



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



INTERFAZ SOCIAL DE CREACIÓN:
Comunidad de La Plata Bahía Málaga - Laboratorio HiperLab de la
Universidad del Valle

Doctor Cristian Felipe Lizarralde Gómez

Director de tesis: Doctor Gabriel Mario Vélez

Línea de investigación: Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología

Primera Fase: Introducción a la interfaz

Tratando de entender este momento me doy cuenta de que son muchos los impulsos que de alguna manera me llevaron por los senderos de la creación artística, un camino biológico con apariencia ilógica guiado por las fuerzas de los elementos, del tiempo y del espacio, un camino en donde la incertidumbre, el deseo, el miedo y el amor son el combustible que alimenta cada paso, cada palabra, cada dibujo. El impulso creador es desconcertante, es una conmoción que libera y al mismo tiempo trastorna, en muchos momentos del camino los impulsos aparecen y desaparecen, descubrí que no eran fuerzas constantes como lo son las fuerzas de la naturaleza, ahora comprendo que solo existimos en este momento y que las formas que creamos son tan efímeras como nuestra propia humanidad. Más allá de pretender realizar una reflexión filosófica frente a la creación, siento que mi motivación es ofrecer una experiencia como ser humano, como artista y como profesor universitario, una senda de vida que está lejos de ser armoniosa, pero que justamente a partir de encuentros y desencuentros se producen las fuerzas que han motivado mi presencia como artista. Este momento es suficiente para entender que cada uno de nosotros es un ser creativo, que el reconocimiento de ese otro permite su existencia y su realización, lo cual genera nuevas formas de encontrarnos, de crear, de hallar el sentido, de hacer interfaz.



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



Los encuentros entre dichas interfaces de conocimiento crearon una interfaz de creación que tuvo como propósito diseñar de una serie de prácticas¹ colaborativas como dispositivo para la memoria y el reconocimiento de la cultura y los saberes ancestrales del Pacífico colombiano del Valle del Cauca. Una interfaz que le apostó a la producción, disseminación, utilización y transformación del conocimiento; a la generación de acciones plásticas como forma para el reconocimiento entre los diversos actores de la interfaz; y a la legitimación de la práctica artística colaborativa como un método para la indagación social. Pero también, le apostó a una manera de hacer investigación en estos campos de la creación, pensando en que la creación colaborativa sirve como un escenario para el intercambio tanto de las indagaciones como del conocimiento que se teje alrededor de estos contextos sociales.

El proceso de investigación – creación fue llevado a cabo gracias a una comisión de estudios por parte de la Universidad del Valle (Colombia) y por distintos estímulos y becas que han permitido afianzar la reflexión teórica, el diseño metodológico y la creación de las distintas prácticas artísticas² desarrolladas en el marco de la interfaz de creación La Plata – HiperLab, procesos creados a partir de distintos recursos tecnológicos y narrativas, pasando por textos, imágenes, y sonidos que documentaron cada uno de los encuentros entre las dos interfaces sociales. Creamos una relatoría hipermedia que cruzó la investigación de principio a fin, configurando un dispositivo con un sentido vivencial, una experiencia que permitió sumergirnos en una realidad que logró conectar dos mundos.

¹ Bourriaud (2008) citando a Guattari plantea que “la única finalidad aceptable de las actividades humanas es la producción de una subjetividad que auto enriquece de manera continua su relación con el mundo. Una definición que se aplica de manera ideal a las prácticas de los artistas contemporáneos, que crean y ponen en escena dispositivos de existencia que incluyen métodos de trabajo y modos ser; así, el lugar de objetos concretos que delimitaban hasta ahora el campo del arte utiliza el tiempo como un material. La forma prima sobre la cosa; los flujos, sobre las categorías; la producción de gestos, sobre los objetos materiales” (p. 130).

² Ramos plantea que las prácticas artísticas comunitarias (PAC) son “una construcción que se desarrolla en el aquí y el ahora y se elabora con el otro, desde sus intereses, particularidades y diferencias, con la intención de generar, en contextos específicos, experiencias colaborativas alrededor del arte, integrando a los actores que se encuentran allí; además, apuntan a una reflexión ante lo social y la realidad que da cuenta de la participación directa y activa del espectador, de su capacidad creadora y colectiva, preocupándose por el otro, por lo intersubjetivo y por su realidad inmediata”. (Ramos 2012)



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



El documento está compuesto por cuatro fases: La primera, la introducción a la interfaz, presenta las motivaciones y los abordajes teóricos que desde mi experiencia como artista permitieron el encuentro entre el arte, la tecnología y la sociedad, una interrelación que concibió la perspectiva de Interfaces Sociales de Creación (ISC), y en donde logramos evidenciar el problema central de la investigación como lo fue el fenómeno de la pérdida de los saberes ancestrales en la región del Pacífico colombiano del Valle del Cauca (Ver Anexo 1). La segunda fase, aborda la propuesta teórica y metodológica de Interfaces Sociales de Creación, una perspectiva de investigación-creación respaldada por el encuentro entre el conocimiento académico y el saber cotidiano, un área de interacción en donde mundos de vida disímiles se unieron con el propósito de diseñar acciones y prácticas creativas como dispositivo para la memoria y la generación de nuevo conocimiento.

La tercera fase, presenta de forma progresiva la evolución y el análisis de los encuentros de interfaz entre la comunidad de La Plata y laboratorio HiperLab de la Universidad del Valle, una fase que muestra de manera detallada cada uno de los momentos metodológicos determinantes para la generación de nuevo conocimiento, y que permitió el diseño de una serie de prácticas artísticas colaborativas que funcionaron como mecanismo para salvaguardar los saberes ancestrales del Pacífico sur del Valle del Cauca.

La cuarta fase, denominada Juntos, se enfoca en los resultados y las conclusiones a partir de las prácticas colaborativas que se diseñaron durante los años 2014 y 2017, mediante un dispositivo que denominamos “Caminandar, saberes que crean territorio”, un libro expandido creado por todos y en donde se desarrollan los temas transversales que guiaron la interfaz: territorio, comunidad, saberes, y creación.

Cabe indicar que, en la presente investigación son relacionales el informe y las prácticas artísticas, siendo estos los resultados concretos de todo el proceso de investigación - creación.



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



DOCTORADO EN
DISEÑO
y creación

En este sentido, el libro “Caminandar Saberes que crean territorio” es el producto transversal que da cuenta de los encuentros, los conocimientos y las prácticas artísticas realizada por la interfaz de creación.