trabajo a/r/tográfico. La instrucción consistió en trazar sobre un mapa de la ciudad los recorridos diarios realizados durante una semana. El mapa de referente era una pieza en blanco y negro sin identificar ningún lugar específico, considerada como una gráfica neutra de ciudad.

El ejercicio creó conciencia en los estudiantes, al reflexionar en sus propios hábitos y en las diferentes decisiones que se toman al caminar de acuerdo a los itinerarios. En este caso, el mapa como una herramienta cartográfica, permitió generar una serie de códigos visuales con los que los mismos estudiantes pueden trabajar nociones como proporciones geográficas, distancias y orientación. El conjunto completo de los trazos realizados fue llevado al espacio digital, superponiendo las diferentes capas de información urbana y re/creando otras piezas visuales desde las que se pueden establecer similitudes, particularidades y comparaciones desde un nivel más artístico, ampliando el panorama a/r/tográfico que ofrece la ciudad (Genet et al., 2019).

Desde un ambiente más transdisciplinar, el colectivo Taller Circular configuró un proyecto de investigación condensado en un libro-arte, una exposición itinerante y 16 cartografías experienciales alrededor de la urbe. El



proyecto nace del encuentro con una imagen accidentada: un joven cargando una bola de icopor¹⁴ gigante en su espalda. De inmediato la imagen se conectó con el mito del titán griego *Atlas* y el colectivo decidió relacionarla con los tránsitos urbanos y las experiencias personales que ocurren en el centro de Bogotá, un espacio de “encuentros, intercambios y acontecimientos importantes para el país”. La dinámica consistió en invitar a un reciclador, algunos vendedores ambulantes, un estudiante y un profesor, para contar su relación con la urbe (González, 2018).

Rápidamente, los diálogos se tornaron más trascendentales y como resultado “se obtuvo un mapeo de gente que diariamente hace rutas que se superponen: personas empujando carritos de madera, madres y abuelas con sus hijos, estudiantes con mochilas y oficinistas con maletines. Un recordatorio de los pesos que lleva consigo el ser humano” (45 Salón Nacional de Artistas, 2019). La narración verbal fue traducida a cartografías experienciales: mapas de los propios recorridos realizados, junto a retratos ilustrativos, suficientes para conformar el *Atlas del Centro de Bogotá* (2018)¹⁵, una especie de instalación artística bajo el concepto de libro.

La solución del artefacto consistió en la construcción de una caja de madera que al desplegarse se convierte en una mesa de luz, que permite leer los 16 cuadernillos individuales de los titanes urbanos invitados. Para el día de su exposición el colectivo cargó el dispositivo por algunos puntos clave del centro de la ciudad, permitiendo que otros transeúntes urbanos se acercaran a leerlo y conocerlo. Más adelante el proyecto, ganador de la *Beca*

¹⁴ Icopor: poliestireno expandido.

¹⁵ Proyecto ganador de la *Beca libro de artista Cartografías Urbanas* (2018) de la Fundación Gilberto Alzate Avendaño y de la *Beca para proyectos editoriales independientes* (2019) en el 45 Salón Nacional de Artistas del Instituto Distrital de las Artes, IDARTES, Bogotá D. C.



Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020)

Atlas

Compuesto por cuatro fotografías del libro *Atlas del Centro de Bogotá* y un registro de la lectura del *libro-arte* en día de exposición (45sna, 2019).

Cartografías Urbanas (2018), se estructura como un conjunto procesual de investigación/creación y se convierte en una publicación editorial independiente que habla del sentido estético de ciudad, los métodos de investigación urbana y la gráfica experimental.

Tanto en el arte como en la educación, la cartografía contemporánea se manifiesta como un instrumento idóneo para identificar sistemas de pensamiento. En un sentido metafórico “una cartografía no representa un espacio tal cual es, sino que constituye una ficción, una representación hipotética donde pueden visualizarse datos” (Martín y González, 2018, p. 108).

Así, el discurso cartográfico se liga completamente a una imagen conformada por un sistema complejo de signos, y dicha imagen no se puede constituir como un espacio con valor vacío, sino como un espacio reflejo de una construcción social. Estas relaciones determinan a la cartografía no solo por sus límites visuales (lo que se ve), sino sobretodo por las relaciones estéticas producidas en su proceso de re/presentación (lo que no se ve). La ilustración *Ocean Chart de Henri Holiday*, realizada para el poema de Lewis Carol, *The Hunting of the Snark* (1876), es un claro ejemplo de este desplazamiento cartográfico, pues presenta una zona en blanco delimitada tan solo por puntos cardinales, latitudes y longitudes; un sistema/mapa propicio para los cazadores que pueden trazar su propia aventura, sin temor a perderse en el océano.

Experiencia 2: Cartografía – Flat Lay

Cartografía – Flat Lay (2020) deriva de las *Acciones Artísticas de Confirmamiento en Casa* (AACC) propuestas entre marzo-abril 2020. En este caso, las acciones fueron entregadas a estudiantes del grado de educación social (3º curso) de la Universidad de Granada (Granada – España), estudiantes

de diseño gráfico (1º, 3º y 6º semestre) de la Corporación Universitaria UNITEC (Bogotá D.C. – Colombia), pero también fueron compartidas con algunos transeúntes urbanos cercanos al investigador quienes participaron de manera voluntaria.

La *AACC18*, proponía una exploración de **mi espacio** casa reuniendo todos los elementos que se pudiesen llevar a un recorrido, caminata o viaje por la ciudad. Dicho material debía ser organizado para conformar una especie de bodegón contemporáneo o composición fotográfica *flat lay*, muy usado en las redes sociales y en la publicidad digital. En este tipo de registro visual, los objetos deben estar dispuestos en una superficie plana, todos a la misma altura, para luego hacer una fotografía cenital en la que todos los elementos queden involucrados dentro de la toma (Durán, 2018).

Para esta acción los participantes estaban en la libre elección de involucrarse en el registro visual, teniendo como referente la serie *Montblanc Capsule Collection* (2018), una narración visual realizada en colores naranja y verde esmeralda, propuesta el fotógrafo Simone Bramante y la artista del tatuaje Cinzia Bolognesi. Los 54 registros recibidos, permitieron coleccionar narraciones visuales del espacio ciudad en donde se mezcla la experiencia del recorrido urbano, la memoria y la acción creativa. El material fue archivado por nombre y apellido del participante, una categoría nominativa empleada en el proceso creativo como determinante de la composición final.

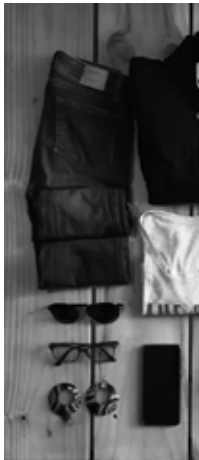
Tomando como referente las gráficas ilustrativas de los atlas geográficos usados para la enseñanza media, **Palimpsesto Urbano #2** se conforma de una serie de cinco cartogramas y tres animaciones *.gif*. Los cartogramas, tienen como guía de construcción, una rejilla en la que se distribuyen las letras del alfabeto en cinco grupos, tanto en disposición vertical como horizontal, estableciendo una guía de coordenadas donde se ubican los regis-

tros visuales obtenidos [de acuerdo al nombre (eje vertical) y apellido del participante (eje horizontal)]. Las imágenes han sido convertidas a modo de blanco/negro y calcados digitalmente en línea, tomando como referente visual los ejercicios cartográficos de Wigglesworth y Till (1998).

Cada cartograma contiene las composiciones en blanco/negro a las que se superpone el calco digital reflejado en la parte derecha del plano. A cada esquema se le atribuye un color diferente, con el fin de distinguir los diferentes territorios visuales logrados a partir del recorrido mental de ciudad. Anexo a los cartogramas, se incluyó un listado índice con las respectivas instrucciones para identificar el aporte individual de los participantes.

La superposición de los cinco calcos digitales re/construye la ciudad a manera de palimpsesto, una lectura urbana en la que están incluidas las narraciones de todos los participantes y cuyo proceso de interpretación se sintetiza visualmente en la animación *flat1.gif* (Guerrero, E., 2020). Por su parte la animación *flat2.gif* (Guerrero, E., 2020), narra la construcción visual de los cartogramas, un sustento gráfico en el que se describe el proceso creativo: **trazado/composición/perspectiva**, base de estudio en la investigación. Finalmente *flat3.gif* (Guerrero, E., 2020), contiene una memoria visual de los aportes entregados por los participantes, convirtiéndose en una secuencia visual en tratamiento de blanco/negro sobre la que se inscribe la memoria inicial del proyecto.

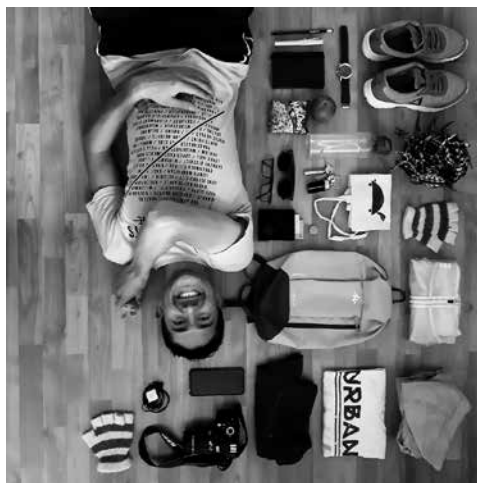
Para los participantes, la solución cartográfica se comprendió como una forma interesante de componer la imagen de ciudad, una especie de orden fotográfico frente al caos urbano generando una tridimensionalidad, y la posibilidad de perderse en el buen sentido al intentar desenredar los diferentes planos. Así, la cartografía se entiende como una suerte de memoria colectiva en la que se intersectan diferentes experiencias urbanas simultáneas, representadas por la sobrecarga visual de los recorridos urbanos.



Fotoensayo _ Guerrero, E. (2019)

Composición Flat Lay

Conformado por tres citas visuales de la serie *Montblanc, Orange Capsule* (Bramante, Boblognesi, 2018) más nueve ejercicios para *AACC18* (2020) propuestos por Camargo, D.; Estrada, V.; Santos, E.; Guerrero, K.; Guerrero, E.; Ortega, G.; Sabogal, M.; Guerrero, E.J.; y Sánchez, N., participantes de la experiencia.



El ejercicio se construyó teniendo en cuenta las derivas conceptuales sobre la cartografía contemporánea relacionadas anteriormente, y la experimentación conceptual/visual argumenta a la cartografía como un instrumento de investigación/creación, útil para enseñar y pensar la ciudad. De otro lado, la propuesta se presenta bajo la metodología art/ográfica de investigación (Irwin, 2013), pues enlaza acciones creativas propias del investigador, contiene una sustancia de investigación visual enmarcada por la experiencia estética del recorrido urbano, y, se presenta como un método pedagógico compartido con estudiantes y replicado por otros docentes/investigadores para reflexionar sobre la ciudad contemporánea.

Cartografía Flat Lay se concluye como una imagen palimpsesto, que cobra dimensión al desplegar tanto el proceso creativo como la interpretación narrativa, dejando una perspectiva urbana abierta ante la apropiación visual del observador. ♦

Media Visual _ Guerrero, E. (2020) ▶

CartoFlat

Compuesta por 2 fotogramas de *flat1.gif*(2020) y 1 fotograma de *flat2.gif*(2020).
Disponibles en: <https://www.behance.net/gallery/97797515/palimpsesto-urbano-2>



▼ Páginas siguientes:

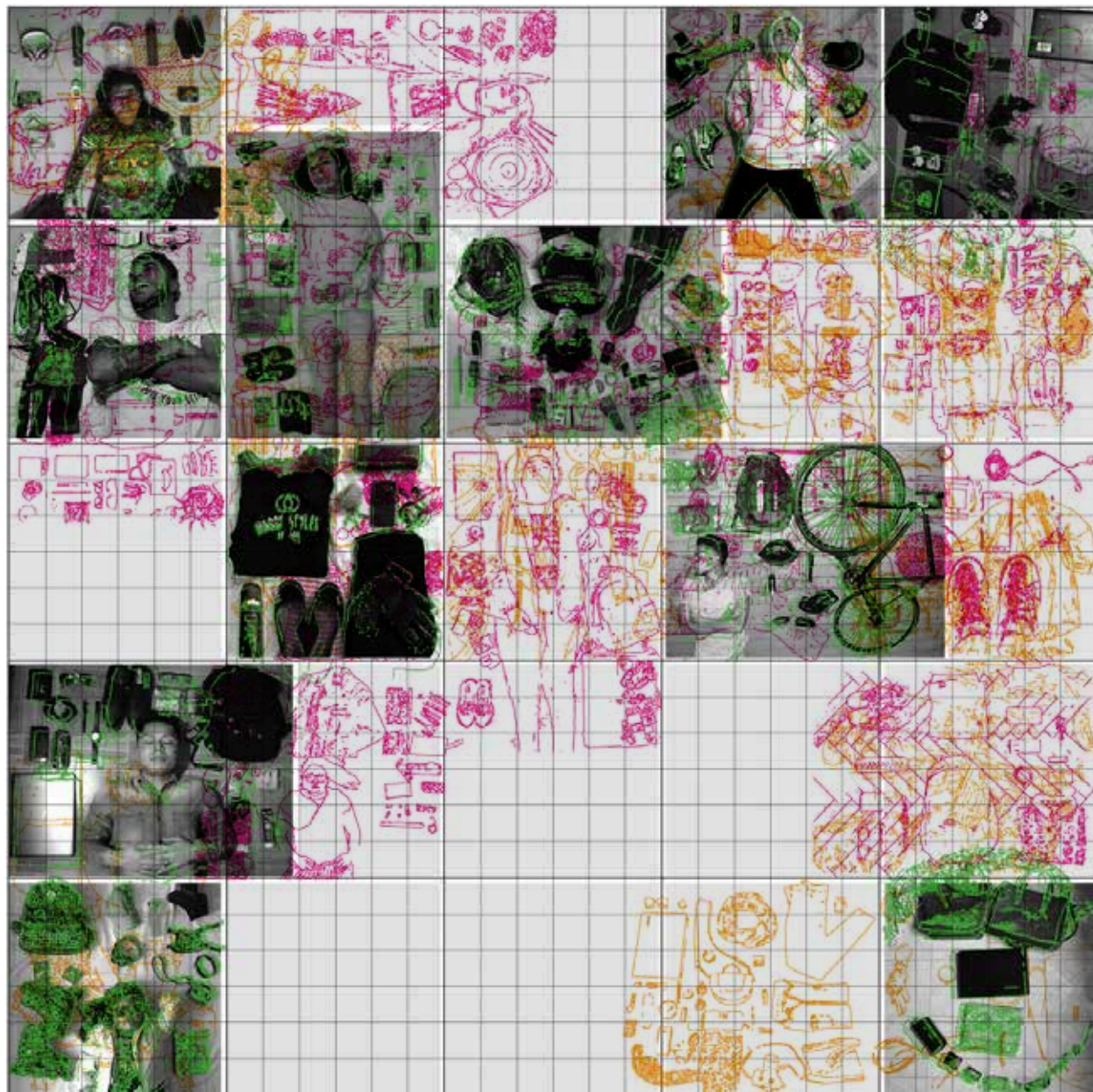
Cartografía Visual _ Guerrero, E. (2020)

Cartografía Flat Lay

Compuesta por 5 cartogramas derivados de la AACC 18 (2020).

Disponible en: <https://www.behance.net/gallery/97797515/palimpsesto-urbano-2>





palimpsesto urbano

CARTOGRAFÍA • FLAT LAY

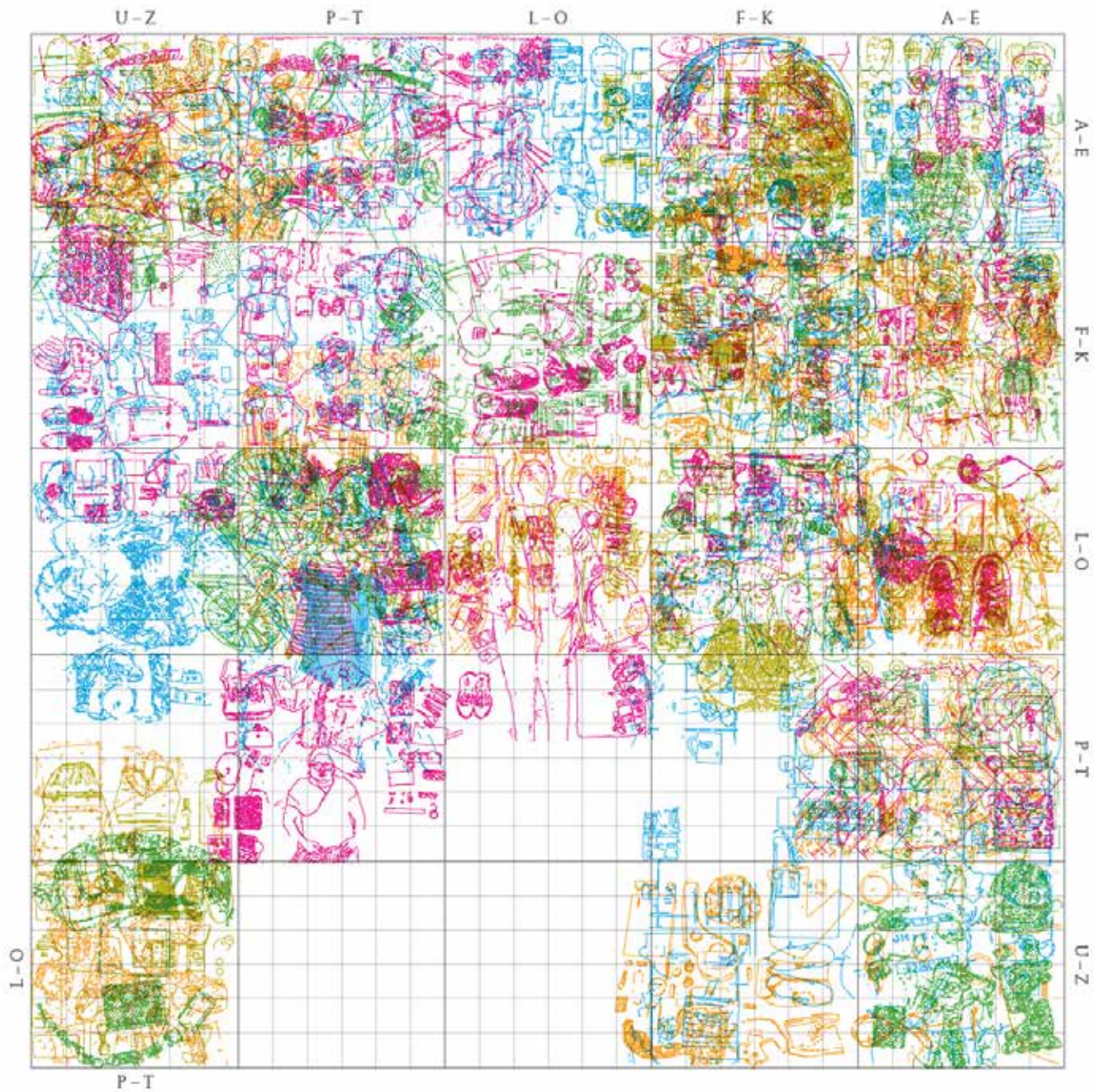
Instrucciones:

1. En el listado ubicar nombre y apellido.
2. Allí se indica el número del cartograma y las coordenadas en las que se encuentra el aporte visual.
3. El eje horizontal corresponde al nombre y el eje vertical al apellido.

Participantes	#	Coordenadas
Alejandra Vásquez	5	AE-UZ
Alejandro Vásquez	3	AE-UZ
Alicia Fuentes	4	AE-FK
Ana Cruz	3	AE-AE
Angélica Sabogal	1	AE-PT
Angie Urquijo	4	AE-UZ
Arif Rojas	3	AE-PT
Camilo Ocampo	2	AE-LO
Camilo Pérez	3	PT-AE
Carmen Reguero	5	PT-AE
Cecilia Fernández	5	AE-FK
Cristina Velasco	5	UZ-AE
Daniela Vergara	1	AE-UZ
David Camargo	2	AE-AE
David Díaz	1	AE-AE
Douglas Ayure	4	AE-AE
Edward Guerrero	1	AE-FK
Edwin Guerrero	2	AE-FK
Elizabeth Santos	2	AE-PT
Gabriela Ortega	3	FK-LO
Ingrid Hernández	3	FK-FK
Jaidier Barón	3	FK-AE
James Gámez	5	FK-FK
Jessica Ubeda	5	UZ-FK
Juan Beltrán	4	FK-AE
Juan González	2	FK-FK
Julián Suárez	1	FK-PT
Junior Fonseca	4	FK-FK
Kevin Bermúdez	1	FK-AE
Katherine Corredor	5	FK-AE

Participantes	#	Coordenadas
Katherine Guerrero	1	FK-FK
Laura Rodríguez	4	LO-PT
Lesly Wagner	2	LO-UZ
Lina Jaimes	3	LO-FK
Lina Parada	5	LO-PT
Luis Muñoz	5	LO-LO
Luisa Ruiz	3	LO-PT
Mabel Garzón	1	LO-FK
María Cueto	4	LO-AE
María Hernández	4	LO-FK
María Ramírez	5	LO-PT
María Rojas	4	LO-LO
Mariana Ibarra	2	LO-FK
Maryan Balaguera	1	LO-AE
Mauro Quijano	3	LO-PT
Miguel Otálora	1	LO-LO
Monserrat Agea	5	LO-AE
Natalia Quesada	4	LO-PT
Nicolás Ramírez	2	LO-PT
Nicolás Sánchez	1	LO-PT
Pedro Botero	4	PT-AE
Ricardo Castillo	1	PT-AE
Tania Sotelo	1	PT-PT
Valentina Estrada	2	UZ-AE
Viviana Díaz	3	UZ-AE





1

A-E

F-K

L-O

P-T

U-Z

A-E



F-K



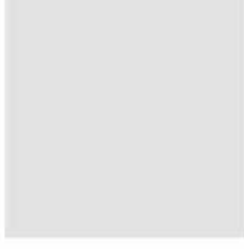
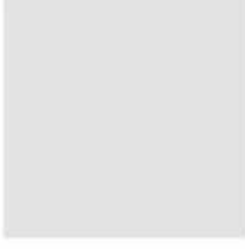
L-O



P-T



U-Z



2

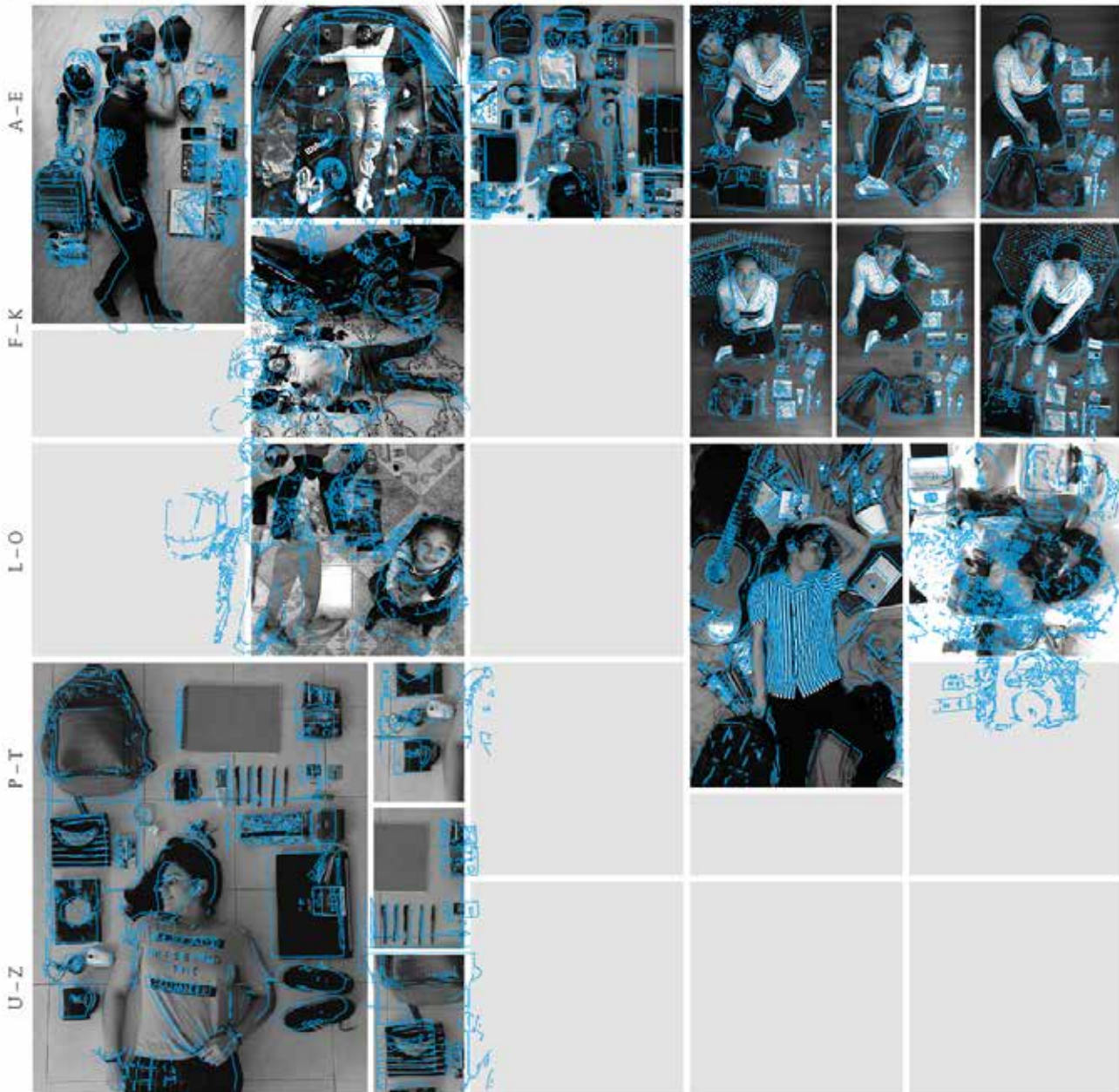
A-E

F-K

L-O

P-T

U-Z



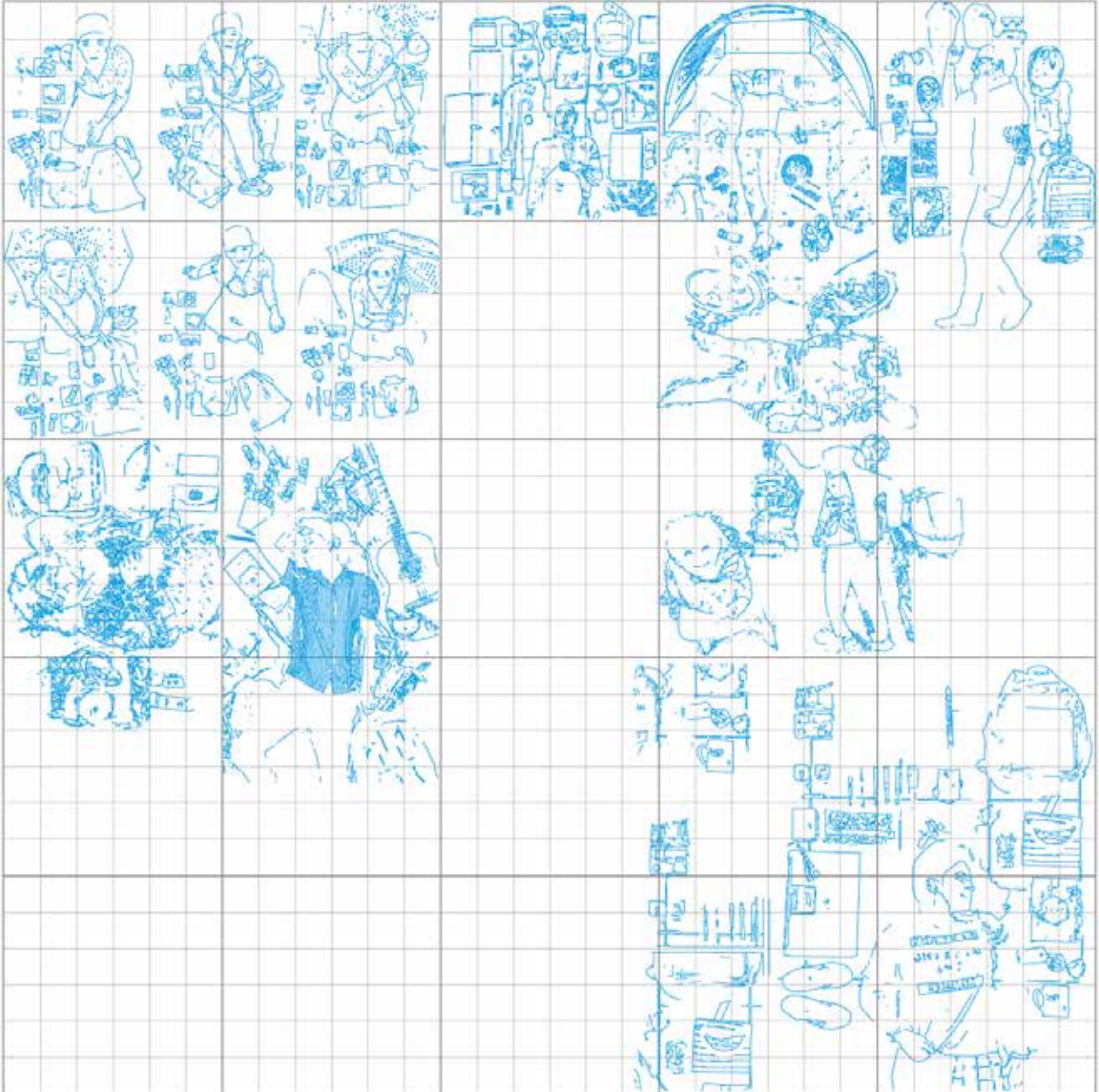
U-Z

P-T

L-O

F-K

A-E



A-E

F-K

L-O

P-T

U-Z

3

A-E

F-K

L-O

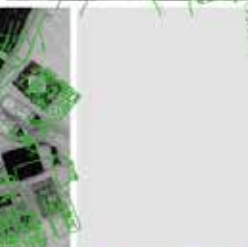
P-T

U-Z

A-E



F-K



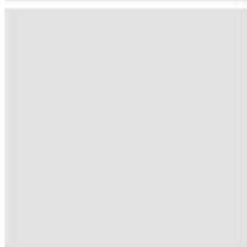
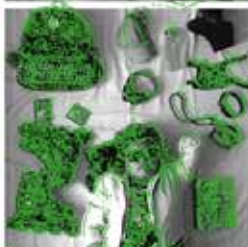
L-O



P-T

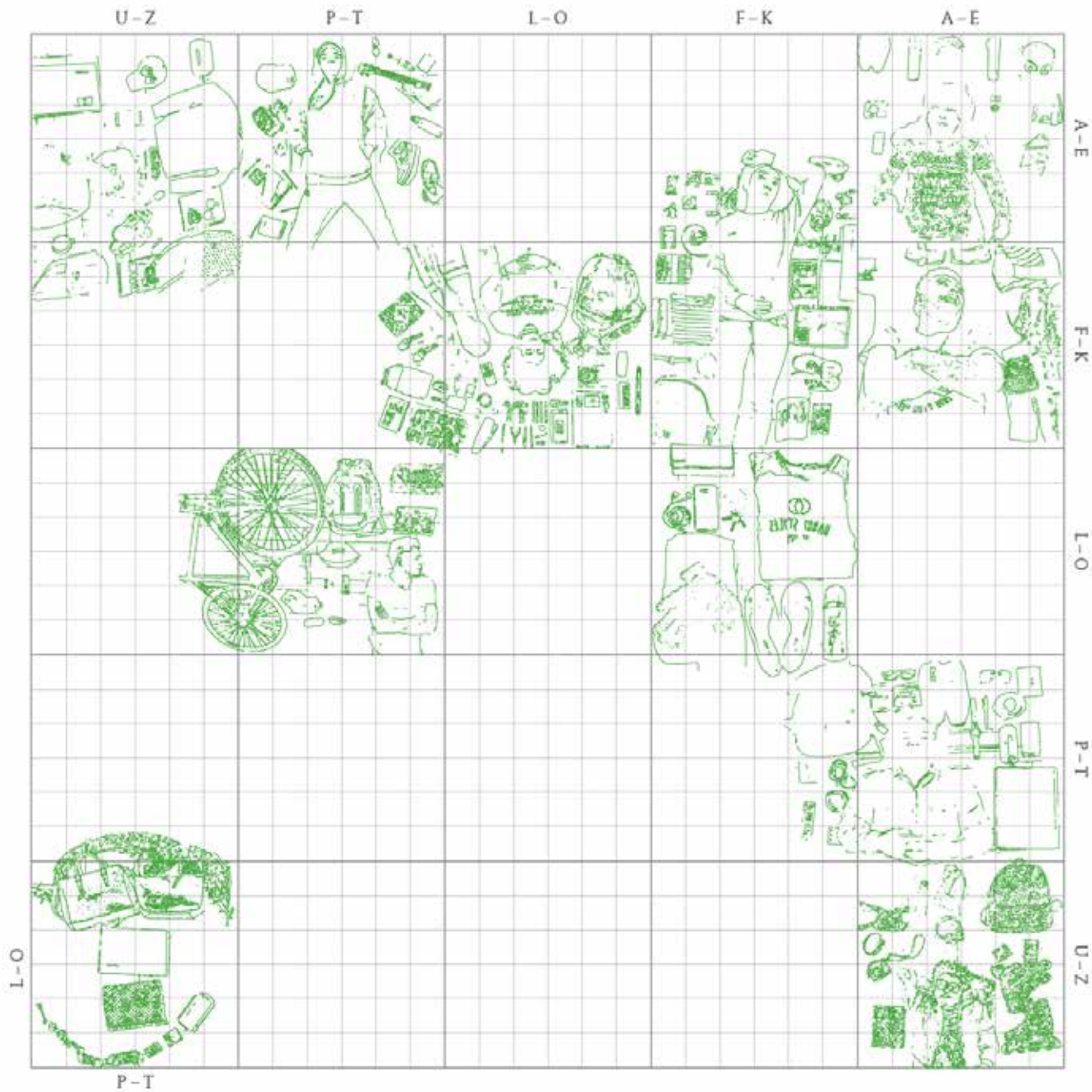


U-Z



O-T

P-T



O-T

P-T

A-E

F-K

L-O

P-T

U-Z

4

A-E

F-K

L-O

P-T

U-Z



P-T

O-T



L-O

P-T

A-E

F-K

L-O

P-T

U-Z

5

A-E

F-K

L-O

P-T

U-Z

A-E



F-K



L-O



P-T

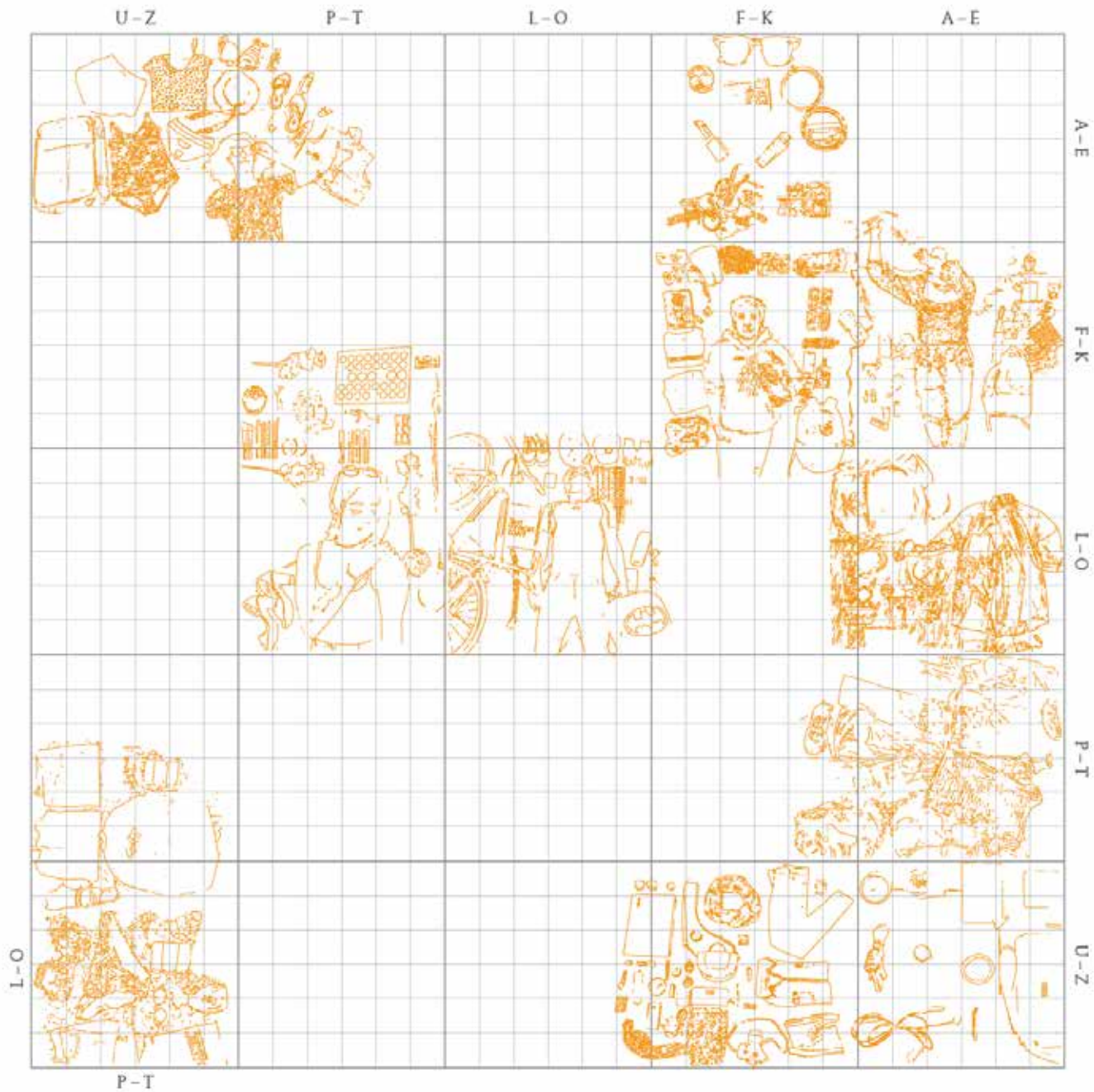


U-Z



O-T

P-T



Palimpsesto Urbano #3

_ dibujo panorámico

“El dibujo no sólo es la idea en el mismo momento de manifestarse, sino el registro del mapa sensible del proceso”

(Díaz, 2007).

“La ciudad –la *polis*– es el lugar de convivencia, la tolerancia, y la socialización, por lo tanto, el lugar de la creación de la cultura. En ese sentido, lo propiamente urbano no consiste en la aglomeración de edificios sino en los espacios que están entre los edificios: los edificios son privados y lo realmente público son los espacios abiertos. Desde el punto de vista físico, esta es la primera precisión que es necesario hacer; la ciudad, la define lo urbano”

(Arango y Salmona, 2000, p. 150).

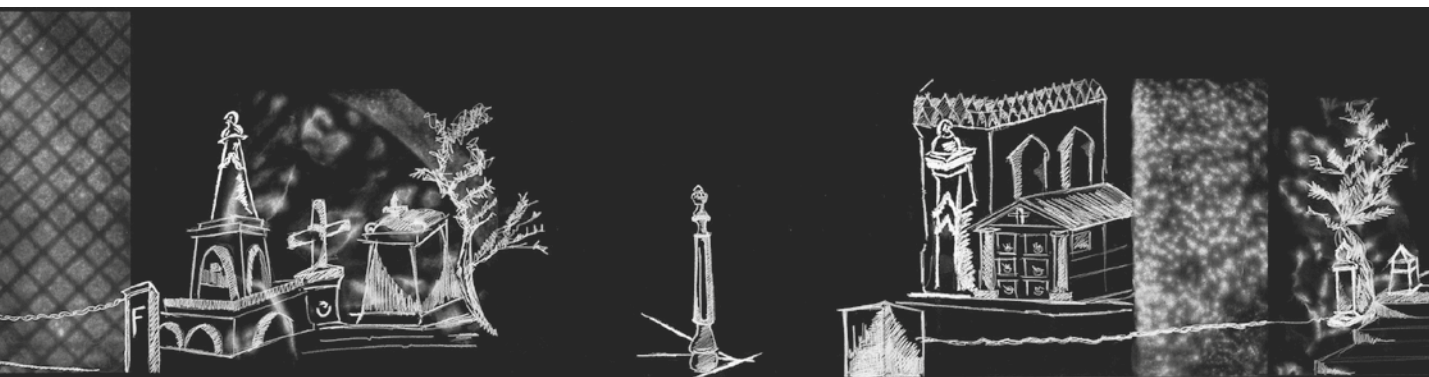
Experiencia 1: dibujo y patrimonio

El premio *Dibujatón: ilustra el patrimonio de Bogotá* (2017) organizado por el Instituto Distrital de Patrimonio Cultural – IPDC, pretendía vincular al habitante con el patrimonio cultural de la ciudad a través de la práctica del dibujo, con el fin de reconocer herramientas que aportarán en la transmisión de la memoria e identidad del entorno urbano (Scrd, 2020). La convocatoria incluyó una categoría de dibujo de ornamentos y citó a los participantes en el Cementerio Central de la ciudad de Bogotá D.C., para llevar a cabo la jornada. La exploración se debía componer por una serie de dibujos que propusieran una narración visual del entorno, considerando diversos aspectos significativos para el participante.

La serie *Leyendo un recorrido* (Guerrero, 2017), hizo parte de las propuestas presentadas para participar en el premio. Los 8 dibujos, realizados en técnica de grafito, carboncillo y algo de *frottage*, proponen una lectura de los acontecimientos que registró el creativo/investigador durante las horas que duró la experiencia. Los títulos de cada dibujo enumerados como **Paradas**, vinculan la imagen que se presentó al dibujante en el desplazamiento por el espacio, pero además relacionan mediante la palabra, sensaciones como el *silencio* o fenómenos naturales como la *lluvia*.

De manera individual, los dibujos identifican detonantes de recuerdos enfrascados en capiteles, columnas o tumbas. De forma conjunta, la composición muestra una perspectiva panorámica del espacio, conectada desde la figuración geométrica o el trazo continuo de la línea, lo que a su vez





Fotoensayo _ (Guerrero, E. 2020)

Dibujatón

Compuesto por dos registros fotográficos realizados el día de la experiencia en el Cementerio Central, Bogotá D.C., más la manipulación digital del dibujo panorámico *Leyendo un recorrido* (2017).

Grafito, carboncillo y frottage.

provoca una narración indefinida cuando el último dibujo se une al primero de la secuencia. Otros elementos como la huella del tiempo o la marca del acontecimiento, se re/presentan a través de las texturas generadas al frotar el sustrato con una espuma entintada. El silencio como instante presente y necesario en el recorrido urbano, se enmarca en el uso del blanco como parte de la composición.

El ejercicio realizado como dibujo rápido o **sketch**, según proponía el premio, plantea una perspectiva del andar por un espacio urbano, enlazando algunos elementos de pensamiento presentes en la ciudad, en la experiencia sensible y en los elementos arquitectónicos.

Panorámico... Una aproximación al método de dibujo de Germán Samper.

Composición panorámica: imagen o sucesión de imágenes que muestran un amplio sector de un espacio.

La puesta en perspectiva del recorrido urbano, podría generarse de diversas maneras. Al enfocarse sólo en el mobiliario arquitectónico como un anclaje a la realidad, dejaríamos a un lado la imagen fugaz de la memoria, situada en los espacios aparentemente vacíos entre los mismos edificios, según señalan Silvia Arango y Rogelio Salmona (2000). Una herramienta que permite re/crear la narración del paseo cotidiano es el dibujo ilustrativo. La composición gráfica realizada, abandona la literalidad de la realidad del espacio urbano y condensa otros detalles de la experiencia estética traduciéndolos en nuevos dispositivos visuales.

Otra particularidad que tiene la práctica del dibujo, es que el trazo singular del dibujante/creativo se mezcla con una estrategia propia usada para la re/presentación gráfica. Dicha estrategia, se convierte en una clave para

comprender las etapas de un proceso creativo. La práctica continua de dicho proceso, se convierte en un método propio, generando una manera de comprender y analizar la cotidianidad, estableciendo nuevos vínculos artísticos en el pensamiento de ciudad.

Este tipo de prácticas artísticas que incorporan ejercicios creativos/creadores, son mediadoras de lo urbano entre los habitantes y el espacio exterior de la ciudad (Daza en IDPC, 2019, p. 12), contribuyendo al disfrute de los recorridos urbanos. El *Premio Latinoamericano de Arquitectura Rogelio Salmona: espacios abiertos/espacios cerrados*¹⁶ es un ejemplo de ello, solo si comprendemos el proyecto arquitectónico como acto creativo. En el *Tercer Ciclo 2018*, el Premio se propuso elegir al ganador desde la selección de proyectos que integraban su función principal con el uso del espacio público, una intervención de la ciudad “en función del encuentro, el reconocimiento del territorio y la generación de sensibilidad hacia los espacios construidos y vividos por todos” (Uribe en IDPC, 2019, p. 8).

El ejercicio curatorial del *Premio*, intentó analizar las problemáticas de las ciudades latinoamericanas, entendiendo que las realidades sociales reflejan una serie de contradicciones plasmadas en una colcha de retazos en donde los proyectos arquitectónicos se convierten en bisagras que le proporcionan coherencia a la función urbana, favoreciendo la experiencia estética de transitar y de apropiarse de la ciudad. El caso latinoamericano resalta

¹⁶ El *Premio Latinoamericano de Arquitectura Rogelio Salmona: espacios abiertos/espacios cerrados*, es una iniciativa de la Fundación Rogelio Salmona, con la intención de resaltar trabajos de arquitectura de diferentes ciudades latinoamericanas y del caribe, como ejemplos estéticos o constructivos, y que además sean punto clave en la apropiación colectiva del entorno. El premio se gestiona bianualmente y cuenta con la participación de 5 jurados nacionales e internacionales quienes seleccionan la obra ganadora, reconociendo el valor del espacio público para consolidación de ciudades incluyentes. Fuente: <https://premio.fundacionrogeliosalmona.org/el-premio.html> (Consultado: 15_01_2020).



Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020)
espacios abiertos / espacios colectivos

Compuesto a partir de una cita visual de *Parque Cultural Valparaíso / PCdV*, Valparaíso, Chile (Palma, 2012)
[proyecto ganador del *Premio Latinoamericano de Arquitectura Rogelio Salmons: espacios abiertos / espacios colectivos*],
más tres fotografías independientes de *Bogotá* (Guerrero, 2018-2019).

la inexistencia de manuales para construir ciudades perfectas y/o soñadas, pues las alteraciones cotidianas presentes en la urbe, reconstruyen la historia, la estética y la formulación de los proyectos, abriendo paso a la compleja definición de los espacios de ciudad y a la ambigüedad de los mismos, características propias de la ciudad contemporánea (Arango en IDPC, 2019, p. 76). Así, las disciplinas creativas como las artes, el diseño o la arquitectura, median entre la realidad social del individuo y el espacio urbano transitable.

Sin duda, los recorridos urbanos agendan un lugar importante en las interacciones del espacio público, pues en la ciudad contemporánea la movilidad se constituye en una problemática principal para la re-construcción del espacio. Los desplazamientos urbanos de los transeúntes están ligados a las temáticas de circulación y transporte de las ciudades.

Hoy día, la conciencia se ajusta en la concepción de alternativas de movilidad para la circulación, enfatizando en el transitar urbano más como experiencia que como función, una práctica que se vive en tiempos y lugares precisos y se mezcla en la vida cotidiana del habitante. En consecuencia con la accidentalidad de la experiencia estética, es necesario señalar que el desplazamiento por la ciudad se torna en una “odisea cotidiana” complejizando la movilidad; y en esa línea, no se puede olvidar a la calle como el plano en el que participan diferentes actores urbanos, convirtiéndose en el escenario de intercambio humano y de expresión cultural (Pérez en IDPC, 2019).

Haciendo énfasis en el recorrido urbano como una experiencia en la urbe, el Museo de Bogotá organizó la *Exposición Germán Samper. A aprender se aprende dibujando* (IDPC, 2016), más tarde convertida en una publicación editorial, con el propósito además, de divulgar la práctica ilustrativa del arquitecto e investigador bogotano. La curaduría abordó una retrospectiva de los apuntes y croquis de viaje de Germán Samper a partir de una colección de más de 5.000 dibujos, realizados durante seis décadas en 267

ciudades del mundo. La experiencia estética al transitar las ciudades latinoamericanas y europeas, su visión como arquitecto, el concepto de viaje, así como la influencia de su mentor Le Corbusier para abandonar los registros fotográficos y tomar la libreta de apuntes, llevaron a Samper a tener la certeza en el dibujo como su forma para comprender el espacio urbano. La numeración de sus gráficas, las anotaciones textuales, o, la línea simple de dibujo pero compleja en detalle, son algunas de las características visuales que componen su trabajo.

Sin embargo, los dibujos más que ser un registro visual del espacio transitado, sostienen la capacidad de investigar la ciudad a partir de una práctica creativa de manera compleja. Para Samper, la problemática de la ciudad contemporánea, así como de lo urbano y del espacio público pueden ser analizados a través de herramientas artísticas de representación como el dibujo. Para ello, la dimensión de movimiento sobre el paisaje urbano, establece una relación entre percepción e interpretación, un viaje de ida y vuelta entre la creación artística y la vida cotidiana (IDPC, 2017).

Como objeto plástico, las libretas de dibujos del arquitecto se entienden como una herramienta artística compuesta por dos elementos conectados entre sí: uno de carácter estético que corresponde a la sensación producida al recorrer las páginas con los sentidos atentos, y otro de carácter investigativo al comprenderla como una suerte de memoria científica – artística, sirviendo de soporte para identificar los rasgos arquitectónicos de los espacios transitados. “Los cuadernos de Samper dan cuenta de la manera en que ha entendido al mundo, como lo afecta y, en respuesta, como lo presenta de nuevo. El dibujo ‘no es una reproducción, es una re-creación, un producto nuevo de la interpretación’” (Henriquez en IDPC, 2017, p. 21).

En la práctica de dibujo, Samper emplea dos estrategias que identifican su relación con el espacio urbano: *recorridos* y *transparencias*. El **recorrido**

se asume como un boceto continuo del espacio transitado, manteniendo la escala del lugar, indiferente del punto de fuga dibujado; así, la perspectiva configurada, sitúa al observador en la propia interpretación del autor, entendida por él mismo como “la cuarta dimensión”. Por otra parte la **transparencia**, se convierte en una suerte de edición del espacio, en donde Samper elimina lo que considera que interfiere en la lectura del lugar, transformando la interpretación de la realidad y brindando una nueva capa de lectura de la ciudad (Henriquez en IDPC, 2017).

La colección de dibujos elaborados por el arquitecto, narra diferentes espacios visitados a lo largo de su vida. Su trabajo puede ser recorrido de diferentes maneras, similar a la acción de desplazarse por el espacio cotidiano. Los **croquis** y **apuntes** ilustrativos se convierten en una herramienta que permite dialogar con la arquitectura y la memoria de la urbe.

La perspectiva del lugar, el punto de vista de autor y las anotaciones realizadas como complemento al elemento arquitectónico, son algunas de las claves que determinan el análisis de sus obra. Para Samper, la gráfica ilustrativa se convierte en una esencia tan poderosa, que se filtra en la experiencia estética del transeúnte. Acudir a la ilustración como un registro de los espacios recorridos es el testimonio de la re/construcción de la imagen urbana.

En este escenario, el dibujo panorámico forma parte del trabajo del arquitecto. Para ello, establece un método definido como un “proceso sensible de documentar desde un punto de vista amplio y de conjunto”. Para Samper, el método también denominado **paseos** o **recorridos urbanos**, nace de la necesidad de sumar una dimensión de movimiento a las tres dimensiones que tienen los objetos: largo, ancho y alto. La representación gráfica de esta acción hace énfasis en el espacio público de una manera muy extensa. “La ciudad exige el desplazamiento del ojo del observador... Tras haber paseado una zona urbana, en un plano elijo un paseo urbano y después lo recorro

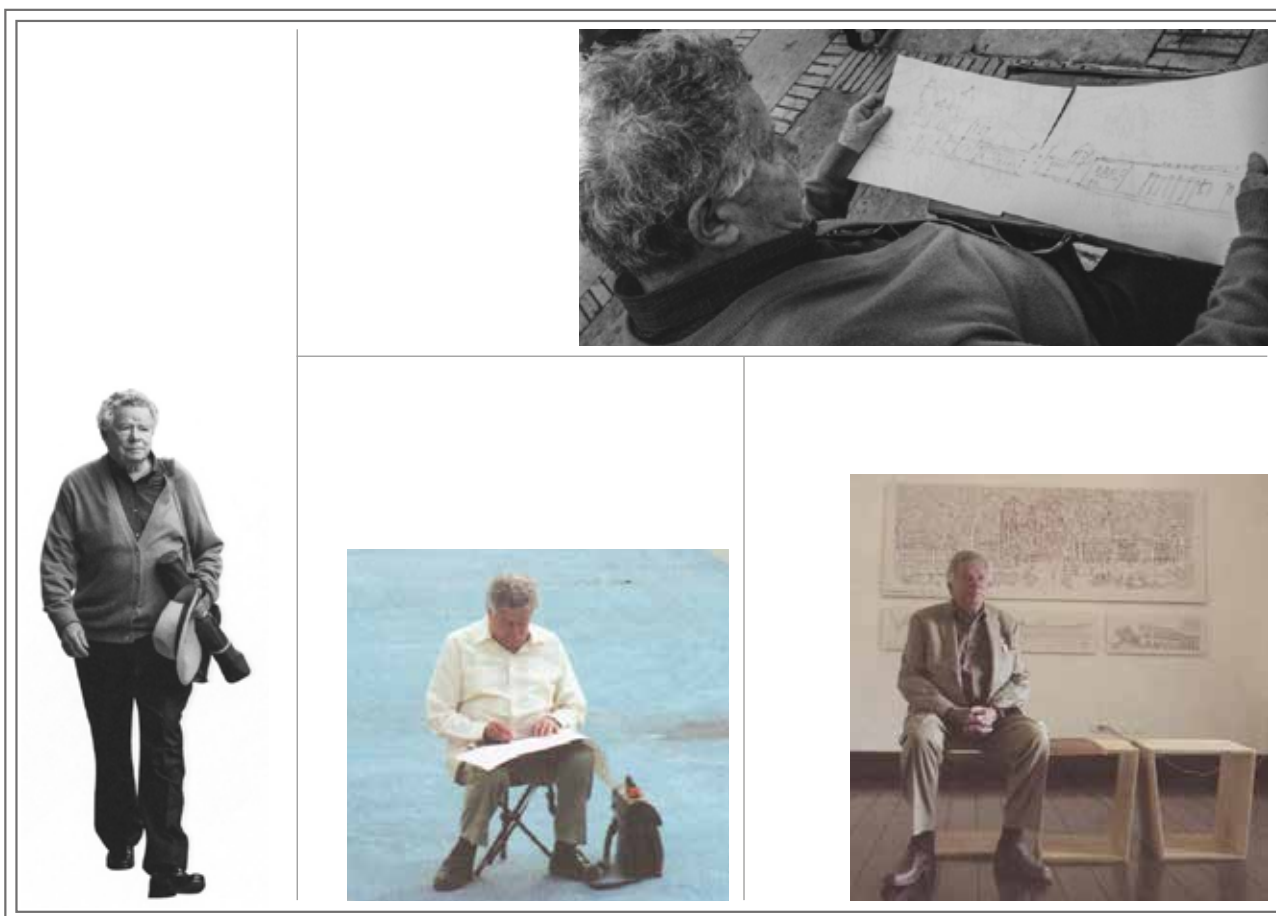


Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020)

Dibujos Germán Samper

Conformado a partir de tres citas visuales de G. Samper: *Dibujo 3653, Plaza de Bolívar. Panorámica General. Bogotá, Colombia* (2001); *Dibujo 1232, De la Calle de las Damas al Parque de Bolívar. Cartagena, Colombia* (1979); y *Dibujo 3708A, Plano del recorrido por la ciudad e indicación de dibujos. Ouro Preto, Brasil* (2007). Fuente: IDPC (2017).





Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020)

Tiempo: Reconocer, Observar, Entender, Dibujar

Conformado a partir de cuatro citas visuales de *Germán Samper, a dibujar se aprende dibujando* (Samper, D. [p.14] y Mejía, M. [p. 20, p. 194] en IDPC, 2017).

dibujando los aspectos más significativos” (Samper en IDPC, 2017, p. 139). El arquitecto se sitúa en determinado punto para iniciar su dibujo, teniendo como guía la línea de horizonte o visualización, se desplaza a otro punto del recorrido para complementar la representación gráfica. Las claves del proceso creativo se sitúan desde el concepto de tiempo, elemento del que dispone el arquitecto para recorrer, observar, entender y dibujar. La puesta en práctica de este método requiere de las aptitudes del investigador y de la experiencia estética del creativo en el espacio urbano.

Desde la arquitectura como disciplina creativa, tanto el *Premio Rogelio Salmona* como el trabajo del arquitecto Germán Samper, muestran diferentes claves para comprender a la ciudad contemporánea desde el recorrido urbano y la visión panorámica de ciudad. La primera resaltando la función social de la disciplina en medio de la realidad latinoamericana, y la segunda, estableciendo un acercamiento investigativo/estético desde la representación gráfica del espacio.

Otros referentes...

Con todo esto, el “potencial que encierra el dibujo permite su explotación desde diversos ámbitos que van desde lo meramente técnico y codificado a lo más expresivo y propositivo” (Salgado et al, 2017). Otro referente de trabajo ilustrativo lo encontramos en el campo de las artes plásticas, donde Diego Hernández recurre al dibujo como una herramienta para la reconstrucción del territorio. En su obra *Subrepción* (2015), el artista realiza una serie de dibujos analizando algunas piezas de estampillas colombianas pertenecientes a la segunda mitad del siglo XX, un período caracterizado por agitaciones políticas y sociales en el escenario histórico del país. La propuesta ejerce una crítica entre imagen y poder, resaltando algunos eventos que el discurso oficial de gobierno dejó de lado para aumentar el

poder político. Hernández hace uso del dibujo como una herramienta para re/narrar los acontecimientos situados en la memoria colectiva (urbana y rural) que acompañarían el encuadre fijo de la estampilla, a partir de una línea tenue e inestable. La recreación narrativa, alude a la memoria gráfica popular entendida como una forma de investigación para el análisis de la compleja historia de la cultura colombiana y que además garantiza una comprensión panorámica de los lugares escogidos (Hernández, 2015).

Volviendo a la cuestión de lo panorámico, Edward Ruscha presentó en el fotolibro *Every Building on The Sunset Strip* (1966) una secuencia visual de la emblemática calle estadounidense. La edición muestra una exploración fotográfica sobre la experiencia del recorrido urbano en 54 páginas encuadradas a modo de acordeón. Para su proceso de registro, debió ubicar su cámara sobre un trípode y desplazarse a poca velocidad en la parte trasera de un camión, capturando todos los edificios ubicados a lado y lado de la calle. Posteriormente, procedió a unir las fotografías generando una secuencia visual para cada lado de la calle, e imprimiendo una en la parte superior y otra, de manera invertida, en el parte inferior (Haro, 2013). El espacio central de la publicación propone una línea blanca que guía la lectura del espacio ciudad.

“Además de un conjunto de instantáneas, lo que acumula Ruscha en la pieza es una verdadera colección de momentos diferentes, de tiempos solapados, que le proporcionan un recorrido visual y temporal tanto a la calle como a la fotografía” (García, 2011).

La composición panorámica, corresponde a diferentes momentos estéticos de la misma calle, diferenciados por las **alteraciones visuales** que se generaron al diagramar la imagen. Esta pieza mezcla desde lo visual, una conexión entre la memoria urbana, la particularidad del proceso creativo y el sentido re/constructivo de ciudad.



Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020)

Sin título

Compuesto a partir de tres citas visuales de la obra *Subrepción* (2015) de D. Hernández.

Dibujo en lápiz sobre papel.



La re/construcción de la ciudad relacionando las cuestiones de tiempo e imagen también la encontramos en la serie *London* (2015) de Idris Khan. Concebida inicialmente como acción artística para el magazine *The New York Times* (2012), el proyecto seleccionó algunos hitos arquitectónicos de la ciudad europea para re/presentar el vínculo entre esencia urbana e historia. Las imágenes finales son palimpsestos visuales conformados por decenas de capas fotográficas provenientes de archivos y postales turísticas producidas en masa (Witkin Gallery, 2016).

“What I quite like about the whole process is that these landmarks are photographed a million times a day, but you can create more than just a document — a feeling of stretched time. I try to capture the essence of the building — something that’s been permanently imprinted in someone’s mind, like a memory.”

[“Lo que me gusta de todo el proceso es que estos puntos de referencia se fotografían un millón de veces al día, pero puedes crear más que un documento —una sensación de tiempo extendido. Intento capturar la esencia del edificio— algo que se ha grabado permanentemente en la mente de alguien, como un recuerdo”] (Khan, 2012).

Además de la estructura de palimpsesto, usada como estrategia de creación y como propuesta visual, la serie en conjunto conforma una perspectiva panorámica de la ciudad que relaciona visiones personales y fragmentos de memoria urbana.

La configuración panorámica de ciudad de modo visual permite capturar la complejidad del territorio recorrido. La colección de registros urbanos de la fotógrafa Stephanie Jung, logrados desde la caminata y el registro espontáneo por diferentes ciudades del mundo, establece una perspectiva del espacio a través de duplicados visuales y sutiles movimientos del ángu-



Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020)

tiempo _ imagen _ ciudad

Compuesto a partir de las citas visuales *The Houses of Parliament*,
St. Paul's y *Tower Bridge* de I. Khan (2015).

Impresiones en platino-paladio sobre papel Fabriano Artístico.





Fotoensayo_ Guerrero, E. (2020)

Duplicado y movimiento

Compuesto a partir de las citas visuales *New York V*, *New York VI*,
y *New York VII* de S. Jung (© 2020)



lo fotográfico. La técnica de exposición expandida congela en el registro fotográfico instantes específicos de la cotidianidad. La superposición de las imágenes presenta un estado de ánimo colectivo del espacio urbano, reflejando un caos abstracto desde la propuesta visual. El propósito de Jung parece centrado en “hacer imágenes que parecen difuminarse de un momento a otro hasta que la nitidez del obturador se pierde por completo... El foco permanece inalterado, pero el momento se prolonga más allá del punto de reconocimiento” (Beecher, 2015).

Así, la imagen resultante está lejos de clarificar detalladamente las particularidades de la vida cotidiana como lo haría una instantánea fotográfica; por el contrario, arroja al espectador en una **lectura palimpséstica** de ciudad compleja, centrando su visión en la perspectiva panorámica de ciudad para crear conexiones con su experiencia vivida.

Es posible que la conformación de la imagen panorámica urbana “se presente forzosamente incompleta, expectante, a la espera de que el observador la finalice con el recorrido de su mirada. De una forma radicalmente transgresora, el tiempo en la imagen panorámica –aparentemente instantáneo, atemporal y fuertemente condensado- se erige en estandarte de una visualidad de la desaceleración..., ...para contrarrestar la imparable aceleración de la modernidad” (Freixa, 2011).

En este ambiente, el recorrido urbano y el registro visual, bien sea desde la foto o el dibujo, se convierten en instrumentos para potencializar la reconstrucción del espacio ciudad. Desde la educación artística, es una oportunidad para reconocer las dinámicas cotidianas unidas a la memoria a través de fragmentos de tiempo presentes en la experiencia estética.

Experiencia 2: Palimpsesto Urbano _ Panorámico

La práctica artística del dibujo permite activar una serie de acciones creativas. Como procesos,

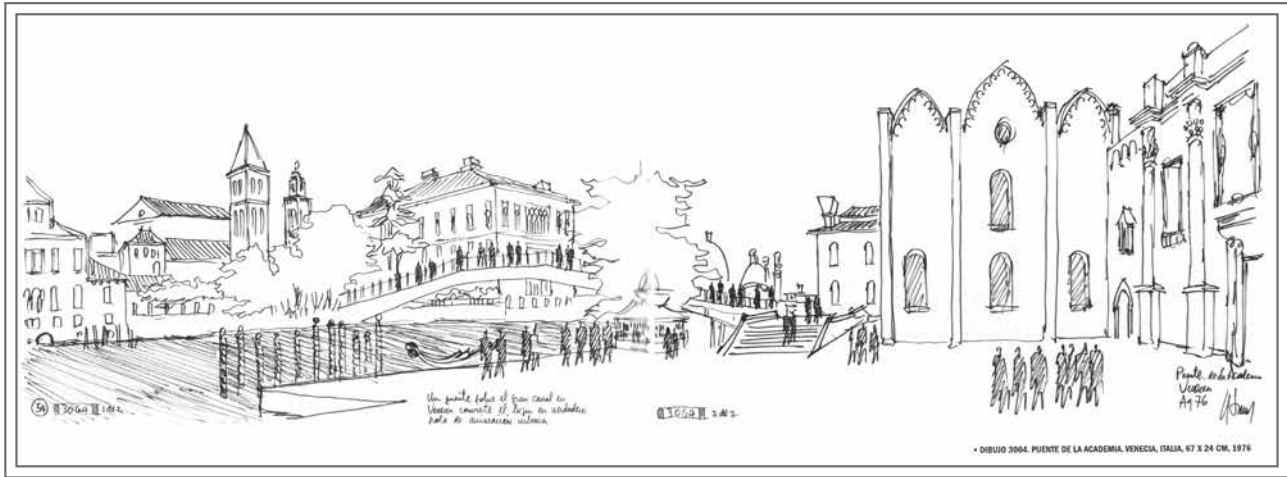
“... se codifican y almacenan un conjunto de datos gráficos que desarrollan las capacidades de retener, recordar o evocar. La *interpretación*, supone la traducción personal de esos datos percibidos, precipitando procesos de razonamiento, deduciendo o argumentando el significado de los mismos. Al *representar* se vuelve a presentar o crear de nuevo una situación o hecho percibido o ideado con anterioridad, lo que lleva consigo el simular, imitar o reproducir siguiendo algún sistema de *ordenación*, esto es, la disposición de una serie de datos en la superficie de un soporte, que comprende reunir, agrupar y relacionar elementos por clases o categorías, comportando acciones como jerarquizar, sintetizar o esquematizar” (Díaz, 2007, p.62).

La capacidad de interpretación, re/presentación y ordenación, se pone en juego en los procesos de creación artística.

El ejercicio clave de esta experiencia, deriva de las *Acciones Artísticas de Confinamiento en Casa* propuestas entre marzo-abril 2020, y planteadas como parte de la estrategia artística/educativa en esta investigación. El planteamiento de la *AACC15*, pretendía recurrir a la memoria para tratar de recordar una calle de la ciudad donde vivían los participantes, en este caso 34 estudiantes de diseño gráfico¹⁷ a los que se sumaron 9 amantes de las caminatas urbanas cercanos al investigador.

En esta ocasión los estudiantes ya estaban familiarizados con la reflexión del acontecimiento en el espacio ciudad, pues en ocasiones anteriores el

¹⁷ Estudiantes de los laboratorios de *Dibujo I, Expresión I, Expresión III* (2020-1), Escuela de Artes y Ciencias de la Comunicación, Corporación Universitaria UNITEC, Bogotá D.C.



Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020)

La calle de la memoria

Compuesto a partir de la Cita Visual *Dibujo 3064, Puente de la Academia. Venecia, Italia*, de G. Samper 1976 en IDPC (2017); más siete ejercicios para AACC15 (2020), propuestos por Rubio, J.; González-Murcia, J.; Cruz, A.; Vera, K.; Ortega, G.; Guerrero, E.; y Hernández, I., participantes de la experiencia.

docente/investigador había presentado al grupo las nociones del proceso creativo/editorial como una estrategia de investigación/creación, y las acciones cotidianas como una posibilidad para el trabajo artístico.

Para la re/presentación visual de la *AACC15*, se indicó tomar una hoja en blanco y realizar un sketch arquitectónico o dibujo rápido en tinta negra. La composición, debía señalar las características que más llamaran la atención del espacio urbano seleccionado.

El objetivo de la práctica artística se enfocaba en la conformación visual de un dibujo panorámico de ciudad y para ello, se presentó como referente el *Dibujo 3064* (1976) del arquitecto Germán Samper que corresponde al Puente de la Academia en Venecia, Italia.

El grupo total de participantes, se aproximó a la actividad con un nivel variado de dibujo, algunos ya habían adquirido facultades prácticas y conceptuales que les permiten desarrollar esquemas urbanos, otros apenas habían iniciado la adquisición de dichos factores. De manera figurativa o abstracta, los participantes plantearon composiciones que correspondieron con la actividad propuesta, plasmando en sus ejercicios la visión propia del recorrido urbano.

La colección final conformada por 54 registros visuales panorámicos compartidos de manera virtual, mezcla una investigación de ciudad con la experiencia del recorrido urbano, desde la memoria y la práctica del dibujo accediendo a un escenario íntimo que se hace público. El material fue clasificado por nombre y apellido del participante para identificar su aporte en la re/construcción visual del *Palimpsesto Urbano – Dibujo Panorámico* (Guerrero, 2020).

El docente/investigador, procedió a digitalizar los dibujos en blanco/negro y convertirlos en línea de vector a través de herramientas tecnológicas.

Los resultados de este proceso se organizaron uno a uno, para conformar una secuencia panorámica subdividida en 21 secciones. Estas secciones se superpusieron usando la técnica de la Media Visual para generar la imagen *Palimpsesto Urbano 3* (Guerrero, 2020), la cual inicia el despliegue narrativo en una propuesta editorial de 52 páginas.

Como artefacto visual, la pieza editorial condensa una secuencia imaginaria del espacio urbano re/creada por diferentes transeúntes. Las líneas de dibujo se mezclan con las visiones de otros participantes dando origen a un nuevo espacio alojado en la memoria y que recobra una dimensión visual a través del dibujo.

Continuando la exploración, la re/construcción visual se traslada a una dimensión audiovisual en el *Video Palimpsesto Urbano #3 _ Dibujo Panorámico* (Guerrero, 2020), una secuencia de imagen en movimiento de minuto y medio, en donde la lectura del espacio se realiza a través de la pantalla digital, convirtiéndose en un nuevo recorrido de ciudad que re/presenta un proceso creativo.

Para los participantes, la experiencia significó un acercamiento interesante sobre el re/conocimiento de su propio espacio. El dibujo se convirtió en una manera de volver a recorrer el espacio, definiendo a través de la línea simple o trazo, un vehículo interpretante/creativo de los sucesos cotidianos. Las composiciones resaltan características particulares tanto de la ciudad, como del transeúnte, en donde el participante se ve reflejado y crea conciencia de su andas diario. La dimensión audiovisual y digital del Palimpsesto Urbano, permitió un rápido acercamiento al participante, viéndose involucrado como parte de una investigación conjunta sobre ciudad e identificando nuevos elementos tanto en su aporte artístico como los del otro, mientras se visualiza la pieza. Finalmente, como una re/construcción gráfica de un recorrido derivado de la memoria colectiva, la pieza se

concibe como una instrumento capaz de detonar en los participantes nuevas reflexiones sobre el territorio y sobre la experiencia estética generando conciencia sobre la cotidianidad del transitar urbano.

Así, este **Palimpsesto Panorámico** como estrategia de enseñanza, investigación y creación sobre ciudad, se puede comprender desde dos niveles. Uno visual, definido por la composición superpuesta de los dibujos digitalizados, por la pieza editorial como objeto impreso y plegable y por la pieza audiovisual soportada en la pantalla digital. De otro lado, por un nivel conceptual que corresponde con la estructura palimpséstica urbana, las experiencias particulares y las reflexiones que detona la interpretación del recorrido cotidiano.

Estos niveles conforman un mismo proceso a/r/tográfico que da paso a la una propuesta artística. Este proceso vincula desde lo gráfico el imaginario de ciudad que mezcla gestualidad, espacio y sujeto, re/conociendo la esencia de la memoria urbana desde la práctica del desplazamiento. ◆

Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020) ▶

Productos Dibujo Panorámico

Compuesto a partir del diseño de portada y mockup editorial para libro *Palimpsesto Urbano – Panorámico* (2020), más un fotograma de la pieza audiovisual [1:30 min], disponible en <https://vimeo.com/443551357>.

PALIMPSESTO URBANO – PANORÁMICO

|| [Palimpsesto Urbano - Panorámico](#) ||



PALIMPSESTO URBANO – PANORÁMICO





Media Visual _ Guerrero, E. (2020)

Panorámico Autor's

Composición tipográfica a partir los nombres de los participantes de *Palimpsesto Urbano – Panorámico* (2020).

Personalized Learning |

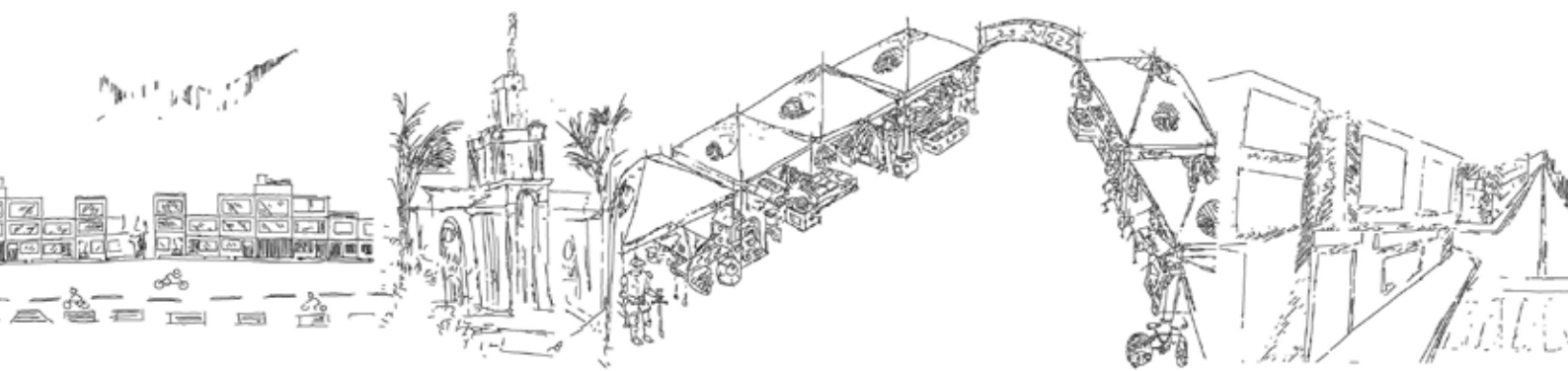


Ilustración vectorial _ Guerrero, E. (2020)

Sección 1 y 2

Compuesta a partir los ejercicios de Sabogal, A.; Camargo, D.; Muete, D.; y Santos, E. participantes de la experiencia.

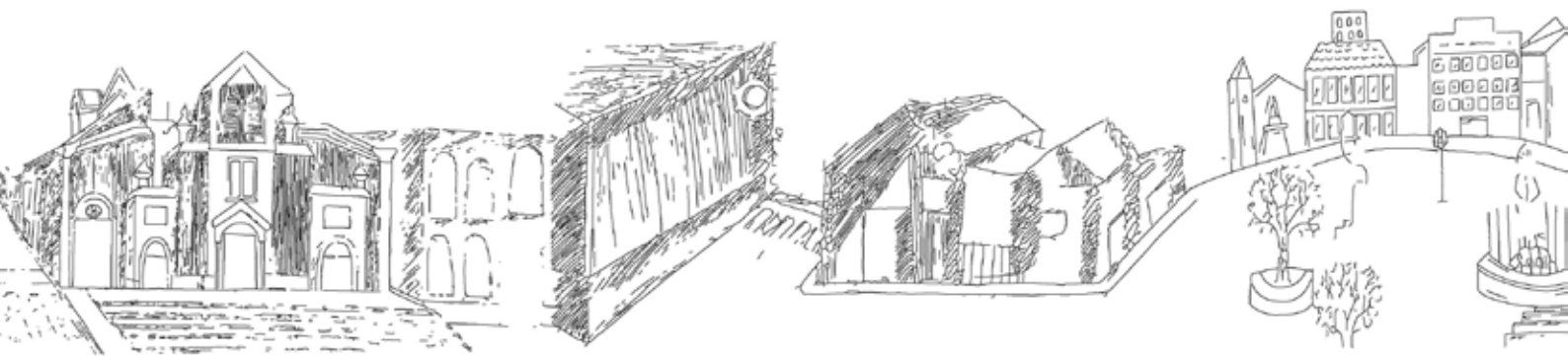




Ilustración vectorial _ Guerrero, E. (2020)

Sección 5 y 6

Compuesta a partir los ejercicios de Fonseca, M.; González, M; Cruz, A.; Reyes, M.; y Balaguera, M. participantes de la experiencia.





Ilustración vectorial _ Guerrero, E. (2020)

Sección 7 y 8

Compuesta a partir los ejercicios de Ortiz, K.; Díaz, D.; Vergara, D.; Guzmán, N.; Herrera, J., González, G.; y Muñoz, L.; participantes de la experiencia.





Ilustración vectorial _ Guerrero, E. (2020)

Sección 13 y 14

Compuesta a partir los ejercicios de Otálora, M.; Calderón, G.; Rubio, J.; Camargo, D.; y Balaguera, M.; participantes de la experiencia.

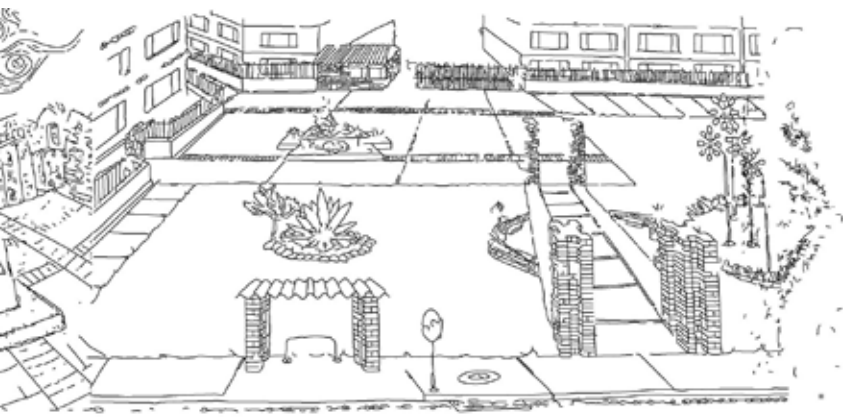




Ilustración vectorial _ Guerrero, E. (2020)

Sección 15 y 16

Compuesta a partir los ejercicios de Suárez, J.; Barón, J.; Sotelo, T.; Vera, K.; y Ospina, N.; participantes de la experiencia.





Ilustración vectorial _ Guerrero, E. (2020)

Sección 17

Compuesta a partir los ejercicios de Fonseca, M.; Ortega, G.; y Parada, L.; participantes de la experiencia.



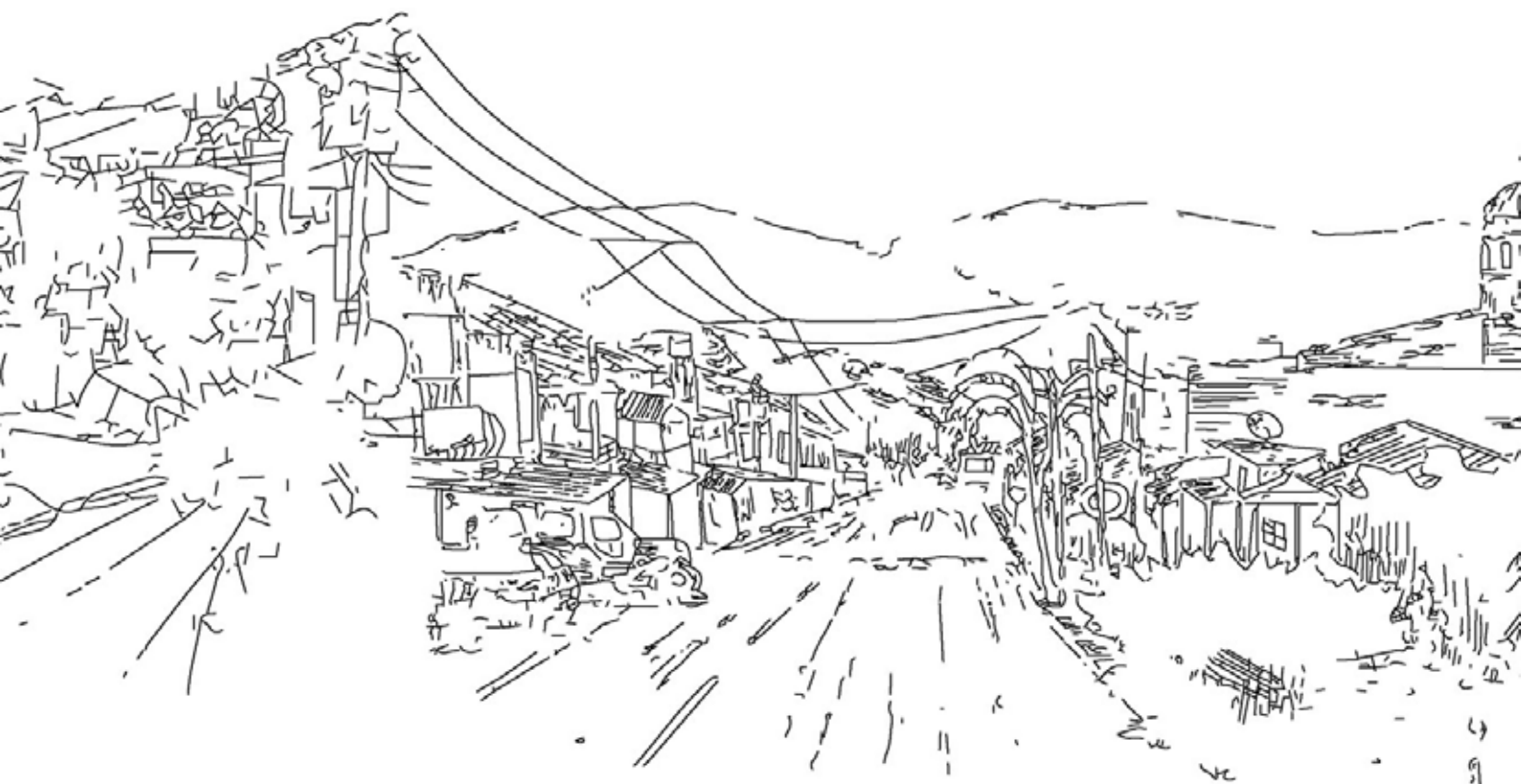
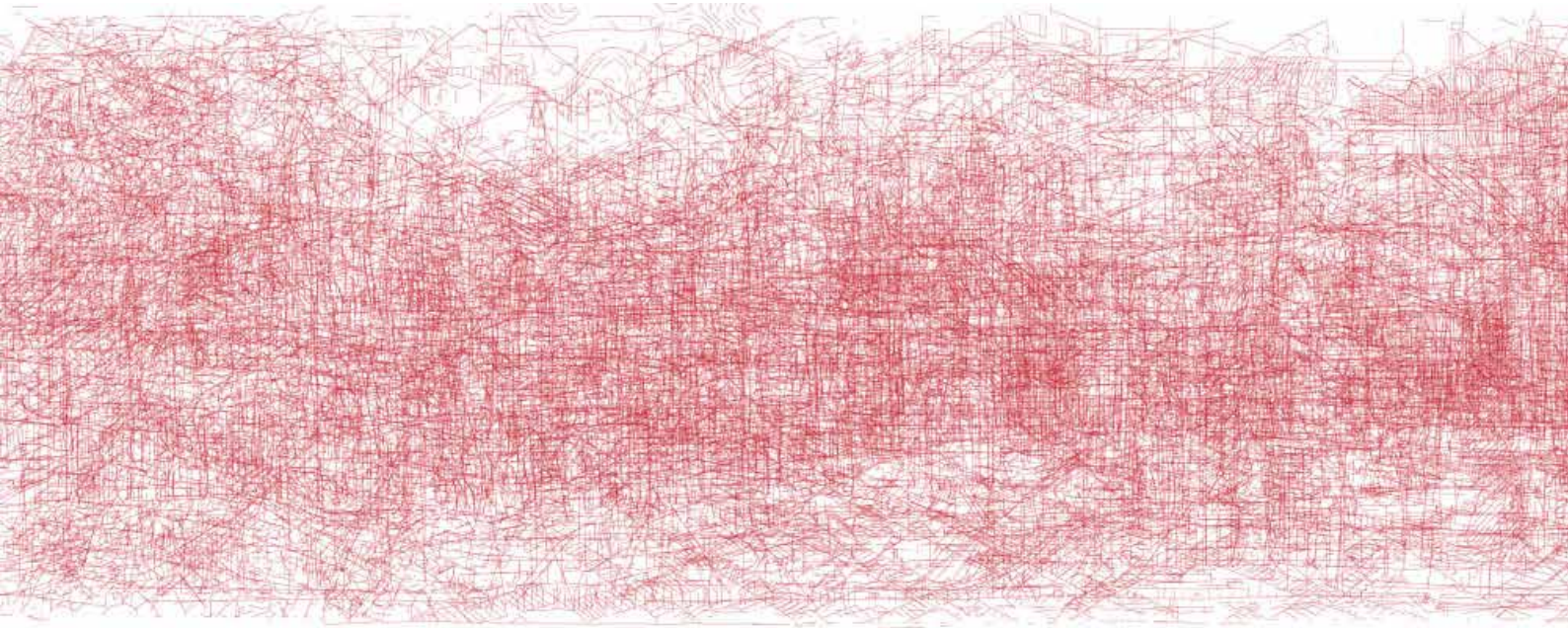


Ilustración vectorial _ Guerrero, E. (2020)

Sección 21

Compuesta a partir los ejercicios de Bermúdez, K.; Estrada, V.; y Castillo, R., participantes de la experiencia.





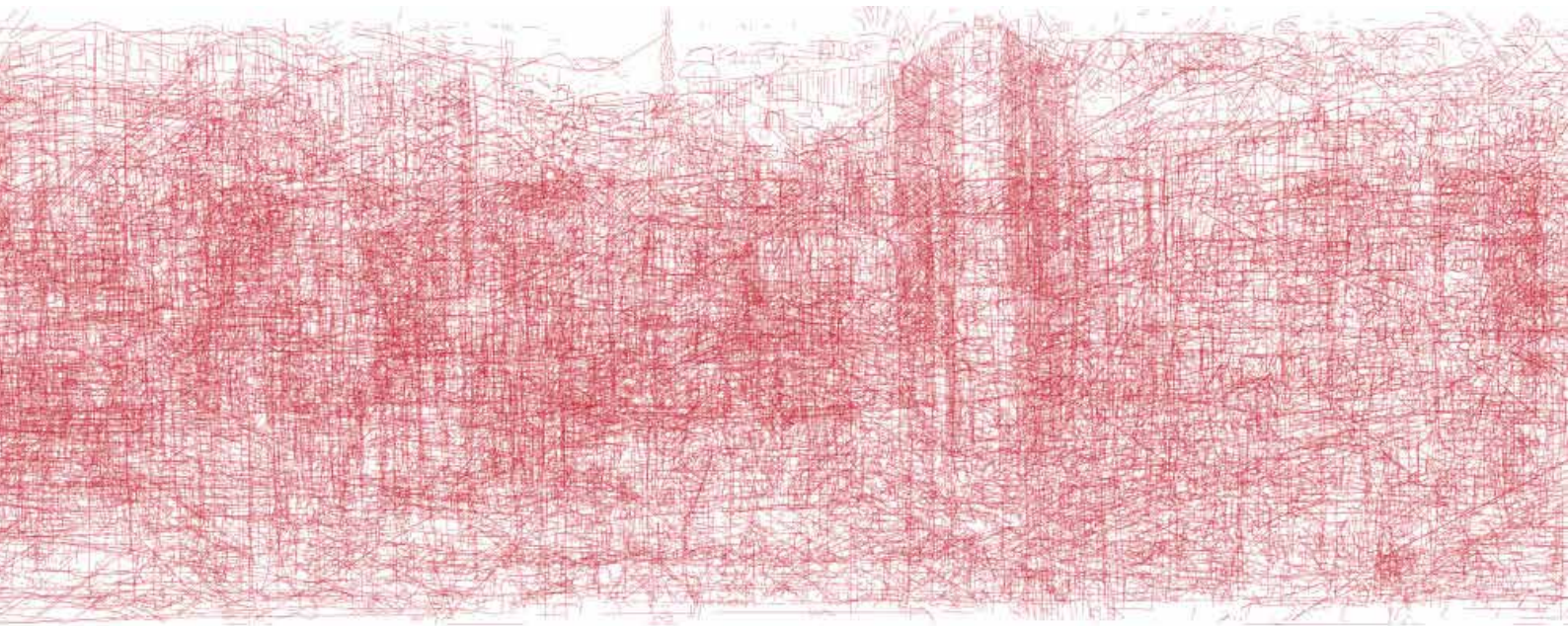
Media Visual _ Guerrero, E. (2020)

Palimpsesto Urbano 3

Compuesta a partir de 21 secciones de la secuencia *Palimpsesto Urbano – Panorámico* (2020).

Fotograma de animación digital .gif, disponible en: <https://www.behance.net/gallery/101949329/palimpsesto-urbano-3>.





Palimpsesto Urbano #4

_ infografía ciudad

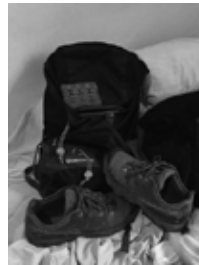
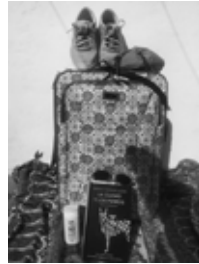
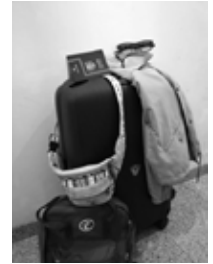
“Si es conveniente que un medio ambiente evoque imágenes ricas y vivida, también es conveniente que estas imágenes sean comunicables y adaptables a nuevas necesidades prácticas y que puedan desarrollarse nuevas agrupaciones, nuevos significados y una nueva poesía.”

(Lynch, 2015)

El viaje: un palimpsesto visual...

La *Acción Artística de Confinamiento en Casa #43*, propuso realizar un poema visual sobre la temática del viaje. Para ello, se indicó a cada participante componer una imagen fotográfica en la que se integraran objetos que se llevarían en una maleta de viaje. “Viajar trae consigo un desplazamiento, un itinerario que puede ser físico o conceptual. Viaja quien se traslada de un lugar a otro pero también viaja quién inmóvil rompe las amarras con su lugar, con su espacio y con su tiempo” (Jiménez, 2012). El objetivo de la acción radicó en la re/construcción de una metáfora visual sobre el viaje como experiencia sensible, iniciada en la memoria del individuo y afectada por la nostalgia, el ansia y el deseo de estar en otro lugar.

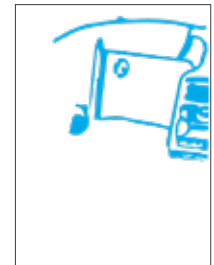
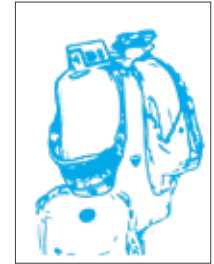
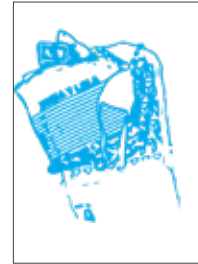
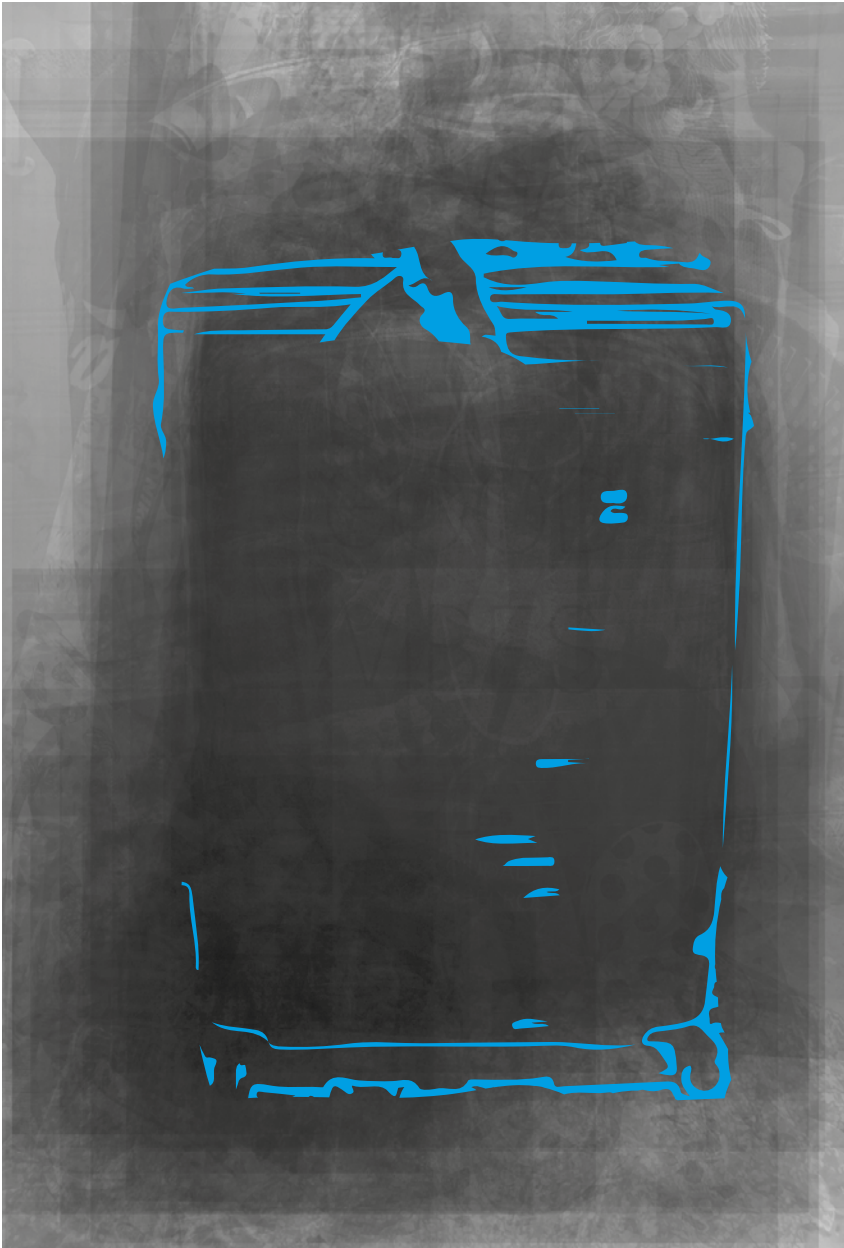
Del total de los poemas visuales recibidos, se seleccionaron 25 registros fotográficos para ser superpuestos y conformar un palimpsesto que re/presenta el rastro de una maleta de viaje. La imagen, además de configurar una huella de posibles desplazamientos, es un contenedor de diferentes capas de información visual/conceptual que permiten reflexionar sobre el alcance de las prácticas artísticas. En este caso, la fotografía como un **instrumento a/r/tográfico** permite el análisis de ciertos datos visuales, construyendo una perspectiva sobre una temática específica. Sin embargo, al tomar esta información y traducirla en vectores gráficos se develan otro tipo de detalles que simplifican y categorizan la información visual de otra manera, constituyendo otra posibilidad de análisis para la creación y educación artística.





Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020). *El viaje, Palimpsesto*

Compuesto a partir de 25 fotografías sobre AACC43 y una Media Visual de los mismos registros fotográficos propuestos por los participantes de la actividad.

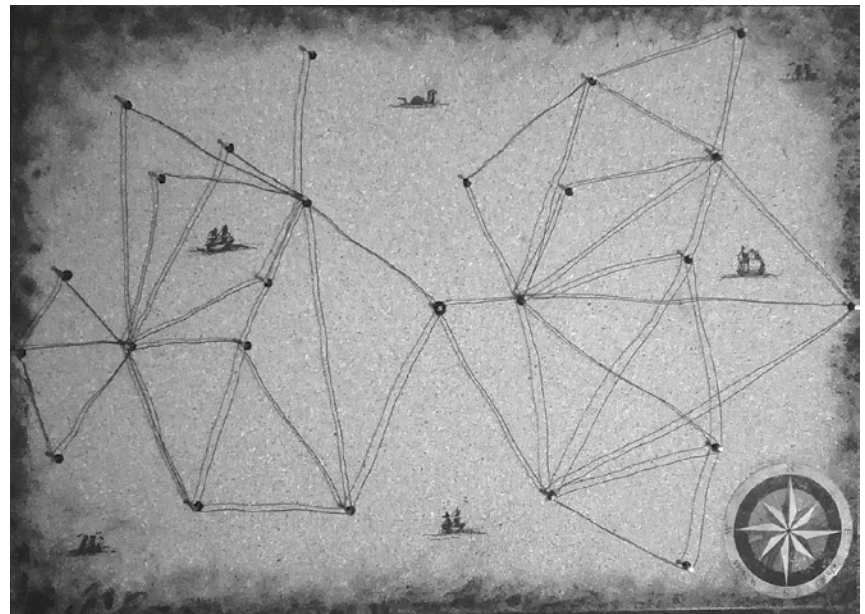
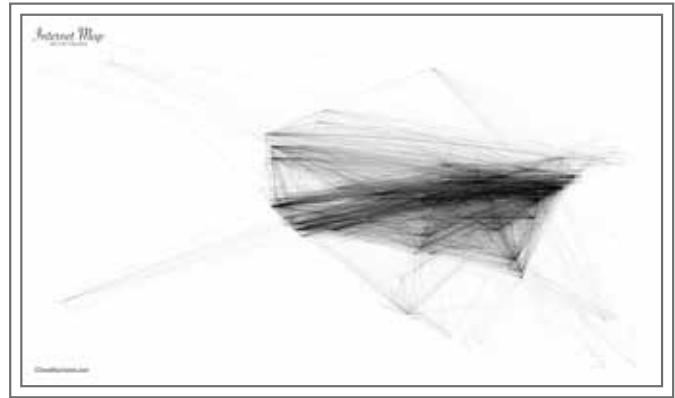
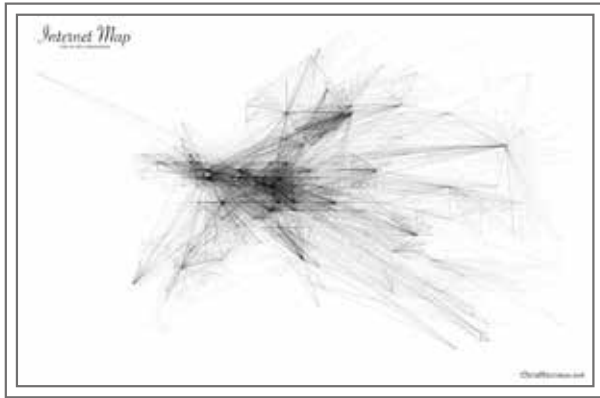


Infografía y ciudad

Algunos **dispositivos visuales** se presentan como un complemento entre re/presentación y exploración de la información. Desde hace varias décadas, los medios impresos transformaron la forma de divulgar sus contenidos para llegar a nuevos lectores que buscaban una lectura rápida y fragmentada, caracterizada por el poder de la imagen (Minervini, 2005). Por su parte, el auge de las nuevas tecnologías ha transformado las maneras de pensar y los modos de vivir la imagen. En este sentido, el impacto del universo gráfico en la visualización de la información, ha permitido que disciplinas como el Diseño abran espacios de formación con el fin de desarrollar destrezas pertinentes para extraer, seleccionar, plantear y ejecutar acciones artísticas, en pro de la comunicación de la información (Cairo, 2009).

Esta migración de lo impreso a lo digital, ha implicado que los medios virtuales establezcan nuevos parámetros para visualizar la información, buscando un equilibrio del contenido entre lo visual y lo textual. Dicha visualización de la información se podría definir “como la representación y presentación de datos e información que explota nuestra capacidad de percepción visual con el fin de ampliar el conocimiento (Alcalde, 2015). Una disposición visual de datos de forma clara y coherente, puede cumplir con funciones específicas como cualquier texto: explicar, simplificar, comparar, explorar, medir, etc., comunicando visualmente cierto conocimiento a un lector.

En este escenario, la infografía comprendida como un instrumento que emplea la iconicidad, la gráfica y el texto, a partir de herramientas análogas y/o digitales para conectar ideas complejas/abstractas con el ecosistema visual, es una opción pertinente para ser explorada en la práctica artística. Este tipo de estructuras gráfico/textuales, además de exponer la información con cierto orden visual, abren una puerta interesante hacia la reflexión



Fotoensayo _Guerrero, E. (2020)

Exploración

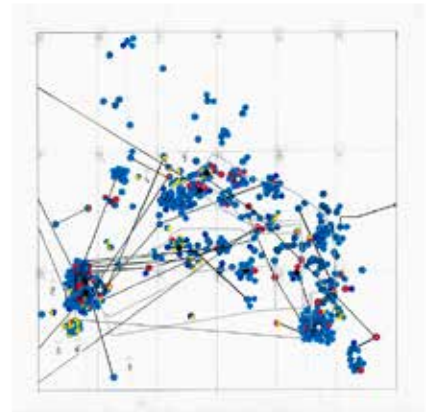
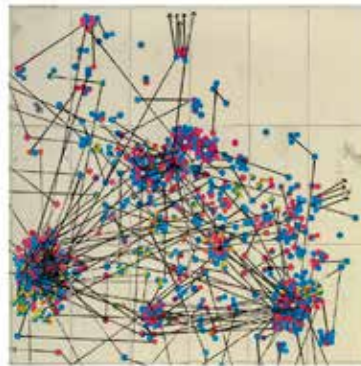
Compuesto a partir de dos citas de *Internet Maps* de Harrison, C. (2007) y la re/presentación cartográfica *Custom* (Sánchez, S., y Villadego, E., 2019).

que provocan las imágenes. Para ejemplificar esta idea, se puede revisar el trabajo investigativo de Chris Harrison sobre *Information Visualizations* (2006-2008) en donde se explora la interacción *Hombre-Computadora* a partir de una serie de láminas infográficas. Estas re/producciones visuales, indagan en varios conjuntos de datos almacenados en la web, como los *Google n-gram corpus*, obteniendo como resultado una serie de composiciones de carácter híbrido/estético entre cálculos matemáticas, estadística, informática, tipografía y diseño.

Desde luego, los dispositivos visuales derivados de la infografía no solo intentan mostrar datos de manera agradable y llamativa con el uso elementos visuales; también generan una estructura coherente que tiene una gramática y una sintaxis específica facilitando la lectura de la información, en donde la imagen es parte de lenguaje empleado (Cairo, 2011). Esto permite que la exploración de este instrumento en la práctica creativa/artística, propicie el planteamiento de estrategias rigurosas para la generación de contenidos visuales comunicando un conocimiento. Trabajado desde el aula, motiva hacia la experimentación tanto del contenido procesual/técnico como del contenido reflexivo/estético, dimensiones que conforman este tipo de dispositivos.

Tradicionalmente la práctica infográfica ha tenido una fuerte conexión con el ejercicio periodístico. De hecho, varios autores coinciden en que una de las primeras infografías corresponde a la publicada por el diario *The Times* en 1806, en la cual se explicaba visualmente un asesinato cometido en una mansión cerca del río Támesis (Peltzer, 2001).

En la era actual, el constante desarrollo de las nuevas tecnologías provoca la circulación de una gran cantidad de datos que navegan de manera in/controlada. Lo que provoca que instrumentos como la infografía, se conviertan en sintetizadores de datos complejos con el fin de re/presentar el espacio



Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020)

Infografía/Experiencia

Compuesto a partir de una Cita Visual de *Ciudad Mental* (Guerrero, 2014), más las citas visuales *Lo vivido y lo sucedido* de J. Serra (1998-2015).

Chengde, Lagos, Hong Kong, Lima, Harbin, Shenyang, Singapore, Ho Chi Minh, Pune, Fimipi, Argel, Braszawle, Lahore, Taipei, Toronto, Bandung

Guadalajara, Sidney, Berlin, Abidjan, Kuala Lumpur, Porto Alegre, Chittagong, Casablanca, Milan, Hyderabad - Caracas

Monteney, Busin, Chengdi, Katowice, Recife, Santiago - Minneapolis

Filadelfia, San Pedro de Rio

●● Yida, Phoenix, Fortaleza, Kiev, Seattle, Ankara, Montreal

Pyeongyang, Melbourne, Atmas, Braszawle

Fludind - Essen, Detroit - Boston - Dallas - Tianjin

Manami, Jarum, Belo, Ahmedabad

Surat, Salvador, Roma, Esuima

●● Bagdad, Riad, Houston, Alaudin

Frankfurt, Atlanta, Medellin

Rajon, Canton, Nish, Barcelona

Ciudad

cotidiano, respondiendo a la necesidad del individuo por comprender todo lo que sucede a su alrededor. De este manera, las fronteras [cada vez más desdibujadas] que existen entre el arte y otras disciplinas como el periodismo, se convierten en un espacio de exploración para lo artístico/creativo.

Bajo esta línea, el trabajo infográfico de Jaime Serra, se ubica en estos límites del arte y la exposición periodística de la información. Aunque destinadas para un sistema comercial de medios, las propuestas visuales de Serra trazan un proceso creativo que vincula aspectos subjetivos de la creación artística: “trabajo muchísimas horas, ... y entonces me voy a dar un paseo. Porque lo que surge cuando estas dando un paseo es un idea. ... Y luego se debe trabajar en esa idea, reflexionar sobre ella, elaborar una narrativa y un discurso” (Serra en *El Mundo*, 2018, 1m55s). Como resultado, el trabajo incluye un tratamiento estético de la información que expande los límites de la práctica artística y genera una estrategia comunicativa sugerente/reflexiva. Muestras de Serra como *Diez historias y un paisaje* (2015) o piezas procesuales como *Mi ciudad* (2016) y *Lo vivido y lo sucedido* (1998-2015), hablan de la infografía como un lenguaje narrativo acertado y construido desde el diseño experimental.

Estas reflexiones versan sobre la observación continúa de rituales cotidianos para establecer patrones visuales que analizan y re/presentan la información, extrayendo significados personales, gestos, memorias y capturas de tiempo. “En muchos casos, el gráfico -estático o interactivo- se sitúa en mejor condición que el texto para explicar la relación entre múltiples elementos dentro de un estado de cosas; para facilitar recorridos no secuenciales, explicaciones que no pueden engarzarse en una narrativa única y lineal” (De Vicente, 2015).

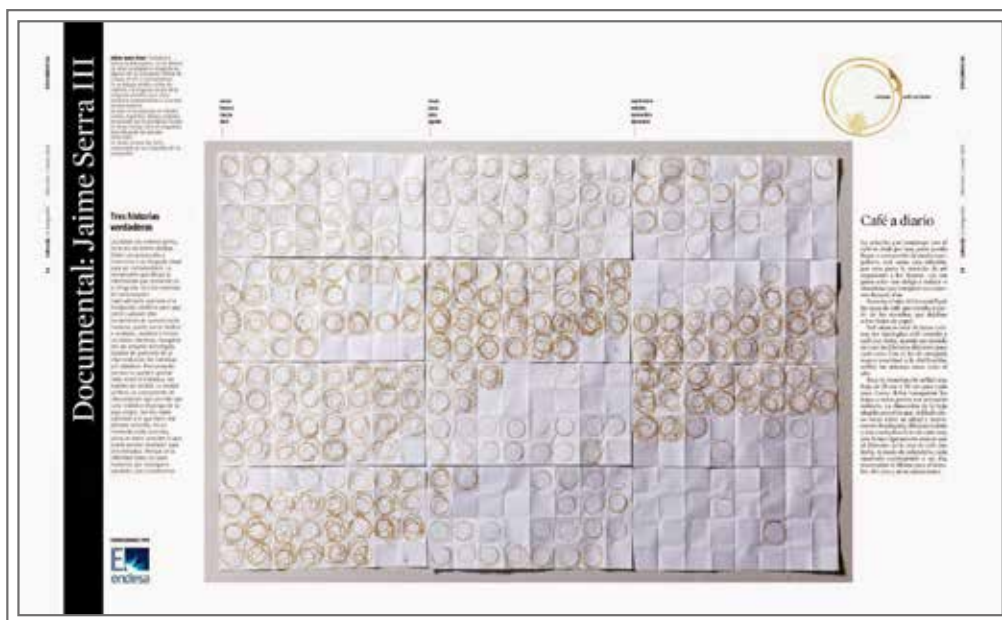
Estas relaciones comunicativas/visuales que supone la infografía periodística, pueden ser desplazadas al escenario de la educación artística. Varios

estudios analizan el aporte de este tipo de instrumentos desde el panorama educativo, referenciándolo como un recurso y herramienta de aprendizaje (Valero, 2009; Albar, 2017). Incluso, el medio editorial encargado del texto educativo, también emplea estos elementos como una forma de re/presentar y organizar los contenidos educativos sobre diferentes áreas del conocimiento. Su adaptación, depende de las necesidades del aprendizaje, de los métodos pedagógicos o de los procesos cognitivos, teniendo en cuenta el tipo de formación (pre-escolar, secundaria, universitaria, ...) (Minervini, 2005; Valero, 2010).

Con este tinte didáctico, la infografía también se puede plantear como una maquinaria constructora de procesos de aprendizaje, centrando su interés en un sujeto/observador consciente en la apropiación del conocimiento y la re/construcción del saber. Esto permite entender las diferentes conexiones estético/académicas del recurso visual y su aplicabilidad en los diferentes contextos culturales/educativos (Reinhardt, 2010).

Así, la incursión de estos dispositivos visuales en diferentes espacios supone un crecimiento exponencial del uso de la imagen para narrar la información y generar conocimiento, constituyendo un híbrido entre el sentido literal del lenguaje escrito y uno más abstracto/estético (Gamonal, 2013), enriqueciendo posibilidades comunicativas, de enseñanza y de la creación artística (ver página siguiente).

Con este enfoque, a continuación se presenta la construcción del **Palimpsesto Urbano #4**, el cual deriva de dos acciones artístico/creativas y que proponen a la infografía como un instrumento a/r/tográfico. El propósito se centra en el pensamiento de la ciudad desde los recorridos urbanos y la re/construcción de la imagen urbana. El desplazamiento ubica a la infografía como un elemento procesual híbrido, que permite re/construir estructuras visuales para comunicar las experiencias sensibles adquiridas en la urbe.



Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020)

Bitácora Infográfica

Compuesto a partir de una Cita Visual de *Café diario* de J. Serra (2013)

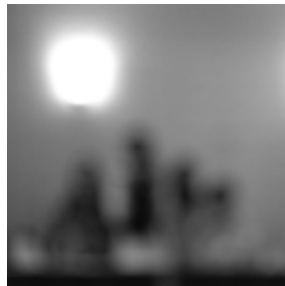
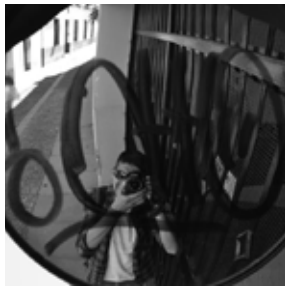
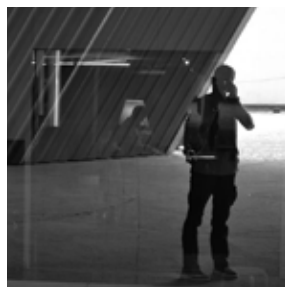
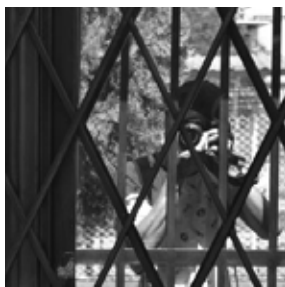
[Adaptación editorial: *Cultura's*. 7 de enero de 2015],

más la Serie Muestra/Infografía *ciudad... reflejo... registro* (Guerrero, 2020).

2013

2017

10 años de la
bitácora infográfica
 10 años de la



7

2018 | 2020

es

ciudad...reflejo...registro

Experiencia 1: Diseño/Recorrido/Infografía

En esta primera actividad, participaron un grupo de 24 estudiantes de la clase de *Diseño de Información* (2020-I)¹⁸, quienes habían alcanzado un nivel intermedio de formación universitaria en relación a la creación gráfica y el diseño visual. El objetivo, puntualizado al inicio del período académico, consistió en el análisis de sus propios desplazamientos urbanos con la finalidad de generar piezas de carácter infográfico. Este resultado se fijó como la entrega final de clase, por lo que los estudiantes trabajaron en ejercicios previos, desarrollando una suerte de destreza visual informativa y trazando vínculos con otros instrumentos de re/presentación gráfico/visual como la *cartografía*.

Las propuestas debían enlazar lenguaje gráfico y textual, teniendo como referencia algunas claves para el desplazamiento urbano: propósito, concepto, memoria y narrativa. Tanto el docente como el investigador que acompañaron el proceso, propusieron al recorrido por la urbe como una forma para interpretar la ciudad. Con respecto al instrumento **infografía** se definió como “una herramienta informativa icónico-verbal, que combina los recursos de la cartografía, la estadística, la esquemática y el dibujo, con la finalidad de observar y comprender, sin interferencias, aquello que no se puede ver a simple vista” (B. Greiff, comunicación personal, 21 de mayo de 2020).

Las propuestas de los estudiantes reflejaron en forma y contenido el propósito planteado. De un lado, se usó iconicidad gráfica, cartografía, diagramación y tipografía como una estructura visual de diseño. Por otro lado, el contenido narrativo reflejó diferentes recorridos urbanos, algunos aludiendo a experiencias alojadas en la memoria y otros hablando sobre su tiempo

¹⁸ La actividad se realizó en la clase de *Diseño de Información* (2020-I), a cargo del profesor Boris Greiff en el programa de Diseño Gráfico, Escuela de Artes y Ciencias de la Comunicación, Corporación Universitaria UNITEC, Bogotá D.C.

en cuarentena debido a la contingencia sanitaria del año 2020. Los propósitos también fueron diversos: desplazamientos al colegio, universidad, mercado o parques, en su mayoría manteniendo como punto de origen la casa; inclusive algunos recorridos analizaron los desplazamientos internos en la vivienda, teniendo en cuenta fracciones de tiempo e interacciones sociales específicas. Además de una descripción cartográfica, las propuestas también analizaron los medios de transporte usados para los desplazamientos. En general, las propuestas conformaron una ciudad diversa, compleja y con un escenario dinámico de relaciones de espacio/tiempo.

Una vez socializadas, el total de las propuestas fue analizado/procesado, identificando puntos en común para re/construir **palimpsestos visuales**. Las cartografías dibujadas en cada infografía se retomaron y se compactaron en la imagen *línea carto/info/gráfica* (Guerrero, 2020), en donde se propone al origen como concepto/punto y a la línea como la conformación de un sintetismo carto/gráfico bastante abstracto, pero que re/construye un trazado colectivo.

Por su parte, la imagen *Poética Urbana* (Guerrero, 2020) propone un sentido narrativo de la experiencia en la ciudad haciendo uso de la iconicidad gráfica. Allí, el factor visual/descriptivo es procesado desde *lugar, propósito* y *autor* de cada infografía, generando una narración poética y una gramática colectiva del recorrido urbano. La estructura narrativa/visual que conforma una secuencia gráfica de cotidianidades urbanas, comprende un espacio específico para cada participante enmarcado entre dos postes íconos de mobiliario urbano. Dichas individualidades se superponen en la imagen palimpsestica *gramática info/gráfica* (Guerrero, 2020) conteniendo las diferentes capas ícono/gráficas de ciudad que se desprenden del trabajo investigativo/creativo en el aula. Los resultados visuales generan un impacto visual, abstrayendo datos, experiencias y narraciones estéticas personales.

RECORRIDO EN LA GRAN LLAMADA

CASA POESIA SILVA
Cl. 12c #3-41

Casa de vida just a minutos

Cuentas especiales librería.

Otros servicios: redacción y más.

La casa Nacional

La Casa que es un lugar de lecturas y año a año

Un área de 41.000 m² a piano, 2 sótanos.

Cuenta con más de 2.000.000 de ejemplares

B. LUIS ANGEL ARANGO
Cl. 11 #4-14

Es la biblioteca pública más importante del país una de las más visitadas del mundo, con cerca de 5.000 visitantes diarios.

Actividades

Desarrolla una intensa actividad cultural que incluye conciertos, exposiciones, conferencias talleres y seminarios. Como biblioteca tiene un vocación múltiple: es a la vez biblioteca pública biblioteca patrimonial y biblioteca de investigación

MUSEO BOTERO
Cl. 11 #4-41

El Botero, familia Banco para ac

El: Regala propia colección

Est. Las Aguias

De un lugar a otro

1220 1220f
610 mts 360f

Casa Poesia Silva

tomar para ir algo colegio
nas veces me voy con n

APAGAR TU ALARMA Y LEVANTARTE

DESAYUNAR, LA COMIDA MÁS IMPORTANTE

Una ruta

le les mostrara un trayecto
listicas de que camino me
bien se les dira los benefici

de personas que se encuentran en el

tipos de personas se encuentran cuando el camino de la autopista norte

tipos de personas se encuentran cuando el camino Av. Suba

esta zona se encuentra gente de muy buena educación pero también se logra encontrar gente de bajos recursos o habitantes de calle.

esta zona de la ciudad se encuentra mucha gente de estabilidad económica media y demasiada gente de bajos recursos pidiendo limosna.

la autopista norte suelen encontrar todo tipo de personas pero voy en bicicleta.

en bicicleta se es más propenso a encontrar gente transcurriendo por las calles.

¡CUÁLES ALIMENTOS PUDE COMER

NO RECOMENDADO CON MIEDO

¿ESQUE MANTENGIEN PERROS EN CUARENTENA?

¿TIENE PERROS EN CASA? ¿NADA, TIENE SOBREPESO?

la correa a tu perro

no roce superficies rugosas de parques, plazas con otros perros a dos metros de distancia

si puedes limpiar de tu perro en agua y jabón, si no, qué anti-bactericida limpiar a tu perro, pero ten cuidado y

SILLA DE EMPUJE VERTICAL

DESARROLLO DE LA MUSCULATURA DE LOS MIEMBROS SUPERIORES: PECHO, HOMBROS Y ESPALDA

MAQUINA DE REMO

FORTALECE LA MUSCULATURA DE LOS BRAZOS, PIERNAS, CINTURA, ESPALDA, ABDOMEN Y PECHO

VIAJE EN

Una de las grandes dificultades se ha convertido en una comparación de precios para la universidad en la

41 Viajar

Requisitos para

- Mayor de 18 años
- Licencia de conducción
- Seguro SOAT
- Utilizar casco certificado
- Luces de la moto prendidas al momento de viajar
- Utilizar chaleco reflectante en la noche

Las tres mejores motos para viajar cómodamente

- Suzuki V-Strom
- BMW R 1250
- Ducati Multistrada

Rutina en la

Es muy importante tener en cuenta los pasos a seguir para llegar temprano a la universidad.

Serie Muestra _ Guerrero, E. (2020). **Procesos infográficos...**

Compuesto a partir de 12 secciones infográficas propuestas por estudiantes de la clase de *Diseños de la información* (UNITEC, 2020).

MI CITY

nuchas ventajas, era yo uno
solía transitar dos camin
casa y la universidad.

En la ruta 2 hay más de 45
semáforos.



En la ruta 1 hay más de 25
semáforos.



Bogotá cuenta
con 540 km de
ciclorutas,
la red más
extensa de
América Latina.



po
sán.

hace más del
idades de
ue cardíaco.

ULEVAR A ERUDICIÓN

llevar por la vasta historia
culturas que respira nuestra
liza el siguiente recorrido que
de Bolívar atravesando la si
na pasando por varios punt
finalizando así en el parque

as de recorrido en tiempos



Transit Autobús Caminando

- CINE TONALA
- MUSEOS
- EDIFICIOS EMBLEMÁTICOS
- PLANETARIO

cuarda, en el
corrido a ple
drás apreciar
las diferentes
mas de arte y
cultura.

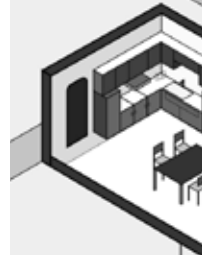
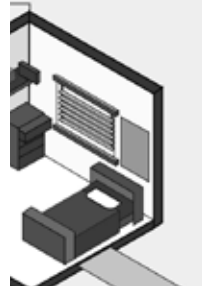
GAZA DE BOLÍVAR



BITÁCORA DÍA 67

propuesta es repre
ta cuarentena y defi

ción Estoy aquí al
al organizar n
y nuevament
me voy a don



Preparo mi d
mi almuerzo,
veces al día
ceño justo



HORARIO DE SURTIMAX
LUNES A SABADO:
07:00AM - 21:00PM
DOMINGO:
08:00AM - 20:00PM

ELEMENTOS QUE L

BOLSA
ECOLOGICA



TELEFONO
CELULAR

ormalmente suelo gast



6 YOG
DE SA
FRESA



4 PON
CON R
DE FR



ortido su
nito con actividades
un disco rayado.
ilir a hacer compras:



¿recomiendo?



Utilizar correa y/o
tapaabrazos

Utilizar guantes

Ropa que cubra
las extremidades

EN LA CALLE

ISLA

En esta cuaren
en toda una ex
pirata los días
con los residuo
deponerlos al
cuantos metro

Reproduciré lo
interior de mi c
basura.

CANTIDAD DE VECES ME DIRIJO A LOS DIFERENTES LUGARES DE LA ISLA

- 4 veces en el día
- 2 veces en el día
- 3 veces en el día
- 2 veces en el día
- 1 vez en el día
- 2 veces en el día

¿HAY MIEMBROS A LA CALLE MÁS

Según una encuesta
personas concuerda
casas más de 3 veces

Media visual _ Guerrero, E. (2020)

Línea carto/info/gráfica

Compuesta a partir de 24 recorridos urbanos en Bogotá, trazados por los estudiantes para sus propuestas infográficas de ciudad, *Diseños de la información* (UNITEC, 2020).

Punto en común = Inicio del recorrido.





A day in the life of a bench



Elian

Estefany

Gabriela

Luisa

Yaneth

Julian

Pablo

Camila

Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020)

Narraciones

Compuesto a partir de la cita visual *A day in the life of a bench* de M. Degtyarev (2012) y el Palimpsesto *Poética Urbana* (Guerrero, 2020) derivado de 24 infografías propuestas por los participantes de la clase *Diseños de información* (UNITEC, 2020).



Andrés

Angie

Cristhian

Daniel



María

Natalia

Rafael

Naz



Felipe

Valentina

Isabel

Carolina

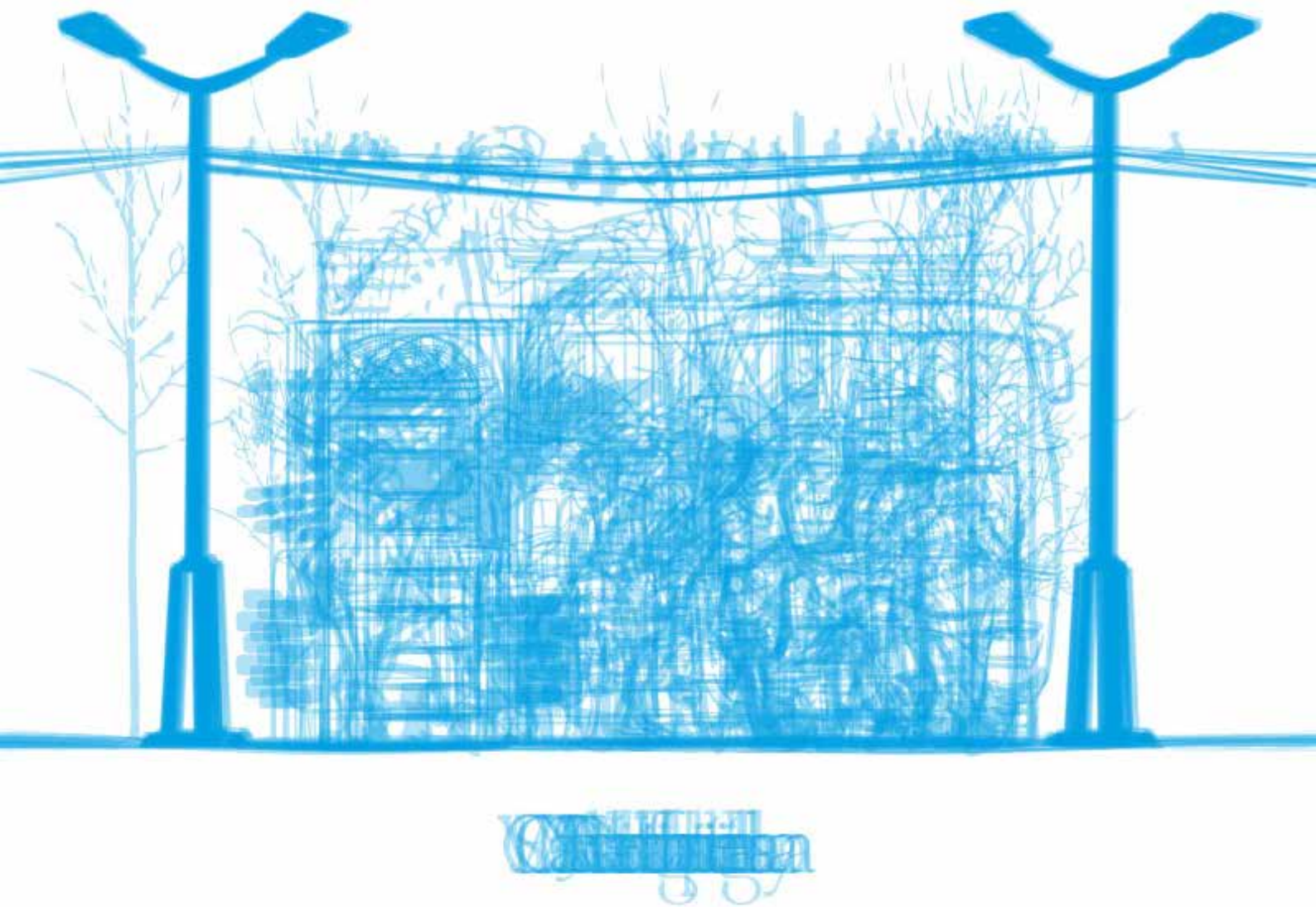


Santiago

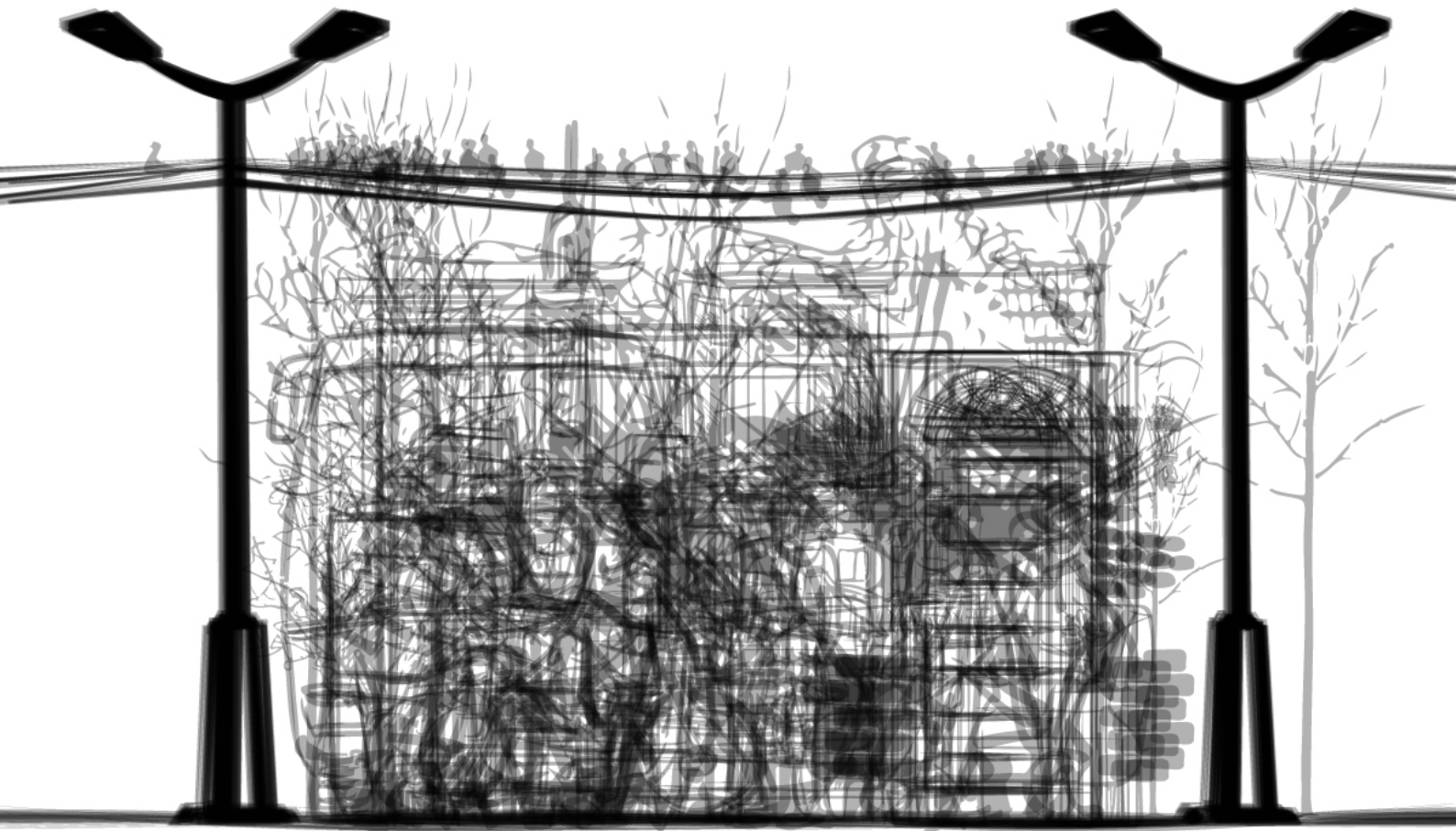
Diana

Elvira

Yoshua



Media Visual _ Guerrero, E. (2020). **Gramática info/gráfica _ Cyan / Negro**
Compuesta a partir de 24 secciones iconográficas de ciudad derivadas de las infografías propuestas por estudiantes.



THE FUTURE OF
PUBLIC SPACE

Experiencia 2: ciudad _ dibujo _ texto

La segunda actividad que conforma el **Palimpsesto Urbano #4**, procede de las *Acciones Artísticas de Confinamiento en Casa* propuestas entre marzo-abril 2020. Tomando como referente la obra *Rijksmuseum* (2014) de Jan Rothuizen, en la que se describe una parte de la ciudad de Amsterdam a través del texto y el dibujo, la AACCC16 propuso una exploración de lugares urbanos alojados en la memoria para traducirlos a dibujos y complementarlos con anotaciones personales de observaciones y/o sucesos experienciales durante el desplazamiento urbano.

En esta actividad participaron estudiantes de los talleres de *dibujo e ilustración* del programa de diseño gráfico (2020-1)¹⁹, así como algunos caminantes urbanos cercanos al investigador, quienes aportaron un conjunto de 28 composiciones ilustrativas relacionadas con la temática. Las propuestas esquematizaron la arquitectura del espacio urbano, en algunos casos mediante el trazo en línea simple y en otros recurriendo al color y a la acuarela para definir ciertas volumetrías. Guiados por el referente, los participantes añadieron al dibujo anotaciones manuscritas, complementando la re/definición del espacio y narrando instantes estéticos de un tiempo vivido.

Este material fue analizado y procesado para generar *Info/Grafía Ciudad* (Guerrero, 2020), la cual condensa la experiencia estética del recorrido en una imagen y compacta gráficamente diferentes datos experienciales. Para ello, se estudió cada composición visual y se extrajo un ícono gráfico a través de herramientas digitales para dibujo vectorial. Las anotaciones manuscritas se re/escribieron para conformar una especie de estadística a

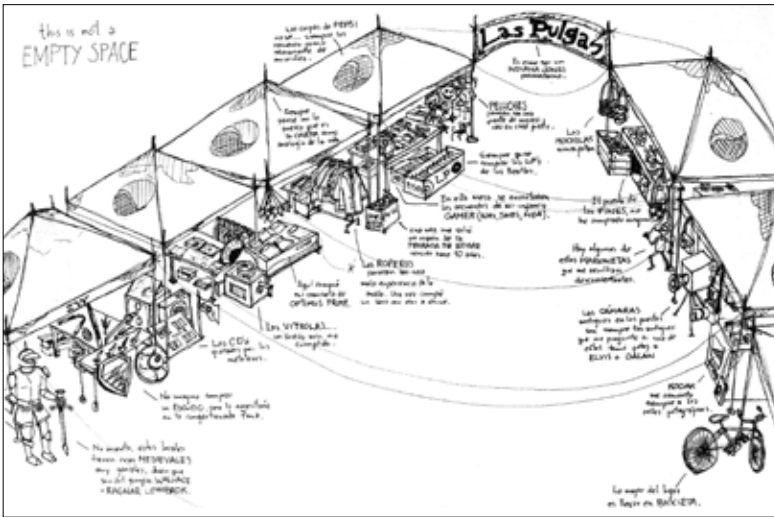
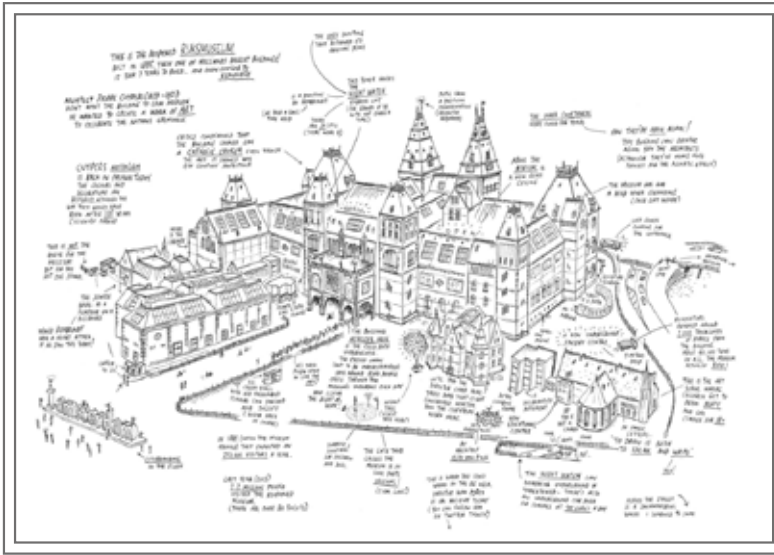
¹⁹ La actividad se realizó en la clase de *Dibujo I, Ilustración I, Electiva III* (2020-1), a cargo del profesor Marcelo Meléndez en el programa de Diseño Gráfico, Escuela de Artes y Ciencias de la Comunicación, Corporación Universitaria UNITEC, Bogotá D.C.

manera de gráfico de barras. De manera similar a otras piezas que hacen parte de esta Investigación, se vincula el nombre del autor identificando el aporte individual que luego es superpuesto para generar una estructura gráfica colectiva.

Con la misma información, se genera *Ciudad_#16* (Guerrero, 2020). La composición es seccionada en tres espacios, ubicando el ícono y el nombre de cada autor, según la cantidad de caracteres textuales que había en cada composición. La abstracción vectorial cartográfica usada como fondo, permite identificar una suerte de islas o territorios en los que se ubican aleatoriamente los elementos iconográficos. En su conjunto la pieza re/construye la descripción imaginaria del espacio urbano de los participantes. Estas imágenes resultado, proponen una estructura de palimpsesto para la temática ciudad, haciendo uso de la infografía como un instrumento a/r/tográfico dentro de la creación artística.

Finalmente la iconicidad gráfica seleccionada desde cada propuesta conforma la imagen *ícono graph urbano* (Guerrero, 2020), en la cual se superponen los gráficos vectoriales obtenidos con herramientas digitales y que conservan la estructura de palimpsesto, que habla tanto del recorrido urbano como de la concepción del espacio ciudad.

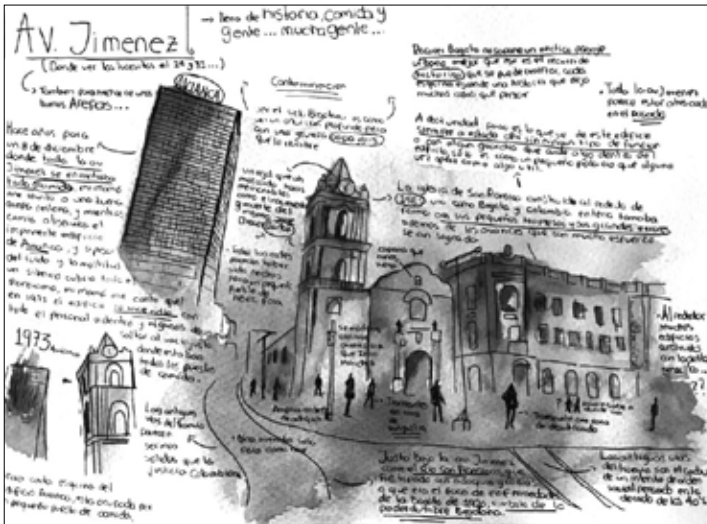
Las conclusiones de este **Palimpsesto Visual**, se identifican tanto en el proceso creativo como en los resultados visuales. Esta acción se configura como un intento por descifrar y desplegar la práctica a/r/tográfica. Desde luego, el contenido visual muestra las diferentes posibilidades que alberga la re/construcción de la imagen a nivel estético, definiendo estrategias contundentes y favorables para crear, investigar y enseñar, en este caso remitiendo a la generación de piezas infográficas. A nivel urbano, las piezas re/construyen lugares y memorias señalando la multiplicidad de la ciudad y las diferentes posibilidades para seguir usándola como materia de trabajo. ♦



Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020)

Urbano y cotidiano 1

Compuesto a partir de la Cita Visual *The Soft Atlas of Amsterdam*, Rijksmuseum (Rothuizen, 2014) más 5 propuestas para AACC16 (2020) de Camargo, D.; Estrada, V.; Ortega, G.; Baron, J.; Castillo, R.

















Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020)

Urbano y cotidiano 2

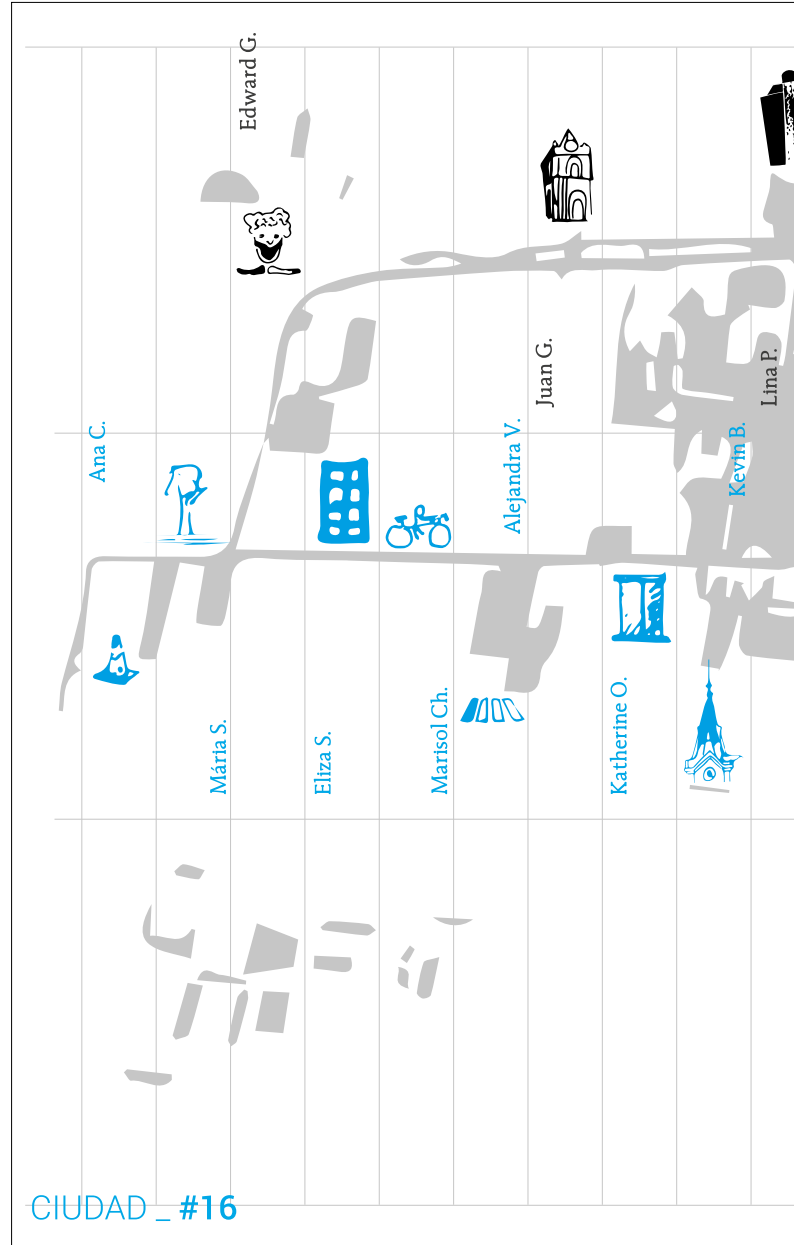
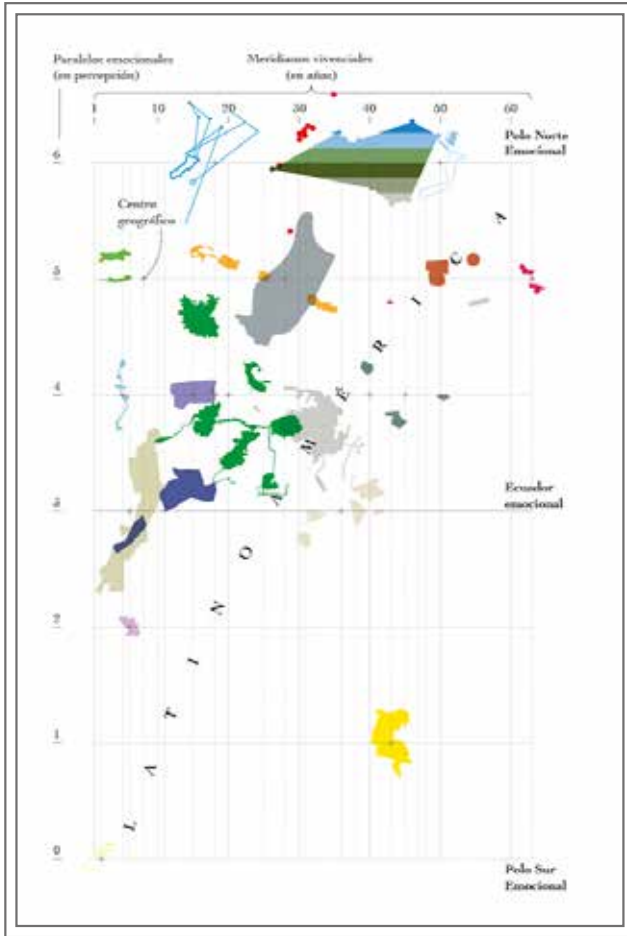
Fotoensayo compuesto por una Cita Visual del proyecto *Hola Holanda Bogotá* de J. Rothuizen (2016), más 5 propuestas para AACC16 (2020) de González, J.; Ortiz, K.; Wagner, L.; Hernández, M.; Sotelo, T.

INFO/GRAFÍA • CIUDAD

<p>seceda Ministerio de Hacienda y Crédito Público. Este organismo es el encargado de emitir los impuestos y administrar el presupuesto de la Nación. Su sede se encuentra en el Centro de la Ciudad de Bogotá, en la carrera 14 de Agosto, número 10-10. El jefe de la institución es el ministro de Hacienda y Crédito Público, quien es elegido por el Congreso de la Nación.</p>		<p>El Ministerio de Educación Nacional es el encargado de administrar el sistema educativo de Colombia. Su sede se encuentra en el Centro de la Ciudad de Bogotá, en la carrera 14 de Agosto, número 10-10. El jefe de la institución es el ministro de Educación Nacional, quien es elegido por el Congreso de la Nación.</p>		<p>El Ministerio de Salud es el encargado de administrar el sistema de salud de Colombia. Su sede se encuentra en el Centro de la Ciudad de Bogotá, en la carrera 14 de Agosto, número 10-10. El jefe de la institución es el ministro de Salud, quien es elegido por el Congreso de la Nación.</p>		<p>El Ministerio de Justicia es el encargado de administrar el sistema judicial de Colombia. Su sede se encuentra en el Centro de la Ciudad de Bogotá, en la carrera 14 de Agosto, número 10-10. El jefe de la institución es el ministro de Justicia, quien es elegido por el Congreso de la Nación.</p>		<p>El Ministerio de Trabajo es el encargado de administrar el sistema de trabajo de Colombia. Su sede se encuentra en el Centro de la Ciudad de Bogotá, en la carrera 14 de Agosto, número 10-10. El jefe de la institución es el ministro de Trabajo, quien es elegido por el Congreso de la Nación.</p>		<p>El Ministerio de Transporte es el encargado de administrar el sistema de transporte de Colombia. Su sede se encuentra en el Centro de la Ciudad de Bogotá, en la carrera 14 de Agosto, número 10-10. El jefe de la institución es el ministro de Transporte, quien es elegido por el Congreso de la Nación.</p>		<p>El Ministerio de Ambiente es el encargado de administrar el sistema de ambiente de Colombia. Su sede se encuentra en el Centro de la Ciudad de Bogotá, en la carrera 14 de Agosto, número 10-10. El jefe de la institución es el ministro de Ambiente, quien es elegido por el Congreso de la Nación.</p>		<p>El Ministerio de Cultura es el encargado de administrar el sistema de cultura de Colombia. Su sede se encuentra en el Centro de la Ciudad de Bogotá, en la carrera 14 de Agosto, número 10-10. El jefe de la institución es el ministro de Cultura, quien es elegido por el Congreso de la Nación.</p>		<p>El Ministerio de Energía es el encargado de administrar el sistema de energía de Colombia. Su sede se encuentra en el Centro de la Ciudad de Bogotá, en la carrera 14 de Agosto, número 10-10. El jefe de la institución es el ministro de Energía, quien es elegido por el Congreso de la Nación.</p>		<p>El Ministerio de Vivienda es el encargado de administrar el sistema de vivienda de Colombia. Su sede se encuentra en el Centro de la Ciudad de Bogotá, en la carrera 14 de Agosto, número 10-10. El jefe de la institución es el ministro de Vivienda, quien es elegido por el Congreso de la Nación.</p>		<p>El Ministerio de Protección Social es el encargado de administrar el sistema de protección social de Colombia. Su sede se encuentra en el Centro de la Ciudad de Bogotá, en la carrera 14 de Agosto, número 10-10. El jefe de la institución es el ministro de Protección Social, quien es elegido por el Congreso de la Nación.</p>		<p>El Ministerio de Agrario es el encargado de administrar el sistema de agrario de Colombia. Su sede se encuentra en el Centro de la Ciudad de Bogotá, en la carrera 14 de Agosto, número 10-10. El jefe de la institución es el ministro de Agrario, quien es elegido por el Congreso de la Nación.</p>		<p>El Ministerio de Pesca es el encargado de administrar el sistema de pesca de Colombia. Su sede se encuentra en el Centro de la Ciudad de Bogotá, en la carrera 14 de Agosto, número 10-10. El jefe de la institución es el ministro de Pesca, quien es elegido por el Congreso de la Nación.</p>		<p>El Ministerio de Turismo es el encargado de administrar el sistema de turismo de Colombia. Su sede se encuentra en el Centro de la Ciudad de Bogotá, en la carrera 14 de Agosto, número 10-10. El jefe de la institución es el ministro de Turismo, quien es elegido por el Congreso de la Nación.</p>		<p>El Ministerio de Deportes es el encargado de administrar el sistema de deportes de Colombia. Su sede se encuentra en el Centro de la Ciudad de Bogotá, en la carrera 14 de Agosto, número 10-10. El jefe de la institución es el ministro de Deportes, quien es elegido por el Congreso de la Nación.</p>
--	---	--	---	---	---	---	---	---	---	--	---	--	---	---	---	---	--	--	---	---	--	---	---	---	---	---	---	--

Infografía _ Guerrero, E. (2020). **Info/Grafía Ciudad.**

Compuesta a partir de las 28 propuestas recibidas para AACC16 (2020) realizadas por los participantes de la experiencia.



Fotoensayo _ Guerrero, E. (2020)

Ciudad #16

Compuesto por la Cita Visual "Mi ciudad",
 Mapa Vivencial de América Latina (Serra, 2016),
 más la infografía/cartografía Ciudad _ #16 (Guerrero, 2020).

Natalia Q.



Nicolás G.



Gabriela O.



María H.



Tania S.

Valentina E.



Andrés P.



Douglas A.



Jaider B.

Jhon J.



Juan B.



Katherine C.



Lesly W.



Nicolás S.



David C.



Karla V.

Mabel G.



Ricardo C.





IKO



Media Visual _ Guerrero, E. (2020)

Ícono graph urbano, Palimpsesto

Compuesta a partir de los iconos gráficos de la *infografía/palimpsesto_cotidiano 16* (2020) y por los nombres de los participantes de la experiencia.



Fotografía independiente _ Guerrero, E. (2017)
Montevideo | Uruguay [003]

Conclusiones

Las preguntas desde las cuales se ha construido esta investigación, han procurado mostrar una serie de estrategias para explorar la temática de **ciudad** en el contexto de la Educación Artística y la Práctica Creativa. En las dos partes en las que se ha diseccionado este documento [teórica – empírica], se ha usado de forma pertinente una metodología de Investigación Basada en Artes Visuales, tocando elementos de lo a/r/tográfico para dar cuenta de la simultaneidad de los procesos **artísticos/investigativos/educativos** que ocurren durante la creación visual.

De este modo, el desplazamiento por las temáticas que delimitan la investigación ha mantenido una relación argumentativa entre reflexiones teóricas y propuestas visuales, flexibilizando el análisis y dando la oportunidad al lector para generar nuevas conexiones estéticas.

Esta serie de conexiones no sería posible, si no se entendiese a la **imagen** como el epicentro en la construcción del conocimiento. Sin duda, el vínculo que genera la experiencia estética con la imagen urbana es tan fuerte, que puede ser aprovechado en el entorno educativo y potencializado durante la creación artística.

Una clave esencial en esta Investigación, ha sido el análisis sobre el Proceso Editorial, que como un referente afectivo que detona la indagación, se ha

desplazado como un táctica efectiva para comprender y propiciar nuevas maneras de creación. Así, el Proceso Editorial, se ha constituido en una manera de cuestionar el **proceso creativo** y su implicación en la re/construcción sociocultural a partir de la práctica artística. Como metodología, ha sido compartida con los participantes de cada una de la experiencias empíricas, tratando de generar conciencia en los propios procesos de producción visual, que vistos de otra manera, pueden ser métodos para cuestionar el mundo en general.

Por su parte, la ciudad siendo la temática de estudio, ha ofrecido diferentes posibilidades tanto conceptuales como creativas. Al constituirse en un espacio diverso, conecta con la experiencia, la memoria y la creación. Por esta razón, en la primera parte de la Investigación, la ciudad ha sido entendida como un espacio mental, considerando que los acontecimientos que allí ocurren conforman un texto que es leído por el transeúnte urbano. En los **Palimpsestos Urbanos**, los cuales conforman la segunda parte de la investigación, la ciudad intenta ser condensada en diferentes dispositivos visuales, manteniendo las capas de sentido que han re/construido cada uno de los participantes.

Desde otro ángulo, el **recorrido urbano** como una herramienta activa de la cotidianidad sigue actuando como la principal forma de acercarse a la Ciudad para descubrirla. El re/conocimiento de los desplazamientos propios ha permitido conectar la experiencia íntima de lo urbano con los procesos creativos, dando origen a nuevas propuestas visuales y haciendo uso de diferentes instrumentos de re/presentación artística.

Se puede decir que estas claves han mantenido un carácter rizomático durante todo el cuerpo de la Investigación, desplazándose alrededor de los tres ámbitos sobre los que se desplaza el estudio [educativo, investigativo, artístico] y generando nuevos puntos de contacto.

Sobre lo educativo

En esta investigación, el pensamiento de ciudad propiciado desde la conciencia del recorrido urbano permitió establecer una cercanía con el concepto propio y la interpretación personal. La experiencia estética, siendo uno de los propósitos de la Educación Artística, permite re/construir en este caso el espacio urbano, primero de manera individual y luego de manera colectiva. Las afectaciones que ocurren pueden ser llevadas a los escenarios educativos con el fin de observar, analizar y discutir las temáticas sociales y culturales que involucran el ser y hacer del habitante.

En este escenario, *Palimpsesto Urbano*, propuso una estrategia para enseñar ciudad vinculando la disciplina del diseño con la creación visual. Para ello, el proceso editorial se usó como una metodología tanto para explicar la temática en los talleres/laboratorios de aula, como para sugerir y comprender el desarrollo de los ejercicios creativos. Esta estrategia permitió contar con diferente información de carácter narrativo y visual que fue debatida en los diferentes grupos de participantes, primero de manera presencial y posteriormente de manera virtual. Este análisis de la imagen urbana, permitió que los participantes observaran a conciencia sus propios métodos de creación visual, con el fin de generar procesos artísticos en los que pudieran modelar una visión y re/construcción de la concepción urbana. Los resultados, ahora comprendidos como **Perspectivas de Ciudad**, hablan de las formas de comprender el entorno humano de la urbe y asumirse en él.

Por fortuna, esta investigación contó con diferentes grupos de participantes conformados en gran parte por estudiantes de diseño, pero también por estudiantes de otras especialidades, así como por caminantes urbanos voluntarios. Esta variedad plasmada en la multiplicidad de los dispositivos visuales generados, amplía el panorama de acción sobre las temáticas de ciudad vinculadas a la creación artística.

El enfoque, muestra la posibilidad de la práctica educativa artística para denunciar, proponer, reflexionar, manifestar, etc., las diferentes problemáticas que se presentan en la sociedad contemporánea de una manera crítica.

Finalmente, al proponer un método basado en la experiencia del participante y su conexión con lo artístico para acercarse a la generación del conocimiento, esta Investigación se constituye en un aporte interesante para los procesos educativos que involucran las disciplinas creativas. La exploración sobre la imagen urbana y los contenidos visuales, ha propiciado en los mimos instrumentos creativos, nuevas oportunidades para analizar los fenómenos socioculturales y re/crear desde el aula/laboratorio tanto el entorno urbano como otros espacios de indagación.

Sobre lo investigativo

La principal estrategia metodológica en esta investigación ha sido situarse en el campo de la Investigación Educativa Basada en las Artes, traduciendo la información recibida en resultados artísticos. Sin duda al tratar una temática que involucra la creación visual y el diseño, se requiere de métodos no tradicionales para generar una reflexión en torno al conocimiento. Desde lo a/r/tográfico, la investigación ha permitido que el investigador y los participantes se acerquen a una indagación sobre sus propios procesos de creación y sobre como detonar nuevos métodos y estrategias para asumir la generación de dispositivos visuales.

En este panorama, el **Proceso Editorial**, asumido conscientemente como un método creativo y desplazado hacia un proceso de pensamiento, desglosa en sus tres etapas [*trazado / composición / perspectiva*] la posibilidad de categorizar y ubicar tanto conceptos como espacios de trabajo. En este sentido se convierte en una herramienta que propone el fortalecimiento del

acto creativo enfocado en la práctica educativa/artística con un contenido reflexivo. Desde lo investigativo, el Proceso Editorial afianza la conexión entre práctica y pensamiento, sustentando en los nuevos artefactos visuales la generación del conocimiento y soportado desde la rigurosidad creativa.

Por su parte, la ciudad siendo un entorno cotidiano y diverso, permite generar ciertas reflexiones que conciernen al individuo de manera singular, reconociendo en sus acciones creativas nuevas maneras de apropiarse del espacio y de tratar problemáticas socioculturales.

El debate de estos planteamientos en un entorno educativo, favorece el hallazgo de nuevas interpretaciones, construyendo vínculos estéticos entre pensamiento y memoria. El análisis de las dinámicas urbanas enlazadas con la práctica artística, re/conoce en disciplinas creativas como el diseño, un aporte indispensable en la ciudad contemporánea, pues estas prácticas fortalecen la re/construcción social de la comunidad, comunicando de manera crítica y novedosa, las diferentes problemáticas que afectan los escenarios cotidianos.

Para ello, a la estrategia investigativa se suman diferentes instrumentos de re/presentación visual que se trabajan en el ambiente del diseño, identificando en ellos diferentes características estéticas que aportan desde lo experimental y se vinculan con la creación visual. Durante los procesos de creación, estas características se hacen evidentes, fortaleciendo la dimensión conceptual y analítica de los fenómenos estudiados. Desde luego, esta investigación también re/conoce en el **Recorrido Urbano** un instrumento eficaz para experimentar la ciudad. Derivado de otras experiencias artísticas, el Recorrido Urbano se mantiene como el principal referente para identificar datos e información, tanto experiencial como visual, generando un conocimiento que enlaza las artes y la ciudad en el mismo escenario.

Sobre lo artístico

Tanto la Investigación Educativa Basada en las Artes como la a/r/to-grafía, permiten ubicar en un mismo nivel la práctica artista con la educativa y la investigativa. En ese sentido, esta investigación reconoce la importancia del proceso creativo como un método eficaz para argumentar la producción visual indagándolo tanto en lo conceptual como en lo técnico. La estrategia ha explorado en el Proceso Editorial, trabajado por el docente/investigador, un referente de dichos métodos con la finalidad de hacer conciencia sobre las maneras posibles para formular actos creativos. En este escenario, el resultado del proceso, comprendido como una manifestación artística compleja, contiene una profunda reflexión sobre las dinámicas urbanas, detonando una serie de interpretaciones sobre los componentes de ciudad.

Desde lo creativo, cada uno de los *Palimpsestos Urbanos* hace uso de instrumentos de re/presentación [dibujo, fotografía, cartografía, infografía] favoreciendo la producción visual. Las manifestaciones artísticas realizadas por cada uno de los participantes y traducidas en dispositivos visuales, han sido llevadas a herramientas de graficación digital con el fin de condensar en nuevas re/construcciones visuales las diferentes capas de la lectura individual de ciudad.

Estas nuevas propuestas, tocan el ambiente disciplinar del diseño pero también involucran de manera interdisciplinar a otras áreas del conocimiento, constituyendo en los dispositivos visuales una fuente de generación de ideas a partir de lo artístico. De esta manera, tanto el proceso reflexivo/investigativo como el proceso artístico/creativo, dan cuenta de la complejidad de la experiencia estética, en este caso captada desde el recorrido urbano. Este encuentro es el detonante principal, que motiva la acción creadora y la reflexión artística sobre el contexto urbano.

Para finalizar, se puede decir que cada uno de los cuatro **Palimpsestos Urbanos**, describen procesos que amplían el campo de la Investigación Educativa Basada en Artes y orienta otras herramientas clave desde lo a/r/tográfico. Teniendo en cuenta las dinámicas educativas, investigativas y artísticas, se generan en nuevos artefactos visuales con la posibilidad de cuestionar la ciudad. Estos artefactos, además se convierten en Conclusiones Visuales de investigación, pues albergan una amplia información que cuestiona y crítica de manera impactante la temática urbana. De otra parte, el Proceso Editorial como método para analizar y comprender tanto acciones artísticas como de pensamiento, es una estrategia válida para trabajar la imagen urbana; y en esa misma línea los instrumentos que derivan de la práctica creativa también permiten la re/construcción de la ciudad a partir de lo visual.

Sobre los Palimpsestos Urbanos

Cada uno de las experiencias que han conducido a la generación de los Palimpsestos Urbanos, han tomado como referente una herramienta usada en el diseño para la re/presentación visual. Estas herramientas han sido valoradas en su dimensión técnica, pero también se han tomado como instrumentos de investigación desde la prácticas artísticas.

En el **Palimpsesto Urbano #1 _ .gif ciudad**, el registro fotográfico como un artefacto visual/estético, ha dado paso a la re/construcción del recorrido urbano a través de la imagen en movimiento. Las secuencias animadas muestran otra forma de hablar y recrear lo vivido en la urbe, otorgando al *.gif* la posibilidad de generar contenido crítico a través de la imagen. Como instrumento de investigación el *.gif*, amplía el sentido hipertextual de la imagen, develando las diferentes capas de lectura de las que están compuestos los recorridos. De otro lado, permite hablar de temáticas específicas que

acontecen en la urbe, a través de una relación entre tiempo, imagen, lugar y movimiento. Finalmente, al referirse a una estructura de palimpsesto, el *.gif* re/define la posición de la experiencia estética en fragmentos específicos de tiempo/imagen, que puestos en conjunto conforman diferentes perspectivas de la ciudad.

En el **Palimpsesto Urbano #2**, la cartografía se mantiene como el instrumento que guía el desarrollo de las experiencias artísticas/creativas. Analizado como técnica de investigación, este instrumento se apoya en el mapeo gráfico para condensar diferentes datos experienciales, vinculando en la misma imagen elementos conceptuales, técnicos e informativos. En este caso, la cartografía se ha analizado como una estrategia ideal para la enseñanza artística y un instrumento potencial para revelar las dimensiones desconocidas de la urbe, las cuales se mantienen en la intimidad de la memoria del transeúnte. En el caso de la *Cartografía Flat – Lay*, el instrumento ha sido empleado técnicamente para transmitir una información visual bastante abstracta, pero con la finalidad de hallar nuevos puntos de contacto entre las experiencias individuales de los transeúntes. El resultado, ha sido la generación de un dispositivo artístico que cumple las funciones específicas de la cartografía, a la vez que trasmite una investigación artística sobre la ciudad en su dimensión visual e interpretativa.

Por su parte, el **Palimpsesto Urbano #3**, ligado al dibujo como práctica creativa, ha generado una conexión con el dibujo rápido o *sketch* para generar una re/presentación panorámica de ciudad. Al abandonar la literalidad de la realidad, el dibujo se convierte en un instrumento artístico que aporta a la imagen detalles particulares del creativo. Este hecho visto en el contexto de ciudad, es clave para relacionar la experiencia individual del recorrido urbano, ofreciendo en la imagen la posibilidad de interpretar lecturas únicas e innovadoras. Desde su dimensión técnica, el dibujo en

sketch permitió a los participantes plasmar su propia perspectiva de ciudad a través de un trazado simple. Desde una dimensión investigativa artística, el dibujo se comportó como un instrumento ideal para que el mismo participante reflexionara sobre sus caminatas y desplazamientos rutinarios. En conjunto, estas dimensiones dieron paso a la construcción de dispositivos visuales que propusieron como base la composición del dibujo panorámico para hablar de ciudad. Finalmente, la re/presentación visual derivada de la experiencia, se conectó con la producción editorial y la producción audiovisual, ampliando la conversación entre instrumentos creativos.

Para terminar, el **Palimpsesto Urbano #4**, halla en la infografía otra posibilidad de investigar y re/crear la ciudad desde las artes. De manera similar a la cartografía, este instrumento fue analizado como técnica y método para condensar y/o representar la información a través de la imagen. Las experiencias permitieron trazar una relación entre texto e imagen, convirtiéndolos en artefactos creativos que hablan de las diferentes experiencias urbanas. La información visual fue traducida en nuevos dispositivos visuales que re/construyen a manera de palimpsesto la composición de la urbe. Como instrumento de investigación artística, la infografía ha posibilitado la clasificación de la información generando nuevos dispositivos visuales, los cuales procuran reflejar las lecturas individuales de los participantes, mantener la relación de imagen–texto y definir una perspectiva iconográfica de ciudad.

En general, esta investigación fija por ahora un punto de detención en un estudio basado en la educación artística y las artes. Tanto los métodos, los instrumentos y las experiencias se fijan como claves de enseñanza de ciudad y esperan ser potencializadas en futuras instancias. Con seguridad, se abrirán oportunidades para construir nuevos derroteros que trabajen la urbe y la experiencia estética, desde lo educativo, lo investigativo y lo artístico. ◆

Conclusiones visuales

El curso de esta investigación ha generado diferentes dispositivos visuales que tienen como función ampliar la discusión teórica/conceptual sobre las temáticas abordadas. Varios se encuentran vinculados al cuerpo del documento en Fotoensayos, Series Visuales, Medias Visuales, etc. Otros dispositivos [Palimpsestos Urbanos], son el resultado de las experiencias artísticas desarrolladas en la parte empírica de la investigación y se constituyen en artefactos de análisis y de re/presentación para el contenido urbano.

Como complemento y cierre de este documentos, se incluyen en estas conclusiones visuales tres ejercicios que manifiestan el discurso docente y creativo del investigador, consolidado durante el proceso de la investigación.

perspectiva _ recorridos en la urbe

El primer ejercicio titulado *perspectiva _ recorridos en la urbe* (2021), se compone de una serie de 10 fotografías capturadas durante los recorridos urbanos realizados por el investigador. El desenfoque y el estilo en blanco/negro, dan cuenta de la multiplicidad interpretativa de la imagen ciudad, dejando al observador la oportunidad para re/construir su propia perspectiva urbana. La potencia del recorrido urbano, esta dada por la información que arroja cada instante de la experiencia urbana y se traduce en cada uno de los pixeles que componen la imagen de ciudad.

perspectiva

_ recorridos en la urbe

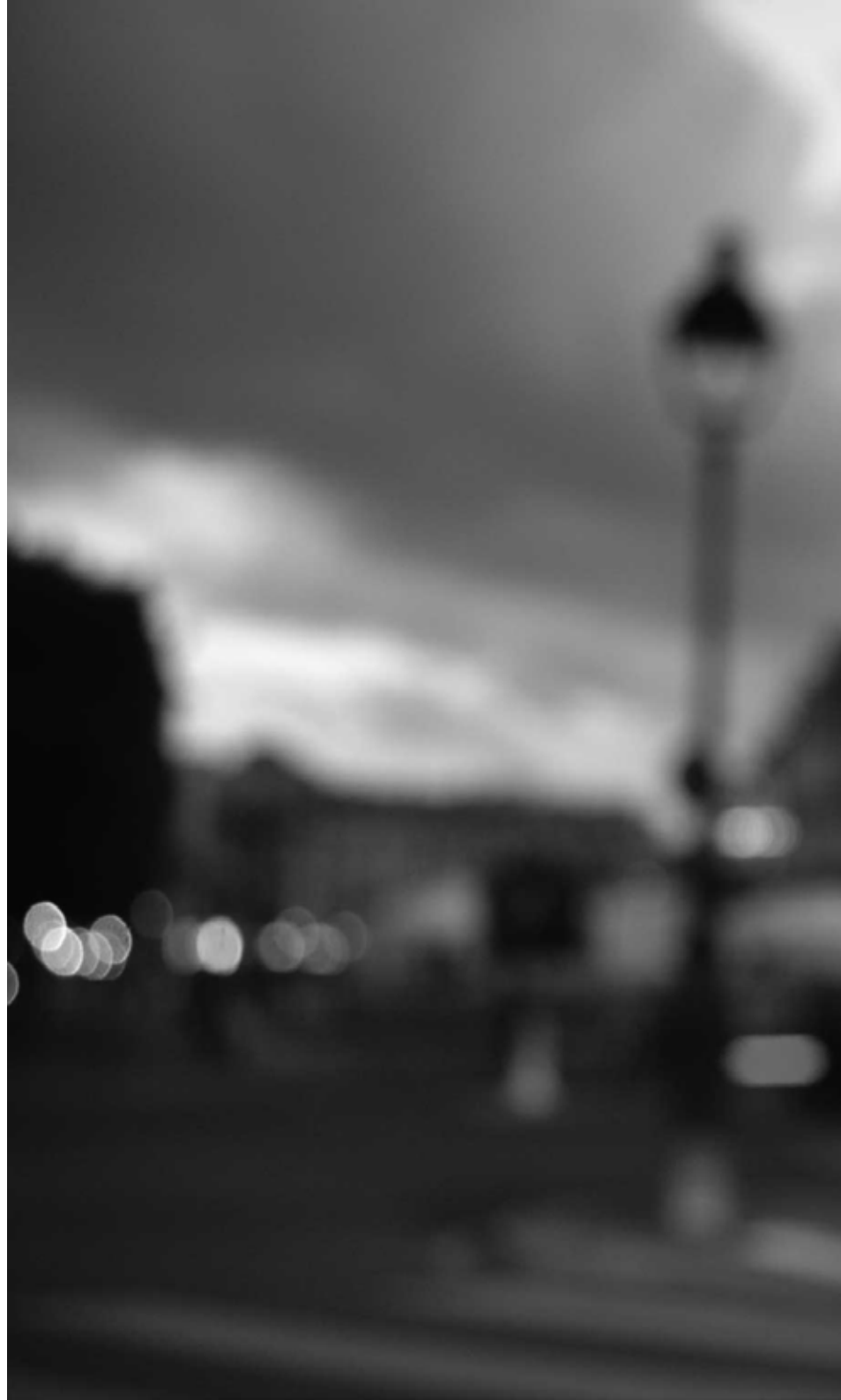
Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2020)
perspectiva _ recorridos en la urbe
Marca tipográfica de la serie fotográfica.

Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2018)

París [01]

Serie *perspectiva_ recorridos en la urbe* (2021)

[1/10]





Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2019)
Buenos Aires [26]
Serie *perspectiva_ recorridos en la urbe* (2021)
[2/10]





Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2013)

Puerto Vallarta [04]

Serie *perspectiva_ recorridos en la urbe* (2021)

[3/10]



Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2017)
Montevideo [01]
Serie *perspectiva_ recorridos en la urbe* (2021)
[4/10]





Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2017)
Bogotá [09]
Serie *perspectiva_ recorridos en la urbe* (2021)
[5/10]





Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2018)
Cartagena [03]
Serie *perspectiva_ recorridos en la urbe* (2021)
[6/10]





Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2018)
Madrid [06]
Serie *perspectiva_ recorridos en la urbe* (2021)
[7/10]





Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2018)
Grenoble [03]
Serie *perspectiva_ recorridos en la urbe* (2021)
[8/10]





Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2018)
Lyon [03]
Serie *perspectiva_ recorridos en la urbe* (2021)
[9/10]





Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2019)
Buenos Aires [15]
Serie *perspectiva_ recorridos en la urbe* (2021)
[10/10]





#palimpsesto fanzine

El segundo ejercicio corresponde a la producción editorial *#palimpsesto fanzine* (2020), participante en la convocatoria pública *#IdartesSeMuda-ATuCasa*²⁰, Programa Distrital de Estímulos 2020, Bogotá D.C. Esta producción se orientó en torno al objetivo de la convocatoria, al re/conocer la creación artística trabajada en casa con motivo del confinamiento mundial en el año 2020 y bajo la temática “Otros Mundos Posibles”. La propuesta re/crea el espacio ciudad, tomando como referencia las AACC trabajadas en esta investigación y condensado en ejercicios visuales una relación entre recorrido cotidiano, memoria y experiencia estética. El artefacto visual se propuso como una publicación periódica de 8 páginas, dispuesta en formato de fanzine y con la intención de ser un instrumento artístico, pedagógico e investigativo. Las páginas internas contienen ejercicios en dibujo y fotografía para componer visualmente una perspectiva de Ciudad, asociando palabras claves con el uso del símbolo # [hashtag]. La propuesta se dirige a un público en general ofreciendo un acercamiento a la experiencia del recorrido urbano.

²⁰ https://idartesencasa.gov.co/ganadores_invp/textos

#palimpsesto
fanzine

Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2020)

#palimpsesto fanzine 1

Marca tipográfica editorial.

#palimpsesto fanzine

_ invita a re-construir
el espacio CIUDAD,
desde la imagen urbana
y el recorrido cotidiano.

Este número, reúne una
serie de ejercicios creativos
realizados por el autor
durante el *confinamiento
en casa* (2020), tomando
referentes desde el arte,
el diseño y la arquitectura.

La imagen resultante deriva
del proceso creativo
y se conforma de un carácter
investigativo sobre ciudad,
enlazando la experiencia
estética urbana, evocada
en casa a través de la memoria.

“Transitar por la urbe,
es entrarse en terrenos
de sensibilidades, reconocer
apropiaciones, establecer
códigos y gramáticas...”

Edward J. Guerrero Chinome
Autor invitado _ #001

palimpsesto fanzine

Número 001 | marzo-abril 2020
Bogotá D.C. – Colombia

En este diseño se emplearon
caracteres tipográficos
Roboto Bold y **Chinomefont**

· referencia portada:
[<https://dle.rae.es/palimpsesto>]

Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2020)
#palimpsesto fanzine 2
Publicación editorial, páginas iniciales.

(2020)

Del lat. palimpsestus, y este del gr. παλίμψηστος palímpsēstos.
1. m. Manuscrito antiguo que conserva huellas de una escritura anterior borrada artificialmente.*

| 001

#palimpsesto
fanzine

#viaje _ #composición _ #fotografía

CITY TRAVEL

Flat lay _ cenital...

Autor, 2020, Fotografía digital



Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2020)
#palimpsesto fanzine 3
Publicación editorial, doble página interno.

REF.: María T. Hincapié (1990)
Una cosa es una cosa
<https://www.banrepcultural.org/>



He caminado para tomar fotos, he mirado fotos para caminar con la mirada
 A veces caminamos hasta buscar el lugar más alto para luego caminar solo
 Sin pisar lluvia, para jugar.
 CIUDAD

CAMINANDO
 Recorrido de ciudad
 Autor, 2020
 Tinta y vinilo sobre Durex

No hay mejor manera de conocer una ciudad, que cuando nos desplazamos por ella. Se conocen las rutinas, las calles, las cotidianidades...
 Caminar para ver, caminar para pensar... caminar...
 Caminar para ubicarse, caminar para ponerse.



Me gusta caminar cuando va a llover, una vez inicia la lluvia, me ubico para escurrir. Entonces observo las rutinas de la gente, veo sus caras y sus desplazamientos... El olor del agua fluyendo se queda en la memoria.
 Caminar, caminar, caminar, caminar, caminar, caminar...

REF.: Jan Rothuizen (2009)
 The Soft Atlas Dutch of Amsterdam
<https://janrothuizen.nl/>

Desde pequeño reconocía las calles del centro de la ciudad de la mano de mi mamá.
 Algunas veces caminamos con ella.

Recuerdo una vez que caminé por el centro y casi entro a la casa del presidente. No me dejaron seguir.

Estas huellas me recuerdan mi registro de nacimiento.

He caminado hasta el cansancio.

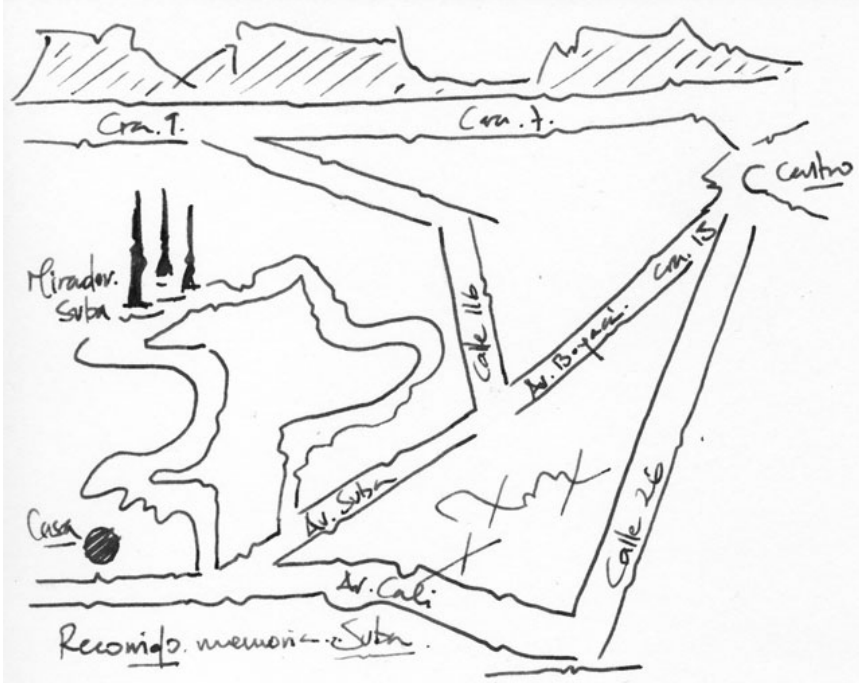
do llego a una ciudad caminamos como turista, imaginamos vivir allí todo el tiempo.
 Edward Grewano... Marzo 5-2000000000... Camino para escuchar las conversaciones fluidas de la gente, caminamos para sentir...
 Reconstruir las huellas... caminar...

RECORRIDOS URBANOS

Camino y se presentan accidentes visuales en mi camino
 Caminar despierto, alerta a los acontecimientos. Caminar para ver, caminar para pensar... caminar...

#viaje_ #recorridosurbanos_ #estampado

#calle_ #memoria_ #dibujosketch



PANORÁMICO

trazado, composición, perspectiva

Autor, 2020 _ Tinta sobre Durex



Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2020)
#palimpsesto fanzine 4
Publicación editorial, doble página interno.

REF.: Germán Samper (1924-2019)
A dibujar se aprende dibujando
Bogotá DC. _ Idpc _ 2017





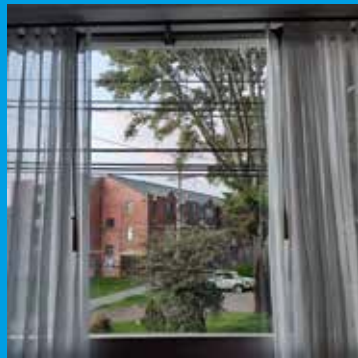
REF.: Jan Rothuizen (2014)
The Soft Atlas of Amsterdam
<https://janrothuizen.nl/>



COTIDIANO

Recurriendo a la memoria

Autor, 2020. Tinta sobre Durex



#domingo de cuarentena | @chinoedw

• puestos en Sopas, aldas y aladas, aguacates empanadas.

• no lado de la calle
• restaurant
• "sal y sin azúcar"
• "trabajo así su clientela."

• Siempre desfilan perros y personas.
• Este también es territorio minado.

• Por aquí botaron a mi Tía por robarte mi maleta nueva...

• Mi hermana se quejó y le iluminaron el parque...
• Hay un vecino loco que corre todos los días a las 7:45 am.
• Esta cancha está en la frontera de tres barrios...

• El colegio del frente, ensaya pasos de baile sus presentaciones.
• Siempre hay Y no falta la grifona y n...
• Este es un territorio minado...
- caca-popo -

• Este vecino dejó este carro arrumando... Creo que lo vende, pero está...



• strancejntes se manan Fotos...
• ontado 85 personas modelando te al carro...
• n redes Sociales...
• erá el #?

• A estos árboles llegan los cuocaneros verdes todos las mañanas... hacen alboroto y música.



• los recididos dejan paquetes afuera
• Estos son los nuevos contenedores de basura... los vecinos hicieron una procesion con ellas... De seguro no sabian como organizarlos... !!!

• ... hacer na'...

• Los vecinos utilizaron reductores de velocidad, pero las casas tiemblan al pisar de los carros pesados...
• Acabó de pisar uno y me voy mi mesa...

• Cuando el piso está mojado...
• Se dibujan líneas de las bicis....



• Esta flecha indica el sentido...
• Pero hay conductores que pierden el sentido.

• Neopio DISFRACES
• Sale en el "maps"
• Aquia ah... ah... Ayaiaiy
• Se les va a caer la puerta
• Aquí no cierran la cortina
• la casa con ruido en la terraza
• El vecino de la casita roja.
• Aquí hay una tienda.
• la vecina "gordita" y sus hijos

• En esta esquina vive un vecino que lava nifas escolares... los demás se molestan por el agua sucia.

Bitácora

El tercer ejercicio, titulado *bitácora _ viaje y caminata* (2021) se compone de un conjunto de dispositivos visuales creados a partir de fotografías, elementos textuales y objetos gráficos. Las imágenes son una exploración visual que se desprende de las experiencias urbanas acontecidas en el transitar del investigador. En la transcripción visual se emplean algunos instrumentos visuales trabajados en esta investigación: relato/imagen, cartografía, infografía y medias visuales. En el proceso creativo se han analizado relatos, acontecimientos y cierta información de viaje, que acentúa a la ciudad como un detonante de experiencias. El ejercicio se cierra con 5 medias visuales fotográficas que pretenden mostrar la estructura palimpséstica urbana tomando como punto focal las dinámicas de la ciudad natal del investigador. Como bitácora, este ejercicio final, **traza** algunos datos que **componen** recuerdos/relatos, para transcribir una **perspectiva** del espacio ciudad.

bitácora

v i a j e _ c a m i n a t a

Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2020)

bitácora

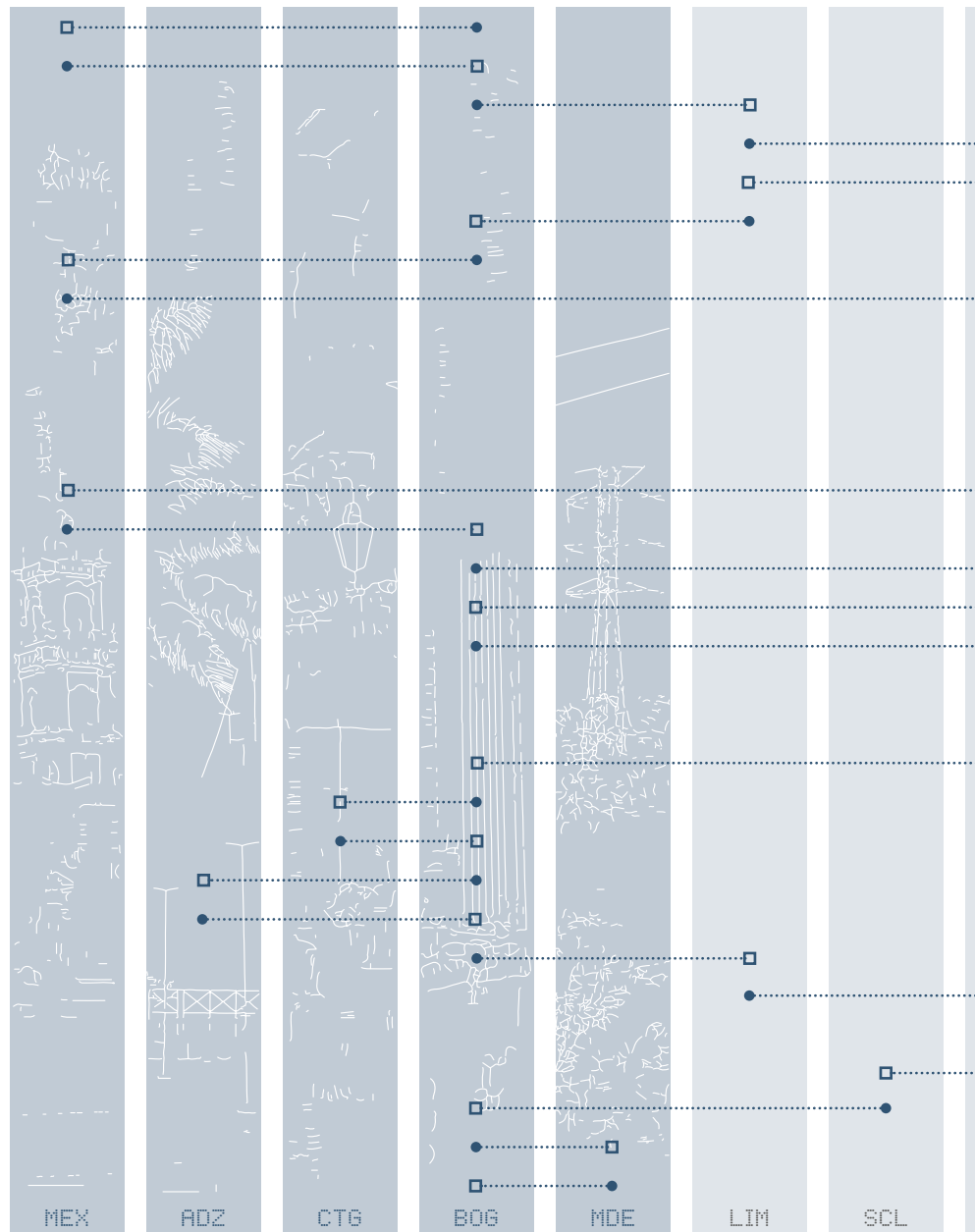
Marca tipográfica editorial.

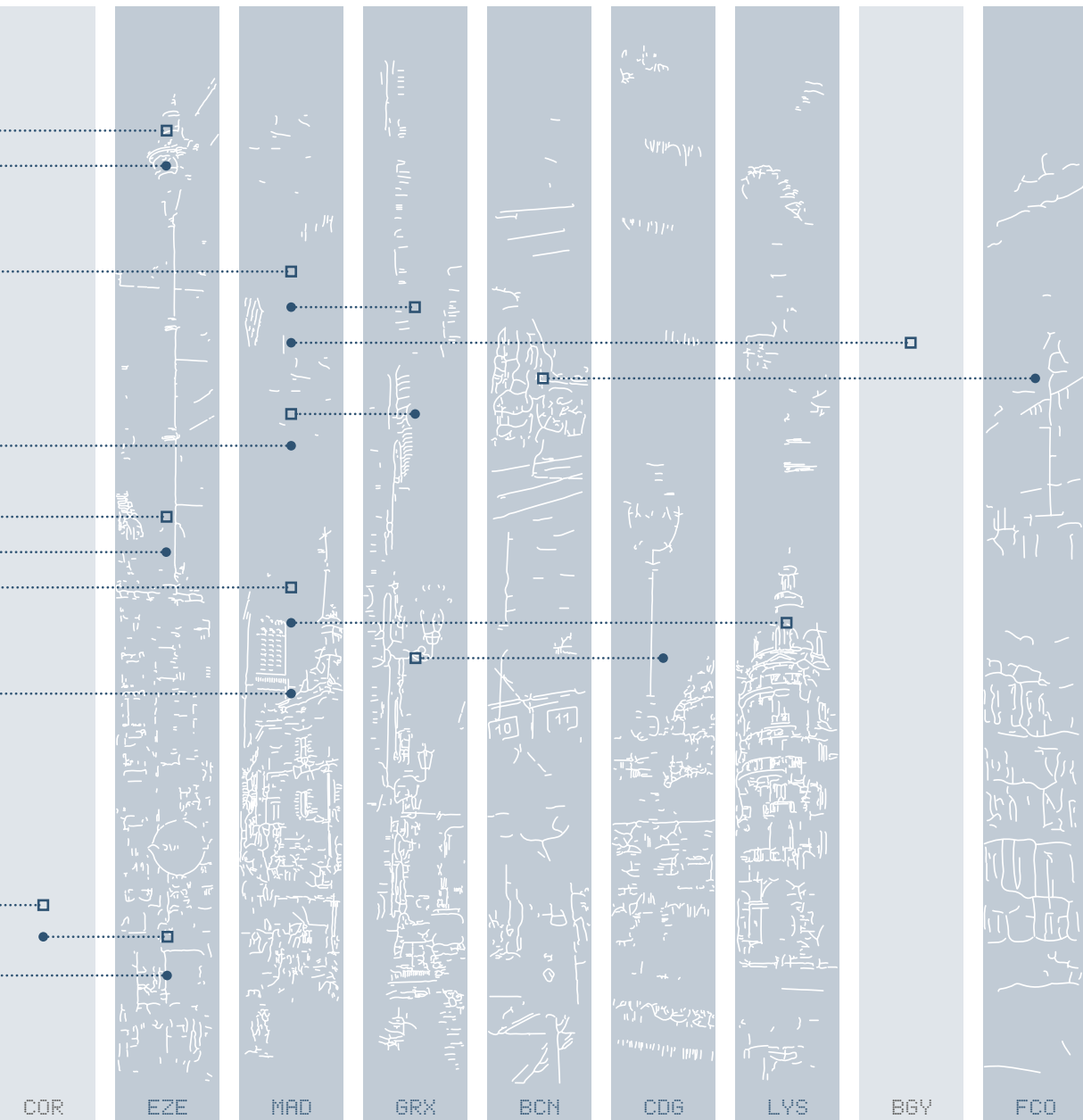
... sólo por el cruce de trenes | Llegar a casa por otra cuadra sin sentido | La seño de la tienda dice que el
... lo que dicen | Me pierdo sólo hasta Florida por un mapa | Camino, camino y camino... | Sólo por el cruce
... tienda dice que el fruto de las piñas de pino en la calle se come | Al despertar no entiendo lo que dicen |

notas

de **visuales** viaje

Conclusión Visual
Guerrero, E. (2021)
bitácora _ recorridos tiempo/lugar
Composición infográfica.





- 2012.07.10
- 2013.07.15
- 2013.07.28
- 2013.07.29
- 2013.08.04
- 2013.08.04
- 2013.08.10
- 2014.03.01
- 2014.03.01
- 2014.04.24
- 2014.05.03
- 2014.06.03
- 2014.06.03
- 2014.06.03
- 2014.06.03
- 2017.07.31
- 2017.08.09
- 2018.04.20
- 2018.05.28
- 2015.06.02
- 2015.06.20
- 2018.08.18
- 2018.08.21
- 2019.04.24
- 2019.04.28
- 2019.07.28
- 2019.07.29
- 2019.07.29
- 2019.08.04
- 2019.08.05
- 2020.02.11
- 2020.02.15

COR EZE MAD GRX BCN CDG LYS BGY FCO

MEX

ADZ

CTG

MDE

BOG

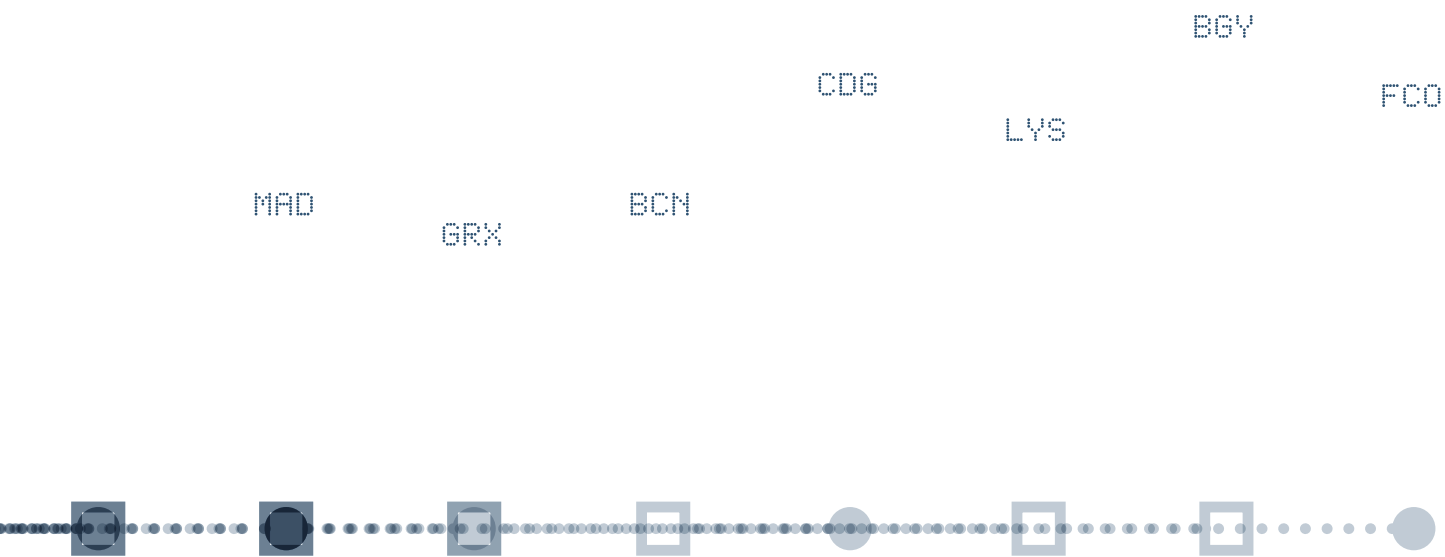
LIM

COR

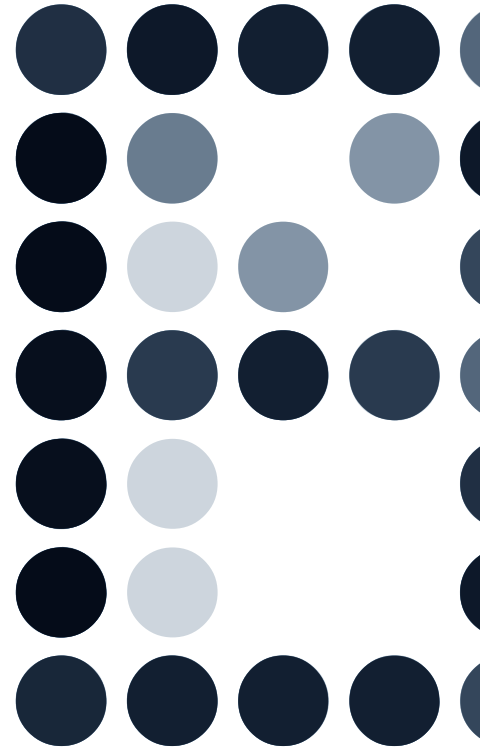
SCL

Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2021)
bitácora _ cartografía de viaje
Composición cartográfica, Media Visual.

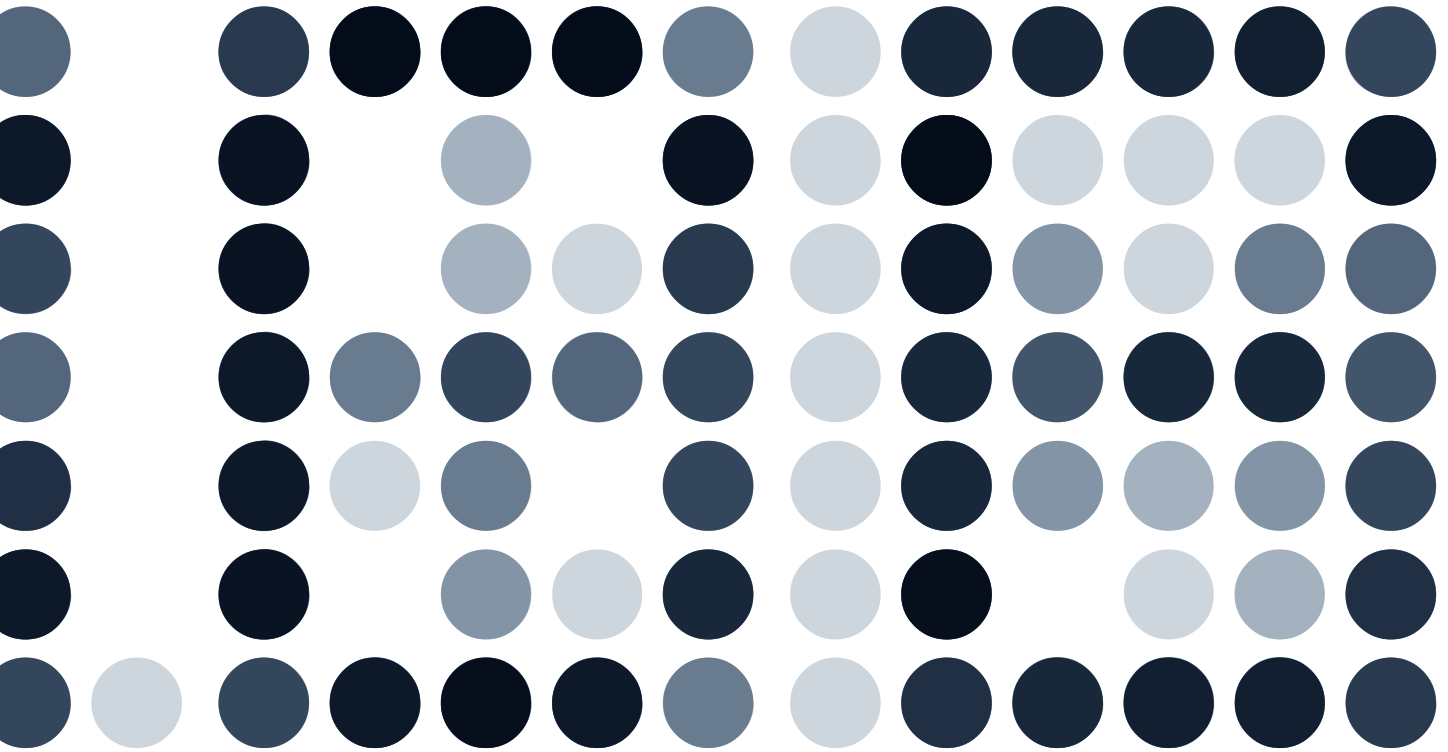




EZE



Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2021)
bitácora _ palimpsesto tipográfico
Media Visual tipográfica.



2019 . 09 . 09

Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2021)
Bitácora – Bogotá [02] 12.02.21
Media Visual [1/5]

456 | 457





Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2021)
Bitácora – Bogotá [03] 12.02.21
Media Visual [2/5]





Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2021)
Bitácora – Bogotá [05] 12.02.21
Media Visual [3/5]





Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2021)
Bitácora – Bogotá [07] 27.02.21
Media Visual [4/5]





Conclusión Visual _ Guerrero, E. (2021)
Bitácora – Bogotá [06] 27.02.21
Media Visual [5/5]





- 45 SALÓN NACIONAL DE ARTISTAS [45sna]. (2019). Taller Circular. *45sna – El revés de la trama*. Salón Nacional de Artistas, Bogotá – Colombia. <https://45sna.com/artistas/taller-circular>
- AGUILAR, M. (2016). El caminar urbano y la sociabilidad. Trazos desde la Ciudad de México. *Alteridades*, 26(52), pp. 23-33. Universidad Autónoma Metropolitana. <https://alteridades.izt.uam.mx/index.php/Alte/article/view/704/814>
- ALBAR, P. (2017). Infografía didáctica como recurso de aprendizaje transversal y herramienta de cognición en educación artística Infantil y Primaria. *Trayectoria. Prácticas en Educación Artística*, (4), pp. 49-66. <http://www.ojs.arte.unicen.edu.ar/index.php/trayectoria/article/view/436>
- ALCALDE, I. (2015). ¿Dónde está el conocimiento que se perdió con la información? *Revista Communication Papers*, 4(8), pp. 54-56. Departamento de Filología y Comunicación de la Universidad de Girona. http://dx.doi.org/10.33115/udg_bib/cp.v4i08.22060
- ARANGO, S. Y SALMONA, R. (2000). La arquitectura en la ciudad. *La ciudad: hábitat de diversidad y complejidad* (pp. 150-152). Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Artes.
- ARES, P. Y RISLER, J. (2020). Nosotres. *Iconoclasistas*. Consultado el 5 de julio de 2020. <https://iconoclasistas.net/nosotres/>
- ARMAS, M. (2008). *Noches incandescentes* [Cajas de luz eléctrica y grabados]. Marcela Armas [Portafolio Web]. <https://www.marcelaarmas.net/?works=incandescent-nights>
- ARRI, F. (30 de septiembre de 2006). El enigma de las camas del bulevar. *El Litoral*. <https://www.ellitoral.com/index.php/diarios/2006/09/30/personaysociedad/PER-01.html>
- ASPRILLA, L. (2013). *El proyecto de creación-investigación: la investigación desde las artes*. Instituto Departamental de Bellas Artes, Santiago de Cali.
- BAAN, I. (2009). *The Highline, New York – James Corner Field Operations, Diller Scofidio + Renfro Highline* [Fotografía]. Consultado el 5 de julio de 2020. <https://iwan.com/portfolio/james-corner-field-operations-diller-scofidio-renfro-highline/#4857>

- BALLANTINE'S. (21 de enero de 2015). *Ballantine's Presents INSA's Space GIF-ITI* (Ballantine's presenta el Espacio GIF-ITI de INSA) [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=yXtSnq-Nvro>
- BALLESTEROS, M. y BELTRÁN, E. (2018). *¿Investigar creando? Una guía para la investigación en la academia*. Universidad El Bosque.
- BANREPCULTURAL. (2017). *Habitación 201. Habitación Compartida*. Red Cultural del Banco de la República de Colombia. Consultado el 11 de enero de 2018. <http://www.banrepcultural.org/exposiciones/habitacion-compartida/habitacion-201>
- BARCALA, A. (1985). Las universidades españolas durante la Edad Media. *Anuario de Estudios Medievales* (15), pp. 83-126. Editorial Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- BARÓN, M. y ORDOÑEZ, C. [Esfera Pública]. (5 de noviembre de 2019). *#EnDirecto: Recorrido por el circuito de relieves y murales del centro de Bogotá*. Equipo TransHisTor(ia) [Archivo de audio en video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=sRZz3t_WoKo&t=22s
- BARONE, T. y EISNER, E. (2012). *Arts Based Research [Investigación basada en artes]*. Sage Publishing.
- BARRIENDOS, J. (2007). El arte público, las ciudades-laboratorio y los imaginarios urbanos de Latinoamérica. *Aisthesis: Revista Chilena de Investigaciones Estéticas*, (41), pp. 68-88. Pontificia Universidad Católica de Chile. <http://ojs.uc.cl/index.php/RAIT/article/view/4142>
- BARROS, JA. (2008). *Ciudad e Historia. Una introducción a los estudios sobre la ciudad*. Ediciones UCSH.
- BARTHES, R. (1970). *Introducción al análisis estructural de los relatos*. Editorial Tiempo Contemporáneo.
- BARTHES, R. (1993). *La aventura semiológica*. Ediciones Paidós.
- BASABER, H. (2007). *Ciudades Probables- Ciudades Posibles. Isabel Caccia - Te pinto las Uñas. Guillermo Kexel* [Registro fotográfico]. Huaira Basaber [Blog]. <http://huaira.blogspot.com/>
- BAUDOIN, G. (2016). *Interpreting Site, studies in perception, representation, and design*. [Interpretación del sitio, estudios de realización, representación y diseño]. Routledge.

- BEECHER, W.G. (2015). We Cannot See the City: The Dizzying Cityscapes of Stephanie Jung [No podemos ver la ciudad: los vertiginosos paisajes urbanos de Stephanie Jung] *Don't Take Pictures* (4), pp. 10-15. <https://www.dont-takepictures.com/dtp-blog/2015/6/8/we-cannot-see-the-city-the-dizzying-cityscapes-of-stephanie-jung>
- BELLOUR, R. (2009). *Entre imágenes fotos, cine, video*. Ediciones Colihue.
- BELTRÁN, M. (2012). *Roccia 1 Bedolina / Rilievo* [Fotografía]. Archivo Historico CCSP, 1970. © CCSP 2012, autor Beltrán Lloris Miguel. Consultado el 26 junio de 2020. <https://www.parcoseradinabedolina.it/parco.html>
- BOIKA, A. [zabavka_real_13]. (12 de agosto de 2011). *DV8, Physical Theatre, The Cost of Living, 2004* [Fotografía]. Flickr. Consultado el 23 jun 2020. <https://www.flickr.com/photos/zabavka/6036892444/in/photostream/>
- BORGDOFF, H. (2007). The Debate on Research in the Arts [El debate sobre la investigación en las artes]. *Dutch journal of music theory*, 12(1), pp. 1-17. Amsterdam. Amsterdam University Press. <https://lup.be/pages/archief-tijdschrift-voor-muziektheorie>
- BORGES, J. (2001). *Arte Poética. Seis conferencias*. Editorial Crítica.
- BOUKARAN, F. (24 de mayo de 2013). A souvenir from Nepal's streets: Fadi BouKaram [Un recuerdo de las calles de Nepal: Fadi BouKaram] *BSP Beirut Street Photographers*. Consultado el 23 de junio de 2020. <https://beirutstreetphotographers.wordpress.com/2013/05/24/a-souvenir-from-nepals-streets-fadi-boukaram/>
- BRAMANTE, S. Y BOLOGNESI, C. (2018). *Montblanc. Orange Capsule* [Montblanc, Cápsulas Naranjas] [Fotografías Flat Lay]. Montblanc, Capsule Collection. Behance. <https://www.behance.net/gallery/71151635/Montblanc-Orange-Capsule>
- BREA, J. (2005). Los Estudios Visuales: por una epistemología política de la visualidad. Estudios Visuales. *La epistemología de la visualidad en la era de la globalización* (pp. 5-14). Akal Ediciones.
- BREA, J. (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. Akal Ediciones.
- BUCK-MORSS, S. (2005). Estudios Visuales e imaginación global. En J. Brea (Ed.), *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización* (pp. 145-159). Akal Ediciones.

- BURG, K. Y BECK, J. (s.f). *Cinmagraphs* [Portafolio web]. Consultado el 21 de septiembre de 2020. <http://cinmagraphs.com/>
- CAIRO, A. (10 de junio de 2009). Visualización y conocimiento. Una breve invitación a la infografía. *Mosaic* (71). Universidad Abierta de Cataluña. <https://doi.org/10.7238/m.n71.0906>
- CAIRO, A. (2011). *El arte funcional. Infografía y visualización de la información*. Alamut Ediciones.
- CALDERÓN, M. (19 de junio de 2014). Mecánicamente Exposición 2014. *Manuel Calderón Dibujos*. <http://manuelcalderonportafolio.blogspot.com/>
- CALDERÓN, M. (9 de julio de 2013). *Metros cuadrados* [.gif animado]. Manuel Calderón Dibujos. <http://manuelcalderonportafolio.blogspot.com/2013/07/mecanicamente.html>
- CALVINO, I. (2020). *Las ciudades invisibles* (33ª edición, A. Bernárdez, trad.). Ediciones Siruela (Original publicado en 1972).
- CAMBRIDGEUP NEW YORK (11 de mayo de 2011). *A page from the palimpsest in natural light* [Una página del palimpsesto con luz natural] y *Processed image showing original prayerbook text (in black) against the Archimedes text (in red)* [Imagen procesada que muestra el texto original del libro de oraciones (en negro) contra el texto de Arquímedes (en rojo)] [Fotografías]. The Archimedes Palimpsest. Flickr. https://www.flickr.com/photos/cambridgeup_ny/albums/72157627641670451
- CÁRDENAS, L. (2011). *Mapa deshecho* [Corte láser sobre papel onix]. Leyla Cárdenas [Portafolio Web]. <http://www.lehila.net/index.php/rock/lo-deshecho/>
- CÁRDENAS, L. (2014). *Permutaciones* (Estudio No. 2). [Instalación, piedra-roca demolida] Leyla Cárdenas [Portafolio Web]. <http://lehila.net/index.php/other-projects/permutations-study2/>
- CÁRDENAS, L. (2015). *Scarcity* [Intervención en sitio específico: fresco digital «Scarcity», yeso, fibra de vidrio]. Leyla Cárdenas [Portafolio Web]. <http://lehila.net/index.php/other-projects/scarcity-at-sjica/>
- CÁRDENAS, L. (2018). Extractos de permutación. Dearq 23: *Mujeres en Arquitectura*, 2(Sección Proyectos). Universidad de los Andes, Colombia. <https://revistas.uniandes.edu.co/toc/dearq/23>

- CARERI, F. (2003). *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Editorial Gustavo Gili.
- CARRASCO, M. Y SELVAS, S. (2015). Inter-Accions. Prácticas colectivas en el espacio urbano: un proyecto pedagógico entre arquitectura y arte. *Dearq* (16), pp. 76-89. Universidad de Los Andes, Colombia. <http://dx.doi.org/10.18389/dearq16.2015.05>
- CARREIRA A. Y VARGAS A. (2010). Teatro en la calle como performance invasora: ocupación de espacios y ruptura de flujos cotidianos. *Territorio Teatral, Revista Digital* (6). Universidad Nacional de las Artes, Buenos Aires. http://territorio-teatral.org.ar/html.2/articulos/n6_01.html
- CASTRO J., ARREDONDO, D.; PRADOS, C., GARCÍA, M., LÓPEZ, J.; RIVAS, E., BARRIOS, J. Y GARCÍA, M. (2018). *Innovación docente interdisciplinar en la universidad: estudio de la Arquitectura, el Derecho y la Historia del Arte del patrimonio histórico-artístico de la ciudad de Granada a través de la fotografía estereoscópica*. Proyectos de Innovación Docente 13-38 y 15-39, Universidad de Granada. <http://hdl.handle.net/10481/53864>
- CENTRO CANADIENSE DE ARQUITECTURA [CCA]. (s.f.). Actions: What You Can Do whit the City [Acciones: lo que puedes con la Ciudad]. *Tools for Actions*. <https://www.cca.qc.ca/actions/>
- CHARTIER, R. (2006). *Cultura escrita, literatura e historia*. Fondo de Cultura Económica.
- CHARTIER, R. (2018). *Las revoluciones de la cultura escrita*. Editorial Gedisa.
- CHAVES, M. (2011). Arte, Ciudad y Comunicación. *Actas I Jornadas Internacionales Arte y Ciudad* (pp. 15-24). Grupo de Investigación Arte, Arquitectura y Comunicación en la Ciudad Contemporánea. Universidad Complutense de Madrid.
- CHAVES, M. (2014). Paisajes urbanos: imágenes y usos del espacio público en la ciudad contemporánea. En E. Bernard (Coord.), *La historia contada a través de los medios de comunicación* (pp. 115-134). Asociación Cultural y Científica Iberoamericana.
- CHAVES, M. (2018). Imágenes urbanas, la mirada del artista. *Artigrama*, (33), pp.39-56. Departamento de Arte, Universidad de Zaragoza. http://www.unizar.es/artigrama/html_dig/33.html
- CHÁVEZ, H. (2005). *Tiempo Muerto: Proyecto de instalación artística*. Universidad Autónoma del Estado de México.

- CHIARELLA, M., FEDELE, J., SFERCO, S. Y BASABER, H. (2007). Intervenciones urbanas - Transversalidad e interdisciplina para estudios urbanos. *Arquitectura Revista*, 3(2), pp. 45-55. Universidade do Vale do Rio dos Sinos São Leopoldo, Brasil. <http://revistas.unisinos.br/index.php/arquitetura/article/view/5585>
- COLEMAN, K. (2017). *An A/R/Tist in Wonderland: exploring identity, creativity and digital portfolios as A/R/Tographer* [Un a/r/tista en una exploración maravillosa de identidad, creatividad y portafolios digitales como a/r/tógrafo] [Tesis doctoral]. Universidad de Melbourne. <https://minerva-access.unimelb.edu.au/handle/11343/124239>
- COŠIĆ, M. (2018). William Kentridge at the Art Gallery of NSW [William Kentridge en la Galería de Arte de NSW]. *The Monthly*. Consultado el 11 de enero de 2018. <https://www.themonthly.com.au/blog/miriam-cosic/2018/28/2018/1543370263/william-kentridge-art-gallery-nsw>
- COZZO, L. (2009). Una lectura hermenéutica de un texto de Barthes. *I Jornadas Internacionales de Hermenéutica 2009. La hermenéutica un paradigma agotado, Texto, lenguaje, mundo*. Universidad de Buenos Aires. <http://proyectohermeneutica.sociales.uba.ar/i-jornadas-internacionales-de-hermeneutica-2009-actas/>
- CRISPILLO, L. (2018). Un cambio de paradigma en el modo de crear: El laboratorio colectivo de experimentación y creación digital. En Sierra J. y Gallardo J. (Eds.) *Identidades culturales, narrativas creativas y sociedad digital*. Global Knowledge Academics.
- CRUZ, J. (31 de diciembre de 2007). Campanadas Valencianas. *Las Provincias*. <https://www.lasprovincias.es/alicante/20071231/valenciana/campanadas-valencianas-20071231.html>
- DAZA, S. (2009). Investigación – creación. Un acercamiento a la investigación en las artes. *Horizontes Pedagógicos*, 11(1), pp. 87-92. Institución Universitaria Iberoamericana. <https://horizontespedagogicos.iberoco.edu.co/article/view/339>
- DAHL, S. (1991). *Bogens Historie* [Historia del libro] (Trad. A. Adell). Alianza Editorial, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Editorial Patria.
- DE VICENTE, J. (2015). Tres miradas para desmontar a Jaime Serra. *Jaime Serra* (Archivos). <https://jaimeserra-archivos.blogspot.com/2015/04/diez-historias-y-un-paisaje-exposicion.html>

- DEBORD, G. (1957). *The Naked City* [Impresión a color en papel]. Foto: Mathieu Bertola. © Alice Debord, 2004. Musée d'art Moderne et contemporain de Strasbourg Cabinet d'art Graphique. <http://x-traonline.org/article/the-art-of-commuting/>
- DE CERTEAU, M. (2006). *La invención de los cotidiano II, Habitar y cocinar. Vol II*. Universidad Iberoamericana, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente.
- DE CERTEAU, M. (2007). *La invención de los cotidiano I, Artes de Hacer*. Universidad Iberoamericana, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente.
- DE SAUSSURE, F. (1995). *Curso de Lingüística General*. Editorial Fontamara.
- DELEUZE, G. (2012). ¿Qué es el acto de creación? *Revista Fermentario* (6). Universidad de la República, Uruguay. <http://www.fermentario.fhuce.edu.uy/index.php/fermentario/article/view/110>
- DELEUZE, G. Y GUATTARI, F. (2002). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia* (5ª edición). Editorial Pre-Textos.
- DELGADO, M. (2018). El urbanismo contra lo urbano. La ciudad y la vida urbana en Henri Lefebvre. *Revistarquis*, 7 (1), pp. 65-71. Escuela de Arquitectura, Universidad de Costa Rica. <https://doi.org/10.15517/ra.v7i1>
- DELGADO, R. (2015). *Flying Colors* [Gif Animado]. Rocio Delgado Ilustración [Portafolio Web]. <https://rociodelgado.com/GIF>
- DENZIN, N. Y LINCOLN Y. (2011). *El campo de la investigación cualitativa: manual de investigación*. Editorial Gedisa.
- DEGTYAREV, M. (2012). *A day in the life of a bench* [Un día en la vida de una banca]. [Ilustración infográfica]. Max Degtyarev. Blogger. <http://maxdwork.blogspot.com/2012/09/a-day-in-life-of-bench.html?view=mosaic>
- DÍAZ, R. (2007). *El dibujo del natural en la época de la postacademia*. Akal Ediciones.
- DEWEY, J. (2008). *El arte como experiencia*. Ediciones Paidós.
- DIHZAHYNERS [@dihzahyners]. (2013) *Spreading color, one country at a time. Paint UP!* Instagram. <https://www.instagram.com/dihzahyners/>
- DIPAOLA, E. (2013). El lugar como dispositivo estético: flujos, pasajes y recorridos de la experiencia urbana. *Sociedade e Cultura*, 16(1), pp. 27-35. Universidad Federal de Goiás. <https://doi.org/10.5216/sec.v16i1.28206>

- DIXON, M. Y SENIOR, K. (2009). Traversing theory and transgressing academic discourses: Arts-based research in teacher education [Atravesar la teoría y transgredir los discursos académicos: la investigación basada en las artes en la formación del profesorado]. *International Journal of Education & the Arts*, 10(24). <http://www.ijea.org/v10n24/>
- DUBOIS, B. (Director) (2011). *Madagascar, Carnet de voyage*. [Cortometraje, archivo de video. 11:07 min.]. Sacrebleu Productions.
- DURÁN, M. (2012). Mutaciones del autor y del espectador en medio de la transformación de las tecnologías audiovisuales. En J. Arias, C. Cogua, J. López, A. Piedrahita, A. (Comp.), *Codificar/Decodificar. Prácticas, espacios y temporalidades del audiovisual en Internet* (pp. 101-130). Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- DURÁN, M. (2018). Cómo estilizar un flat lay para tus fotos en Instagram. *Visual Bloom*. Consultado el 4 de junio de 2020. <https://www.visualbloom.co/blog/como-estilizar-flat-lay-para-fotos-instagram>
- EISNER, E. (2002). *The art and the creation of mind [Las artes y la creación de la mente]*. Yale University Press.
- EL MUNDO (27 de marzo de 2018). *Jaime Serra: El arte de la infografía* [Archivo de video, 5:31 min]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=cxOMt7Is3do>
- EL OTRO [El otro –Producciones Cinematográficas] (2011). *Trazo mi ciudad* [Fotografías] Flickr. <https://www.flickr.com/photos/trazomiciudad/albums/72157631859364434>
- EL OTRO (2011-2012). *Trazo mi Ciudad* [Serie de Televisión]. El Otro Producciones.
- ESCOBAR, A. (2006). *El palimpsesto grecolatino como fenómeno librario y textual: una introducción*. Institución «Fernando el Católico».
- FIGUERAS, E. Y ROSADO, P. (2015). Street Art en acción: del graffiti artesanal al soporte digital. *II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales. Universidad Politécnica de Valencia*. <http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2015.1307>
- FONTCUBERTA, J. (11 de mayo de 2011). Por un manifiesto posfotográfico. *La Vanguardia*. <http://www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiesto-posfotografico.html>

- FRAYLING, C. (1993). Research in Art and Design [Investigación en Arte y Diseño]. *Royal College of Art Research Papers*, 1 (1), pp. 1-5. Royal College of Art. <https://researchonline.rca.ac.uk/384/>
- FREIXA, P. (2 de marzo de 2011). La visión panorámica. *La Vanguardia, sección Cultura*. <https://www.lavanguardia.com/cultura/20110302/54121736565/la-vision-panoramica.html>
- FUJITA, K., ITOH, Y. Y KIDOKORO, H. (2013). Paranga: un electronic flipbook that reproduces riffing interaction [Paranga: un flipbook electrónico que reproduce una interacción dinámica]. *International Journal of Creative Interfaces and Computer Graphics*, 4(1), pp. 21-34. Universidad Abierta de Portugal. <https://doi.org/10.4018/ijcicg.2013010102>
- GADAMER, H. (2006). *Verdad y Método II*. (12ª edición). Ediciones Sígueme. (Original publicado en 1986).
- GADAMER, H. (2007). *Verdad y Método I*. (13ª edición). Ediciones Sígueme. (Original publicado en 1975).
- GAMONAL, R. (2013). Infografía: etapas históricas y desarrollo de la gráfica informativa. *Historia y Comunicación Social*, 18, pp. 335-347. Universidad Complutense, Madrid. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44331
- GARCÍA, FM. (2011) *Fotografía y tiempo: La temporalidad contenida en la fotografía conceptual a partir de los '90* [Tesis de Máster]. Universidad Politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes. <http://hdl.handle.net/10251/14682>
- GARCÍA, J. (2009). La estructura de un croissant: ejercicio de equilibrio. *DC. Revista de crítica arquitectónica*, (17-18), p. 231-238. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Barcelona. <http://hdl.handle.net/2099/9322>
- GARCÍA, M. (2012). La ciudad resignificada / Arte y nuevos medios en el espacio público contemporáneo. *Revista de Estudios culturales Urbanos*, (13). Bifurcaciones, Plataforma de Estudios Culturales Urbanos, Chile. <http://www.bifurcaciones.cl/2013/07/la-ciudad-resignificada/>
- GARZA, N. (2009). El espacio de la memoria. *Acta Poética*, 30(2), pp. 151-165. Instituto de investigaciones Filológicas, Universidad Nacional Autónoma de México. <http://dx.doi.org/10.19130/iifl.ap.2009.2.329>

- GENET, R. (2016). *Ciudad y Educación Artística en la formación del profesorado: una investigación educativa basada las artes visuales*. [Tesis de Doctorado]. Universidad de Granada. <http://hdl.handle.net/10481/44551>
- GENET, R., MARÍN, R. Y FERNÁNDEZ, A. (2019) An urban walk as a teaching strategy and investigative instrument in art education [El recorrido urbano como estrategia docente e instrumento de investigación en la educación artística]. *Visual Inquiry: Learning & Teaching Art*, 8(3), pp. 215–29. https://doi.org/10.1386/vi_00006_1
- GENETTE, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Editorial Tauros.
- GLOWCZEWSKI, B. (1991). *Du rêve à la loi chez les aborigènes. Mythes, rites et organisation sociale en Australie* [Del sueño a la ley entre los aborígenes. Mitos, ritos y organización social en Australia]. Presses Universitaires de France.
- GLOWCZEWSKI, B. Y MÈRIENNE, P. (1991). *YAPA peintres aborigènes* [Diagrama ilustrativo, reproducción de libro]. En F. Careri, “Walkscapes. El andar como práctica estética” (2003), p. 45. Editorial Gustavo Gili.
- GONZÁLEZ, D. (2018). Atlas del Centro de Bogotá: un libro-arte, una exposición y 16 experiencias y memorias de lugar. *Centro de Divulgación y Medios. Notas de Prensa*. Facultad de Artes, Universidad Nacional de Colombia. <http://artes.bogota.unal.edu.co/cdm/notas/atlas-bogota>
- GONZÁLEZ, M., SALAZAR, C. Y URREA, T. (2014). Re-correr ciudad. *Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales*, 4(1), pp. 139-157. Universidad de Almería. http://www2.ual.es/urbs/index.php/urbs/article/view/gonzalez_salazar_urrea
- GRISOLIA, C. (10 de diciembre de 2011). Un lenguaje visual para las ciudades. *Foroalfa, red de debate digital*. Consultado el 12 noviembre de 2020. <http://foroalfa.org/articulos/un-lenguaje-visual-para-las-ciudades>
- GUERRERO, E. (2014a). *Recorridos Urbanos. Claves para reconstruir la ciudad*. [Tesis de Maestría, no publicada]. Universidad Autónoma del Estado de México.
- GUERRERO, E. (2014b). *La ciudad un espacio mental*. [Instalación Artística – Palimpsesto Visual]. Universidad Autónoma del Estado de México. <https://www.behance.net/gallery/17869147/Ciudad-espacio-mental>

- GUERRERO, E. (2017a). Experiencia accidental urbana vista en una obra editorial. *Actas de Diseño* (23), año XII, pp. 90-96. Universidad de Palermo.
- GUERRERO, E. (2017b). La ciudad, un espacio mental. *{Común-A}*, 1(1), pp. 101-114. <https://publicaciones.unitec.edu.co/index.php/Comun-a/article/view/8>
- HANNAM, K., SHELLER, M. Y URRY, J. (2006). Mobilities, Inmobilities and Moorings [Movilidades, Inmovilidades y Amarres]. *Mobilities*, 1 (1), pp. 1-22. Editorial Routledge. <https://doi.org/10.1080/17450100500489189>
- HARO, S. (2013). Edward Ruscha y el libro de artista. El nacimiento de un nuevo paradigma. *Estudios sobre Arte Actual* (1). Universidad de Málaga. <http://estudiosobrearteactual.com/283/>
- HARRISON, C. (2007). *European City-to-City Connections* [Cartografía] y *North American City-to-City Connections* [Cartografía digital]. Consultado el 20 de octubre de 2020. <https://www.chrisharrison.net/index.php/Visualizations/InternetMap>
- HARRISON, C. (2008). *Word Associations Visualizing Google's Bi-Gram Data*. *Art/Design* [Cartografía digital]. Consultado el 20 de octubre de 2020. <https://www.chrisharrison.net/index.php/Visualizations/WordAssociations>
- HAUS DER KULTUREN DER WELT. (2020). *Aby Warburg: Atlas de Imágenes Mnemosyne / Vista De Exposición* [Registro fotográfico]. Consultado el 22 de diciembre de 2020. https://www.hkw.de/en/app/mediathek/gallery/aby_warburg_bilderatlas_mnemosyne
- HERNÁNDEZ, D. (2015). *Subrepción / Diego Hernández* [Dibujo en lápiz sobre papel]. Sala de Proyectos y Exposiciones. Departamento de Artes, Universidad de los Andes, Colombia. Consultado el 16 de enero de 2020. <https://saladeproyectos.uniandes.edu.co/2015/subrepcion-diego-hernandez/>
- HERNÁNDEZ J. Y GUTIÉRREZ, N. (2002). La traducción como metáfora. *Anales de la Universidad Metropolitana*, 2 (2), pp. 163 -173. Universidad Metropolitana. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4004210>
- HIERNAUX, D. (2006) Repensar la ciudad: la dimensión ontológica de lo urbano. *LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos*, 4(2), pp. 7-17. Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas. <https://doi.org/10.29043/liminar.v4i2.207>

- HUERTA, R. (2008). *Museo tipográfico urbano. Paseando entre las letras de la ciudad*. Universitat de València.
- HUERTA, R. (2015). *La ciudad y sus docentes: miradas desde el arte y la educación*. Editorial UOC.
- ICONOCLASISTAS. [2020]. *Dossier de mapeo; Kiosko de Mapeo Colectivo; Cartografía Vecines de la Ciudad Vieja de Montevideo; Manual de Mapeo Colectivo; Sala Cartográfica* [Registro fotográfico]. Consultado el 5 de julio de 2020. <https://iconoclasistas.net/>
- IDPC [Instituto Distrital de Patrimonio Cultural]. (31 de agosto de 2016). *Exposición: Germán Samper: A dibujar se aprende dibujando* [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=9Js5E3KGDyo>
- IDPC. (2017). *Germán Samper. A aprender se aprende dibujando*. Instituto Distrital de Patrimonio Cultural, Alcaldía Mayor de Bogotá.
- IDPC. (2019). *Premio Latinoamericano de Arquitectura Rogelio Salmona, Tercer ciclo 2018*. Instituto Distrital de Patrimonio Cultural, Alcaldía Mayor de Bogotá.
- INSALAND (2016). *Gif-Iti. Insaland* [Portafolio Web] <https://insaland.com/>
- IRWIN, R. (2013). Becoming A/r/tography. *Studies in Art Education*, 53(3), pp. 198-215. The University of British Columbia. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00393541.2013.11518894>
- IRWIN, R. Y GARCÍA, D. (2013). La práctica de la a/r/tografía. *Revista Educación y Pedagogía*, 25(65-66), pp. 106-113. Universidad de Antioquia. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/328771>
- IRWIN, R. Y DE COSSON, A. (2004). *A/r/tography: Rendering self through arts-based living inquiry* [A / r / tography: Representarse a sí mismo a través de la investigación viva basada en las artes]. Pacific Educational Press.
- JIMÉNEZ, G. (2012). *La gramática del viaje*. Toluca: Universidad Autónoma del Estado de México.
- JOSEPH, I. (2002). *El transeúnte y el espacio urbano*. Editorial Gedisa.
- JUNG, S. (2020). *New York V, New York VI y New York VII* [Fotografías Digital. Palimpsesto Visual] © Stephanie Jung. <http://www.stephaniejung-photography.com/new-york>

- KADI, S. (23 de junio de 2019). Street art revitalising Beirut with colours and shapes [Arte Callejero que revitaliza Beirut con colores y formas]. *The Arab Weekly* (p. 22). https://the arabweekly.com/sites/default/files/2019-06/issue_211.pdf#page=22
- KASEP, G. (16 de julio de 2012). *Pensar espacio / Hacer Ciudad. Arquine*. Consultado el 20 de julio de 2020. <https://www.arquine.com/pensar-espacio-hacer-ciudad/>
- KENTRIDGE, W. (2012). *No, It Is*. [Tríptico de tres películas en Folioscopio] (Animación – Video, 8 min). Exposición Habitación Compartida (2018-2019). Museo de Arte Miguel Urrutía, Bogotá, D. C.
- KHAN, I. (1 de marzo de 2012). Pretty as a Thousand Postcards [Hermosa como mil postales]. *Magazine The New York Times*. <http://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/interactive/2012/03/01/magazine/idris-khan-london.html>
- KHAN, I. (2015). *Tower Bridge, The Houses of Parliament y St. Paul's* [Impresiones en platino-paladio sobre papel Fabriano Artístico]. Galería Witkin de Cracovia, <https://www.krakowwitkingallery.com/exhibitions/idris-khan/>
- LAI, M. (1983). *La mappa di Colombo* [El mapa de Colombo]. Hilo y tela, 122 x 170 cm. Colección Fondazione Stazione dell'Arte, © Foto: Tiziano Canu, © Archivo Maria Lai por SIAE 2019. Consultado el 5 de diciembre de 2020. <https://awarwomenartists.com/en/magazine/maria-lai-le-fil-infini-de-limagination/>
- LAI, M. (1984). *Ció que non so* [Lo que no sé]. Tela escrita a maquina con hilo azul, 15 x 20 x 5 cm. © Archivo Maria Lai por SIAE 2019. Consultado el 5 de diciembre de 2020. <https://elcultural.com/maria-lai-tejer-la-mejor-de-las-historias>
- LANGE, C. (2011). Dimensiones culturales de la movilidad urbana. *Revista INVI*, 26 (71), pp. 87-106. Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y Urbanismo. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-83582011000100004>
- LARROSA, J. (2006). Sobre la Experiencia. *Aloma, Revista de psicología, Ciencias de la Educación y el Deporte* (19), pp. 87-112. Universidad de Ramon Llull. <https://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/view/103367/154553>
- LEFEBVRE, H. (2013). *La producción del espacio* (E. Martínez, trad.). Capitán Swing Libros (Original publicado en 1974).

- LINDÓN, A., AGUILAR, M. A. Y HIERNAUX, D. (2006). *Lugares e imaginarios en la metrópolis*. Editorial Anthropos - Editorial Universidad Autónoma Metropolitana.
- LONDOÑO, F. (2013). Enfoques de la investigación-creación en programas de arte y diseño. En Casas, M (comp.), *Memorias del evento valoración de los procesos de creación artística y cultural en el marco de la acreditación de programas* (pp. 67-76). Ministerio de Educación Nacional, Colombia.
- LÓPEZ, M. (2009). La filosofía hermenéutica del texto y su verdad. H-G. Gadamer y P. Ricoeur. En Penas, A. y Gonzáles, R. (Eds.), *Estudios sobre el texto, nuevos enfoques y propuestas* (pp. 17-40). Editorial Peter Lang GmbH.
- LOZANO, F. (2018) *Ruedas Victorianas* [Gif animado – Fotogramas]. Beca GIF Espacios y Usos (2da. Ed.), Fundación Gilberto Alzate Avendaño. Consultado el 23 de septiembre de 2020. <https://fuga.gov.co/galeria/muestra-beca-gif-espacios-y-usos-2da-ed>
- LYNCH, K. (2015). *La imagen de la ciudad* (3ª ed.). Editorial Gustavo Gili.
- MACAYA, A. (2017). Trayectos en el mapa: artes visuales como representación del conocimiento. *Arte, Individuo y Sociedad*, 29(2), pp. 387-404. Universidad Complutense de Madrid. <https://doi.org/10.5209/ARIS.55105>
- MADRID, G. (2013). Voces, pasos, ruido, ritmo. Los sonidos de la ciudad. *El Jolgorio Cultural*, 6(57), pp. 58-59. Fundación Alfredo Harp Helú, Oaxaca.
- MANOVICH, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Ediciones Paidós Ibérica.
- MARÍN-VIADEL, R. (2005). *Investigación en educación artística: temas, métodos y técnicas de indagación, sobre el aprendizaje y la enseñanza de las artes y culturas visuales*. Universidad de Granada y Universidad de Sevilla.
- MARÍN-VIADEL, R. (2019). Microteorías inestables sobre artes visuales y educación. En Ramos, D. (comp.), *Miradas Caleidoscópicas: educación artística visual en las culturas contemporáneas*. (pp. 15-20). U. Pedagógica Nacional de Colombia.
- MARÍN-VIADEL, R. Y ROLDÁN, J. (2010). Photo essays and photographs in visual arts-based educational research [Ensayos fotográficos y fotografías en la investigación educativa basada en las artes visuales]. *International Journal of Education through Art* (6:1), pp. 7-23. Editorial Intellect. https://doi.org/10.1386/eta.6.1.7_1

- MARÍN-VADEL, R., y ROLDÁN, J. (2014). 4 instrumentos cuantitativos y 3 instrumentos cualitativos en Investigación Educativa basada en las Artes Visuales. *Actas de la 2ª Conferencia sobre Investigación basada en las Artes e Investigación Artística*. <http://art2investigacion.weebly.com/artiacuteculos-completos.html>
- MARÍN-VADEL, R. y ROLDÁN, J. (2019). A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística. *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(4), 881-895. Universidad Complutense de Madrid. <https://doi.org/10.5209/aris.63409>
- MARTÍN, U. y GONZÁLEZ-DIEZ, M. (2018). El fin de la línea recta. Pensamiento visual en la cultura de la convergencia. En C. López, (Ed.), *Innovar en las Aulas, modelos y experiencias de innovación educativa* (pp. 103-114). Alquilafuente, Ediciones Universidad de Salamanca.
- MARTÍNEZ, O. (2006). Investigar, crear, experimentar el mundo Reflexiones sobre la investigación en las artes plásticas. *El Artista*, (3), pp. 57-68. Universidad de Pamplona. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2784839>
- MARTÍNEZ, S. (2017). Estudios Visuales. Giros entre la crítica de la representación y la ciencia de la imagen. *Laocoonte. Revista de Estética y Teoría de las Artes*, (4), 257-271. Universidad de Valencia. <https://doi.org/10.7203/laocoonte.0.4.11069>
- MAYORGA, I. (2018). *Lágrimas de mariposa*. [Gif animado – Fotograma]. Beca GIF Espacios y Usos (2da. Ed.). Fundación Gilberto Alzate Avendaño. Consultado el 23 de septiembre de 2020. <https://fuga.gov.co/galeria/muestra-beca-gif-espacios-y-usos-2da-ed>
- MENA, J. (2014). *Construcción del concepto visual de la educación. Visiones de la educación a través de la fotografía artística, la fotografía de prensa y los estudiante*. [Tesis de Doctorado]. Universidad de Granada. <http://hdl.handle.net/10481/40403>
- MINERVINI, M. (2005). La infografía como recurso didáctico. *Revista Latina de Comunicación Social*; 8(59). Laboratorio de Tecnologías de la Información y Nuevos Análisis de Comunicación Social. <https://www.redalyc.org/comocitar.oua?id=81985906>

- MIRALLES, E.; Y PRATS, E. (1991) *Como acotar un croissant. El equilibrio horizontal* [Ilustración arquitectónica]. En “Construcción 1988-1991”, (49-50), pp. 240-241. Editorial El Croquis.
- MOXEY, K. (2009). Los estudios visuales y el giro icónico. *Revista Estudios Visuales*, (6), pp. 8-26. <https://bibliodarq.files.wordpress.com/2013/11/4c-moxey-k-los-estudios-visuales-y-el-giro-icc3b3nico.pdf>
- MUNARI, B. (2016). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Editorial Gustavo Gili.
- NASCIMENTO, L. Y RODRIGUEZ, I. (2018). La lectura hipertextual como caso del modo de pensar complejo. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 6(2), pp. 37-45. <https://doi.org/10.26423/rcpi.v6i2.255>
- NEWSON, L. (Director). (2004). *The cost of living* (El costo de la vida) [Película TV] 35 min. DV8 Films, Commissioned by Channel 4 Television UK.
- OSPINA, A. (2016). *Bogotálogo II. Usos, desusos y abusos del español hablado en Bogotá*. Instituto Distrital de Patrimonio Cultural, Bogotá D. C.
- PALMA, C. (2012). *Parque Cultural Valparaiso / PCdV*. [Fotografía]. HLPs Arquitectos, Estudio Palma. Consultado el 12 de agosto de 2020. http://estudiopalma.cl/parque_cultural_de_valparaiso/14
- PELTZER, G. (2001). *Periodismo iconográfico*. Ediciones Rialp.
- PERALES, V. (2010). Cartografías desde la perspectiva artística. diseñar, trazar y navegar la contemporaneidad. *Arte, Individuo y Sociedad*, 22(2), 83 - 90. Universidad Complutense de Madrid. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS1010220083A>
- PÉREZ, J. (2015). Fotografía en tiempos de darwinismo tecnológico. *Aularia: Revista digital de Comunicación*, 4(1), pp. 9-14. Universidad Central de Venezuela. <https://www.aularia.org/>
- PIMENTEL, L. (2000). *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa*. Siglo XXI Editores.
- PINEDA, M. (2016). *Cartografías del arraigo* [Instalación Artística – Registro fotográfico]. Catálogo Margarita Pineda 1999-2016 (pp. 21-22). Consultado el 23 de junio de 2020. <https://docplayer.es/75609279-Margarita-pineda-calle-26-sur-apto-404-envigado-colombia-t-57-m.html>

- POPEANGA, E. (2009) Modelos urbanos: de la ciudad moderna a la ciudad posmoderna. *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, (0). Universidad Complutense de Madrid. <http://www.ucm.es/info/angulo/volumen/Volumen0/articulos01.htm>
- PUERTAS, C. (2010). La cartografía y la navegación: cartas náuticas y derroteros. En E. Peñalver y J. Posada (Coord.), *Cartografía histórica en la Biblioteca de la Universidad de Sevilla* (pp. 82-103). Universidad de Sevilla.
- QUIRONIÉZ, R. (2012). *Viaje en Bus* [Fragmento poético]. Fanzine 'Etcétera, arte, letras y otras hierbas', (1), p. 5. Ambidiestro Taller Editorial. <https://issuu.com/ambidiestrotallereditorial/docs/etc1>
- REDÍN, M. (2016). *Estableciendo cosmos* [Impresión en papel]. Exposición Hacia una nueva orilla, Galería NC_Arte, Bogotá D.C.
- REDONDO, F. (2014). *Work about #newyork*. [Reliefgrafía, Impresión sobre papel]. Reliefgraphy by Redondo. <https://reliefgraphyredondo.tumblr.com/archive>
- REINHARDT, N. (2010). Infografía Didáctica: producción interdisciplinaria de infografías didácticas para la diversidad cultural. *Cuaderno 31*, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (pp 119-191). Universidad de Palermo.
- RENÉ, J., [JR]. (2008-2009). *28 Millimètres, Women Are Heroes, Bo city Roof tops, Sierra Leone; 28 Millimètres, Women Are Heroes, Eyes on bricks, New Delhi, India; 28 Millimètres, Women Are Heroes, Action in Favela Morro da Providencia, Maria de Fatima, night view, Rio de Janeiro* [Gigantografías – Registro Fotográfico]. JR _ Projects: Woman and Héroes (Proyecto: Mujeres y Héroes). <https://www.jr-art.net/project-list/woman-are-heroes>
- RENÉ, J., [JR]. (2013-2015). *The Wrinkles of the City, Istanbul, Kadir An, Turkey; The Wrinkles of the City, Postbahnhof, Gerd & Helena NIPPA, Berlin* [Gigantografías – Registro Fotográfico]. JR _ Projects: The Wrinkles of the City (Proyecto: Arrugas de la ciudad). <https://www.jr-art.net/project-list/the-wrinkles-of-the-city>
- RICOEUR, P. (1998). *Teoría de la interpretación, discurso y excedente de sentido*. Siglo XXI Editores.
- RITCHART, R., CHURCH, M. Y MORRISON, K. (2011). *Making thinking visible [Hacer visible el pensamiento]* Editorial Jossey-Bass.

- ROLDÁN, D. Y GODOY, S. (2017). Cuerpos, movilidades y espacios. La calle recreativa de Rosario (Argentina). *In Mediaciones de la Comunicación*, 12(1), pp. 129-153. Universidad ORT, Uruguay. <https://doi.org/10.18861/ic.2017.12.1.2669>
- ROLDÁN, J. Y MARÍN, R. (2012). *Metodologías artísticas de investigación en educación*. Aljibe.
- RODRÍGUEZ, J. (2004). Hipertexto, literatura y ciudad. *Universitas Humanística*, (56), pp. 53-67. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/univhumanistica/article/view/9696>
- ROMERO, R. (2017). The cost of living: el juego de la corporeidad. *El ornitottingo tachado. Revista de artes visuales*, (3), pp. 37-44. Universidad Autónoma de Estado de México. <https://ornitottingotachado.uaemex.mx/article/view/4631>
- ROSENBLÜTH, A. (2001). Reflexiones sobre la Cotidianidad y la Ciudad. *Revista ARQ* (48), pp. 6-7. Escuela de Arquitectura de la Pontificia Universidad Católica de Chile. https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_issuetoc&pid=0717-699620010048&lng=es&nrm=iso
- ROSSO, E. Y ECO, U. (1991). A correspondence on Postmodernism [Una correspondencia sobre posmodernismo]. En I. Hoesterey (Ed.), *Zeitgeist in Babel. The postmodern Controversy* (pp. 242-253). Indiana University Press.
- ROTHUIZEN, J. (2009-2011). *The soft Atlas Ducth. A series of maps, a part drawn, part written* [El Atlas Ducth. Una serie de mapas, una parte dibujada, parte escrita] [Ilustración]. janrothuisen.nl [Portafolio Web]. <https://janrothuisen.nl/portfolio/the-soft-atlas-dutch/>
- ROTHUIZEN, J. (2014). *Rijksmuseum. The Soft Atlas of Amsterdam*. [Ilustración]. janrothuisen.nl [Portafolio Web]. <https://janrothuisen.nl/portfolio/the-soft-atlas-dutch/>
- ROTHUIZEN, J. (2016). *Hola Holanda Bogotá*. [Instalación]. janrothuisen.nl [Portafolio Web]. <https://janrothuisen.nl/portfolio/hola-holanda-bogota/>
- ROTHUIZEN, J. (2018). *PostNL Mooi Nederland* [Ilustración]. janrothuisen.nl [Portafolio Web]. <https://janrothuisen.nl/portfolio/postnl-mooi-nederland/>
- RUBIO, A. (2013). Bibliotecas particulares en Nueva Granada. Presencia y significado del libro religioso. *Anuario Colombiano de Historia Social y de la Cultura*, 40(2), pp. 27-47. Universidad Nacional de Colombia. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/achsc/article/view/42327>

- RUSCHA, E. (1966) *Every Building on The Sunset Strip*. Producción editorial, tinta impresa sobre papel. 18,2 x 14,3 x 1,2 cm. Colección MACBA. Consorcio MACBA. © Edward Ruscha, Los Ángeles, California, 2020. <https://www.macba.cat/es/arte-artistas/artistas/ruscha-edward/every-building-sunset-strip>
- SALGADO, M., RAPOSO, J. Y BUTRAGUENO, B. (2017). Retórica gráfica. El dibujo del arquitecto como herramienta de comunicación crítica. *Arte, Individuo y Sociedad*. 29(3), pp. 587-602. Universidad Complutense de Madrid. <https://doi.org/10.5209/ARIS.56053>
- SÁNCHEZ, I. (2020). Móvil intemporalmente perpetuo. *La Tadeo Dearte*, 6(6), pp. 56-71. Universidad Jorge Tadeo Lozano. <https://doi.org/10.21789/24223158.1426>
- SÁNCHEZ, Z. (2017). Investigación en educación artística. Más allá de los riesgos, la búsqueda por las posibilidades. (*pensamiento*), (*palabra*)... *Y Obra*, 18 (18), pp. 87-100. Universidad Pedagógica Nacional. <https://doi.org/10.17227/ppo.num18-6286>
- SANCHO, J. (2019). De la realidad al mapa: ¿un proceso creativo más allá de la técnica? *Estudios Geográficos*, 80(286). Consejo Superior de Investigaciones Científicas. <http://dx.doi.org/10.3989/estgeogr.201922.002>
- SARMIENTO, J. (2016). La investigación como proceso creativo en la arquitectura. *Dearq*, (19), pp. 146-153. Universidad de Los Andes, Colombia. <https://doi.org/10.18389/dearq19.2016.11>
- SASSO, L. (2014). *Livro-Objeto a/r/tográfico. Práticas de Pedagogia Cultural na periferia de Brasília* [*Libro-objeto a/r/tográfico. Práticas de pedagogía cultural en la periferia de Brasília*] [Tesis doctoral]. Universidad de Brasilia. <https://repositorio.unb.br/handle/10482/16232?locale=es>
- SCHNAIDT, X. (2009). High Line New York, se Inaugura un Proyecto Ciudadano. *Plataforma Urbana*. Consultado el 13 de septiembre de 2020. <http://www.plataformaurbana.cl/archive/2009/06/24/high-line-new-york-se-inaugura-un-proyecto-ciudadano/>
- SCOLARI, C. (2008). *Hipermediaciones, Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Editorial Gedisa.

- SCRD (2020). Dibujatón: ilustra el patrimonio de Bogotá, 2017. *Programa Distrital de Estímulos para la cultura*. Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte. Bogotá D.C. Consultado el 11 de agosto de 2020. <https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/convocatorias-2017/programa-distrital-de-estimulos/instituto-distrital-de-patrimonio-cultural/dibujaton-ilustra-el-patrimonio-de-bogota>
- SCURTI, F. (1998). *Street Credibility* [Credibilidad Callejera]. Instalación. © Adagp, Paris, 2019. Credito fotográfico: Klaus Stöber. Colección Frac Alsace.
- SEGOVIA, C. Y MONDRAGÓN, P. (2019). GIF: contracultura de masas (y marcas). La emoción compartida en entornos digitales. *EME Experimental Illustration, Art & Design*, 7(7), pp. 18-27. <https://doi.org/10.4995/eme.2019.11909>
- SEGURA, C. (2016). *Hacia una nueva orilla*. Proyectos 2016. NC-arte, Bogotá D.C.
- SERRA, J. (1998-2015). *Lo vivido y lo sucedido* [Cartografía. Técnica mixta, 340 x 80 cm]. Jaime Serra (Archivos). Blogspot. <https://jaimeserra-archivos.blogspot.com/2015/06/lo-vivido-y-lo-sucedido-una-cartografia.html>
- SERRA, J. (2013). *Café Diario*. [Infografía. Café sobre papel, 150 x 100 cm]. Adaptación editorial Cultura's. Jaime Serra (Archivos). Blogspot. <https://jaimeserra-archivos.blogspot.com/2015/01/cafe-diario-la-relacion-que-mantengo.html>
- SERRA, J. (2016). *Mi ciudad. Mapa Vivencial de América Latina* [Infografía digital]. Jaime Serra (Archivos). Blogspot. <https://jaimeserra-archivos.blogspot.com/2016/11/mi-ciudad-se-le-pidio-dieciocho.html>
- SILVA, A. (2006). *Imaginarios urbanos, hacia la construcción de un urbanismo ciudadano. Metodología*. Convenio Andrés Bello – Universidad Nacional de Colombia.
- SILVA, S. (2019). La creación, un lugar donde se pliegan las experiencias sensibles del arte y el diseño. *Actas de Diseño 26*, Año XIV (26), pp. 139-143. Universidad de Palermo.
- SMITH, K. (2012). *Cómo se un explorador del mundo. Muse de Arte Vida Portátil*. Fondo de Cultura Económica, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- SMITHSON, R. (1967). *Los monumentos de Passaic* [Fotografía B/N]. Publicado originalmente en *Artforum* 6(4). © Fundación Holt / Smithsonian (2020). Consultado el 22 de diciembre de 2020. <https://holtsmithsonfoundation.org/monuments-passaic>

- SPRINGGAY, S., IRWIN, R. Y KIND, S. (2005). A/r/tography as living inquiry through art and text [La a/r/tografía como investigación viva a través del arte y el texto]. *Qualitative Inquiry*, 11(6), pp. 897-912. Sage Journals. <https://doi.org/10.1177/1077800405280696>
- TABOADA, A. (2019). La cartografía del no-lugar. Interpretaciones emocionales del territorio. *Rita, Revista Indexada de Textos Académicos*, (11), pp. 142-149. Redfundamentos. <http://ojs.redfundamentos.com/index.php/rita/article/view/427>
- TARTÁS C. Y GURIDI R. (2013). Cartografías de la memoria. Aby Warburg y el Atlas Mnemosyne. *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 18(21), pp. 226-235. Universidad Politécnica de Valencia. <https://doi.org/10.4995/ega.2013.1536>
- TENORIO, M. (2004). *El urbanista*. Fondo de Cultura Económica.
- TRIGGS, V., IRWIN, R. Y O'DONOGHUE, D. (2014). Following A/r/tography in practice: from possibility to potential [Seguir la a/r/tografía en la práctica: de la posibilidad al potencial]. En Miglan, K. y Smilan, C., (Eds.), *Inquiry in Action: Paradigms, Methodologies and Perspectives in Art Education Research* (pp. 253-264). NAEA.
- TRISTÁN, A. Y MENDOZA, L. (2016). Taxonomías sobre creatividad. *Revista de Psicología*, 34(1), pp. 147-183. Pontificia Universidad Católica del Perú. <https://doi.org/10.18800/psico.201601.006>
- TZARA, T. (1921) *Excursiones y visitas DADA, 1ère visite: Iglesia Saint Julien le Pauvre* [Fotografía]. © 2020 Christophe Tzara. <https://www.moma.org/collection/works/184056>
- VALERO, J. (2009). La transmisión de conocimiento a través de la infografía digital. Ámbitos. *Revista Internacional de Comunicación*, (18), pp. 51-63. Universidad de Sevilla. <https://revistascientificas.us.es/index.php/Ambitos/issue/view/815>
- VALERO, J. (2010). La comunicación de contenidos en la infografía digital. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, (16), pp. 469 - 483. <https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/ESMP1010110469A>
- VIGNE, É. (2017). El formato libro y el libro objeto (G. Torregrosa, trad.). *Trama & Texturas*, (32), pp. 15-20. Trama Editorial. <http://www.jstor.org/stable/44342882>

- VILCHIS, L. (2009). Las lecturas ajenas del libro. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 11(2), pp. 91-100. Universidad Intercontinental. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6543503>
- WALKER, S. (2009). Artmaking, Subjectivity, and Signification [Creación de arte, subjetividad y significación]. *Studies in Art Education: A Journal of Issues and Research*, 51(1), pp. 78-91. National Art Education Association. <https://www.jstor.org/stable/40650402>
- WALLAS, G. (2014). *The art of thought [El arte del pensamiento]*. Solis Press. (Original publicado en 1926).
- WIGGLESWORTH, S. Y TILL, J. (1998a). *Our Dining Table [Nuestra mesa de comedor]* [Ilustración arquitectónica]. The everyday and architecture. *Architectural Design*, pp. 32. Academy Press.
- WIGGLESWORTH, S. Y TILL, J. (1998b) *Table manners [Modales en la mesa]*. The everyday and architecture. *Architectural Design*, pp. 31-35. Academy Press.
- WITKIN GALLERY. (2016). *Idris Khan: London*. Galeria Witkin de Cracovia. Consultado el 20 de diciembre de 2020. <https://www.krakowwitkingallery.com/exhibitions/idris-khan/>
- ZAVALA, L. (2006). *La precisión de la incertidumbre*. Posmodernidad, vida cotidiana y escritura. Universidad Autónoma del Estado de México.

Participantes de las actividades

Primeras experiencias _

» Instalación *La ciudad un espacio Mental*. Guerrero, E. (2014)

_ Relatos imaginarios: S. ADONIS; E. CAMPOS; Y. CHINOME; K. GUERRERO;
D. HERRERA; A. MARTÍN; M. PENAGOS; C. VANEGAS; y N. ZORRO.

_ Estudiantes de IV curso de grado de Educación Primaria (2013-2014):
A. CALVET; A. FAJARDO; A. GARCÍA; S. GUIJARRO; B. JALDO; F. LÓPEZ; T. MARTÍNEZ;
P. NAVARRETE; M. POZO; y M. VALECILLOS. Asignatura *Didáctica de las Artes
Visuales*, profesora R. GENET. Universidad de Granada.

» *Fundamentos y Diseño de Investigación* (2018-II):

_ Estudiantes del Laboratorio *Fundamentos Investigación* (2018-II):
C. ARBELÁEZ; J. ARCILA; J. ÁVILA; S. BELTRÁN; J. BROCHERO; M. CÁRDENAS; J. CASAS;
J. CASTRO; S. CETINA; L. CORTEZ; J. ECHAVEZ; J. GARAY; D. GARCÍA; J. GARCÍA;
A. GONZÁLEZ; C. GÓMEZ; K. HERRERA; D. HUÉRFANO; J. JIMÉNEZ; F. MÉNDEZ;
J. MONSALVE; H. MORENO; S. OSPINA; M. PULIDO; C. RAMÍREZ; J. ROCHA; J. RUIZ;
A. TINJACÁ; D. TORRES; L. URREGO; L. VALENCIA; A. VARÓN; y C. VELÁSQUEZ.
Profesor: E. GUERRERO. Escuela de Artes y Ciencias de la Comunicación,
Corporación Universitaria UNITEC.

_ Estudiantes del Laboratorio *Diseño de Investigación* (2018-II):
M. ÁNGEL; S. ALARCÓN; C. BELTRÁN; F. BELTRÁN; M. BELTRÁN; P. BELTRÁN; F. BERNAL;
A. CARREÑO; H. CARREÑO; J. CASTILLO; M. COSTA; M. CRISTANCHO; G. DÍAZ; P. DÍAZ;
J. GALINDO; C. GARCÍA; P. GARCÍA; C. GONZÁLEZ; J. GONZÁLEZ; L. GONZÁLEZ;
A. HENAO; P. FLÓREZ; D. MARTÍNEZ; J. MARTÍNEZ; J. MONTAÑEZ; L. NEIRA; A. OSPINA;
N. PADILLA; D. PÉREZ; L. RAMÍREZ; J. RIVERA; S. RIVERA; N. RODRÍGUEZ; L. ROMERO;
D. ROJAS; C. SÁNCHEZ; S. SÁNCHEZ; Y. TORRES; J. TRIANA; E. VARGAS; K. VARGAS;
C. VILLAREAL; E. VILLADIEGO; M. WILLIAMSON; y C. ZAPATA.
Profesor: E. GUERRERO. Escuela de Artes y Ciencias de la Comunicación,
Corporación Universitaria UNITEC.

» *Diseño como Arquitectura de Ciudad* (2016-2017)

- _ Estudiantes del Ciclo Preparatorio para Grado *Diseño como Arquitectura de Ciudad* (2016-II). Profesores: D. CAMARGO y E. GUERRERO. Programa de Diseño Gráfico, Corporación Universitaria UNITEC.
- _ Estudiantes del Ciclo Preparatorio para Grado *Diseño como Arquitectura de Ciudad* (2017-II). Profesor: E. GUERRERO. Programa de Diseño Gráfico, Corporación Universitaria UNITEC.

Palimpsestos Urbanos _

- » Viajeros urbanos: D. CAMARGO; R. CASTILLO; M. CHINOME; R. CHINOME; R. CASTILLO; F. ESPAÑOL; M. FERRUCHO; M. GARZÓN; E. GUERRERO-VALENZUELA; K. GUERRERO; M. IBARRA; A. REYES; J. RUBIO; A. SABOGAL; E. SANTOS; N. TORRADO; y K. VERA.
- » Estudiantes laboratorio de *Animación y Composición Audiovisual para Nuevos Medios de Comunicación* (2018-II):
F. BERNAL; L. BOTERO; L. BUSTOS; J. CABANZO, P. CAMELO; D. CASTRO; G. DÍAZ; S. ESPINOSA; N. MARTÍNEZ; C. MOLINA; D. OSPINA; J. TORRES; y Y. PLAZAS.
Profesor: E. GUERRERO. Escuela de Artes y Ciencias de la Comunicación, Corporación Universitaria UNITEC.
- » Estudiantes de los laboratorios *Dibujo I, Expresión I, Expresión III* (2020-1):
D. AYURE; M. BALAGUERA; J. BARÓN; J. BELTRÁN; K. BERMÚDEZ; P. BOTERO; G. CALDERÓN; M. CONTRERAS; K. CORREDOR; A. CRUZ; D. DÍAZ; P. DÍAZ; V. DÍAZ; V. ESTRADA; J. FONSECA; M. FONSECA; J. GAMEZ; J. GONZÁLEZ-MELÉNDEZ; J. GONZÁLEZ- MURCIA; M. GONZÁLEZ; N. GUZMÁN; J. HERRERA; I. HERNÁNDEZ; M. HERNÁNDEZ; L. JAIMES; D. MUETE; L. MUÑOZ; C. OCAMPO; G. ORTEGA; K. ORTIZ; N. OSPINA; M. OTÁLORA; L. PARADA; A. PÉREZ; C. PÉREZ; N. QUESADA; M. QUIJANO; N. RAMÍREZ; A. ROJAS; N. SÁNCHEZ; T. SOTELO; J. SUÁREZ; A. TIRIA; A. URQUIJO; A. VÁSQUEZ-GARZÓN; A. VÁSQUEZ-MARTÍNEZ; L. VEGA; D. VERGARA; y L. WAGNER.
Profesor: M. MELÉNDEZ. Programa de Diseño Grafico, Escuela de Artes y Ciencias de la Comunicación, Corporación Universitaria UNITEC.

- » Estudiantes del grado de Educación Social, 3º curso (2020):
 M. AGEA; C. AZNAR; C. BARRERA; M. BENAVIDEZ; V. CABALLERO; A. CACHINERO;
 MJ. CALVO; M. CUETO; R. ESCOBEDO; C. FERNÁNDEZ; S. FERNÁNDEZ; A. FUENTES;
 G. GIMÉNEZ; JM. IBANCO; M. JARAMILLO; I. LÓPEZ; M. LOZANO; V. LÓPEZ.; O. MANZANO;
 M. MEJÍAS; S. MEDINA; C. MORENO; D. MORENO; R. NEGRETE; , J. NIETO; N. OCHOA;
 I. PALOMO; V. POZO; M. RAMÍREZ; C. REGUERO; L. RODRÍGUEZ; L. RUIZ; M. TRUJILLO;
 J. UBEDA; L. VÁSQUEZ; C. VELASCO; C. VELAZCO; y M. ZURITA.
 Asignatura de *Construcción cultural y colaboración social*, profesora R. GENET.
 Facultad Ciencias de la Educación. Universidad de Granada.

- » Estudiantes de la clase *Diseño de Información* (2020-I):
 E. BELTRÁN; MJ. BELTRÁN; D. CAICEDO; P. CAMELO; S. CHAVARRO; C. CONTRERAS;
 S. ESCALANTE; C. GARCÍA; G. GUTIÉRREZ; R. LEÓN; D. MEDELLÍN; I. MORENO;
 A. RAMÍREZ; N. RAMÍREZ; Y. ORDOÑEZ; Y. PLAZAS; C. RODRÍGUEZ; A. ROMERO;
 L. SÁNCHEZ; J. SUÁREZ; A. TOVAR; E. URREGO; y V. VIANCHI.
 Profesor: B. GREIFF. Programa de Diseño Grafico, Escuela de Artes y Ciencias de
 la Comunicación, Corporación Universitaria UNITEC.

