



EDITORIAL  
UNIVERSIDAD DE CALDAS

N.º 118

LÍNEA INVESTIGACIÓN

# MIRADAS INTERDISCIPLINARES

EDITORIAL UNIVERSIDAD DE CALDAS  
Colección Diseño Visual

## *en Diseño y Creación*

VALENTINA MEJÍA AMÉZQUITA  
SANDRA JOHANA SILVA CAÑAVERAL  
ROBERTO CUERVO PULIDO  
D. A. RESTREPO QUEVEDO  
SANDRA MARCELA BUSTACARA PANZZA  
LUISA FERNANDA ZAPATA ARANGO

2023

### VALENTINA MEJÍA AMÉZQUITA

Profesora asociada Universidad Nacional de Colombia. Escuela de Arquitectura y Urbanismo de la Sede Manizales. Arquitecta, Magíster en Filosofía. Doctora en Diseño y Creación.

### SANDRA JOHANA SILVA CAÑAVERAL

Profesora titular Universidad del Valle  
Departamento de Artes Visuales y Estética.  
Licenciada en artes visuales. Doctora en Diseño y Creación.

### ROBERTO CUERVO PULIDO

Profesor Asociado de la Pontificia Universidad Javeriana. Departamento de Diseño.  
Diseñador industrial, Magíster en Planeación urbana y regional. Doctor en Diseño y Creación.

### D. A. RESTREPO QUEVEDO

Profesora, investigadora y directora de TadeoLab de la Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Facultad de Artes y Diseño, Diseñadora Gráfica, Magíster en Diseño de Interacción y Diseño de Experiencia de Usuario. Doctora en Diseño y Creación  
Posdoctora en Educación, Ciencias Sociales e Interculturalidad. Estancia Posdoctoral en Cognición

### SANDRA MARCELA BUSTACARA PANZZA

Diseñadora Industrial, Magíster en Diseño y Creación Interactiva

### LUISA FERNANDA ZAPATA ARANGO

Profesora Universidad de Caldas. Departamento de Diseño. Magíster en Diseño y Creación Interactiva. Estudiante del Doctorado en Diseño y Creación







EDITORIAL UNIVERSIDAD DE CALDAS



DOCTORADO EN  
**DISEÑO**  
y creación



maestría en  
**diseño**  
+ creación interactiva





# Miradas interdisciplinarias en diseño y creación

---



EDITORIAL UNIVERSIDAD DE CALDAS  
Colección Diseño Visual

Catalogación en la fuente,

Miradas interdisciplinarias en diseño y creación / Valentina Mejía Amézquita, coautora, Sandra Johana Silva Cañaverl, coautora, Roberto Cuervo Pulido, coautor, D. A. Restrepo Quevedo, coautora, Sandra Marcela Bustacara Panzza, coautora, Luisa Fernanda Zapata Arango, coautora / Manizales: Universidad de Caldas, Facultad de Artes y Humanidades, 2023.

206 p.: il. (Colección Libros de Investigación / Diseño Visual)

ISBN *pdf*: 978-958-759-577-2

Cocina – Arquitectura siglo XX / Identidades transgénero – Arte / Intercreatividad / Poiesis cotidiana – Diseño / Paisaje sonoro urbano / **Tít./ CCD 700.3/M671**

Reservados todos los derechos

© Universidad de Caldas

© Autores:

Valentina Mejía Amézquita  
Sandra Johana Silva Cañaverl  
Roberto Cuervo Pulido  
D. A. Restrepo Quevedo  
Sandra Marcela Bustacara Panzza  
Luisa Fernanda Zapata Arango

Primera edición 2023

*Libros de texto*

ISBN *Pdf*: 978-958-759-577-2

Editorial Universidad de Caldas

Calle 65 N.º 26-10

Manizales, Caldas –Colombia

<https://editorial.ucaldas.edu.co/>

Editor: Jorge Ivan Escobar Castro

Coordinadora editorial: Yolanda González Gil

Compiladores: Walter Castañeda Marulanda,

Liliana María Villescás Guzmán,

Lina Marcela Molina Giraldo.

Corrección de estilo: Camilo Giraldo Giraldo

Diseño de colección: Luis Osorio Tejada

Diagramación de páginas: Carolina Cortés Misas

Diseño de cubierta: Luis Osorio Tejada

Impreso y hecho en Colombia

*Printed and made in Colombia*

Todos los derechos reservados. Este libro se publica con fines académicos. Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta publicación, así como su circulación y registro en sistemas de recuperación de información, en medios existentes o por existir, sin autorización escrita de la Universidad de Caldas.

Universidad de Caldas | Vigilada Mineducación. Creada mediante Ordenanza Nro. 006 del 24 de mayo de 1943 y elevada a la categoría de universidad del orden nacional mediante Ley 34 de 1967. Acreditación institucional de alta calidad, 8 años: Resolución N.º 17202 del 24 de octubre de 2018, Mineducación.

## CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS	11
PRÓLOGO	13
INTRODUCCIÓN	25
Capítulo 1. <b>A través de la casa</b>	<b>31</b>
Capítulo 2. <b>La creación artística: ¿un saber trans(vestido)?</b>	<b>59</b>
Capítulo 3. <b>¿Cómo escuchar la ciudad?</b>	<b>87</b>
Capítulo 4. <b>Intercreatividad en potencia.</b>	<b>123</b>
Capítulo 5. <b>Las personalidades creadoras de la cocina.</b>	<b>161</b>
Capítulo 6. <b>La máquina de moler.</b>	<b>187</b>

## Lista de figuras

### Capítulo 1.

<b>Imagen 1.</b> Pero decentes – “Mírame San José” - Foto: Diego Vargas - 2015. . . . .	33
<b>Imagen 2.</b> Con los divinos, entre los mortales - Foto: Valentina Mejía – 2014 . . . . .	35
<b>Imagen 3.</b> Hogar - Foto: Valentina Mejía – 2014 . . . . .	36
<b>Imagen 4.</b> La comuna des-carnada – “Mírame San José” - . . . . .	37
<b>Imagen 5.</b> Estructura conceptual “Trialéctica de la Casa” . . . . .	39
<b>Imagen 6.</b> Estructura lógica investigativa - . . . . .	44
<b>Imagen 7.</b> A través de la casa de Don Carlos - . . . . .	46
<b>Imagen 8.</b> A través de la casa de Doña Damaris - . . . . .	47
<b>Imagen 9.</b> Estructura metodológica . . . . .	50
<b>Imagen 10.</b> Síntesis visual de las lógicas investigativas para el diseño . . . . .	55

### Capítulo 2.

<b>Imagen 1.</b> Detalle del mapa simbólico del miedo emplazado en el Parque El Lago de la ciudad de Pereira. 2014. . . . .	62
<b>Imagen 2.</b> Detalle del mapa simbólico del miedo emplazado en la calle de la Fundación de la ciudad de Pereira. 2014. . . . .	63
<b>Imagen 3.</b> En el primer plano, de izquierda a derecha: Diana y Leidy. En el fondo, de izquierda a derecha: Valeria, Gia y Yuri, las cinco mujeres transgénero integrantes del sector del parque La Libertad en un recorrido por la ciudad en 2015. . . . .	64
<b>Imagen 4.</b> De izquierda a derecha Gia y Leidy posando durante una sesión fotográfica con su traje de gala para la Marcha del Orgullo Gay. . . . .	66
<b>Imagen 5.</b> Diana posando durante una sesión fotográfica con su traje de gala para la Marcha del Orgullo Gay. . . . .	67
<b>Imagen 6.</b> Yuri posando durante una sesión fotográfica con su traje de gala para la Marcha del Orgullo Gay. . . . .	68
<b>Imagen 7.</b> Valeria posando durante una sesión fotográfica con su traje de gala para la Marcha del Orgullo Gay. . . . .	69

### Capítulo 3.

<b>Imagen 1.</b> Categorías y sub-categorías de la investigación-creación . . . . .	106
<b>Imagen 2.</b> Variables de la investigación . . . . .	107
<b>Imagen 3.</b> Ubicación lugar de intervención. Artefacto sonoro CO-K7-BOG. . . . .	114
<b>Imagen 4.</b> Artefacto sonoro urbano interactivo CO-K7-BOG. Carrera 7 calle 40, Bogotá D. C. (Cuervo, 2016) . . . . .	116

Capítulo 4.

<b>Imagen 1.</b> En la cocina de Frankfurt, una absurda dificultad. . . . .	168
<b>Imagen 2.</b> La cocina, una sutileza moderna para en compañía cocinar. . . . .	171
<b>Imagen 3.</b> En La máquina de habitar, una cocina con todo en su lugar. . . . .	175
<b>Imagen 4.</b> En terrenos campesinos, la cocina del tiempo intacto, de lo intocable . . .	178
<b>Imagen 5.</b> En la ciudad, la cocina reencantada. . . . .	182

Capítulo 5.

<b>Imagen 1.</b> Mapa mental del problema. . . . .	189
<b>Imagen 2.</b> Categorías, relación espacial y herramientas. . . . .	192
<b>Imagen 3.</b> Diseño metodológico 1. . . . .	195
<b>Imagen 4.</b> Diseño metodológico 2. . . . .	196
<b>Imagen 5.</b> Taller de identificación "la cocina". Fundación San Ezequiel Moreno. Riosucio, Caldas. . . . .	199
<b>Imagen 6.</b> Fotografía 2: Taller "cartografía de la cocina". Fundación San Ezequiel Moreno. Riosucio, Caldas. . . . .	201



## AGRADECIMIENTOS

Me corresponde expresar los agradecimientos por la presente obra que entrega resultados de investigación de los Posgrados de Diseño y Creación, Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de Caldas. Cada capítulo es un producto original con aportes significativos para el campo de conocimiento de la disciplina de Diseño y responde a nuestro compromiso ético-académico de visibilizar y circular un conocimiento con abordajes diversos metodológicos que se despliegan para comprender y explicar sus objetos de estudio.

La edición que nos convoca integra la Colección Editorial en Diseño Visual que hemos venido construyendo en el Centro de documentación e imagen -IMAGOTECA desde el 2007; los volúmenes abordan las imágenes y nuevos lenguajes audiovisuales, los medios, prácticas de la creación y el diseño en medios audiovisuales, entre otros.

Por la trascendencia de esta edición que ofrecemos, no hubiera sido posible sin la participación de los estudiantes investigadores (autores) de los programas de Maestría en Diseño y Creación Interactiva y Doctorado en Diseño y Creación; igualmente, a las personas del equipo administrativo en especial a la Diseñadora Visual Lina Marcela Molina Giraldo quienes contribuyeron para que este trabajo haya culminado de manera exitosa; por ello, les expresamos reconocimiento.

*Liliana María Villescas Guzmán*  
*Directora Maestría en Diseño y Creación Interactiva*



## **Preliminares**

Para mí es particularmente honroso y grato presentar este libro, que recoge algunas de las tesis mejor evaluadas que se han presentado en los últimos años en los posgrados en diseño de la Universidad de Caldas. He tenido el privilegio de ser el director de tres de estas investigaciones, la de Valentina Mejía Amézquita, la de Sandra Silva Cañaverall y la de Sandra Marcela Bustacara Panzza; también tuve el gusto de ser uno de los jurados de la tesis de Luisa Fernanda Zapata Arango; además, como profesor del Doctorado, también tuve el enorme gusto de seguir paso a paso todo el proceso de investigación en los trabajos de Roberto Cuervo Pulido y de D.A. Restrepo Quevedo.

Y debo decir que me siento honrado, agradecido y privilegiado, porque se me brindó la posibilidad de hacer parte desde sus inicios del Doctorado en Diseño y Creación, y todos estos años han sido para mí la oportunidad de aprender mucho, de conocer muchas personas, de ampliar y pluralizar mi mirada (pero también mi oído y mi olfato y mi tacto) como filósofo. He sido parte del comité curricular del Doctorado, profesor en las áreas de epistemología y de estética, director del programa, coordinador de la línea de investigación en interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología, y ahora coordinador de la línea en gestión y transmisión del conocimiento.

Por eso, cuando Walter Castañeda Marulanda me pidió que escribiera el prólogo para este libro, y conocí la selección que se había hecho de las tesis, sentí que lo que se recogía era un tramo muy querido de la historia de mi vida; referirme a estas investigaciones, a sus tesis, era sobre todo referirme a personas por las que tengo un cariño especial y de quienes estoy seguro de que recibí mucho más de lo que pude darles (que por lo general debieron ser malos momentos, cuando las reprendía o cuando les decía que les faltaba mucho o que el texto no estaba bien escrito o que no se comprendía lo que querían decir). Es justo también que deje constancia de que la primera tesis doctoral que tuve el enorme gusto de dirigir fue precisamente la de Walter Castañeda Marulanda.

Las investigaciones que se recogen en este libro me parece que nos sitúan en el contexto de algunos de los temas más actuales y relevantes del diseño hoy: un problema recurrente es el relativo a la vida cotidiana, la tesis de Valentina Mejía Amézquita, una profunda reflexión en torno a la casa, y no solo a su intimidad sino también a su potencial crítico y político. La tesis de Sandra Marcela Bustacara Panzza, una bella investigación acerca de la cocina, de los artefactos que nos acompañan, y que no simplemente son útiles o inútiles. Y, finalmente, también en el horizonte de la vida cotidiana, la investigación de Luisa Fernanda Zapata Arango, centrada en un objeto modesto, en vías de extinción, la máquina de moler, estudiada desde una sorprendente mirada crítica del diseño industrial.

El otro gran tema que encontramos nos sitúa en el contexto de las discusiones en torno a la relación e integración entre diseño, arte, ciencia y tecnología; se trata de la investigación de Roberto Cuervo Pulido, con una pregunta aparentemente sencilla, pero que lo deja a uno perplejo, ¿a qué suena una ciudad? Y por último, encontramos el gran tema de la formación de los diseñadores, que nos sitúa en la pregunta aparentemente paradójica de cómo es posible formar la creatividad.

Debo señalar que los comentarios que presento a continuación sobre cada una de las investigaciones son bastante desiguales en su extensión, y esto se debe simplemente a que me detengo con especial cariño, y hasta nostalgia, en aquellas tesis que fueron dirigidas por mí, como son las de Valentina Mejía Amézquita, Sandra Silva Cañaverall y Sandra Marcela Bustacara Panzza; los trabajos de Roberto Cuervo Pulido y de D.A. Restrepo Quevedo los conocí muy de cerca en todo su proceso, pero no es comparable. Y en el caso de la tesis de Luisa Fernanda Zapata Arango, que fue una tesis dirigida a su vez por Valentina Mejía Amézquita, y que la pude conocer como uno de sus jurados, mi conocimiento de ella en este caso se refiere más al resultado final que al proceso.

Creo que los trabajos reunidos en este libro nos permiten hacer dos reflexiones: una, acerca de lo que significa hacer una investigación doctoral: ¿Qué significa ser

una doctora, un doctor o una magistra? Y dos, qué significa esto mismo cuando se trata de un ámbito disciplinar como el diseño.

En cuanto a lo primero, hay que decir que el conocimiento siempre lo es en relación con alguien, con un contexto específico, con un momento concreto. Siempre me ha llamado la atención que cuando se ve en su conjunto todo el proceso educativo, desde kínder hasta el doctorado, pareciera que mientras en un extremo priman los aspectos formativos de la educación en el otro extremo priman los exclusivamente disciplinares, de modo que resulta más o menos cuestionable que a uno se le ocurra afirmar que también un doctorado debería preocuparse por formar mejores personas y no solo científicos.

Aristóteles diferenciaba entre tres formas de conocimiento, la *episteme*, la *techne* y la *phronesis*, y no había en su planteamiento una distinción como la nuestra entre saber teórico y saber práctico; y el saber más elevado era entonces el referido al *ethos*, a la prudencia, a la sabiduría. Por muchos siglos el ideal del hombre de ciencia era el sabio, figura que nada tiene que ver con la mucho más limitada de nuestro actual hombre de ciencia. En fin, valoramos la generación de nuevo conocimiento solo desde la perspectiva limitada de la ciencia y no de la sabiduría.

Y, en cuanto a lo segundo, ¿de qué hablamos cuando nos referimos al diseño? los debates son interminables, encontramos desde aquellos que lo definen como un cierto campo disciplinar, un tipo particular de ciencia, hasta quienes lo definen como una manera de pensar y de vivir. Para mí siempre fue curioso que sobre el diseño se pudiera decir algo parecido a lo que ocurre con la filosofía: uno no estudia filosofía para volverse sabio, se trata de una disciplina que tiene sus propias reglas, protocolos, etc. Y, sin embargo, creo que la mayoría de los que estudiamos filosofía en algún momento sentimos una profunda decepción porque efectivamente esperábamos que la filosofía fuera otra cosa que un asunto de profesores especialistas de filosofía.

En fin, la pregunta que me hago es ¿debe considerarse el diseño estrictamente como una ciencia o tiene lugar, al menos como posibilidad, que abramos el debate acerca de si puede entenderse más bien como una forma de pararse ante el mundo, de arreglárselas, de comprender el mundo y de afectarlo? Si lo dejamos en lo primero, es claro que la generación de nuevo conocimiento se valora en función de esa empresa anónima llamada ciencia, pero si nos abrimos a lo segundo entonces resulta claramente insuficiente ese criterio.

A lo que quiero llegar es a afirmar entonces que una investigación, ya sea de maestría o de doctorado, es un ejercicio formativo, no solo de generación de conocimiento en abstracto sino de transformación personal; uno realmente

ha aprendido algo en su investigación cuando ha sido “tocado”, afectado, transformado. Un ejercicio de investigación no se valora únicamente en términos de aportes en abstracto al conocimiento, a la disciplina, sino que realmente es significativo cuando es a la vez un ejercicio de indagación de uno mismo; investigar es al mismo tiempo investigarse.

## **Sobre la tesis de Valentina - La casa vivida**

La investigación de Valentina en torno a la casa se sitúa en la Comuna San José, la idea de partida, muy de corte heideggeriano, era algo así como: el ser de la casa se nos muestra de manera privilegiada justo cuando la casa está desapareciendo, cuando está muriendo. Que la investigación se hubiera realizado en la comuna San José y no en otro barrio fue algo crucial para la investigación, aportó, entre otras cosas, una dimensión crítica muy interesante, tanto desde una perspectiva teórica como política: en el plano teórico confrontó a Valentina con sus principales referentes filosóficos, como Heidegger, Bachelard y Otto Bolnow, lo que la llevó a un cuestionamiento crucial: ¿cómo legitimar una investigación sobre la casa con base en autores cuya experiencia y saber sobre la casa se refiere a casas y modos de habitar muy distintos de los propios de nuestra región?

A lo que se refiere Heidegger en su famoso texto “construir, habitar, pensar” es a la gigantesca tarea de reconstrucción de una Alemania devastada luego de la segunda guerra, y ese es un contexto completamente diferente al de la Comuna San José. Y por el lado del bello y sugerente texto de Bachelard, “Poética del espacio”, su casa imaginada, la casa de su infancia, no tiene nada que ver con las casas campesinas de la ladera andina. Y aquí creo que Valentina tomó una decisión acertada, no consideró necesario prescindir de las ideas, del impulso y sugerencias que estos autores europeos le brindaban, pero se propuso entonces como una de las tareas centrales de esta investigación, construir una reflexión sobre la casa y el habitar a partir de las singularidades esenciales de nuestras casas y nuestras formas de habitar.

Pero también tuvo una dimensión crítica política muy valiosa, y en dos direcciones: de un lado, le permitió fijar su mirada en otros pensadores como Lefebvre, Soja y Harvey que expresamente plantean la cuestión territorial como una cuestión política; se hablará entonces, por ejemplo, de justicia territorial o del derecho a la ciudad. Y de otro lado, Valentina hizo un aporte, por supuesto no el único ni el más importante, para que se hiciera visible el drama que estaban viviendo las gentes en San José y para que el asunto se discutiera en espacios públicos.

Por último, creo que en buena medida lo más original de la tesis de Valentina tiene que ver con la manera como en ella se cruzan una elaboración teórica y filosófica densa, con la experiencia personal y una propuesta estética, creativa, de intervención en una realidad social concreta. Valentina todo el tiempo lo que quiso hacer fue una investigación teórica, aséptica, como la que hizo en la maestría en filosofía, pero al final, creo que su tesis efectivamente puede contar como un trabajo de filosofía, una reflexión ontológica sobre la casa; sólo que pienso que Valentina aprendió algo decisivo: que la filosofía, al igual que la casa, solo muestra su ser, solo es plenamente lo que es, cuando es vivida, cuando es habitada, cuando está atravesada por la experiencia, cuando se trata de un saber que lo toca a uno, que lo afecta.

## **Sobre la tesis de Sandra - Investigación + creación: Todos somos travestis**

Tal vez uno de los aspectos más interesantes del trabajo de investigación de Sandra, es la manera como se fue estructurando el proyecto metodológicamente, ya que cada nueva etapa estaba llena de incertidumbre y significaba una revisión completa, con todo lo que ello pudiera implicar. Así, entonces, Sandra comenzó a hacer su trabajo de campo, teniendo siempre presente la categoría central hasta ese momento de su investigación: los territorios del miedo; y se metió a explorar en esos territorios y construyó como artista estrategias propias para hacer entrevistas y elaborar etnografías. Los primeros hallazgos le permitieron decidir cuál era el punto exacto en el que debía hacer su investigación y fue así como entró a uno de los lugares más peligrosos de Pereira, un auténtico territorio del miedo, al que para poder entrar había que conocer los líderes.

Imagino que uno de los días más difíciles de toda la vida de Sandra fue el día en el que le dijeron que para poder entrar tenía que ir a conversar con la Pulga, que ella era la única que la podía autorizar, y le señalaron el prostíbulo al que debía entrar. Me atrevó a pensar que luego de ese día no solo cambió por completo la investigación de Sandra, sino que esta experiencia transformó también su propia vida. Creo que desde ese día, y pese a todo el esfuerzo para construir el texto definitivo con miras a los jurados, Sandra comprendió que lo más decisivo de la investigación era su propia experiencia, que lo que era un mero problema de investigación pertinente para una comunidad académica, o un simple reto como artista, solo tenía plena justificación como una experiencia que pudiera transformar o tocar, de una u otra manera y así fuera por un instante, la vida de otros seres humanos, incluida por supuesto ella misma.

Sandra se fue ganando la confianza y el aprecio de todos los travestis que trabajaban en esta calle, hasta se ganó su propio alias, fue conocida como la Pequeña o la Artista. El punto ahora es que así se apareció otro posible tema central para la tesis: al conocer la cruda intimidad de estas personas Sandra se enfrentó a dos cuestiones cruciales: de un lado ¿cuáles son las posibilidades reales del arte para afectar la sociedad? ¿Debe orientarse el arte por algún compromiso político, puede el arte pretender transformar alguna realidad? Y de otro lado, se encontró con un filón muy rico para explorar: la relación entre arte y género. Digamos que los territorios del miedo no desaparecieron del fondo de la investigación, pero ahora definitivamente los ejes eran dos: el problema de la relación entre investigación y creación y la cuestión política del vínculo entre arte y género.

Tal vez uno de los aspectos más destacados del recorrido, de la investigación y apuesta de Sandra con este trabajo, haya sido hacernos caer en la cuenta de que en realidad no existen unos espacios extraños, “miedosos” y otros que son normales, sino que toda la ciudad está atravesada por espacios de miedo, que de pronto han dejado de serlo porque nos hemos escondido, porque hemos decidido descargar de toda señal de identidad los espacios públicos y nos hemos recluso en el espacio íntimo de la casa. De otro lado, esto significa también, que no hay unos seres humanos extraños, “miedosos”, y otros que son normales, sino que todos somos extraños, “miedosos” (¿todos somos travestis?), solo que hemos decidido mantener escondida cualquier marca de identidad y vemos con recelo (o con envidia) a quienes se muestran como son: el travesti en realidad no se oculta detrás del maquillaje y la ropa que usa, sino que más bien es el único de nosotros que así logra mostrarse y exponerse como es. Me atrevo a pensar que es más bien para el resto de los mortales que el vestido funciona como escudo y disfraz, como estrategia para ocultar quiénes somos, nuestra verdadera identidad.

Pero hay que decir que al principio la relación entre ambos temas parecía forzada, como si no tuviera nada que ver el tema de la relación entre investigación y creación y el tema del vínculo entre arte y género. Pero cuando ya se fue estructurando todo el trabajo, cuando, por así decir, se fueron juntando las piezas del rompecabezas se hizo evidente lo que tal vez pueda considerarse la tesis central de esta investigación: que, en ambos temas, en el de la relación entre investigación y creación y en el del vínculo entre arte y género, opera la misma trama de poder, los mismos criterios de exclusión, las mismas formas patriarcales, machistas, de valoración.

## **Sobre la tesis de Roberto - ¿A qué suena la ciudad?**

Cuando, en uno de los seminarios de investigación, escuché por primera vez la idea de Roberto para su proyecto de investigación, para mí se trató de una auténtica revelación una pregunta tan aparentemente simple como “¿a qué suena la ciudad?”, además en el contexto de una ciudad particularmente ruidosa, como Bogotá, me dejó inquieto; le concedemos, irreflexivamente, un privilegio cognitivo a la vista: solemos establecer una relación casi de sinonimia entre ver y comprender, que ya no es tan evidente, pero debería serlo, entre escuchar y comprender.

De otro lado, el concepto de paisaje sonoro era para mí algo más o menos misterioso, no le había puesto mucha atención, con la excepción de una vieja película italiana, una comedia, sobre un “cazador” de sonidos. Volver a escuchar la ciudad, aproximándose a ella ya no desde la idea de su ruido mecánico y enloquecedor, en términos cuantitativos, sino desde la idea de un paisaje, me permitió escucharla de otro modo y percatarme de una rica diversidad de sonidos, incluso de ritmos y de cadencias, que siempre estaban ocultas bajo la denominación genérica de contaminación acústica.

Debo decir que tuve el enorme gusto de conocer paso a paso todo el proceso de su investigación, y en cada presentación de sus avances siempre me alegraba de aprender algo nuevo, ya fuera sobre algún aparato, un programa de software o algún teórico sobre la estética de lo sonoro, y por supuesto también, de descubrir algún nuevo sonido en el paisaje sonoro de Bogotá.

## **Sobre la tesis de D.A. – La intercreatividad y la formación de los diseñadores**

La investigación de D. A. siempre significó un reto fascinante para mí ya que, de un lado, se ocupaba de un concepto que me parecía bastante novedoso y sugerente, el de intercreatividad, además en el contexto de la pregunta por la enseñanza, lo que ya de entrada es un desafío: estamos tan habituados a comprender la creatividad como una especie de rasgo genético, que resulta difícil pensar que la educación pueda tener alguna incidencia en un viejo refrán dice que “se nace poeta como se nace garetas”; y a este desafío, en la investigación de D. A. se sumaba otro más: el de pensar la creatividad desde la interacción y no solo desde la perspectiva aislada del sujeto. Pero, de otro lado, el cuidadoso e impresionante rigor técnico, teórico y metodológico con el que D. A. asumió esta investigación, la hacía, para mí, muy difícil de comprender intuitivamente; entonces, siempre me quedaba la sensación frustrante de que no lograba entender sino la mitad de todo lo que se estaba proponiendo.

Recuerdo que una de las preguntas que me quedó resonando en una de las presentaciones de avance de su investigación fue en torno a la diferencia entre intercreatividad y creación colectiva, pero mi gran problema era que trataba de comprender el concepto de creatividad restringido al campo de las artes y de la estética, y eso me dificultaba comprenderlo en relación con la educación y mucho menos en relación con otro de los conceptos clave de su trabajo, los ambientes virtuales multimodales de aprendizaje. En la misma medida en la que tuve la fortuna de seguir todo su proceso de investigación pude comprender mucho mejor toda la dimensión de su trabajo.

La investigación de D. A. prácticamente abrió todo un campo de trabajo en la línea de investigación del Doctorado denominada “Gestión y transmisión del conocimiento”, el que tiene que ver con la cognición y la educación, con la formación de los diseñadores en general.

Esta sublínea conjuga dos preguntas muy interesantes en torno al diseño: una, la pregunta epistemológica y dos, la pregunta por la didáctica y en general por la formación de los diseñadores. Hay que resaltar que el interés de estos temas deriva de una particularidad del diseño: se trata de un saber que articula teoría y praxis de un modo singular. De otro lado, el diseño es un tipo de saber para el que la dimensión creativa juega un papel de especial relevancia, y que, a diferencia de otros campos como el arte, dicha dimensión debe integrarse o articularse con una irrenunciable vocación metódica (que con frecuencia nos hace pensar que el diseño es básicamente un asunto técnico), y entonces nos enfrenta a la paradoja de pensar cómo es posible un método para la creación, o cómo es posible enseñar a ser creativos (lo que sería una especie de contradicción en los términos). Pero filosóficamente tiene otro rasgo muy destacado: el diseño también se quiere comprender como una manera de pensar (múltiples modos del pensar), de ser, de actuar y de vivir; y en tal sentido, nos enfrenta a la pregunta por lo que significa “formar” diseñadores.

## **Sobre la tesis de Sandra Marcela - La cocina y el fracaso del diseño**

En su tesis Sandra nos muestra un recorrido por la cocina que va desde una detallada historia de la cocina, a los dichos y refranes que la incluyen, a las consideraciones del diseño y la arquitectura en torno a ella, a sus modos de aparecer en las artes, en la literatura, en el cine, a los distintos modos de vivirla; en fin, incluye por supuesto una descripción detallada y muy en contexto de todas las cosas y personas que habitan y viven la cocina y en la cocina.

De otro lado, sin incurrir en excesos polémicos, hay una sutil perspectiva de género que se deriva por supuesto del hecho de que la cocina se asocia con frecuencia,

y muy evidente en los chistes sexistas, como el mundo por excelencia de la mujer; chistes que además muestran la cocina como absolutamente contraria a la espiritualidad, como el bajo mundo al que por naturaleza estaría atada la mujer.

En su trabajo Sandra Marcela se ocupa de la cocina desde varias perspectivas: primero, de la cocina como cierto espacio arquitectónico, como un espacio de la casa, como espacio vital. El segundo tema es algo así como una ontología de la cocina, se refiere, digamos así, a las cosas de cocina, pero lo que importa es precisamente dejar claro que la cocina no es apenas un determinado espacio arquitectónico ocupado por una cantidad de objetos o de utensilios; de la mano de pensadores como Heidegger y Baudrillard lo que se propone mostrar Sandra es que la esencia de la cocina está en el cocinar.

El tercer tema tiene que ver con ese otro sentido de la palabra cocina, entendida como alimento, también como forma cultural, la cocina entendida como lugar donde se cocina; en particular le interesa indagar por la cocina tradicional. En el cuarto tema de la primera parte se ocupa de la cocina moderna; es un apartado extenso y particularmente interesante, en el que intenta mostrar de qué modo se ve afectada la cocina con la llegada del diseño moderno, de qué manera la cocina se transforma por el diseño, aunque a la vez al seguir el hilo de esta historia lo que se muestra es de qué manera el propio diseño se define a sí mismo en virtud de la cocina; se puede decir de esta manera: el diseño madura como diseño no con unas cuantas sillas o unas lámparas, sino cuando, para bien y para mal, se mete a la cocina (y tal vez la tesis fuerte de Sandra al respecto sea que justamente en la cocina es donde se muestra el principal fracaso del diseño).

Hay que mencionar que todo el tiempo la autora juega con la ambigüedad de la palabra cocina, de modo que no solo estamos hablando de la cocina como un mueble o como el lugar donde se cocina, sino que al final estamos hablando de maneras de vivir, de habitar; la diferencia entre la cocina tradicional y la cocina moderna no es apenas el hollín, la leña, la estufa eléctrica, son también modos diversos de encontrarse con otros, ritmos diversos en la manera de comer, cambios drásticos en las costumbres y en los valores culturales.

La segunda parte se descompone a su vez en tres grandes temas. El primero, se refiere a la cocina en Colombia, en los dos o tres sentidos de la palabra cocina; se refiere relata a la historia de nuestras cocinas, de nuestras comidas, de nuestras maneras de habitar la cocina, de la persistencia de la cocina rural en medio de los apartamentos urbanos; al creciente abandono de la cocina en vista del también creciente desprecio por la vida cotidiana. En el segundo tema hace un recorrido sorprendente por las maneras como ha sido pensada y mostrada la cocina por el cine, la literatura, la filosofía, la antropología. Y el tercer tema es una cuidada

y detallada descripción de lo que hay en la cocina, del modo como las cosas se juntan en la cocina, una especie de estética de la cocina; tengo que decir que me pareció que en este punto lo que, técnicamente, podría simplemente llamarse como un minucioso trabajo etnográfico, alcanza cierto tono poético.

La palabra cocina es una bella y afortunadamente muy ambigua palabra: se refiere a un espacio de la casa, también puede ser un tipo de objeto (venden “cocinas integrales”), también se refiere a una actividad, es un verbo, cocinar, pero también se refiere a un valor cultural, como cuando decimos la cocina colombiana. En su tesis Sandra juega deliberadamente con todos estos sentidos de la palabra cocina y, en buena medida, lo hace precisamente para enfatizar en su crítica frente a la mirada muy limitada, meramente instrumental y objetivante de la cocina para buena parte de los diseñadores.

Claramente esta investigación se ubica en una postura crítica frente a cierta concepción del diseño, esa misma que Papanek ya había denunciado como criminal o a la que se refiere Hal Foster en “Diseño y delito”. De otro lado, y esto me parece particularmente interesante en la tesis, de manera implícita también se termina mirando de manera crítica el concepto de “creación interactiva”: de una interactividad entendida sobre todo en función de aparatos electrónicos, de interfaces, de aparatos “inteligentes”, del internet de las cosas, Sandra en cambio está proponiendo pensar la interactividad sobre el modelo de la cocina y del cocinar. En la cocina actual, dice Sandra, “no hay nada que observar, ya no hay qué hacer ni quien quiera cocinar, el protagonismo desprendido del diseño en su aseverada apariencia solo ha causado resaltar la continuidad de su antiguo trato, aquel menosprecio difundido sobre el oficio de cocinar”.

A final de cuentas, me parece que es como una cuidada y sutil metáfora sobre el diseño. Toda la investigación de Sandra, el recorrido histórico, todo lo que nos muestra en esta investigación, en el fondo, no es sobre la cocina, es sobre el diseño. No es casual que ambas palabras, cocina y diseño, estén atravesadas por las mismas ambigüedades léxicas; no es casual tampoco que en relación con ambas actividades sea posible establecer el mismo tipo de distinción entre una actividad “elevadamente espiritual”, artística en suma, y una actividad “vulgar y cotidiana”: hay una diferencia cualitativa y valorativa entre ser chef y ser cocinero; una cosa es la cocina de la abuela, que además no quería cocinar pero hacía los platos más exquisitos que podemos recordar; y los platos del chef, un “verdadero” artista, para quien la cocina no tiene que ver ni con el cuidado, ni con el cariño, ni con la salud, solo es una experiencia estética, y la cocina, como espacio, es apenas su laboratorio. ¿Cómo entender el diseño, con qué asociarlo? ¿El diseñador, el cocinero, como un artista, un chef, como un ingeniero de alimentos, como una abuela?

## **Sobre la tesis de Luisa - La máquina de moler**

El trabajo de Luisa, en alguna medida, sigue en la línea de reflexión que propone Sandra Marcela, una especie de antropología del diseño, y otra vez, no por casualidad, enfocado en la cocina y en uno de los objetos más característicos en nuestra cultura: la máquina de moler.

Es una investigación sumamente interesante, pertinente y original, en tanto que recupera un objeto útil cotidiano y en buena medida anacrónico, pero muy característico de nuestra identidad y del ingenio cotidiano: la máquina de moler, con todo el universo y formas de vida asociadas a ella: las arepas, las mujeres, los fogones viejos de leña. Desde el punto de vista del diseño, creo que es sumamente valioso volver la mirada hacia nuestras prácticas, hacia otras formas de comprender los objetos cotidianos y la cocina.

Se instala en una postura crítica frente a las acepciones más instrumentales del diseño, y así va construyendo la imagen de una especie de diseñador etnógrafo, de diseñador antropólogo. La escogencia misma del tema resulta provocadora, desde el punto de vista del diseño, en tanto que se toma como eje un objeto anacrónico y obsoleto, en términos de diseño, pero enteramente vivo en términos culturales. Y en relación con esto surge un concepto que es definitivamente muy novedoso en el ámbito del diseño: la del objeto practicado; y es novedoso en tanto saca a los productos del diseño del círculo meramente instrumental del objeto entendido en virtud de sus calidades estéticas o funcionales; y es como si se propusiera comprenderlo en función de sus cualidades, por así decir “existenciales”, vivenciales, en el sentido de que los objetos no simplemente funcionan o decoran, sino que “viven” con nosotros.

Y me parece que esto implica de entrada una muy interesante y valiosa postura crítica con respecto al diseño industrial, que en alguna medida se ha convertido en el principal productor de basura. Creo que en general Luisa propone una reflexión muy necesaria ante el riesgo de un diseño que simplemente se disuelva en los criterios objetuales y aculturales de la globalización.

En fin, ya es hora de que los diseñadores del Sur se dediquen a pensar, a reconocer y a valorar nuestras propias prácticas creativas y de diseño.

*Adolfo León Grisales Vargas*

*Director línea de investigación Gestión y transmisión del conocimiento*

*Posgrados en Diseño y Creación*



## INTRODUCCIÓN

Este libro se integra a la Colección Editorial en Diseño Visual que cuenta con obras destacadas en el medio; es fruto del trabajo de las personas que se han reunido en torno al departamento de Diseño, Facultad de Artes y Humanidades, Universidad de Caldas, durante tres décadas en las que se ha creído en una perspectiva interdisciplinar de las actividades proyectuales y creativas. Este producto, entonces, recoge las tesis de los posgrados en Diseño y Creación y es una acción, apenas lógica, que evidencia el trabajo de quienes han creído en los programas posgraduales que ofrece la institución. La publicación que se propone se terminó de compilar en 2021, justo cuando se inaugura una nueva década en la que los posgrados en diseño comienzan a superar el decenio de funcionamiento ininterrumpido y recaudan entre los dos programas alrededor de 150 tesis concluidas.

El Doctorado en Diseño y Creación se acerca a 13 años y 51 egresados, mientras la Maestría en Diseño y Creación Interactiva cumple 16 años, con 134 egresados. Esta es una información relevante, porque ambos programas dieron inicio a la formación posgradual en la disciplina del diseño en el país. La Maestría fue la primera que se inauguró en Colombia en el área del diseño y, del mismo modo, el Doctorado en Diseño y Creación dio el primer paso al aventurarse con una propuesta de estudios de alto impacto; tal aspecto es interesante si se toma en cuenta que, en el país, la profesión apenas dio inicio con la fundación del pregrado en Diseño Gráfico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano abriendo los estudios en diseño al ámbito profesional universitario, hace apenas cincuenta años.

Entre quienes revisan la historia del diseño, se considera que la profesión debe apreciarse a la luz de profesionales pioneros y expertos del arte comercial o el diseño gráfico como Sergio Trujillo, Dicken Castro o David Consuegra, e incluso de empresas como Carvajal y Compañía, Cromos, Bavaria, Compañía Nacional de Chocolate, Compañía Colombiana de Tabaco, Coltejer, entre muchos, que practicaron la prefiguración de objetos y marcas en el país antes de la fundación de las primeras carreras universitarias de diseño. Es clave entender, que los aportes de los pioneros fueron fundamentales para justificar la necesidad de capacitación profesional, ajustada a los enfoques o especialidades que cada institución definía para sus entornos culturales.

El oficio del diseño en Colombia ha impulsado su desarrollo técnico, conceptual, en la medida en que a los diseñadores se les plantean situaciones y problemas que requieren de sus habilidades, creatividad e intelecto; esto ocurrió en las primeras décadas del siglo XX y acontece hoy día. La imbricación con el oficio, se puede afirmar, es la que pone los pilares de la disciplina, puesto que es en ella en donde surgen interrogantes o se avizoran dificultades que se intentan comprender o mejorar mediante la investigación académica. La llegada de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva en 2007, y el Doctorado en Diseño y Creación en 2010, proponen abordar algunos retos de la formación académica y científica afrontando de paso varios intereses, por ejemplo, el abordaje metodológico de la investigación en diseño tema en el cual se integran el pensar, hacer y sentir como posturas desde las que el individuo se involucra para atender los problemas inherentes a su campo de acción; no obstante, las nuestras son disciplinas en las que las investigaciones dejan certezas y abren interrogantes, por ejemplo, las relacionadas con los modos de proceder y los resultados de la investigación que practican, entre otros, artistas o comunidades. Son temas que se han venido afrontando año tras año en los posgrados en diseño de la Universidad de Caldas y serán explorados en futuras obras como esta.

Diseño y Creación surgió como una propuesta arriesgada que desagregó lo que para algunos es evidente. Quienes practican las actividades del diseño son conscientes de que el componente creativo acompaña la iteración de los procesos y que la racionalidad proyectual se ajusta mediante pequeños saltos al vacío, es decir, a través de la experimentación propia de la práctica. Además de exponer al diseño como una actividad que surca entre la producción planificada y los actos creativos, en esta universidad se ha expuesto también la naturaleza fronteriza del diseño con las disciplinas dedicadas a revisar la sensibilidad, que se hace manifiesta mediante obras y objetos intencionadamente expresivos.

También el diseño y creación, en la Universidad de Caldas, ha bordeado preguntas que se hace el denominado diseño de tercera y de cuarta ola en el que

se trascienden las prácticas objetuales y se atiende a situaciones intangibles, por ejemplo, los de la transmisión del conocimiento o los saberes, memoria e identidad de las comunidades y territorios, en los que el diseño incorpora su experiencia para apoyar diferentes aspiraciones sociales.

Debido a que este libro cosecha el resultado de tesis académicas en un entorno universitario, estas palabras se orientan a subrayar la importancia para el ámbito profesional de los capítulos recopilados, pues parten de hipótesis sustentadas en investigaciones concluidas. Los compiladores, autores, evaluadores de esta obra creen que el proceso que ha recorrido cada uno de los textos que lo conforman y en la idoneidad que implica la generación de un producto editorial que marca un camino interesante de divulgación del conocimiento generado en los posgrados.

Los capítulos se generaron mediante una rigurosa revisión y son el resultado de investigaciones que, con seguridad, contribuirán a los estados del arte como una referencia para quienes se preocupan por entender de dónde viene, hasta dónde puede llegar, cómo se explica, para qué sirve, cómo se hace o se enseña el diseño. Un libro arbitrado es un producto valioso que entrega visibilidad a las instituciones, los grupos y los investigadores; por eso, encomiamos esta primera compilación, pues reúne a varias instituciones que, a través de los investigadores, observan problemas y se hacen cuestionamientos sobre las perspectivas teóricas o metodológicas del área estudiada.

La propuesta se elaboró con algunas tesis de graduados de los dos programas y tuvo como objetivo inicial hacer un reconocimiento a los trabajos que obtuvieron Distinción Laureada, razón por lo que este primer volumen se limitó a un número pequeño de capítulos e incluye a quienes podían acogerse a la convocatoria, para adecuar sus trabajos a las características exigidas para una obra de divulgación. Así, este libro es un puente que permite mostrar las síntesis de las investigaciones, sus premisas, resultados o hallazgos, así como las metodologías, que en su conjunto esperan beneficiar la amplia comunidad académica del diseño y las artes en el país. Un esfuerzo como el que se representa en una compilación editorial como esta pretende poner sobre la mesa de discusión temas e interpretaciones, en este caso, relacionadas con el diseño y la capacidad de diálogo e integradora que este tiene para relacionarse con otras disciplinas con las que los investigadores se aproximaron a los problemas y preguntas.

Según lo expresado, este documento adquiere valor, porque plantea una mirada, la del enfoque interdisciplinar con el que se han estructurado los programas del Departamento de Diseño de la Universidad de Caldas. Esta unidad, desde hace cerca de treinta años comenzó a entender al diseño como la actividad que atiende diversidad de problemas contemporáneos, mediante metodologías y

bases epistémicas procedentes de varias áreas del saber humano, con el fin de ampliar las perspectivas y brindar soluciones lo más estables posible. A medida que los desarrollos tecnológicos se refinan, se exige también que los oficios se sofisticuen y se podría establecer que hace treinta años en Diseño Visual, se comenzaron a cimentar las bases para abordar los problemas que surgen de las relaciones entre las sociedades, los hombres y los territorios.

En todo caso, este texto concibe la investigación en diseño y creación como el resultado de un ejercicio complejo que integra habilidades de raciocinio, severidad y transparencia científica, así como la exigencia comunicativa que permite hacer transmisibles los problemas, las preguntas, los procedimientos y los resultados; mejor dicho, en palabras de Cesare Ripa, sacar lustre a la opacidad que impide ver con claridad los problemas comunes.

Como puede verse, la apelación a los años de experiencia deja constancia de que se requiere dar circulación a lo que se produce en los posgrados; por tanto, la muestra de estos seis capítulos intenta dar el primer paso para que en el país se conozca de manera integrada lo que hacemos. Nuestra mirada disciplinar se observa en la curaduría con la que se ordenaron los temas agrupados, articulados en torno a los problemas del habitar, sus artefactos, rituales, así como el cuerpo, los signos con los que se identifica y también las apuestas por hacer transferible el saber.

Se destaca que no todos los autores de los capítulos son diseñadores, pero los problemas que abordan se relacionan con el objeto de estudio de los dos programas y atienden metodologías que cruzan distintas disciplinas. Es así como el trabajo tiene un carácter interdisciplinar que ya se ha explicado y, por tal razón, el lector va a encontrar algunos capítulos que se aproximan por el tema o por el enfoque metodológico, pero en todo caso no una obra monográfica; por tal razón también se observarán síntesis de investigaciones que trabajaron problemas del sonido en la ciudad y la revisión a estrategias didácticas para el aprendizaje colectivo.

Para cerrar, puede evidenciarse que los problemas que se abordan cruzan disciplinas; por ejemplo, comenzamos por una revisión que realiza la doctora Valentina Mejía Amézquita a los vestigios de la casa en los escenarios de las transformaciones urbanísticas contemporáneas, se integra también el reporte que realiza la doctora Johana Silva Cañaverall mediante experiencias inmersivas, lo que generó creaciones de tipo artístico observando, entre otras a personas transgénero.

En esta obra, que claramente tiene un carácter mixto, también se podrá observar otro reporte de carácter creativo como el del doctor Roberto Cuervo Pulido que

se basa en las maneras como suena la ciudad, para diseñar objetos sonoros. Los problemas relacionados con la educación, las didácticas, los modelos de enseñanza y los métodos de creación son también abordados por la doctora D. A. Restrepo, en un capítulo que se interesa en la formación colectiva que usa un tipo de mediación que denomina la “intercreatividad”.

Cierran el libro dos capítulos relacionados con la casa, en este caso, en función de las prácticas culinarias y los objetos que las constituyen, Sandra Marcela Bustacara se enfoca en las tradiciones que permanecen y hacen vivas las tradiciones y la cultura en la región; en una línea similar Luisa Fernanda Zapata Arango analizó el artefacto Máquina de moler cuya presencia en diversidad de culturas ha cumplido un papel preponderante en la construcción de identidad gastronómica. Se puede leer que el diseño y la creación son los interlocutores que animan las metodologías y el diálogo entre disciplinas para proponer nuevas formas de entender problemas viejos o nuevos.

*Walter Castañeda Marulanda*  
*Director Doctorado en Diseño y Creación*



Capítulo 1.

# A través de la casa

**Lógicas de una investigación para el diseño  
desde de la vivienda popular**

*Valentina Mejía Amézquita*

*vmejiaa@unal.edu.co*

*Era pobre tu casa  
era tu calle, pobre.  
pero allí, y entonces,  
era más cielo el cielo*

*Líber Falco*

## Introducción

La Renovación Urbana es una estrategia de recuperación de suelo urbano para reincorporarla a las dinámicas del mercado inmobiliario. En Colombia se han venido realizando proyectos de esta naturaleza, a pesar de las múltiples críticas que desde mediados del siglo XX ya merecía este proceder en el mundo entero, bajo diversas sub-estrategias como, por ejemplo, los macroyectos de interés nacional que, promovidos por el Estado, ya sea en el orden local, regional o nacional, actúan bajo el adalid de defender el interés común de la ciudad pero, sobre todo, con la inocultable mirada mercantilista de la tierra y el desvanecido interés por las colectividades más vulnerables.

Puntualmente, en Manizales, ciudad intermedia de unos 350 mil habitantes en los andes colombianos, se ha realizado un macroproyecto que incide directamente sobre 28 mil habitantes e indirectamente sobre toda la ciudad, proyecto con incontables desaciertos en su misión de ofertar vivienda de interés social y su obligación de proveer una ciudad equitativa, una vivienda digna, un espacio público cualificado y un democrático derecho a la ciudad, según la jurisprudencia de este tipo de instrumentos urbanos. A este llamado “macrodesastre” aún le sobrevive el objeto a renovar, es decir, la casa popular o, para ser más precisos, algunas casas y sus moradores afincados sobre el imaginario de un barrio que les pertenece porque lo han hecho a pulso, resistiendo a una ciudad que consideran los ha olvidado y a un gobierno que los fuerza al desplazamiento intra-urbano, sin dar valía a la vida entrelazada por habitante-hacedor de la casa-casa, reclamando una dimensión ulterior de lo que es y habría de ser el valor del mundo creado por quienes no son disciplinados en el diseño y, sin duda alguna, han hecho ciudad cotidianamente.

Basta solo comprender que sobre la hoy avenida Marcelino Palacios de la ciudad de Manizales, a pocos metros del Instituto Manizales de la Comuna San José, aparecía sobre la fachada lateral de una de las casas sobrevivientes del Proyecto de Renovación Urbana Centro Occidente San José un mural que rezaba “pobres, pero decentes”; el proyecto en más de diez años de ejecución ha dejado un territorio deshecho y de aquel mural hoy ha desaparecido “pobres” y permanece “pero decentes”. Decente tiene su raíz latina en *decens o decentis*, participio activo de estar bien, ser adecuado, ser honesto y digno. La referencia resulta oportuna cuando, desde la orilla de los disciplinados proyectistas, nos preguntamos por las actuaciones diseñísticas que, desde las lógicas hegemónicas, han producido la reglada ciudad, frente a las maneras subvertidas de obrar un mundo habitable del sujeto común y, cómo, todo ello, da sentido a la vida cotidiana.

La investigación de la cual este texto deriva se llama *La casa vivida o el mundo hecho por nosotros mismos. Una aproximación al diseño a través de las maneras de obrar arquitectura cotidiana en San José, Manizales – Colombia*, trabajo realizado en el marco del Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas y culminado a finales del año 2016 en la línea investigativa llamada *Interrelación diseño, ciencia, arte y tecnología*, bajo la tutela del maestro Doctor Adolfo León Grisales Vargas. En suma, ha sido una toma de posición frente a la dimensión óptica de los asuntos que involucran la dignidad, la decencia de la que hablábamos líneas atrás, del actuar diseñístico en el territorio colombiano y, claramente el latinoamericano, indistintamente de quien sea su *poietai*, valiéndonos del espacio vital de la casa, entendiendo que en ella no solo se sucede en residir, sino que se *es* y se *existe* desde el uno, con el otro y con los otros, incluso, cuando esta casa se convierte en una casa muerta. Bien logran las decididas palabras de Heidegger reafirmar

nuestra querrela cuando señalan “Ser hombre significa: estar en la tierra como mortal, significa: habitar” (Heidegger, 1951/[2001], p. 2) a las que nosotros agregaríamos que, si ser hombre encarna habitar, *ser* casa es ser el escenario de despliegue de la esencia mundana que hace que todo hombre sea lo que es y esto es, primeramente, un habitante y *exista* como el aliento que vivifica la casa.



**Imagen 1.** Pero decentes – “Mírame San José” - Foto: Diego Vargas - 2015

## Ser/hacer casa

El presente texto espera dar cuenta, entonces, de la ruta que, usualmente, llamaríamos “metodología” y que nosotros preferimos referir como “otras lógicas” del diseño en una investigación *a través* de la casa y las maneras en las que sus moradores obran un mundo habitable aclarando que, obrar, implica no sólo el hecho material y físico edilicio de la casa, sino la performatividad de la acción que se sucede del trabajo de hacer la casa o de las maneras en que la casa, *casea*. Nos adherimos a la acepción particular del término que hace Lefebvre (2013) señalando que “obra posee algo de irremplazable y único mientras que

el *producto* puede repetirse y de hecho resulta de gestos y actos repetitivos” (p. 127), es decir, de la labor cuasi artesanal de edificar humanamente el mundo en la lucha del día a día.

Nuestra investigación ha huido del apego por la configuración objetiva del espacio, como máxima de la acción medular del quehacer diseñístico de la arquitectura, para ocuparse de las connotaciones subjetivas o las maneras en que morador-casa suceden, se practican, se hacen, obran e, incluso, se deshacen, intentando incorporar otros asuntos que pueden resultar provocadores para la investigación amplia en diseño y creación hoy en Colombia ya que implican entender la casa como el tipo de artificializaciones a manera de obra, es decir, como un hecho irrepetible e insustituible que está directamente unido a su obrador a través del acto reiterado del habitar.

En este sentido, la investigación se acompaña de las formas en que el habitante, no proyectista de formación, ordena y significa el espacio vivido, como un proceso cotidiano de creación desde el que se modelan las formas de vida cultural, a la manera que Gergen (2007) apunta, transformando el comportamiento y maneras de ser de la colectividad, determinando, así, la producción social del espacio como un quehacer común, según proponía Lefebvre (2013) y que, para nuestros fines, permite estudiar el ser/hacer arquitectura a través de otras lógicas, las de la alteridad obrar-morada.

La casa de nuestra investigación confluye en lo que podría concebirse como la *casa-obrador-morador*, aproximación que ha sido poco o nulamente examinada como una unidad indisoluble, sin menoscabo de las investigaciones que la arquitectura y el urbanismo o el mismo diseño han realizado sobre las dimensiones formales, estético-funcionales, estilísticas, tipológicas y constructivas en diversos ámbitos del escenario mundial, sobresaliendo las que, en el ámbito de nuestro interés, se han ocupado de las arquitecturas sin arquitectos tratando de dar cuenta de las maneras en que la cultura se ve reflejada en la espacialidad del recinto, en la disposición de los ambientes, en los materiales típicos de construcción o en las técnicas constructivas de aliento milenario. Sin embargo, habría que recalcar aquí que el sujeto que hace la casa, el artefacto casa y la práctica de *casear* se suceden permanentemente y no es posible o, mejor aún, no tiene sentido, en términos metateóricos, estético-diseñísticos y prácticos, pensarlas de manera independiente.



**Imagen 2.** Con los divinos, entre los mortales - Foto: Valentina Mejía – 2014

Habría que anticipar que esta orientación investigativa usualmente es más restringida en relación directa con el habitar, en tanto este pareciera ser un problema propio de la antropología o la sociología y, claramente, de la filosofía, las mismas que, sin duda, se han ocupado de la casa como construcción social, como escenario de las prácticas familiares, sexuales o productivas y reproductivas, como espacio de expresión de la cultura en lo atinente a la proyección del *imago mundi* o a la relación proyectiva del cuerpo en una artificialización en donde se suceden las relaciones que imbrican al sujeto y al colectivo y que Geertz (2003) resume diciendo “los antropólogos no estudian aldeas (o casas) estudian en aldeas (o en casas). En lo que refiere a las estructuras culturales, el rasgo que tiene aquí para nosotros principal importancia es que sean fuentes extrínsecas de información” (p. 91). De tal forma, el estudio sobre la casa vivida ocupa un fragmento del intersticio que permitiría establecer un vínculo más estrecho entre la arquitectura vista como un saber más que técnico-instrumental, claramente, humanista.



**Imagen 3.** Hogar - Foto: Valentina Mejía – 2014

Nuestro trabajo se enmarca dentro de lo que se califica como un estudio del orden cualitativo (Van Maanen, 1983), en tanto parte de un caso, entendido como fenómeno puntual espacio-temporalmente ubicado que centra la mirada en la vivienda popular del centro occidente andino colombiano en el escenario de las dinámicas territoriales de la renovación urbana, interpretando las relaciones de sentido que puedan establecerse en dicho contexto a favor de la disciplina del diseño, entendiendo de antemano que la teoría derivada del proceso es sustrato común que comparte ontología y metodología, a la manera que explica Laudan (1978) las tradiciones investigativas, con el primer campo puntual a impactar que, en nuestro caso, serían la arquitectura y el urbanismo, escenarios donde, como investigadores y practicantes del oficio diseñístico, nos situamos.

Esperamos con ello, en consecuencia, impactar los propósitos de la práctica proyectual a la manera que define Archer (1995) para quien debe pensarse la razón efectiva para este tipo de investigaciones por parte de quienes también tenemos la encomienda de crear lugares que serán habitados, atendiendo los efectos sociopolíticos de dicho actuar, particularmente, los de los territorios latinoamericanos. De manera análoga nos trazamos como propósito importante alcanzar los intereses de los estudios territoriales, la sociología y antropología

urbana y los estudios que, desde la filosofía fenomenológica y hermenéutica, se ocupan del obrar humano en su relación inalienable con el mundo debido al habitar.

Con ello queda expuesto de antemano que este trabajo ha reunido métodos de indagación y aproximación a la construcción del conocimiento de los saberes recién mencionados, intentando extraer de esta heterodoxia las metodologías, los métodos y las herramientas que mejor nos permitían aproximarnos a la comprensión del hecho arquitectónico, desde las lógicas del vivir de quien las obra-habita, estudiando el fenómeno sistémico de la *casa-obrador-morador*, mencionada líneas arriba, como un todo indisoluble en medio de la situación particular que vive la comuna San José de la ciudad de Manizales-Colombia hoy, donde el riesgo de perder la casa y la ausencia de las casas desaparecidas hace particularmente perceptibles aquellos rasgos que la definen y determinan en esencia. Es, en suma, un intento por comprender la casa desde el vínculo corpóreo de quien la habita, en el lugar agónico de su desaparición simbólico-material, entendida casi al límite de la ablación del cuerpo del obrador y que, Doña Olga Londoño, miembro del Comité de Voceros de la Comuna San José, sentencia como “presenciar la desaparición de la comuna es como asistir al entierro de un ser querido”



**Imagen 4.** La comuna des-carnada – “Mírame San José” - Foto: Andrés Camilo Valencia - 2015

Esta situación que, no es mera coincidencia, es el crisol donde poner en discusión la función política, entiéndase urbana y ética, del quehacer de la arquitectura como disciplina diseñística. Frente a ello nos preguntamos ¿qué hace una casa, casa?, ¿de qué manera se sucede el habitar?, ¿a dónde se va la vida vivida de las casas que no están más?, ¿dónde queda el habitar?, ¿qué es de la casa separada del obrador-morador?, ¿qué hacer, parafraseando a Dostoievski, con las memorias de la casa muerta?

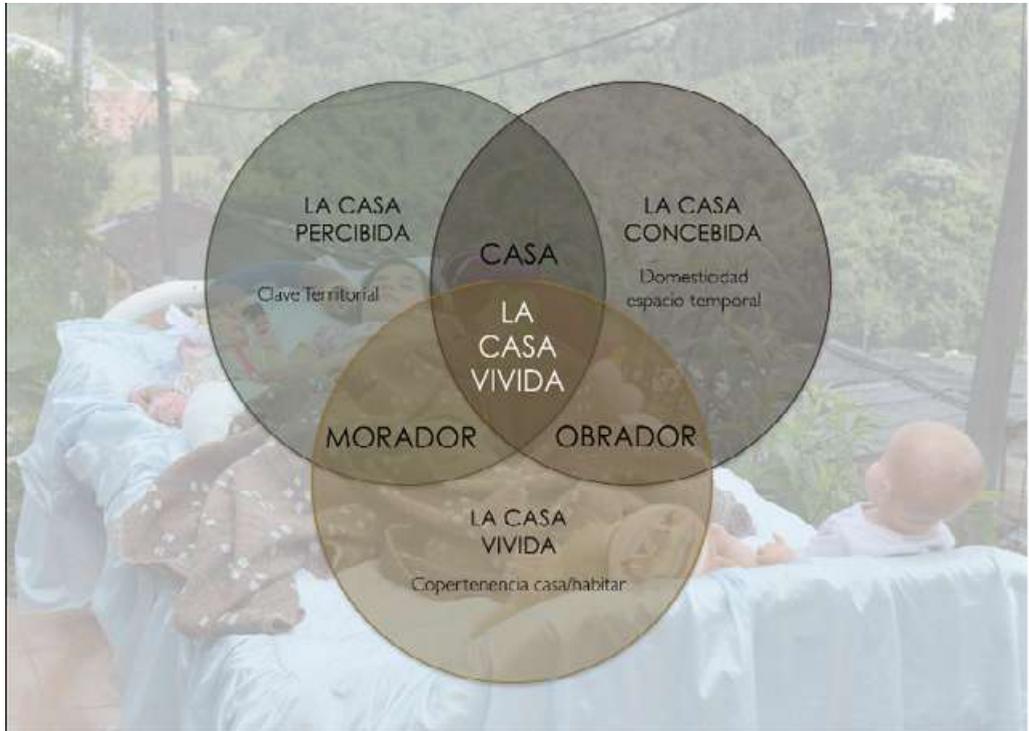
## La poiesis cotidiana

Ahora, la cuestión fundamental que atraviesa esta investigación alrededor de la naturaleza diseñística de la casa, vista en la expresión doméstica de la llamada arquitectura sin arquitectos, está mediada por el supuesto de que la casa está determinada por lo que proponemos determinar como *poiesis cotidiana*, es decir, por la anexión íntima, in-corporada, entre habitante y casa, entendidos como creador y creación, en el ámbito de la experiencia vital de la existencia mundana del día a día. La intuición que nos guía sugiere que la casa es casa, en tanto que vivida lo que, de alguna manera, parece haber caído en el olvido en el proceso de intentar separar el saber proyectual, el elegido que terminó acogido en la academia bajo la tutoría de la arquitectura, y el saber práctico, el desdeñado que quedó en manos de la vida cotidiana sin mecenazgo alguno.

Nos encontramos con tres grandes asuntos por revisar. Primero, la relación entre el territorio y la casa que se encuadran en las lógicas de la teoría del diseño y de la arquitectura; segundo, el vínculo de la casa con el habitar que se enmarca en la reflexión socio-antropológica y tercero, la confluencia territorio y habitar que liga la geografía humana con la estética cotidiana o la *estesis* y todos convergen en la casa vivida o en la casa casea.

En consecuencia, nos planteamos tres argumentos subsidiarios que fueron desarrollados en tres momentos puntuales de la investigación, valiéndonos, en parte, de la teoría unitaria del espacio que presenta Henri Lefebvre ([2013), en vista de que, con el hombre como su principal sujeto de atención, son los elementos comunes que comparten todas las arquitecturas. Ambas ideas se encumbrarán con la que puede ser considerada como su obra más madura, *La producción social del espacio*, dedicada a dar sentido a su teoría unitaria fundada en la triada del espacio concebido, el espacio percibido y el espacio vivido, la misma que critica severamente el quehacer encumbrado del funcionalismo moderno que, a su entender, estaba lapidando el sustrato sobre el cual la sociedad que se alzaba en plenas revueltas estudiantiles de 1968, en un intento por evitar que el poder hegemónico que se encumbraba gracias al capitalismo más exacerbado, derrotara

a las colectividades mayoritarias económicamente menos favorecidas. Reiterando que el propósito de este texto es ocuparse de asuntos de orden direccionador sobre la manera misma de investigar en el contexto descrito, vamos a enunciar los grandes argumentos que le dieron sentido al camino andado.



**Imagen 5.** Estructura conceptual "Trialéctica de la Casa" - Fuente: Elaboración propia - 2016

El primer argumento, que se corresponde con la noción del espacio percibido y que nosotros decidimos enunciar como *la casa percibida* considera que las cuestiones fundamentales del diseño, deben instalarse en clave territorial, comprendiendo el territorio como un modo de organización de la experiencia sensible y a la territorialidad como la relación de correspondencia entre el sujeto y el territorio, de la mano de lo sugerido por el sociólogo y urbanista Alain Bourdin (2000) en sus trabajos sobre la reivindicación de la identidad local y los procesos de acción colectiva sobre el lugar.

Esto quiere decir que la casa, más que circunscribirse en resolver las necesidades del abrigo asuntos que son comunes a la condición humana misma, le atañe la necesidad del habitar a partir de lo que Leroi-Gourhan (1971) ha definido como la domesticación del espacio tiempo, es decir, el establecimiento de un mundo

humano espacio-temporalmente situado. La particularidad está en cómo el habitar captura de manera única el tiempo y el espacio sobre la experiencia de lo habitual, según enfatiza en su sociología de lo cotidiano Mauro Wolf (1988), entendida dicha experiencia como el escenario de actuación entre el individuo y la sociedad, materia esencial de la arquitectura residiendo su valía, en dicha domesticación.

El segundo argumento, *la casa concebida*, apunta a reivindicar la vida cotidiana, pues consideramos que allí reside la posibilidad de poner en cuestión la distancia entre la arquitectura académica y la arquitectura vernácula. Es importante dejar claro que no se trata de una simple contraposición entre el saber disciplinar de la arquitectura y el saber empírico del habitante. No tenemos la intención de mostrar la superioridad del segundo sobre el primero, ni siquiera de proponer su primacía, tampoco se trata de decirle al arquitecto profesional que debe aprender algo de la astucia constructiva de la sabiduría popular.

La cuestión que nutre nuestras conjeturas es que en las obras de la que puede llamarse arquitectura vernácula se muestra algo que suele ocultarse en la arquitectura profesional, muestra cosas como que la casa, en su materialidad, nunca es algo concluido, es más un proyecto inacabado, permanente, en el sentido de que podría decirse que una “casa bien hecha” es una casa que puede seguir haciéndose. También se muestra que habitar una casa significa, fundamentalmente, seguir construyendo la casa. Se devela, además, que la casa es un obrar común y colectivo, producto de un actuar in-corporado. Mientras la arquitectura profesional ha sentado su esencia en el proyecto terminado, en la obra acabada, en el llamado edificio total al que aludía con ahínco la Bauhaus, y a la que se le ha encargado la misión de estructurar y ordenar espacios que determinen la manera en que el sujeto ha de habitar.

A esta tesis se le suman dos dimensiones articuladoras fundamentales. Por un lado, las maneras de producir las competencias prácticas, la forma de adquirirlas y llevarlas a la experiencia bajo la noción de *habitus* desplegadas en un campo o contexto de experiencia social (Bourdieu, 2007) y, del otro, la centralidad corpórea, instalada por Merleau-Ponty (2000) y que, en nuestro caso, recae en el habitante de la casa en vínculo intencionado con la experiencia de un mundo inacabado.

Finalmente, el tercer argumento o *la casa vivida* señala que la casa debe ser entendida debido al habitar, desde la manera que coliga Baudrillard (1969) al sujeto con su acto de creación, es decir, partiendo del hombre como “transustanciador de la naturaleza” (p. 27) en el acto de llevar la domesticidad del espacio-tiempo a la *domus*, a la casa, a la morada vivida. La figuración identifica al habitante como espaciador del espacio íntimo desde su corp-oralidad o desde el relato

in-corporado de su vivencia. Si en el ámbito de lo público y colectivo que dio origen a la ciudad el espaciar puede entenderse como el rozar, el abrir camino o el movilizar la preexistencia; en la casa, el mundo se da vuelta para que espaciar sea urdir espacio con el cuerpo, para la plena realización del habitar.

En su conjunto, los tres argumentos desarrollados en el cuerpo discursivo de la investigación doctoral dieron cuenta de la experiencia vital recogida del territorio donde la casa *casea* con un cuerpo-casa fundado y centrado en la tierra, erigido, erguido y encarnado, el hecho material que permite cualquier forma de experiencia en razón del existir bajo las determinaciones físico-simbólicas de lo sacro y lo profano, parafraseando a Mircea Eliade, una casa que por razones del actuar del redesarrollo objetualizador del habitar, hoy, está en riesgo de desaparecer. Esto, en suma, fue lo que evidenciamos en las páginas de un trabajo que se ha convertido en una travesía sempiterna del cual, estas páginas, son imposibles de desligar.

## **“Para” el diseño**

Aclarado nuestro lugar de observancia –y advirtiendo que aunque no es nuestro propósito entrar en la discusión sobre las diversas acepciones que han sido otorgadas a la investigación en diseño– es necesario precisar a qué nos referimos cuando mencionamos que esta es una investigación “para el diseño”. Esta, puede ser entendida bajo el amparo de los argumentos de Archer y sus colegas del Royal College of Art (1979a), realizada alrededor de una disciplina que definen como la “experiencia colectiva de la cultura material, del cuerpo colectivo de la experiencia, la habilidad y el entendimiento encarnado en las artes de planear, inventar, fabricar y hacer” (p. 18); su propósito, es la construcción de un conocimiento propositivo transferible al hacer (Archer, 1995) o aplicable a la praxis (Forlizzi, Stolterman y Zimmerman, 2009). Particularmente, a diferencia de la postura archeriana, nuestras elucubraciones se filian con el conocimiento teórico disciplinar no como subordinado a la práctica, sino como correlato de las formas del actuar pragmático de la arquitectura en el trémulo escenario de la realidad actual, reconociendo las prácticas cotidianas situacionales de quienes, desde su apuesta diseñística no academicista, también hacen posible la existencia de la ciudad en sus múltiples dimensiones.

En este sentido, nuestra postura se podría acercar más a lo que Sevaldson (2010) define como investigación “por el diseño”, en razón de que enfatiza la naturaleza inherente de la disciplina como creadora de conocimiento y de acciones transformadoras, pues es “un modo especial de investigación donde los aspectos exploratorios, generativos e innovadores del diseño, están comprometidos y

alineados en una búsqueda sistemática del saber” (Sevaldson, 2010, p. 11). Es pues una forma adecuada para hacer frente a los problemas contemporáneos de un mundo globalizado y con grandes retos por su supervivencia, bajo la demanda de modelar el mundo artificial, por un lado y destinado a la construcción de nuevos relatos, de prácticas discursivas que generen nuevas realidades espaciales, por el otro.

No obstante, a nuestro entender, la postura reflexiva de Sevaldson también se queda corta cuando considera que los estudios del diseño entendidos como un fenómeno visto desde la perspectiva de un observador o una tercera persona, son menos importantes que los de la perspectiva de primera o segunda persona, pues evidencian mayor estabilidad en los campos de la historia del diseño y menor en las aproximaciones propias de la inmersión propia del hacer como creador o co-creador en el ejercicio diseñístico, con lo cual expone una distancia innecesaria con otras maneras de aproximarse al conocimiento y a las que, finalmente, termina por echar mano en la medida en que las apuestas del diseño concurren en atender asuntos humanos con el necesario aporte de otros saberes.

Este es el lugar desde donde nos cuestionamos la investigación para el diseño a través de un estudio de un fenómeno particular, como “una indagación sistemática cuyo objetivo es conocimiento de la experiencia humana, su habilidad y la inteligencia que refleja la preocupación del hombre con la mejora del orden, utilidad, valor y significado en su hábitat” (Archer, s.f., p. 31). En este sentido, desde la noción de orden y sistema complejo, estamos hablando de un escenario de estudio y proyección en la interacción de los fenómenos humanos vertidos en las estructuras significacionales de la casa y, por antonomasia, de la ciudad.

Es así como nuestro estudio de caso toma las metodologías propias de la arquitectura y su capacidad de análisis de los hechos artificializados por un lado y, por el otro, de las ciencias humanas en su posibilidad de interpretación de las maneras como las personas que los configuran llegan a cargarlos de significado. De especial interés resulta, entonces, la fenomenología, particularmente la merleau-pontiana en su proximidad con el aprendizaje a través del cuerpo, así como la ruta fenomenológico-hermenéutica, como vía de comprensión e interpretación de la existencia del *ser* en y con el mundo, a la manera que lo plantea Heidegger (2007), en relación de copertenencia con los demás y en interacción con los objetos que ha creado.

Es bien sabido que el pensamiento de Heidegger da un giro con una tradición gnoseológica para dar cabida al pensamiento existencial que se verá recogido en su obra maestra *Ser y Tiempo*. Heidegger instala el hombre como un “ser-ahí”, es el hombre existencial que ya no se haya más separado a la manera que se encontraba

el ser en el pensamiento idealista. Su gran valor, entonces, es la reinstalación que hace nuestro autor de la filosofía alrededor del ser y, particularmente, un *ser* arrojado al mundo, el *dasain*, el ser que se pregunta por el ser, el sujeto existencial que vive y sufre su existencia. Para nuestros propósitos, valga señalar que no concebimos otro tipo de ser y esperamos que, en buena medida, esta investigación dé sentido, desde la visión arquitectónica que suele quedarse con el afamado artículo sobre Construir, habitar, pensar, al sujeto que deja de residir en sí mismo para comprenderlo como un sujeto puesto en el mundo, exteriorizado y en relación indisociable con el mundo y en condición de posibilidad.

En suma, encontramos, entonces, que el hilo conductor que nos permite hilvanar la arquitectura con el sujeto de su quehacer es el espacio-tiempo, el cronotopo, puesto que recoge tanto el escenario de autoproyección humana en la casa como la temporalidad de la vivencia, en suma, la domesticidad del habitar.

La estrategia metodológica que hemos construido y guía nuestro devenir por entre los recodos de la casa, puede resumirse así:

## ¿QUÉ?

LA CASA VIVIDA O EL MUNDO HECHO POR NOSOTROS MISMOS

A través de la experiencia + A través de la práctica del "hacer" arquitectura

### A TRAVÉS DEL ESTUDIO DE CASO

UNA APROXIMACIÓN AL DISEÑO A PARTIR DE LAS MANERAS DE OBRAR ARQUITECTURA COTIDIANA EN SAN JOSÉ

(Estrategia metodológica en hibridación)



Carácter dialógico + por los propósitos de la acción proyectual + las prácticas aprehendidas y los relatos de la vida + intersubjetividad situada



es decir



PARA LOS PROPÓSITOS DISCIPLINARES (Teóricos y prácticos)

A TRAVÉS DE LA PRÁCTICA DEL SER/HACER (Obra en la cotidianidad)



Modelar en mundo Artificial

Configurar nuevas Prácticas Discursivas

Aprender de la Existencia Material

Comprender la Realidad Territorial

## ¿PARA QUÉ?

Metaconocimiento del espacio vivido + Apuesta por nuevas realidades espaciales  
O, lo que es lo mismo, para la  
CREACIÓN DE LUGARES QUE SERÁN HABITADOS

(POIÉTICA COTIDIANA)

Imagen 6. Estructura lógica investigativa - Fuente: Elaboración propia – 2016

En rigor, el ¿qué?, como pregunta por el sujeto de nuestro estudio es la casa en tanto que vivida. Y “Vivida”, refiere a la casa como receptáculo y contenido de la experiencia vital del existir y, el “mundo hecho por nosotros mismos”, al obrar único de proveerse un rincón en el mundo, un lugar del habitar. Ahora, la manera de aproximarnos a ello es a través del “estudio de caso” de la casa popular en San José, Manizales, dentro de lo que podría ser considerado bajo la teoría del diseño como una “aproximación”, lo cual denota el carácter dialógico propuesto en una investigación en beneficio de nutrir tanto el acervo metateórico, como los propósitos prácticos de la disciplina, por esto, proponemos una vía de “aproximación al diseño” mediado por las prácticas in-corporadas y la narrativa de la vivencia, en el ámbito de un diseño territorializado o puesto en relación intersubjetiva en un lugar y un tiempo determinados.

De manera que los propósitos disciplinares apuntan a dos focos puntuales. El primero, que implica la re-comprensión de la dimensión “modélica” del mundo artificializado y, la segunda, configurar nuevas prácticas discursivas que partan del escenario mundo local a las esferas de un mundo globalizado, obrando en cotidianidad, es decir, en relación directa del habitar. Para ello, estimamos necesario dar valor a la existencia material derivada del obrar de la vida del día a día y reivindicar la territorialidad o poner en clave territorial la naturaleza diseñística de la arquitectura, en función de crear los lugares que serán habitados.

## **“A través” de la casa**

La manera o el cómo, en el proceso de desarrollar las herramientas de las lógicas metodológicas para captura de información y las rutas de aproximación disciplinar al problema en cuestión y, lo más importante, la vía de interlocución y conversación con el otro, se convirtió para nosotros en un “a través”, es decir, en un permear las formas de entendimiento del otro, para cruzar a otra orilla.

La particularidad de nuestro trabajo es que pretende abocar un hecho arquitectónico no sólo desde las lógicas que la disciplina diseñística demanda, sino desde las realidades espaciales que la vida cotidiana le ha impregnado a través de la in-corporación a la triada casa-obrador-morador, pues creemos que es justo en esta comprensión de la unidad indisoluble, de la que la casa y la corp-oralidad del habitante son sustrato material de lo que permite ser habitado, a la manera que enuncia Lefebvre en su materialismo dialéctico, donde radica el aporte al saber.

Para ello, entonces, nos valemos de tres dimensiones en la aproximación metodológica que se corresponden, en gran medida como mencionamos ya, con la discusión propuesta en la dialéctica espacial sugerida por Lefebvre (2013),

asunto que requirió definir las “maneras” para que esas lógicas fueran develadas, es decir, las herramientas, instrumentos, estrategias para recabar lo que iba más allá de las revisiones documentales de orden reglado y que implican reconocer y mirar el documental de la vida misma.

En vista de que la primera aproximación es la que se ocupa de la dimensión territorial que nos permite instalar en clave antropológica el saber diseñístico de la arquitectura, que nos conduce a *la casa percibida* o de la experiencia material de lo percibido, enmarcada por la escala físico-espacial de la comuna frente al espacio íntimo de la vivienda. Esta mirada está más cercana a las lógicas de la etnografía (Atkinson y Hammersley, 2007) que, como metodología, ha sido recogida por Garfinkel (2006) bajo una nominación articuladora de etnometodología; es decir, como un proceso de reconocimiento del otro centrado en las acciones cotidianas, de interacción individuo y sociedad, en nuestro caso de la comuna San José, a la que, además, es necesario dar un especial reconocimiento en sentido cultural y social a causa del obrar incesante de los pobladores (Geertz, 1994), pues es evidente que hay una reflexión sobre sí mismos de una intensidad discursiva que demanda ser puesta sobre la mesa.



**Imagen 7.** A través de la casa de Don Carlos - Foto: Valentina Mejía Amézquita - 2014

Debemos precisar que toda la investigación a la que apelamos en términos del metaconocimiento debe, también, modularse territorialmente, pues no es lo mismo la casa vista desde el despliegue de la cultura europea que vista desde el singular desenvolvimiento cultural del entrecruce ocurrido en tierras americanas; ello, sin menoscabo del sustrato documental de orden discursivo sobre el cual nos valemos, pues es, justamente, el que ha afirmado nuestras maneras hegemónicas de pensar y comprender el territorio y frente a las cuales, desde la alteridad de nuestra posición latinoamericana, nos sentimos en necesidad de rebatir.

Basta recordar, por ejemplo, que aquí no conocimos ciudades amuralladas (las excepciones confirman la regla) o que las casas a las que apela el toponímico de Bachelard no son las comúnmente concebidas en este territorio, pues adolecen del sótano o la buhardilla como raíz y cielo; más bien, podría decirse que el contexto americano amalgama la maloca con las casas y los pueblos con las urbes de tradición latina llegada a nuestro contexto por los españoles.

Para el caso particular, hay un momento amplio de la historia de Manizales donde los asentamientos de periferia son, más bien, una extensión de la rica vida rural. El proceso de urbanización y modernización, que conducirá a una ruptura radical entre lo rural y lo urbano, ha sido, entre nosotros, relativamente reciente. La casa en la ciudad recoge y materializa la memoria de la vida rural; esto es especialmente evidente en un barrio como San José, sumado a otro rasgo que es definitivo y que es probable que sea hasta cierto punto universal pero que, por lo menos, cabe destacar entre nosotros, la manera como el habitar y el construir la casa están determinados por el rol de la mujer en casa y, en general, por lo femenino.



**Imagen 8.** A través de la casa de Doña Damaris - Foto: Valentina Mejía Amézquita - 2016

Podríamos decir que lo que se pretende mostrar es cómo la arquitectura, en tanto que disciplina que se consolida como tal en la modernidad, se orienta fundamentalmente por criterios y valores masculinos, mientras que lo que se encuentra en la arquitectura de barrios como el de San José, es una arquitectura orientada por criterios y valores femeninos; por lo tanto, la subjetivación de la casa es del orden de lo materno, de lo creador y procreador, de la *hexis* femenina y el *habitus* doméstico aprehendido por línea de la madre.

Y eso, lo planteamos en un sentido que quiere ir más allá de prejuicios de género: algo bien significativo que hemos encontrado en esta investigación es justamente el papel central que juegan las mujeres en la construcción del habitar, de la casa, del territorio. La mujer como “ama de casa” es algo que pudiera entenderse como resultado de un proceso de discriminación y subvaloración de la mujer y de lo femenino, y que efectivamente lo ha sido; no pretendemos negarlo, pero es a la vez expresión de una dimensión antropológica fundamental que, como lo cotidiano colectivo, demanda ser reivindicado.

La segunda aproximación dialéctica se acerca a la dimensión proyectiva o creativa de la disciplina diseñística de la arquitectura que usualmente abordaría *la casa concebida* como acto creativo ligado al idear, a la capacidad netamente proyectiva de dominar un espacio neutro, abstracto y matemático al servicio de las configuraciones estético funcionales, en una visión en parte reduccionista del pensamiento racional clásico, tal y como se fue entendiendo a partir de Hegel, hasta nuestros días. Nuestro propósito es pues contrastar la relación entre la casa obrada y el sujeto creador, pues estimamos que media entre ellos un vínculo indisoluble que pone en cuestión la separación sujeto-objeto y, más bien, denota una copertenencia entre ambos expuesta en la representación del espacio domesticado, si se nos permite valernos de las palabras de Leroi-Gourhan (1971) y que, a la luz de nuestros propósitos, claramente se vincula con una reivindicación de la vida cotidiana.

La metodología de una investigación a través del proyecto en permanente materialización, como es la casa, no es estrictamente del orden de un análisis morfológico o tipológico-formal apoyado en el bagaje teórico arquitectural, pues la particularidad del caso demanda que se amplíe la mirada a las relaciones “corporeales” o de evanescencia entre espacio y cuerpo del sujeto habitante, con lo cual consideramos necesario referir el acercamiento al topoanálisis que Bachelard (2000) consignó en su *poética del espacio*; es decir, desde el reconocimiento en la configuración de los lugares simbólicos habitados y reconocidos *in situ*, en permanente vivencia.

La tercera aproximación nos orienta desde la filosofía de corte fenomenológico, más específicamente la merleau-pontiana, en tanto nuestra tesis sustenta su partida en *la casa vivida*, es decir, en la casa como contenedor y contenido de la experiencia vital del existir. Esto implica aceptar de antemano la existencia de una estructura de mundo, una de facto, previa a cualquier racionalización que se pueda hacer del mismo que, fundamentalmente, reivindica la posibilidad de arrojo al mundo a través de la corporalidad y de la capacidad perceptiva de ese cuerpo (Merleau-Ponty, 2000), lo que implica poner la arquitectura en función del habitar.

Resulta ineludible resaltar dos aspectos contundentes. Uno, es que la postura merleau-pontiana identifica al sujeto como inserto en la materialidad de la experiencia, es decir, situado en el espacio, de la misma la manera que anuncia Lefebvre (2013) o, mejor aún, proveyendo el sustrato físico de cualquier experiencia espacial. Dos, es el reconocimiento de que “somos, todos, una sola luz y participamos del Uno sin dividirlo” (Merleau-Ponty, 2000, p. 11), lo cual lapida la idea de un sujeto sin participación intencionada y orientada en el mundo, mientras redefine el medio a través del cual vivirlo, el cuerpo y, para nuestro caso, la casa-obra-morador, ahora corporeizada.

Estas tres aproximaciones se corresponden con las categorías reflexivas que definen la ruta metodológica de clara inclinación cualitativa, con la cual hacer frente a lo que podría, tal vez, parecer ser un problema difuso del diseño (Saikaly, 2005) que, en suma, está orientado hacia una genealogía de las prácticas creativas no formales en “perpetuo estado incoativo, siempre naciente o abiertas” (López, 2014, p. 24) y su posibilidad de ser extrapolables al metaconocimiento del diseño (Saikaly, 2005) a favor de la práctica situada.

Es necesario, entonces, asumir un proceso investigativo que permita ampliar los límites del saber a beneficio de lo que podría considerarse, fundamentalmente, una revisión de la dimensión humana y humanizante de la disciplina valiéndonos de la exposición de argumentos que hace Hernández (2006) en relación con la investigación relacionada con las artes. Creemos que “a través” de la casa que permite recorrer la laberíntica exposición de la casa vivida podría recogerse de la siguiente manera anticipando, en cierta medida, la particularidad de las herramientas metodológicas configuradas:



El aporte nuestro a la articulación entre la dimensión arquitectónica de la casa y la aproximación al habitar está dada por el reconocimiento de la experiencia vital de la misma; es decir, en cuerpo material casa-habitante, a través de una dialéctica que atiende a una reinterpretación nuestra de la producción social del espacio de Lefebvre y que estimamos se traduce en tres formas posibles de visualizar la producción subjetiva del espacio doméstico: la casa percibida, la casa concebida y la casa vivida, como maneras de enfrentar el espacio, como material fundamental del quehacer proyectual desde otras narrativas.

Ahora, el hilo que recorre el espacio domesticado trenza la territorialización de las prácticas espaciales, la puesta en clave humanista de la reflexión ontológica de la disciplina y la “corpo-espacialización” del habitar, que se acerca a lo que en voz de José Luís Pardo sería “nuestro existir es siempre un “estar en” y ese “estar en” es estar en el espacio (...) El hecho de que nuestra existencia sea forzosamente espacial tiene que ver con el hecho de que somos cuerpos, de que ocupamos lugar” (Pardo, 1992, p.16) y al que nosotros agregamos es también un estar con el cuerpo y “con” el espacio.

Podría parecer paradójico que hiciéramos referencia a las herramientas metodológicas como algo “con-sentido”. Hemos acudido a los juegos de palabras porque consideramos que en ellos hay claras intenciones de que, para nuestro estudio de caso, implican no solo la coherencia y utilidad de los recursos que nos permiten asir la casa, en tanto que instrumentos de recolección de datos en campo, sino porque refieren a la aquiescencia dialógica de quienes, investigadores y habitantes, hacen parte estructural del proceso investigativo (Scribano, 2007), por un lado y del intento propio de hacer que dichas herramientas sean conducentes a la experiencia sensible, humanizada si se quiere, por el otro.

De forma precisa, podríamos señalar que han sido dos las herramientas del despliegue metodológico en nuestra aproximación al problema. De un lado, hemos acogido la observación etnográfica, a través de caminar el territorio, de la entrevista conversacional y la fotografía, como vías de comprensión de la vida cotidiana en un entorno del cual no somos directos moradores, siguiendo la ruta propuesta por Garfinkel (2006) y por Yin (2003). Y por otro lado, la revisión documental sobre textos tanto de arquitectura, diseño, antropología y filosofía, así como las aproximaciones a los hechos arquitectónicos, que hemos comprendido como textos, en tanto son el relato y la narrativa de la casa vivida.

Observar, sin duda alguna, es la herramienta primera de la que nos hemos valido. Nuestra observación comienza con la escala de la aproximación no

verbal y mayormente perceptual sensorial sobre la comuna, acercamiento que hicimos durante el primer semestre del año 2014 que, con el tiempo, muda a ser un acercamiento verbalizado al colectivo a partir de un ejercicio de grupo focal hasta el encuentro íntimo, en tanto que conversacional, a la casa y a los sujetos de su vitalización, a la manera que explican Bonilla-Castro y Rodríguez-Shek (2005), aproximación que realizamos entre agosto de 2014 y julio de 2015.

En este sentido, la observación tiene la finalidad de permitir el vínculo entre el sujeto de nuestra mirada y nosotros mismos como observadores, un lazo, un vínculo de relación y confianza entre desconocidos en la que acentuaríamos, indefectiblemente, la postura como diseñadores y proyectistas, de la mano del tono sensiblemente humanizado que estimamos demanda poner los ojos en el quehacer de los obradores-moradores de San José.

Nuestras tres escalas de lo observable se corresponden con las dimensiones de la casa enunciadas anteriormente. *La casa percibida*, a través de la afirmación de las prácticas sociales manifiestas o de la “estructura de significación socialmente establecida” (Geertz, 2003, p. 26) y situada en la comuna San José que nos acercó a las dinámicas de barrio y de vida colectiva en medio del proceso de renovación urbana. Esta aproximación fue especialmente favorecida por las organizaciones voluntarias de la comuna, pues se convierten en una suerte de “barquero” que, como en las mitologías antiguas, permiten dar el paso de un suelo a otro.

Ahora, *La casa concebida* es la categoría sobre la cual recae la mirada del investigador debido a la búsqueda ontológica que media a través de las representaciones del espacio, por un lado, y las nociones objetivas de organización físico espacial reconocibles, por el otro. Finalmente, *la casa vivida*, espacio de representación, donde adquieren visibilidad las nociones subjetivas del espaciar desde la autoproyección del otro sobre el escenario, por antonomasia, de la popularización (Lefebvre, 2013). Fue así como de la mano de la comuna llegamos a las casas y sería al interior de la vida de estas familias y con el relato de su vivencia que lograríamos comprender la manera de organización de su mundo doméstico.

La manera de sistematizar la observación ha sido a través de grabación de audio, fotografías y video, siendo mayormente utilizada la fotografía para la escala de lo privado y la alternancia entre la fotografía y el video para la escala intermedia y la de comuna en razón de que, como sugiere Susan Sontag (2006), la fotografía cambia las condiciones en que nos percibimos contenidos en el mundo, pues “son una gramática y, sobre todo, una ética de la visión. Por último, el resultado más imponente del empeño fotográfico es darnos la impresión de que podemos contener el mundo entero en la cabeza, como una antología de imágenes” (Sontag, 2006, p. 15) que requiere del relato que guía lo visto, para poder extraer los

elementos estructurantes de la estructura colectiva y de soporte del andamiaje subjetivo, para comprender las condiciones significativas susceptibles a ser extrapoladas al conjunto de la Comuna San José, en ese intento por comprender su unicidad, irrepetibilidad y revelación.

Ahora, nuestra observación ha sido tanto estructurada como no estructurada a la manera que Scribano (2007) las contempla, siendo todas del orden participante y de posición intermedia, en razón de nuestro rol activo frente al fenómeno que estamos analizando y el vínculo establecido con la colectividad, pero manteniendo la distancia que nos obliga la mirada externa y el afinamiento de los sentidos sobre una percepción que podríamos nominar como un instrumento para ver *a través de nuestros ojos*.

La segunda herramienta de observación, que decidimos llamar *Mírame San José*, lía las miradas de lo que vemos y la que nos mira, a través de un tercero que nos encuentra. Esta técnica nos ha demandado la convocatoria de otros observadores que, despojados de ser los investigadores o el fenómeno investigado, han puesto acento en la noción de vida cotidiana de la comuna, develando emergencias de ese espacio de volcamiento de la casa sobre la ciudad al nivel de la calle y a la cual dedicamos un espacio particular en el desarrollo de la casa percibida.

Finalmente, la escala de la casa como espacio de la intimidad sobre la cual recae una observación estructurada -a la manera que, también, la define teóricamente Bachelard (2000) como un *topoanálisis* o la narrativa espiritualizada del cuerpo de imágenes constitutivas de la casa- de la mano de una entrevista a profundidad no estructurada, instalando un escenario de mutuo entendimiento como la vía de contacto íntimo y personal con el otro que, como sugiere Mejía Navarrete (2002, como se citó en Scribano, 2007), dándole espacio a que “hable libremente y exprese sus motivaciones, creencias y sentimientos” (p. 72) frente a su historia de vida ligada con la casa y la Comuna San José, en medio de la inexorable renovación urbana. En este mismo nivel de cercanía, consideramos determinante un ejercicio de fotografía realizado por los mismos moradores y que decidimos llamar *a través de sus ojos* cerrando, así, la caja de herramientas que ha hecho posible el trasegar por el diario íntimo de la casa vivida o la espacialización de la vida cotidiana en forma de casa.

En este sentido, la observancia desde nuestra mirada, desde la de un tercero y desde el mismo observado, permite reconocer la relación topofílica de los obradores-moradores con la casa, con los otros y con las cosas, a la manera que se comprende este vínculo valorativo por Yi-Fu Tuan (2007) y, más cercano a nuestro contexto, por Yori (2007), en la perspectiva de la experiencia sobre la configuración del lugar a partir del *espaciar* y que, para nuestro caso podría

decirse, también, es la manera como la casa, sugeriría Heidegger (2009), *casea* y el habitar, entonces, la hace lugar.

La entrevista como herramienta también de la observación es el relato contenido que da paso a la voz del otro bajo dos caracterizaciones particulares. Una, sosteniendo el enfoque dialógico que sustenta la interrelación bajo el reconocimiento del saber válido del otro y dos, el descentramiento, por parte nuestra, del saber que nos acompaña, en tanto depona su hegemonía y solo espera ser nutrido con el diálogo compartido (Scribano, 2007). El propósito de la entrevista, entonces, es conocer la historia del otro o el relato de su mundo y su relación topofílica con la casa, en toda la complejidad de la acepción, transversalizándola con el saber rescatado del trabajo documental bibliográfico.

El acento está en la dimensión narrativa del encuentro con el otro y a la necesidad de analizar la producción de significado físico espacial en el ámbito cultural propio, de la mano del análisis del material visual. Las imágenes capturadas en este proceso han sido consentidas por los obradores-moradores de la casa y han pretendido recoger tanto la espacialización de la vida cotidiana, por un lado, como la historia de vida hecha casa, por el otro.

La auto observación hecha fotografía o la aproximación nuestra *a través de sus ojos* ha sido el epílogo no solo del trabajo de dos años, aproximadamente, en el territorio de San José, sino de una búsqueda por adentrarnos en la intimidad de lo vivido y de las prácticas cotidianas que hacen de la casa ser vista como propia en tanto perteneciente a la corporeidad misma de la existencia de sus moradores o, como sugiere Merleau-Ponty (2000), reconocer “la habitud (que) expresa el poder que tenemos de dilatar nuestro ser-del-mundo, o de cambiar la existencia anexándonos nuevos instrumentos” (p. 161), como la casa misma. Es desde allí que surgen las categorías de análisis que lían el habitar con las concepciones físico-espaciales del construir la casa en contexto territorial de San José y al que los obradores-moradores reconocen como propio.



## Referencias

- Archer, B. (1979a). Design as a Discipline. *Design Studies*, 1(1), 17-20.
- Archer, B. (1979b). The Three Rs. *Design issues*, 1(1), 18-20.
- Archer, B. (1995). The Nature of Research. *Co-design. Interdisciplinary Journal of Design*, 6-13.
- Archer, B. (s. f.). *A View of the Nature of Design Research*. London: Royal College of Arts.
- Arroyabe de Henao, F. (16 de Junio de 2015). A través de los ojos de Fabiola Arroyabe y Familia. [Entrevista]. (V. Mejía Amézquita, Entrevistador)
- Arroyabe de Henao, F. (19 de Octubre de 2014). En la casa de Doña Fabiola Arroyave y Familia. [Entrevista]. (V. Mejía Amézquita, Entrevistador)
- Atkinson, P., Hammersley, M. (2007). *Ethnography. Principles in Practice*. New York: Routledge.
- Bachelard, G. (2000). *La poética del espacio* Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina.
- Barrera, C. (20 de Octubre de 2014). En la casa de Don Carlos Barrera Marulanda y Familia. [Entrevista]. (V. Mejía Amézquita, Entrevistador)
- Barrera, C. (22 de Junio de 2015). A través de los ojos de Don Carlos Barrera y Familia. [Entrevista]. (V. Mejía Amézquita, Entrevistador)
- Baudrillard, J. (1969). *El sistema de los objetos*. México D.F.: Siglo XXI Editores.
- Bonilla-Castro, E., Rodríguez-Shek, P. (2005). *Más allá del dilema de los métodos. La investigación en ciencias sociales*. Bogotá D.C.: Universidad de los Andes.
- Bourdieu, P. (1970). *Postfacio a Erwin Panofsky. Architecture gotique et pensée scolastique*. Paris: Minuit.
- Bourdieu, P. (2007). *El sentido práctico*. Buenos Aires: Siglo XXI editoriales.
- Bourdin, A. (2000). *La question locale*. Paris: Presses univeritaries de France.
- Comité de Voceros de la Comuna San José. (11 de Octubre de 2014). Grupo focal. [Entrevista]. (V. Mejía Amézquita, Entrevistador)
- Eliade, M. (1983). *Lo sagrado y lo profano*. (L. Gil, Trad.) Barcelona: Labor.
- Forero Henao, J. (11 de Octubre de 2014). Grupo Focal Comité de Voceros de la Comuna San José. (V. Mejía Amézquita, Entrevistador)
- Forlizzi, J., Stolterman, E., Zimmerman, J. (2009). From Design Research to Theory: Evidence of a Muturing Field. En I. A. Research, *Memories IASDR* (págs. 2889-2898). Seoul: IASDR.
- Garfinkel, H. (2006). *Estudios de Etnometodología*. México D.F.: Anthropos.

- Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- Geertz, C. (1994). *Conocimiento local. Ensayos sobre la interpretación de las culturas*. (A. López Bargados, Trad.) Buenos Aires: Paidós.
- Gergen, K. (2007). *Construccionismo social. Aportes para el debate y la práctica*. Bogotá D.C.: Universidad de los Andes.
- Heidegger, M. (2007). *El ser y el tiempo*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Heidegger, M. (2001). Construir, habitar, pensar. En M. Heidegger, *Conferencias y artículos* Barcelona: Serbal.
- Heidegger, M. (2009). *El arte y el espacio*. Barcelona: Herder.
- Henao, M. (16 de Junio de 2015). A través de los ojos de Fabiola Arroyave de Henao y Familia. (V. Mejía Amézquita, Entrevistador)
- Henao, M. (19 de Octubre de 2014). Casa Doña Fabiola Arroyave y Familia. [Entrevista]. (V. Mejía Amézquita, Entrevistador)
- Hernández, F. (2006). Campos, temas y metodologías para la investigación relacionada con las artes. En M. d. España. *Bases para un debate en investigación artística* (pp. 9-50). Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia de España.
- Laudan, L. (1978). *Progress and Its Problems: Towards a Theory of Scientific Growth*. San Francisco: University of California Press.
- Lefebvre, H. (1978). *El derecho a la ciudad*. Madrid: Península.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production Of Space*. (D. Nicholson-Smith, Trad.) New Jersey: Blackwell Publishing.
- Lefebvre, H. (2013). *La producción social del espacio*. Madrid: Capitan Swiny.
- Leroi-Gourhan, A. (1971). *El gesto y la palabra*. (F. Carrera, Trad.) Caracas: Universidad Central de Venezuela.
- Loaiza, M. (10 de Junio de 2015). A través de los ojos de Doña Martha Lucía Loaiza. [Entrevista]. (V. Mejía Amézquita, Entrevistador)
- López, F. (2014). *La noción de cuerpo en las fenomenologías de Merleau-Ponty y Xavier Zubiri*. Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid: UNED.
- Marshall, C., Rossman, G. (2006). *Designing Qualitative Research*. Sage publications.
- Marx, K. (2010). *Ideología alemana*. Buenos Aires: Losada.
- Mauss, M. (1979). *Sociología y antropología*. Madrid: Tecnos S.A.
- Mejía Navarrete, J. (2002). *Problemas Metodológicos de las Ciencias Sociales en el Perú*. Lima: Fondo Editorial de la Facultad de Ciencias Sociales. Universidad Mayor de San Marcos.
- Merleau-Ponty, M. (2000). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Península.
- Pardo, J. (1992). *Las formas de la exterioridad*. Valencia: Pre-textos.

- Saikaly, F. (29 de Marzo de 2005). *Verhaag*. [http://www.verhaag.net/ead06/fullpapers/ead06\\_id187\\_2.pdf](http://www.verhaag.net/ead06/fullpapers/ead06_id187_2.pdf)
- Scribano, A. (2007). *El proceso de investigación*. Buenos Aires: Prometeo.
- Sevaldson, B. (2010). Discussions and Movements in Design Research. *FORMakademisk*, 3(1), 8-35.
- Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía*. Alfaguara.
- Toro, L. (10 de Noviembre de 2014). Grupo Focal Comité de Voceros de la Comuna San José. [Entrevista]. (V. Mejía Amézquita, Entrevistador)
- Tuan, Y.-F. (2007). *Topofilia. Un estudio de las percepciones, actitudes y valores sobre el entorno*. (F. Durán de Zapata, Trad.) Madrid: Melusina S.L.
- Valdez, D. (16 de Junio de 2015). A través de los ojos de Damaris Valdez García y Familia [Entrevista]. (V. Mejía Amézquita, Entrevistador)
- Van Maanen, J. (1983). *Qualitative Methodology*. Beverly Hills: Sage Publications.
- Wolf, M. (1988). *Sociologías de la vida cotidiana*. Madrid: Teorema.
- Yin, R. (2003). *Case Study Research. Design and Methods* (3ª ed.). Sage Publications.
- Yori, C. (2007). *Topofilia o la dimensión poética del habitar*. Bogotá D.C.: Pontificia Universidad Javeriana.

Capítulo 2.

## **La creación artística: ¿un saber trans(vestido)?**

*Sandra Johana Silva Cañaverall*

*sandra.silva@correounivalle.edu.co*

### **Introducción**

Este capítulo se propone dar cuenta de una juntura conceptual y experiencial entre transgenerismo, travestismo y creación, que emergió en el marco de un ejercicio artístico relacional titulado *Vestidos Orales*; ejercicio que constituyó parte fundamental de la investigación doctoral “Vestidos Orales y la visibilización de las identidades transgénero en el arte. Una reflexión en torno a la relación entre creación e investigación”. Se trata de una propuesta artística creada entre cinco mujeres transgénero y una comunidad de creadores en la ciudad de Pereira, Colombia, en la cual nos permitimos una abertura sensible hacia la incertidumbre. La primera coincidencia entre ellas y nosotros fue el reconocimiento del cuerpo como lugar donde acontece el saber y el conocimiento, pero también, desde donde reinventamos la vida y a sí mismos. Este impulso reflexivo nos llevó a entender que las maneras propias de ser y saber en la creación y en la vida, interrogan a otras maneras de discernir la existencia y el conocimiento. Y en esa confrontación unos se posicionan como los dominantes y otros como los dominados.

Pues bien, para la creación artística ese cuerpo dominante ha sido el conocimiento científico y para las identidades transgénero, las identidades heteronormativas. Así que el ejercicio artístico sirvió para perforar ese mapa de los conocimientos y las identidades legítimas, permitiendo derivar por caminos no andados, inciertos, *trans(vestidos)*. La siguiente coincidencia se reveló en la obra misma: el arte como poética compartida desde donde ellas y nosotros pudimos celebrar la diferencia, el tránsito en múltiples direcciones; así, la pluralidad y la multiplicidad nos permitió experimentarnos como sujetos que participan de la construcción de sentido de los universos simbólicos, estéticos, éticos y cognitivos a los que pertenecemos.

## ¿Cómo sucedió el encuentro entre ellas y nosotros?

El encuentro emergió en Pereira, ciudad capital del Departamento de Risaralda, situada en el interior de Colombia dentro de la región andina, que se caracteriza por ser una de las productoras de café, pero, además, por haber sufrido –en los últimos veinte años– una renovación urbana que derivó en la transformación, desaparición y reacomodación de espacios urbanos que agrupaban a personas sin las garantías sociales y económicas para asumir las consecuencias de tal cambio, entre ellas las mujeres transgénero y cisgénero en ejercicio laboral sexual que fueron desplazadas, segregadas y obligadas a autogestionar nuevos espacios de habitabilidad y trabajo, que terminaron perpetuándose –por sus dinámicas de ilegalidad, informalidad e inequidad– en *territorios del miedo* (Niño, 2000).

Los territorios del miedo son lugares hostiles y degradados que surgen como respuesta a la inequidad y la exclusión. La ciudad como espacio libre está siendo dividida y estructurada –por los urbanistas, diseñadores y arquitectos– con el único objetivo que hoy parece prioritario: garantizar la seguridad en todo momento y en cualquier lugar. Algo que parece irrealizable mientras las ciudades sigan siendo lugares susceptibles al contacto y a las experiencias afectivas con otros, desconocidos y familiares.

Estas medidas desesperadas por conseguir una ciudad segura y por alejar al enemigo, han generado un clima de exclusión que potencia la creación de áreas, territorios, barrios y espacios marginados, que no se muestran al turista porque reflejan la falta de atención y de garantías sociales por parte de los entes estatales; que permanecen ocultos a la mirada porque son feos, peligrosos y conflictivos, pero principalmente, porque en ellos residen grupos humanos desfavorecidos, que practican actividades ilegales e informales; espacios separados del resto de la ciudad a través de divisiones topográficas (avenidas, autopistas, canales de agua) o de muros construidos por los prejuicios sociales, mediante los cuales se perpetúan experiencias físicas y emocionales fundamentadas en el miedo al otro y en la posibilidad de ser agredido.

Pero estos espacios no tienen la misma resonancia y extensión en todos los habitantes de la ciudad, es decir, las percepciones e imaginarios sobre un territorio del miedo varían de acuerdo con las experiencias vividas y sentidas directa o indirectamente. Lo que para unos constituye un campo de batalla, precario en sus vínculos humanos, para otros es un ámbito de fecundación.

Para el caso de esta investigación+creación el territorio del miedo fue entendido como una superficie de contacto por su capacidad para producir intercambios afectivos e interacciones sociales, pero también, como lugares donde acontece la fertilidad creativa al posibilitar otros pensamientos sobre la realidad mediados por la sensibilidad y la imaginación de las personas que los habitan.

El concepto de 'territorio del miedo' fue la categoría de entrada a una indagación sobre mujeres transgénero y arte contemporáneo. Esto quiere decir que las mujeres transgénero no fueron elegidas de manera arbitraria o predeterminada, sino más bien llegaron a la investigación, y posteriormente a la creación, mediante [...] dos estrategias artísticas de participación ciudadana [una cartografía simbólica del miedo y un fobófono] que las develó como agentes productores de miedo en un territorio. (Silva, 2019, p. 4)



**Imagen 1.** Detalle del mapa simbólico del miedo emplazado en el Parque El Lago de la ciudad de Pereira. 2014. Fotografía tomada por Sandra Silva.



**Imagen 2.** Detalle del mapa simbólico del miedo emplazado en la calle de la Fundación de la ciudad de Pereira. 2014. Fotografía tomada por Sandra Silva.

Mientras que, con el fobófono, un dispositivo de audio creado para obtener las percepciones orales de lo que produce miedo en el parque La Libertad (cuyo nombre resulta de unir la palabra griegas *Fobos*, que significa miedo, y de la palabra *Fono*, que significa sonido), se reveló que las mujeres transgénero eran las agentes productoras del miedo en ese territorio.

Con este dispositivo de audio se capturaron relatos de transeúntes de todas las edades sobre experiencias de miedo acaecidas, directa o indirectamente, en el parque La Libertad. En esas cuatro horas de audio capturado en el espacio público, se supo que las mujeres transgénero (o travestis, como les dicen coloquialmente) en ejercicio laboral sexual era los agentes productores de miedo. (Silva, 2021, p. 37)

Con esta información nos dimos a la tarea de propiciar el encuentro con las cinco mujeres transgénero del parque La Libertad (imagen 3). Fue así como conocimos a Leidy (de 51 años de edad, proveniente de la ciudad de Aguadas-Caldas y líder de las mujeres transgénero en el sector), Gia (de 30 años de edad, proveniente de Pereira-Risaralda), Valeria (de 39 años de edad, proveniente de Chinchiná-

Caldas), Yuri (de 34 años de edad, proveniente de Pereira-Risaralda) y Diana (de 56 años de edad, proveniente de Montenegro-Quindío).



**Imagen 3.** En el primer plano, de izquierda a derecha: Diana y Leidy. En el fondo, de izquierda a derecha: Valeria, Gia y Yuri, las cinco mujeres transgénero integrantes del sector del parque La Libertad en un recorrido por la ciudad en 2015. Fotografía: Sandra Silva.

Por los constantes diálogos llevados a cabo con Leidy, Gia, Valeria, Yuri y Diana supimos que:

Una mujer transgénero en ejercicio laboral sexual dentro de un territorio del miedo está sujeta a una triple discriminación: por su identidad de género (ser transgénero significa negar la designación cultural del género, así como de las conductas heterosexuales, sociales, morales y jurídicas asociadas con la reproducción), por su ejercicio laboral y, por el territorio y las dinámicas asociadas con la criminalidad y la ilegalidad en las que se desenvuelve. (Silva, 2019, p. 5)

Lo anterior no solo reafirma que las mujeres transgénero del parque La Libertad son objeto de la marginalidad y discriminación social, cultural y jurídica por su género, por dedicarse a la prostitución y por habitar y laborar en uno de los

territorios más miedosos para muchos pereiranos y pereiranas, sino, además, porque los ejercicios de urbanismo practicados en la renovación urbana de ciudad, justificaron y legitimaron la disociación, marginalidad, exclusión y segregación de estas identidades.

## **Vestidos Orales: una poética compartida**

Después de muchos encuentros entre ellas y nosotros, de visitarlas en sus lugares de morada y trabajo (que en la mayoría de los casos era el mismo), de escuchar sus relatos de vida mirando los álbumes de familia coincidimos en que lo que la mayoría de las personas de la ciudad sabían acerca de ellas, provenía de los imaginarios colectivos o de los discursos de discriminación abanderados por la ciencia y la pedagogía. Así, que, la propuesta consistía en contarle y mostrarle a los habitantes de Pereira, a través de un acontecimiento artístico, quiénes eran ellas y cómo existían desde sus construcciones de género.

El diálogo convertido en código de moda dio origen a cinco vestidos que expresaban los deseos y decisiones estéticas de Leidy, Gia, Valeria, Yuri y Diana (Imágenes 4, 5, 6 y 7).



**Imagen 4.** De izquierda a derecha Gia y Leidy posando durante una sesión fotográfica con su traje de gala para la Marcha del Orgullo Gay. Fotografía: Jessica Quiceno. Diseño de vestuarios: Mariana Aristizábal (traje de Gia) y Santiago Cardona (traje de Leidy). El traje de Gia estuvo inspirado en la representación de la reina egipcia Cleopatra y el de Leidy en la representación de las damas antiguas.



**Imagen 5.** Diana posando durante una sesión fotográfica con su traje de gala para la Marcha del Orgullo Gay. Fotografía: Álvaro R. Herrera. Diseño de vestuario: Natalia Grisales. El traje de Diana estuvo inspirado en la representación de las gitanas.



**Imagen 6.** Yuri posando durante una sesión fotográfica con su traje de gala para la Marcha del Orgullo Gay. Fotografía: Álvaro R. Herrera. Diseño de vestuario: Alejandra Rudas. El traje de Yuri estuvo inspirado en el personaje de la reina egipcia Nefertiti.



**Imagen 7.** Valeria posando durante una sesión fotográfica con su traje de gala para la Marcha del Orgullo Gay. Fotografía: Álvaro R. Herrera. Diseño de vestuario: Camila Castillo. El traje de Valeria estuvo inspirado en las representaciones de las vedetes del carnaval de Río de Janeiro, Brasil.

Vestidos que lucieron en la marcha del Orgullo Gay, que se mostraron en el Museo de Arte de Pereira como objeto-monumento bajo el título de *Vestidos Orales* y que constituyeron parte de sus posesiones personales porque cada una de ellas pudo quedarse con su vestido. Vestidos a través de los cuales se produjo la enunciación del cuerpo y se dio a conocer la construcción subjetiva de saberse e identificarse como mujer transgénero:

Pensar, diseñar y producir esos vestidos mediante los cuales se dio sentido a las prácticas, intuiciones y conocimientos de los individuos que participaron de ese acontecimiento artístico llevó a develar unos cuerpos otros, propios, portadores de las inventivas y vitalidades de Diana, Valeria, Gia, Yuri y Leidy. Cuerpos emplazados en otros cuerpos, pues el vestido es en sí mismo otro cuerpo desde el cual se reafirman posturas estéticas, políticas y sociales alrededor del género y la identidad. La existencia de unas poéticas compartidas donde todos y todas fueron creadoras y creadores constituye el principal potencial de la experiencia. (Silva, 2019, p. 6)

Los cinco vestidos fueron creados conjuntamente entre las cinco mujeres transgénero y los estudiantes, profesores y profesionales adscritos a la comunidad universitaria.

Acudieron a dos sesiones: la primera, para conversar sobre el vestido soñado. Fue así como surgieron las decisiones estéticas y técnicas sobre los trajes de gala. Diana decidió que quería llevar un traje de gitana; Valeria quería lucir como una garota; Gia soñaba con aparecer como Cleopatra, su personaje preferido del cine; Yuri vislumbraba en la reina Nefertiti la materialización de su vestido; y Leidy quería mostrarse como una dama antigua. En este encuentro se observaron imágenes en internet relativas a estos trajes con el propósito de construir un referente en dibujo y poder decidir –conjuntamente– colores, texturas y materiales para la confección. Luego se procedió a la toma de las medidas y a la elaboración de los moldes. Cada diseñador y diseñadora generó un molde con el cual construyó su proceso de patronaje que consistió en el corte y confección del vestido sobre la base de las plantillas derivadas y las conversaciones sostenidas con Diana, Valeria, Gia, Yuri y Leidy. (Silva, 2019, p. 6)

Mediante estas sesiones de trabajo en la universidad se diseñaron y confeccionaron los trajes soñados por Leidy, Gia, Valeria, Yuri y Diana. Sobre la experiencia de co-creación y encuentro precisa Valeria:

“Me pareció algo muy chévere, o sea para nosotras es algo muy chévere porque pues nunca lo hemos hecho. Es una experiencia muy buena porque digamos confeccionamos nuestros disfraces como nosotras queramos, entonces es algo que aquí en Pereira

hacia nosotras nunca se ha visto". (Valeria entrevistada en el documental audiovisual "Vestidos Orales", 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=10bYEwrkj8>)

Lo que emergió con *Vestidos Orales* "fue precisamente el reconocimiento de esa construcción particular del género, a través de la cual las mujeres transgénero son portadoras de experiencia de vida" (Silva, 2019, p. 5) y de un conocimiento afincado en sus decisiones identitarias, mediante las cuales practican su género y su condición humana.

Ser mujer transgénero en el parque La Libertad de Pereira, proyectarse en el espacio público embebida por la imagen del miedo, desde una alteridad heterotópica y en contravención corpórea significa estar condenada al margen. Al respecto señala Leidy Londoño desde su experiencia personal:

"Pues lo que más me molesta de las personas es cuando vamos caminando por las calles y nos critican, nos miran, nos huyen. Hay gente que no, pero mucha gente que sí... nos recriminan mucho. [...] Nos tienen como fobia, miedo. Pero mucha gente nos acepta. Hoy en día nos aceptan mucho. Pero en la época mía casi no nos aceptaban. Nos recriminaban mucho [...] A veces ni pasan por ahí, a veces van pasando, nos ven y se pasan para otra calle". (Testimonio de Leidy Londoño en la crónica audiovisual "Días de Afrodita", 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=oDy5rJt9WKk>)

Las otredades que fueron anuladas del proyecto de la modernidad han encontrado en el debate contemporáneo el modo de producir "ciertos descentramientos del canon" (Richard, 2006, p. 116), de la verdad estable y objetiva como la hemos conocido a través de la conciencia moderna y del privilegio de la identidad que fue otorgada a los sujetos del capital. Pero, también, han encontrado la manera de reivindicar sus vínculos con la historia y con el saber para dar cabida a los sujetos marginados del conocimiento como los indígenas, los negros, las mujeres, los artistas y las identidades queer, y a ese resto cognitivo o maneras *otras* de conocer, donde alcanzan potestad los saberes locales y situados, lo femenino, la imaginación, la incertidumbre, lo cotidiano, la diversidad y la subjetividad (Casullo, 2004).

Dentro de esas coordenadas políticas, estéticas y artísticas se inscribe *Vestidos Orales* y se sustenta su entronque a la investigación académica.

*Vestidos Orales* pertenece a ese repertorio de ejercicios artísticos que disienten de esa constitución hegemónica del poder y el saber. De lo que se tratan sus formas de inteligibilidad y enunciabilidad es de la construcción de una vuelta reflexiva sobre los modos de existir como sujetos sociales y de conocimiento.

Ampliar la noción de arte y estética, rehabilitar y reelaborar nuevas lecturas alrededor de la dimensión cultural del género y del conocimiento, e inventar nuevas formas de producción de sentido es la consigna de estas prácticas artísticas que buscan la generación de mecanismos de visualidad, a través de los cuales las subjetividades excluidas y al margen existen en su condición de seres sensibles y transformadores del mundo.

## La creación como un saber trans(vesti)

La creación, el transgenerismo y el travestismo tienen un lugar común: el cuerpo. La invitación que hace Donna Haraway (1995 [1991]) sobre aprender en el cuerpo no es más que el retorno a la subjetividad, dimensión que el discurso cientificista mantiene –desde la modernidad– separado de la idea de conocimiento e investigación.

La creación como un acto de interrelación y de producción de subjetividades sucede en y a través del cuerpo (Coccia, 2011 [2010]; Mandoki, 2008). Lo sensible es un ejercicio de multiplicación y transformación de los sujetos, que acontece mediante un proceso de revertimiento (interiorización y exteriorización de las imágenes) inducido por la sensación, percepción y la sensibilidad humana, es decir, por el cuerpo completado por el contexto y el espacio-tiempo donde actúan los sujetos, producido y vehiculado por espacios y dispositivos de creación como el arte.

En *Residuos y metáforas* Nelly Richard (2001) muestra, en el contexto de la crítica chilena, cómo los diálogos e interpelaciones entre los saberes legitimados y los no legitimados, producen desajustes intelectuales y teóricos en las dinámicas institucionales, en el discurso y en las maneras (forma y contenido) de tratar el conocimiento. La *pluralidad* como resultado de tales interrelaciones volatiliza el centro de los saberes normalizados y con ellos la jerarquía académica que oculta, hasta en el modo de escribir el discurso universitario, el cuerpo del sujeto, sus improntas y gestualidades.

Esa desaparición del cuerpo en el discurso científico hace gala a la “objetividad” como núcleo fundamental de la doctrina ideológica del método. Seguir sosteniendo que el sujeto que produce el conocimiento en la ciencia no está dividido es completamente anacrónico. Sería desconocer la descomposición teórica que hizo Donna Haraway (1995 [1991]) al respecto de la objetividad feminista, cuando señala que lo que se pone delante de cualquier microscopio es un ser humano cargado de sus formas de inteligibilidad social e individual: identidad, raza, género, sexualidad, prácticas culturales, etc.

En el caso de las minorías sexuales, y más precisamente de las identidades transgénero y travesti, el saber de la razón moderna no ha sido menos excluyente. El esbozo que hace Foucault (1991 [1976]) sobre las prácticas y los dispositivos de confesión asociados con el control de la sexualidad en los niños y en las identidades anómalas, constata el arraigo de un conocimiento organizado, administrado y patentado para lanzar ataques morales y racionales en contra de aquellas sexualidades que no encuadran en el sistema binario heterosexual. Lo que se pone en tela de juicio ya no son únicamente las prácticas sexuales de las personas transgénero y travesti, sino también, la construcción de sus cuerpos, sus marcaciones de género y, sobre todo, su capacidad para transformar y reinventar la subjetividad.

Para las identidades transgénero (en este caso me referiré a las mujeres transgénero), esta transformación corporal sucede en un punto intermedio o de *transición* entre el género prostético y el género normativo: no es una mujer cisgénero porque nació masculino y fue designado hombre, pero tampoco se reconoce como hombre pese a su sexo anatómico y su designación cultural, porque el género con el que se identifica y hacia donde conduce su transformación cosmética, hormonal y quirúrgica apunta a una concepción de mujer, pero de la mujer que cada una de ellas quiere inventar. En ese sentido, las mujeres transgénero se mantienen dentro de cierta performatividad *travesti* o performatividad intermedia que les permite incorporar, reterritorializar y naturalizar el género mujer, ubicándolas en una transición entre un sujeto que no es (una mujer anatómica o cisgénero) y un sujeto que no ha llegado a ser (la mujer que cada una de ellas quiere ser). A esta ambigüedad o entremedio es a lo que llamo *trans(vesti)*.

La palabra *tran(vesti)* es el resultado de unir el prefijo “trans” y el sufijo “vesti” donde el prefijo “trans” alude a transgénero como aquello que va más allá del género, pero también, a lo *transdisciplinar* como aquello que va más allá de la disciplina. Así que el uso del prefijo “trans” concierne a este ir *más allá*, pero también a transitar y a transición. Y el sufijo “vesti” que deriva de la palabra *travesti*, se adhiere al concepto *trans(vesti)* para advertir la ambigüedad, el estar en medio de, el *entremedio*, el poder ser temporalmente una cosa y otra.

Ahora bien, a este concepto de lo *trans(vesti)* le aguarda un lugar dentro de la creación. El ser de la creación es lo sensible y el ser de lo sensible son las imágenes y estas no yacen únicamente en el arte y tampoco en el espacio institucional del saber. La convergencia, el encuentro y el disentimiento con otras disciplinas académicas en entornos universitarios y cotidianos, así como la pluralidad y fusión de los saberes y conocimientos le aportan a esa noción de creación el valor de la intersección, la interrelación y la interlocución. En otras palabras, lo *transdisciplinar*.

Nelly Richard define lo *transdisciplinar* como un tipo de conocimiento que admite la reincorporación de saberes no sistematizados científicamente o saberes informales, al escenario de los conocimientos sistemáticos o formalizados por la universidad, con el objeto de tejer un entremedio que deshaga la centralidad del conocimiento científico. Eso también significará que ese conocimiento naciente será proclive a un nuevo nombre.

En tal sentido, la creación es también *trans(vesti)*: no es lo propio del arte, de la ciencia o de la técnica, pero en ciertas situaciones de *transdisciplinariedad*, *mezcla* e *hibridación* adquiere la característica de lo científico, lo artístico y lo técnico. Y de otro lado, la creación no es conocimiento encarnado en los artistas; todos y todas, de algún modo, somos creadores, o lo que es lo mismo, *trans(vestis)*.

Lo que lo *trans(vesti)* aporta a esa capacidad transdisciplinar y democrática de la creación es la ruptura con lo que tradicionalmente se le ha identificado. A lo que me estoy refiriendo es a un saber *sometido* (Foucault 2000 [1975-1976]) y excluido por la ciencia y el método.

Los saberes sometidos, descritos por Foucault en *Defender la sociedad*, se sitúan en dos direcciones:

Por una parte, quiero designar, en suma, contenidos históricos que fueron sepultados, enmascarados en coherencias funcionales o sistematizaciones formales [...]. En segundo lugar, por *saberes sometidos* [...] me refiero, igualmente a toda una serie de saberes que estaban descalificados como saberes no conceptuales, como saberes insuficientemente elaborados: saberes ingenuos, saberes jerárquicamente inferiores, saberes por debajo del nivel del conocimiento o de la científicidad exigidos [...] ese saber que yo llamaría, si lo prefieren, saber de la gente (y que no es en absoluto un saber común, un buen sentido sino, al contrario, incapaz de unanimidad y que solo debe su fuerza al filo que opone a todos los que lo rodean). (2000 [1975-1976], p. 21)

La creación, el transgenerismo y el travestismo son, desde esta perspectiva foucaultiana, “saberes sometidos”. Recordemos que la investigación fue el valor designado a la ciencia en la modernidad y, con ella, el *elogio a la teoría*. Justamente Gadamer (1993 [1983]) llama la atención sobre la ruptura entre teoría y praxis en un texto que lleva este nombre. Precisa el autor que la teoría, con la curiosidad como base antropológica, fue entendida por los griegos como vivir dedicados al saber verdadero (saber formador que preparaba a los jóvenes para enfrentarse a la experiencia práctica de la vida adulta). Hoy se aplica a un cierto corpus de conocimiento.

De cara a este impulso teórico que permitió situar a la creación, el transgenerismo y el travestismo en el lugar del cuerpo, puedo intuir que lo que se consolida cuando

estos tres frentes culturales y académicos mezclan sus saberes y conocimientos es la invención y experimentación de lo humano, de una subjetividad y un conocimiento *múltiples* que hacen aparecer al sujeto a través de dispositivos que llevan a ver y hablar al cuerpo, y de unas tácticas teóricas y prácticas *intermedias* o *trans* que evaporan el centro para que puedan realizarse exploraciones y cooperaciones en otros campos del conocimiento y de la vida, dando origen a saberes y subjetividades nuevas, inclasificables, inéditas y originales, que le permitan a la creación y a las identidades inducir tránsitos e incorporaciones performativas no radicalizadas. A esto es lo que he llamado saber *trans(vesti)*.

Por otro lado, cabe decir que ese saber de lo *trans(vesti)* resultado del diálogo entre la creación, el transgenerismo y el travestismo no se instala permanentemente en un lugar, pero tampoco deja de interrogarse acerca de esos valores y sujetos nuevos e inclasificables. No intenta integrarse indefinidamente en lo institucional, primero, porque corre el riesgo de perder la autonomía y libertad que le permite travestirse y transitar por múltiples contornos de saber como de subjetividades; y segundo, porque en la confrontación con los conocimientos y las subjetividades institucionales la reflexión crítica quedaría suspendida y sesgada dentro de ese marco académico.

El saber *trans(vesti)* en cambio fluctúa dentro de una zona libre, ambigua que le permite articularse a las significaciones (códigos, voces, signos) que plantea la institucionalidad e integrar las trazas simbólicas, éticas y políticas de la cotidianidad, permitiéndole a la creación y a la subjetividad explorar formatos *múltiples* que ayuden a desentramar y cuestionar esos valores nuevos e inclasificables.

Propiciar el diálogo entre la creación, el transgenerismo y el travestismo como producción que no “[calza] con el mapa de la cultura institucional” (Richard, 2001, p. 132), llevarlos a los espacios académicos y a otros lugares como el museo, la web, la calle, el parque y la fiesta para dar a conocer el saber de lo humano y de la vida, es intentar configurar un encuentro con lo que Aristóteles distingue como la *phronesis* (del griego: Φρόνησις *phrónesis*), la sabiduría, el saber ético, que podríamos decir que es el modo más elevado del saber, en donde confluyen ser y saber.

Cuando Aristóteles (1994) introduce la *phronesis* en el libro VI de la *Ética* a Nicómaco, no hace referencia explícita a la definición, sino más bien a los atributos de quienes poseen esa capacidad para deliberar acertadamente entre las cosas que son buenas para sí mismos y para la vida en su conjunto. Y para elegir lo que es bueno para sí mismo, se requiere de ingenio para integrar en el conjunto de la vida la base racional de la ciencia, la base práctica de la técnica y el ser.

En tal sentido, la *phronesis* es un saber encarnado en el sabio, que se ocupa de reflexionar sobre la condición humana a partir de unos instrumentos que no excluyen la experiencia subjetiva, del ser, como experiencia transformadora de esa condición. Es así como el carácter deliberativo o reflexivo de la *phronesis* adquiere valor dentro de esa condición humana y, más precisamente, en la naturaleza de un tipo de conocimiento que –ajeno a cualquier finalidad utilitarista– es satisfactorio para el alma y determinante en el abordaje de problemas prácticos y científicos como el desarrollo civil y cultural de la humanidad. O una utilidad que quizás no tenga que ver con el *tener* si no con el *ser*, con la vida, la creación, el amor, como lo expone Nuccio Ordine (2013) en *La utilidad de lo inútil*.

Desordenar ese mapa de los conocimientos legitimados y de sus verdades inconmensurables para trabajar con un saber *trans(vesti)* que desdibuja las fronteras entre lo legitimado y lo sometido, entre el adentro y el afuera, es celebrar la aparición de la *phronesis* como lugar donde todas las subjetividades importan, se reconocen y son las matriz de *múltiples* y nuevos saberes y conocimientos. Pero es también obligar a la universidad como recinto institucional del conocimiento a replantear sus convenciones discursivas (formas y contenidos), sus aparatos y rutinas de producción del saber y su relación con los individuos.

Por supuesto, cabe advertir que el riesgo que conlleva un saber *trans(vesti)* cuando emerge en la tensión y el cruce entre lo institucional y lo no institucional, es que las ortodoxias en ambos lados terminen destruyendo la heterogeneidad de lo uno y de lo otro, desatendiendo el carácter particular de cada saber y legitimando un centro, hegemónico o contrahegemónico.

La historiadora del arte Ríán Lozano (2010) refiriéndose a los saberes de los cuerpos desviados, marginados y excluidos de la construcción del mundo señala que las identidades por fuera del canon heteropatriarcal producen sus propias organizaciones del saber y de la subjetividad.

Ahora bien, cuando estos y los demás sujetos coinciden en el espacio de lo común, las lógicas tradicionales del conocimiento se ven abocadas al encuentro con otros modos de producir saber. Esto significa dos cosas: primero, que todos y todas califican como sujetos de conocimiento y, segundo, que el conocimiento al igual que la subjetividad pueden adoptar *múltiples* y nuevas personalidades que valoran lo propio y lo impropio como asuntos inherentes a la transformación humana.

Por eso, la importancia de este encuentro mediado por la experiencia artística localizada en *Vestidos Orales* radica en la capacidad de los sujetos para producir nuevas organizaciones del saber que, basadas en la cooperación, les permite vivir en situaciones de permanente reinención sin dislocar la posibilidad de travestirse, transitar o reterritorializar el saber de la subjetividad.

Elegir el camino de la creación y de las subjetividades marginadas por orientación sexual e identidad de género para dar forma a la tesis sobre el saber *trans(vesti)*, fue poner bajo sospecha esas construcciones de poder, canónicas, oficiales y dominantes, a través de las cuales los sujetos diversos y la creación han estado excluidos del saber y de la sociedad.

Creo entonces que asistimos a una redefinición de sujeto, de género y de prácticas para crear y producir el saber que, a través de esas combinaciones teórico-prácticas, encuentran la forma de potenciar descentramientos en el campo institucional, pero, sobre todo, en su propia práctica. Más allá de rearticularse dentro de un espacio permanente y de legitimar certezas, la creación y los estudios de género tienen la tarea de desmontar, cuestionar y subvertir esos lugares, conceptos, teorías y lecturas que ya no animan procesos de reconocimiento y reinención subjetiva, intersubjetiva, crítica y reflexiva. Reivindicar esas errancias críticas-creativas de las que hablaba Nelly Richard, tendrá que ser de aquí en adelante la manera de habitar el margen, valorando en él su capacidad para disolver el centro.

## **La investigación artística como un lugar para los trans(vestimientos)**

El conocimiento sensible o conocimiento de las disciplinas creativas encontró en la investigación + creación un camino para validar las ideas y evidencias de la práctica en el ámbito académico colombiano, pero, sobre todo, para valorarlo como “un modelo de relación entre los seres humanos y sus contornos de saber” (Silva, 2016, p. 54), que produce y transfiere al entorno y a los individuos efectos de transformación (social, estética, ética y cognitiva) mediante procesos de interiorización y multiplicación de sensibles en el mundo y en el interior de las personas, y que en condición de voluntad o necesidad por parte de los creadores revela otros modos de funcionamiento de las sociedades.

Agenciar el intercambio y el trabajo cooperativo con las ciencias naturales y las ciencias sociales para producir nuevos alumbramientos epistémicos, hacen parte de esas formas transdisciplinares de trabajo que permite la investigación y creación.

La interlocución con los registros de conocimientos no legitimados como el saber de las personas y de las comunidades por fuera de la institucionalidad, también son formas de trabajo que le interesan a la investigación+creación, porque localiza en las cartografías cognitivas intersubjetivas al margen, otros modos de abordar la realidad como son el contacto directo con el contexto donde están arraigados los significados y las personas que los producen.

Pensarse la investigación+creación o la investigación artística (como se le denomina internacionalmente) como el lugar para llevar a cabo los *trans(vestimientos)*, significa valorar la capacidad para transformarse sin radicarse en una posición y sin perder la posibilidad de ondular o de fugarse a otros campos del conocimiento y del saber. También significa devenir *múltiple*, en una especie de mixtura donde se puede ser artista, investigador, docente e integrante de una comunidad humana.

En *Vestidos Orales* la experiencia de la multiplicidad me llevó a entender que ser artista, investigadora, profesora y mujer constituían cuatro posibilidades desde las cuales ensayar la subjetividad, *trans(vestirme)*. Dejar de ser una para aprender a ser otra, transformada en otra, vistiendo una identidad en construcción, significaba inaugurar nuevas maneras de existir y conocer para sí misma y con los demás.

En ese sentido, la investigación artística y su capacidad para animar esos entrecruzamientos mediados por la creación de *Vestidos Orales*, no solo me llevó a extrapolar la metáfora del rizoma (Deleuze y Guattari, 2004 [1988]) como eje vertebral en el obrar metodológico y procesual de la obra, sino también, a entender que se puede estar *trans(vestida)* de artista, investigadora y docente simultáneamente o por separado.

Esa mezcla y contigüidad de identidades en el ámbito de la investigación artística ha sido explorada por Rita Irwin (2018) bajo el concepto de *a/r/tografía*.

La *a/r/tografía* es una metodología de la investigación basada en la práctica dentro del campo artístico y educativo cuyo núcleo epistémico es el rizoma. A través del rizoma se activa el *entremedio* o espacio intersticial, que no es más que el espacio de confluencia y encuentro entre la creación artística, la investigación y la enseñanza. Por lo tanto, en un *a/r/tógrafo* confluyen tres roles: artista, investigador y profesor.

La *a/r/tografía* es una metodología de la investigación, una práctica creativa y una pedagogía de desempeño que vive en las prácticas rizomáticas de los inicios del intermedio (Irwin, 2004). Esos espacios intermedios del devenir dan lugar a interrupciones de duelos binarios, concepciones de identidades y una carrera hacia la certidumbre. En su lugar, la invención pasa de ser un proceso integral a procesos sociales, culturales, económicos y políticos que son reimaginados como conceptos situados dentro de eventos. (Irwin, 2018, p. 168)

Esta metodología, que encuentra sus características teóricas en la filosofía, la fenomenología, la investigación educativa, las teorías feministas y la crítica de arte contemporáneo, valora el *entremedio* o espacio intersticial como el lugar del encuentro.

The space of the in-between is the locus for social, cultural and natural transformations: it is not simply a convenient space for movements and realignments but in fact is the only place — the place around identities, between identities — where becoming, openness to futurity, outstrips the conservational impetus to retain cohesion and unity. (Elizabeth Grosz, 2001, p. 9, como se citó en Springgay et al. 2008, p. XX)

Si el entremedio es el lugar para las transformaciones, la creación, en este caso artística, tiene la potencia para inducir la transformación en tanto es un medio a través del cual lo sensible se hace cognoscible.

Ser consciente de que los sujetos y las cosas se transforman y que la responsable de que ese cambio se dé y se revierta al mundo es la creación, significa aceptar que el acto más elevado de creación de un ser humano es la creación de sí mismo. (Silva y Grisales, 2016, p. 16)

Desde esta perspectiva, el *entremedio* es un lugar donde acontecen el conocer (teoría), el hacer (práctica) y la producción (poiesis) como maneras de ensayar la subjetividad y el mundo, y por lo tanto, de transformarlos. Eso también indica que todos los participantes en un proceso de investigación artística tienen algo que enseñar, algo que investigar, algo que crear y algo que aprender; y en relación a ello, pueden *trans(vestirse)* de uno u otro según la circunstancia o evento. Pero, también, tienen la libertad de activar o *trans(vestir)* su rol o sus roles, simultáneamente o por separado, en el contexto o escenario en el que considere que se puede inducir la transformación. En suma, fue lo que *Vestidos Orales* nos permitió a todos sus participantes.

De forma recíproca y correlativa todos y todas tuvimos algo que enseñar al otro, algo que aprender del otro, algo que crear con el otro y algo que indagar acerca del otro y de su mundo.

## Conclusiones

La modernidad y el carácter androcéntrico del sujeto de la ciencia legarían a la humanidad una amalgama de principios opuestos como la especialización y la popularización, que según Anderson (2000), retomando el argumento del proyecto inacabado de Habermas, producirían tensiones entre lo vivencial y el sistema socio-económico, entre ciencia y arte, entre hombres y mujeres.

Haberse emancipado de la religión condujo a la ciencia y al arte a una suerte de autonomía y fragmentación que en la noción de *disciplina* encontraron el modo de reafirmar esas lógicas propias. En lugar de integrarse, arte y ciencia tomaron caminos separados.

Lo que singulariza y define al arte en la época moderna es haber sido puesto en el horizonte de la estética, y esto significa que muchas lecturas políticas, sociales y culturales se abandonaron a lo inédito, así como que su carácter cognitivo y su relación con la verdad se dejara por fuera de los flujos y modos investigativos de los grandes relatos.

Lo que encontramos en la modernidad es pues, según Heidegger (2010 [1950]), la radical diferenciación entre las esferas de la teoría y la praxis, que en el fondo vienen siendo investigación y creación.

Esa confianza preponderante en la utilidad del conocimiento científico y la exaltación de los valores masculinos del investigador, trazó el destino de la definición de conocimiento equiparable al concepto de ciencia (investigación) y la representación social y cultural del sujeto de conocimiento (hombre, blanco, capitalista y heterosexual).

El pluralismo cognitivo, la llegada de nuevos cuerpos y nuevas voces a la construcción del conocimiento y la búsqueda en los contextos locales de historias e intensidades afectivas y comunitarias, pareciera ser el modo en que la “posmodernidad”, como la llaman algunos críticos, intenta recuperar la conexión íntima entre teoría y praxis.

Habermas (2004 [1980]) en su aproximación crítica a la posmodernidad llama la atención sobre el programa extraviado de la modernidad. Según el filósofo, el proyecto de la modernidad tenía como fin la emancipación del ser humano a través de la racionalidad y la potenciación de los valores de esos dominios emancipados (ciencia, moralidad y arte) a la praxis cotidiana. En lugar de eso, el conocimiento se fragmentó en saberes hegemónicos y *saberes sometidos* (Foucault,

2000 [1975-1976]), en una cultura de los expertos que nos tienen discutiendo la importancia del conocimiento sensible y su puesta en forma dentro del ámbito universitario, y en una distancia casi irreconciliable entre la vida, el saber y los sujetos.

Esa promesa de la totalidad con la vida que no pudo llevarse a cabo en la modernidad, porque según Habermas (2004 [1980], “el proyecto de la modernidad todavía no se ha realizado” (p. 61), ha encontrado en la creación el modo de fraguar una interlocución con los conocimientos de cada esfera donde todos los seres humanos, independientemente de sus formaciones o matrices científicas, culturales y sociales, son sujetos de conocimiento.

Proponer la creación como la solución no supone invertir los frentes. Sería como reemplazar el centro (la ciencia) por un nuevo centro (la creación). Se trata de entender la creación como un campo que no está restringido ni al arte ni a los artistas y que confronta al pensamiento hegemónico tanto como al pensamiento marginal.

Más bien la propuesta sería liquidar el centro. Si no hay centro no hay comparación o referencia, ningún conocimiento tendría que ser conmensurable a otro, el chamán y el médico, cada uno en su ámbito, tendría la oportunidad de obrar como lo rige la legalidad y la efectividad de su saber. Si no hay un marco de referencia universal como la ciencia, lo que tendríamos sería una pluralidad de formas legítimas de conocer. Y esto no significa simplemente liquidar todo criterio para juzgar y valorar; no significa relativizarlo todo y afirmar que “todo vale”, más bien quiere decir que la validez de todo conocimiento debe juzgarse siempre en función de situaciones y sujetos históricos concretos, que la posibilidad de comparar, incluso, formas diversas del conocimiento no exige que dicha comparación deba ser en términos jerárquicos, más bien en la manera difusa en la que es posible la traducción entre universos lingüísticos distantes, como un esfuerzo que solo alcanza su propósito si parte del reconocimiento mutuo de la pretensión de verdad del otro.

Al liquidar el centro todos los saberes pueden coexistir como propios, con ideas comprometidas con esos modos de expresión (Deleuze, 1987); y la creación como ejercicio de intersección, interlocución e interrelación, podrá inducir el encuentro entre los saberes, sus maneras particulares de conocer y los sujetos que elaboran el conocimiento.

El acto creativo como inherente a la ciencia, el arte, la técnica y a todos los seres humanos es, en la perspectiva de Deleuze (1987), el modo en que podemos decir algo sobre el mundo y sobre nosotros mismos: “la creación es algo muy solitario. Pero es en nombre de mi creación que yo tengo algo que decirle a alguien” (Deleuze, 1987, p. 2). Así que de lo que se trata en la creación, en un sentido

antropológico, es de los seres humanos, de sus deseos, necesidades, afectos, creencias e imaginarios, y de la conexión entre la comunidad y los modos en que se pone a circular ese conocimiento sobre sí mismos y sobre el mundo, que da como resultado la invención de nuevas subjetividades, nuevas maneras de existir y de conocer.

En ese sentido, el reconocimiento de los saberes y de las subjetividades marginadas de la producción del conocimiento y de la existencia, es el primer cambio que debe producirse en dirección a una sociedad más justa y equitativa. Habermas (2004 [1980]) dice que las subjetividades y los saberes descentrados y emancipados “de los imperativos del trabajo y la utilidad” (2004 [1980], p. 62) están más cerca de producir la transformación, así como de valorar la imaginación, la emoción y el ser como formas de llegar al conocimiento.

Haber producido *Vestidos Orales* con las mujeres transgénero del parque La Libertad y con creadores en el contexto universitario permitió conjugar, en un artefacto estético y un acontecimiento artístico, las sensibilidades individuales, así como potenciar la inventiva y sospechar de esas maneras convencionales y patriarcales de conocer y ensayar la subjetividad.

Entablar diálogos creativos, basados en los testimonios y vivencias sensibles de las mujeres transgénero, sirvió para entender que las personas que habitan un territorio del miedo son portadoras de una energía afectiva y estética que les permite producir intercambios y redes de conocimiento.

Más allá de entender la estética como una cualidad de la experiencia artística que fructifica en un hecho o en un objeto, como consecuencia del cruce entre lo que se recibe (percepciones, sentimientos, afecciones) y lo que se hace (el acto creador); la estética implica el despliegue de unos efectos sensibles que provienen, principalmente, de la relación y el intercambio entre sujetos y su medio ambiente, desde los cuales se hace posible la presentación de las identidades sociales y de los deseos, emociones, interacciones y significados que confluyen en su interior.

Kathya Mandoki (2006) en su texto “Prosaica II” ha llamado intercambio estético “a los procesos de sustitución o conversión, equivalencia y continuidad en las relaciones que el sujeto establece consigo mismo, con los otros y su entorno a través de enunciados que ponen en juego identidades individuales y grupales en términos de su valoración” (p. 19). De acuerdo con la autora, los intercambios estéticos se constituyen concretamente, a partir de la exploración de las identidades, y de la manera como éstas valoran sus matrices sociales: familia, Estado, religión, cultura, entre otros.

En consonancia con lo anterior, diseñar los vestidos para la Marcha del orgullo gay fue una oportunidad para explorar y presentar estas construcciones identitarias y del género, así como para producir encuentros familiares, comunitarios y de correspondencia afectiva dentro de esos territorios que, posteriormente, se irradiaron a otros lugares.

La tarea del arte al aproximarse a esos territorios y a esas personas debía superar la apariencia y la contemplación visual. Consistió en indicar, descubrir y producir nuevos significados que requirieron de dinámicas de persuasión, negociación y participación capaces de generar efectos catalizadores, que permitieran pasar de una mirada tautológica a un ejercicio de observación profundo y, por consiguiente, de cambio y transformación.

Por otra parte, los intercambios estéticos tienen la obligación de trascender la mera detección del Otro como un Otro en desventaja, o cautivo en un contexto estigmatizado por la violencia. Tampoco es un Otro pasivo que espera le sean revelado el conocimiento y las directrices para enfrentar o cuestionar su entorno. Las mujeres transgénero del parque La Libertad no estaban esperando que nosotros, en una condición mesiánica, resolviéramos aspectos de su vida económica, social e individual o les reveláramos las claves para devenir dentro de ese territorio. Más bien de lo que se trató fue de un ejercicio de pensamiento político y reconocimiento subjetivo que nos permitió animar encuentros de sociabilidad, a través de los cuales se dio a conocer “la labor geográfica de inscripción e inventiva poética del lugar humano” (Mesa, 2010, p. 25). Labor creadora que, en los gestos del contacto, es decir, en el encuentro entre los humanos y sus cosas, halla la plataforma para reunir el sentir y el ser sentido, o sea las afecciones.

Finalmente, comprometerse con una comunidad significó darle prelación a los sentimientos, sensibilidades y arraigos afectivos de los individuos que la conforman. Por lo tanto, uno de los principales retos del proyecto fue la construcción de mecanismos comunitarios de integración y creación artística que permitieran mostrar como las mujeres transgénero son capaces de elaborar criterios para cuestionar, valorar y reaccionar ante el entorno cultural que las rodea. La experiencia de co-creación en el espacio universitario animó esas conexiones simbólicas, dialógicas y estéticas, así como el andamiaje metodológico con el cual orientamos nuestras ideas e intuiciones e hicimos posible el reconocimiento del ingenio y la creatividad de todos los participantes.

## Referencias

- Aristóteles. (1994). *Ética a Nicómaco*. Centro de Estudios Constitucionales.
- Butler, J. (2007). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. (Trad. María Antonia Muñoz). Paidós.
- Careri, F. (2003). Las fronteras del Shantytown. En I. V. Modern, *Marjetica Potrc* ( pp. 40-49). IVAM.
- Casullo, N. (2004). *El debate Modernidad- Posmodernidad*. Retórica
- Coccia, E. (2011). *La vida sensible*. (Trad. María Teresa D`Meza). Marea Editorial. (Original en italiano, 2010).
- Colciencias. (2015). *Modelo de medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico o innovación y de reconocimiento de investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación*. <http://www.colciencias.gov.co/sites/default/files/upload/noticias/mediciondegrupos-actene2015.pdf>
- Deleuze, G. (1987). ¿Qué es el acto de creación? <https://www.youtube.com/watch?v=dXOzcexu7Ks>
- Deleuze, G, Guattari, F. (2004). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. (Trad. José Vásquez Pérez). Pre-textos.
- Foucault, M. (1991). *Historia de la sexualidad I. La voluntad de saber*. Siglo veintiuno editores.
- Foucault, M. (2000). *Defender la sociedad. Curso en el Collège de France*. Fondo de Cultura Económica de Argentina.
- Gadamer, H.-G. (1993). *Verdad y método*. (Trad. Ana Agud y Rafael de Agapito). Sígueme.
- Giuliano, F. Godoy, D. (2015). Rehacer el género en clave pos-colonial. Un diálogo ético-político desde América Latina con Judith Butler. *Página de filosofía* 19, 203-234.
- Habermas, J. (1980). Modernidad: un proyecto incompleto. En Casullo, Nicolás. (Comp.). (2004). *El debate modernidad-posmodernidad* (pp. 53-64). Retórica.
- Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Cátedra.
- Heidegger, M. (2010). *Caminos de Bosque*. Madrid: Alianza. (Original en alemán, 1950).
- Irwin, R. (2018). Devenir A/r/tografía. En Orbeta, Alejandra (Ed.). *Educación Artística. Propuestas, investigación y experiencias recientes* (pp.167-195). Ediciones Universidad Alberto Hurtado.
- Lozano, R.. (2010). Idiotas, locas, lenguaraces y tapadas. Apariciones inapropiadas y producción de nuevos saberes. *Arte y políticas de identidad*, 2, 81-96.
- Mandoki, K. (2008). *Estética cotidiana y juegos de la cultura*. Prosaica I. Conaculta.

- Mandoki, K. (2006). *Prosaica Dos. Prácticas estéticas e identidades sociales*. Siglo Veintiuno.
- Mesa, C. (2010). Superficies de contacto. *Adentro, en el espacio*. Mesa.
- Ordine, N. (2013). *La utilidad de lo inútil*. (Trad. Yordi Bayot). Acantilado.
- Preciado, B. (2002). *Manifiesto Contrasexual*. Opera Prima.
- Nicolescu, B. (1996). *La transdisciplinariedad. Manifiesto*. <http://www.ceuarkos.com/manifiesto.pdf>
- Niño, S. (2011). *Territorios del miedo en Santafé de Bogotá (Colombia)*. *Investigación & Desarrollo*, 8(2).
- Richard, N. (2001). *Residuos y metáforas*. (Ensayos de crítica cultural sobre el Chile de la Transición). Cuarto Propio.
- Silva, S. "La investigación-creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia". *Revista de investigación, desarrollo e innovación*, Duitama, v. 7, n. 1, pp. 49-61, jul/dic., 2016. <https://doi.org/10.19053/20278306.v7.n1.2016.5601>
- Silva, S., Grisales, A. (2016). La creación y lo sensible. Un conocimiento que transforma. *Revista Nodo*, 10(20), pp. 9-24.
- Silva, S. (2019). La práctica artística como lugar de visibilización de las mujeres transgénero de Pereira (Colombia). *Revista Estudos Feministas*, Florianópolis, 27(3). e57219. <https://doi.org/10.1590/1806-9584-2019v27n357219>
- Silva, S. (2021). Construcción colectiva de sentido en espacios formales, informales y relacionales de la creación e investigación: el caso de Vestidos Orales. En Rojas Rodríguez, C., Alarcón Aranguren, L. (Comp). *Reflexiones. Diseño, desarrollo e innovación social* (pp. 33-47). Editorial UPTC.
- Springgay, S., Irwin, R. L., Leggo, C., Gouzouasis, P. (Eds.). (2008). *Being with A/r/tography*. Sense Publishers.
- Foucault, M. (1991). *Historia de la sexualidad I. La voluntad de saber*. Siglo veintiuno editores.
- Foucault, M. (2000). *Defender la sociedad. Curso en el Collège de France*. Fondo de Cultura Económica de Argentina.
- Gadamer, H.-G. (1993). *Verdad y método*. (Trad. Ana Agud y Rafael de Agapito). Sígueme.
- Giuliano, F. Godoy, D. (2015). Rehacer el género en clave pos-colonial. Un diálogo ético-político desde América Latina con Judith Butler. *Página de filosofía* 19, 203-234.
- Habermas, J. (1980). Modernidad: un proyecto incompleto. En Casullo, Nicolás. (Comp.). (2004). *El debate modernidad-posmodernidad* (pp. 53-64). Retórica.
- Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Cátedra.

- Heidegger, M. (2010). *Caminos de Bosque*. Madrid: Alianza. (Original en alemán, 1950).
- Irwin, R. (2018). Devenir A/r/tografía. En Orbeta, Alejandra (Ed.). *Educación Artística. Propuestas, investigación y experiencias recientes* (pp.167-195). Ediciones Universidad Alberto Hurtado.
- Lozano, R.. (2010). Idiotas, locas, lenguaraces y tapadas. Apariciones inapropiadas y producción de nuevos saberes. *Arte y políticas de identidad*, 2, 81-96.
- Mandoki, K. (2008). *Estética cotidiana y juegos de la cultura*. Prosaica I. Conaculta.
- Mandoki, K. (2006). *Prosaica Dos. Prácticas estéticas e identidades sociales*. Siglo Veintiuno.
- Mesa, C. (2010). Superficies de contacto. *Adentro, en el espacio*. Mesa.
- Ordine, N. (2013). *La utilidad de lo inútil*. (Trad. Yordi Bayot). Acantilado.
- Preciado, B. (2002). *Manifiesto Contrasexual*. Opera Prima.
- Nicolescu, B. (1996). *La transdisciplinariedad. Manifiesto*. <http://www.ceuarkos.com/manifiesto.pdf>
- Niño, S. (2011). *Territorios del miedo en Santafé de Bogotá (Colombia)*. *Investigación & Desarrollo*, 8(2).
- Richard, N. (2001). *Residuos y metáforas*. (Ensayos de crítica cultural sobre el Chile de la Transición). Cuarto Propio.
- Silva, S. "La investigación-creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia". *Revista de investigación, desarrollo e innovación, Duitama*, v. 7, n. 1, pp. 49-61, jul/dic., 2016. <https://doi.org/10.19053/20278306.v7.n1.2016.5601>
- Silva, S., Grisales, A. (2016). La creación y lo sensible. Un conocimiento que transforma. *Revista Nodo*, 10(20), pp. 9-24.
- Silva, S. (2019). La práctica artística como lugar de visibilización de las mujeres transgénero de Pereira (Colombia). *Revista Estudos Feministas*, Florianópolis, 27(3). e57219. <https://doi.org/10.1590/1806-9584-2019v27n357219>
- Silva, S. (2021). Construcción colectiva de sentido en espacios formales, informales y relacionales de la creación e investigación: el caso de Vestidos Orales. En Rojas Rodríguez, C., Alarcón Aranguren, L. (Comp). *Reflexiones. Diseño, desarrollo e innovación social* (pp. 33-47). Editorial UPTC.
- Springgay, S., Irwin, R. L., Leggo, C., Gouzouasis, P. (Eds.). (2008). *Being with A/r/tography*. Sense Publishers.



Capítulo 3.

## ¿Cómo escuchar la ciudad?

Diseño de experiencias sonoras urbanas

*Roberto Cuervo Pulido*

*rcuerco@javeriana.edu.co*

### Introducción

El objeto de estudio que se discute en este capítulo es el paisaje sonoro urbano en relación con la experiencia de los habitantes que lo escuchan, y el interés principal es formular una metodología para su caracterización, y poder así diseñar y crear experiencias sonoras en el espacio urbano. Este interés supone complementar el simple estudio objetivo del paisaje sonoro para darle entrada a la discusión sobre ¿cómo escuchar los diversos objetos sonoros que conforman el paisaje urbano?, de esta manera, podría emerger más allá de lo que puedan aportar los datos cuantitativos, la posibilidad de diseñar artefactos para promover experiencias sonoras significativas, que medien entre el sujeto que percibe el paisaje sonoro y el espacio urbano que es dotado de sentido a partir de su experiencia.

Este enfoque implica primero, formular una metodología específica para la caracterización del paisaje sonoro urbano y así intentar responder a la pregunta ¿a qué suena la ciudad?, y segundo, estudiar las relaciones que se tejen entre el paisaje sonoro urbano, el contexto y sus habitantes.

En este capítulo se problematiza el objeto de estudio a partir de la pregunta ¿cómo se escucha la ciudad?, con un enfoque en el estudio de los modos de escucha de sus habitantes, para luego plantear el contexto desde la definición del concepto de objeto sonoro y su relación con la problemática sobre los paisajes sonoros urbanos.

Además, se establece el marco teórico sobre el estudio y la creación de paisajes sonoros urbanos, que inicia con los antecedentes sobre el tema, continúa con el planteamiento de un marco conceptual y con los principales postulados teóricos que enmarcan la discusión actual sobre la dimensión sonora de la ciudad.

Lo anterior, pretende dar cuenta de los principales avances en las formas en que se ha abordado lo sonoro en el espacio urbano, más allá del enfoque predominante sobre la contaminación acústica, y proyecta los puntos de inicio desde donde se plantean los propósitos de esta investigación, la cual incorpora la creación como estrategia metodológica.

Se busca aportar nuevos conocimientos para la construcción de una fenomenología del sonido, al estudiar aspectos cualitativos para caracterizar el paisaje sonoro urbano en relación con sus habitantes, y de esta forma poder complementar los estudios cuantitativos tradicionales y formular alternativas para escuchar la ciudad a partir del diseño y creación de artefactos que fortalezcan por un lado la relación entre la ciudad y sus ciudadanos desde la dimensión auditiva, y por otro que contribuyan a potenciar la experiencia estética sonora para motivar la escucha atenta del paisaje sonoro y favorecer la formación de una cultura sonora urbana.

## **El paisaje sonoro urbano como problema de contaminación**

*“Nuestra ciencia siempre ha deseado vigilar, medir, abstraer y castrar el significado, olvidando que la vida está llena de ruido y que solo la muerte es silencio: el ruido del trabajo, el ruido del hombre, el ruido de la bestia. Ruido comprado, vendido o prohibido. Nada esencial sucede en la ausencia del ruido” (Attali, 2009, p. 3).*

El paisaje sonoro está presente en la experiencia urbana, es percibido por sus habitantes, pero frecuentemente olvidado dado que no hay interés por escucharlo atentamente, no obstante, es un aspecto fundamental de la estructura del espacio público, tiene la capacidad de operar como mediador para identificar y representar las dinámicas sonoras de un lugar.

La necesidad de estudiar rigurosamente los paisajes sonoros urbanos radica en que las ciudades manifiestan gran parte de sus dinámicas por medio del sonido, lo que suele afectar la calidad de vida urbana y, además, representa un aspecto significativo de su identidad; por lo tanto, es fundamental conocer los modos en

que se relacionan estos paisajes con sus habitantes, comprender como lo perciben y descubrir sus potencialidades e intentar mejorar las características sonoras del espacio urbano.

Sin embargo, hasta el momento las investigaciones acerca de lo sonoro en la ciudad, por lo general, no son objeto de estudio de mayor interés para sus habitantes, excepto cuando se convierte en un problema grave de contaminación acústica y es potencialmente nocivo para la salud; esto ha promovido una actitud común de rechazo al paisaje sonoro urbano, que lo reduce simplemente a la categoría ruido, a sonidos no deseados o dañinos, lo que, a su vez, implica un gran desinterés por escuchar, apreciar y valorar su diversidad, cualidades, dinámicas y a desconocer sus potencialidades.

Por lo tanto, considerar el paisaje sonoro urbano simplemente como ruido es una perspectiva reducida que produce categorizaciones prejuiciosas e impide comprender sus múltiples interacciones con los habitantes en el espacio urbano; no es preciso entonces referirse siempre al paisaje sonoro urbano en términos negativos, dado que estos juicios implican valoraciones subjetivas, absolutas y solo se refieren a los sonidos no deseables. En consecuencia, reducir los estudios del paisaje sonoro urbano a las mediciones de los niveles de presión sonora para determinar sus características, implicaría desconocer las potencialidades de sus numerosas cualidades y las diversas posibilidades de la experiencia sonora urbana.

La pregunta inicial que emerge de esta problemática es ¿a qué suena la ciudad? Y ello plantea la necesidad de formular una metodología para caracterizar el paisaje sonoro urbano, con especial atención en sus elementos cualitativos; de esta pregunta se deriva la siguiente ¿cómo se escucha la ciudad? y se cuestiona por la relación con el sujeto y sus modos de escucha del paisaje sonoro. Aquí se formula una metodología para valorar la experiencia sonora en la ciudad y, finalmente, surge el cuestionamiento sobre ¿cómo escuchar la ciudad?, que induce a proyectar alternativas creativas que desde el diseño y creación de artefactos sonoros urbanos, motiven la escucha atenta y promuevan experiencias sonoras significativas que ayuden a consolidar una cultura sonora urbana.

La problemática se presenta alrededor de tres ejes principales: el primero, se refiere al desinterés por escuchar atentamente el paisaje sonoro urbano y está relacionado con la forma en que se valoran los sonidos de la ciudad, los cuales son considerados principalmente como irrelevantes; el segundo, está conectado con la idea generalizada de que los sonidos de la ciudad solo son potencialmente nocivos para la salud, por lo que son clasificados simplemente como ruido y valorados de forma negativa como contaminantes y, el tercero, se enfoca en señalar que la mayoría de las investigaciones sobre la dimensión sonora del espacio urbano

son de tipo cuantitativo y se han reducido principalmente a medir los niveles de presión sonora para determinar y ubicar el grado de contaminación acústica en la ciudad, lo que desconoce las cualidades, la diversidad y las potencialidades del paisaje sonoro urbano.

Es importante señalar la complejidad que existe para evaluar la calidad de un paisaje sonoro, debido a su carga subjetiva, porque depende, por una parte, del contexto en que se encuentre y, por otra, de las preferencias y expectativas de la comunidad acústica que escucha, la cual está conformada por los habitantes relacionadas con ese contexto. Es así como un paisaje sonoro puede ser evaluado como positivo por una comunidad, por ser calmado, equilibrado, silencioso o natural, pero, al mismo tiempo, otro grupo de interés puede evaluar positivamente un paisaje sonoro por ser “agitado, vibrante, variado, diverso, vivo y excitante” (Brown, Kang y Gjestland, 2011, p. 388).

Además, el paisaje sonoro está asociado estrechamente con las dimensiones temporal y espacial, en donde disposiciones urbanísticas como la determinación del uso del suelo incide directamente en el tipo de actividades que se desarrollan las cuales varían significativamente dependiendo del momento del día, lo que configura el contexto específico que produce su propio paisaje sonoro y contiene a la comunidad acústica que lo escucha. Sin embargo, las expectativas y preferencias individuales respecto a lo que se espera escuchar, son claves para determinar la apreciación del paisaje sonoro (Bruce y Davies, 2014, p. 1), lo que complejiza aún más esta problemática.

Algunas de estas preferencias pueden estar influenciadas por lo que el paisaje sonoro proporciona directamente, por ejemplo los sonidos de la naturaleza, o pueden estar igualmente marcadas por lo que ese paisaje sonoro permite, por ejemplo la comunicación, o el hecho de compartir un evento urbano como una fiesta popular (Brown et al., 2011), lo cual puede depender de los usos permitidos en determinado espacio urbano o incluso de las actividades, eventos y dinámicas cambiantes del mismo.

A continuación, se plantean específicamente los tres ejes problemáticos de los que se ocupa esta investigación-creación.

## **Escasa intención de escuchar con atención la ciudad**

El paisaje sonoro es algo que está presente en la experiencia urbana (Cuervo, 2015), siempre se oye, pero frecuentemente pasa inadvertido por la falta de interés en escuchar atentamente los sonidos de la ciudad (Bruce y Davies, 2014), los

cuales suelen usarse para reafirmar la narrativa visual o simplemente con fines utilitarios, esencialmente informativos como se explica enseguida.

La ciudad ha sido apreciada principalmente desde sus aspectos visuales que han ejercido una hegemonía sobre los demás sentidos y privilegiado la apariencia en la experiencia urbana, de tal forma que se concentra la atención en ver la ciudad más que en escucharla. Lo anterior, ha generado una concepción especialmente escenográfica del paisaje urbano, en donde el habitante se convierte en un simple “espectador de esas escenas estáticas” (Atienza, 2007, p. 75), desconociendo en gran medida las dinámicas de la vida urbana, las cuales también son percibidas por los demás sentidos.

Además, el predominio de sonidos a alto volumen en zonas congestionadas de la ciudad, los cuales son generados esencialmente por el tráfico rodado durante la mayor parte del día, hace que el sonido se cubra y la información acústica se convierte en anti-información, como es el caso de Bogotá, con “valores ponderados durante el día, la tarde y la noche  $L_{den}$  que superan hasta en 46% las normas establecidas, y con promedios de 76,2 dBA” (Ramírez, 2011, p. 64), lo que promueve el desinterés por escuchar el paisaje sonoro urbano; esto ocurre especialmente por el fenómeno acústico denominado enmascaramiento, en el que los sonidos se sobrepone en rangos similares de frecuencias y se confunden entre sí.

En las ciudades que están construidas con superficies altamente reflejantes que afectan la acústica, se presenta el denominado “efecto cañón, en el cual el hormigón, el acero y el vidrio sirven como enormes amplificadores del sonido del tráfico” (Westerkamp, 2002, p. 5); esto hace que se enmascaren principalmente las frecuencias comprendidas entre 500 y 5000 Hz, que es el rango aproximado donde se encuentra la voz humana dentro del espectro audible, lo que causa interferencia en la comunicación oral y baja inteligibilidad de las conversaciones, de acuerdo con el siguiente índice: “*Extended Speech Intelligibility Index-ESII*” (Davies, Mahnken y Gamble, 2009, p. 1).

Este fenómeno afecta directamente la capacidad de socializar que tienen los habitantes en el espacio urbano (Organización Mundial de la Salud, 1999), lo cual genera indiferencia y algunas veces hasta fobia por un lugar; ello se puede evidenciar en el incremento de peatones con audífonos puestos y recientemente en la práctica común del uso de equipos móviles para comunicarse por celular, escuchar audios y navegar en las diversas redes sociales, lo que aumenta la posibilidad de aislarse del entorno.

Específicamente, la capacidad de reproducir archivos digitales de audio y video en dispositivos portátiles se ha incrementado notablemente desde los vertiginosos

avances de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, especialmente por la facilidad de descargarlos y reproducirlos directamente de la red, lo cual ha aumentado también el fenómeno conocido como “esquizofonía” (Schafer, 1994, p. 88), que es la posibilidad que tienen los sonidos de estar separados de la causa que los produce. Lo anterior se manifiesta comúnmente en la experiencia urbana de los peatones que escuchan música mientras recorren la ciudad, lo que produce un tipo de banda sonora que se sobrepone a los sonidos urbanos que, por lo general, no corresponde al contexto y que genera aislamiento y desinterés por escuchar el entorno.

Por otra parte, el paisaje sonoro urbano presenta cada vez menos sonidos diferenciadores o con significados importantes, lo que produce que las posibles marcas sonoras (Southworth, 1969), que puedan identificar un lugar, se encuentran generalmente enmascaradas y sean difíciles de apreciar. Además, como afirma Westerkamp (2002), “el internacionalismo en el diseño urbano no sólo resultó en una similitud visual, sino también aural: los mismos materiales, las mismas estructuras, los mismos sonidos” (p. 5), lo que dificulta la comprensión del entorno y genera “poco interés en poner atención a la experiencia sonora cotidiana para descubrir los aspectos de identidad del paisaje sonoro urbano” (Atienza, 2008, p. 75).

En consecuencia, cuando un sujeto oye pero no tiene la intención ni el interés por escuchar atentamente los objetos sonoros de su entorno acústico (Cuervo, 2015), su mente tiende a despreciar y a no procesar los datos auditivos que considera innecesarios, para así ahorrar energía y recursos cognitivos, sin discriminar claramente si hay información sonora relevante: Lo anterior es natural y corresponde al fenómeno psicológico conocido como “economía cognitiva” (Rosch, 1978, p. 28): sin embargo, esto genera un prejuicio negativo frente al paisaje sonoro urbano al considerarlo no importante, despreciable y en términos generales ruidoso.

## **Valoración negativa del paisaje sonoro urbano considerado como ruido**

Es frecuente que los habitantes tengan poco interés en escuchar atentamente el paisaje sonoro urbano porque es considerado como ruido (Bruce y Davies, 2014; Raimbault y Dubois, 2005), debido a que en las ciudades, en especial las zonas densificadas, este paisaje está dominado principalmente por los sonidos con alto volumen producidos por el tráfico rodado, las industrias y las zonas de comercio, ocio y entretenimiento; esto, suele generar conflictos entre sus habitantes y el entorno, los cuales afectan directamente la calidad de vida urbana.

Debido a ello, es común que la aproximación al fenómeno de lo sonoro en la ciudad se realice desde una perspectiva problemática, en donde la evaluación de los paisajes sonoros urbanos es usualmente negativa, porque comúnmente están llenos de sonidos que son valorados como “no deseados, desbalanceados y ruidosos” (Bruce y Davies, 2014, p. 10), y son considerados potencialmente dañinos para la salud; es así como la mayoría de los estudios sobre lo sonoro en la ciudad, se reducen a establecer esas “posibles afectaciones producidas por lo que se considera simplemente como ruido” (Raimbault y Dubois, 2005, p. 340).

Esta consideración genera un prejuicio negativo en la valoración del paisaje sonoro de la ciudad, del cual se desconocen sus cualidades y se tiende por eso a categorizarlo como ruido urbano, lo que se puede convertir según Rosch (1978), en un “punto de referencia cognitiva” (p. 28), ya que esta circunstancia típica es la más fácil de categorizar y de esta forma este prejuicio negativo, que implica que el paisaje sonoro urbano es solo ruido, se empieza a generalizar y a implantar en el imaginario colectivo urbano (Silva, 2006).

De esta forma, cuando los habitantes tienden a imaginarse que los sonidos que comúnmente van a encontrar en la ciudad son en su mayoría ruidosos, no son interesantes, o son potencialmente nocivos y contaminantes, se va a seguir afirmando el paradigma que considera a todo el paisaje sonoro urbano dentro de esa misma categoría. Este prejuicio es muy difícil de cambiar porque de acuerdo con los principios de la economía cognitiva (Rosch, 1978), en este caso, el camino más fácil para optimizar energía y conservar los recursos finitos que tiene la mente para procesar los estímulos, es considerar de manera generalizada que todos los objetos sonoros indiscriminadamente siguen perteneciendo a esa categoría de ruido y, por lo tanto, el sujeto no considera importante diferenciar o escuchar atentamente, ni se interesa en procesar la información sonora de modo detallado para establecer otras posibles categorías (Cuervo, 2015).

Por esta razón, lo más común es que prevalezca la valoración del paisaje sonoro urbano en términos generales como “negativo, desagradable y ruidoso” (Raimbault y Dubois, 2005, p. 339), lo cual genera una considerable pérdida de interés por escuchar detalladamente, descubrir y apreciar los posibles “paisajes sonoros positivos” (Davies, et al., 2007, p. 2) que se pueden encontrar en la ciudad. Esta situación de negación del paisaje sonoro urbano ha generado una actitud defensiva por parte de los habitantes y ha reducido su actuación esencialmente al “aislamiento a partir de barreras acústicas, el uso de materiales absorbentes y a la generación de normativas para la restricción en los niveles de presión sonora” (Adams et al., 2006, p. 2390), dados los problemas frecuentes de contaminación acústica en las ciudades.

En conclusión, reducir la valoración del paisaje sonoro urbano a la categoría de ruido, solo permite abordar el fenómeno como una dicotomía ruido-sonido o ruido-silencio, en donde solo existen estas dos escalas de evaluación: “bueno=paisaje sonoro silencioso y malo=paisaje sonoro ruidoso” (Hällgren, 2012, p. 39), lo cual desconoce los diversos matices de valoración y “niega las cualidades inmanentes del sonido” (Hellström, 2004, p. 13). Esta situación no permite reconocer en qué contextos o momentos, el mismo paisaje sonoro puede ser deseado o no dependiendo del contexto, de la actividad, o de los intereses de la comunidad acústica y ha reducido las soluciones al problema principalmente a medir cuantitativamente las intensidades del sonido para generar estrategias legales y urbanísticas para el manejo de lo que simplemente se considera ruido urbano.

Esta situación genera dificultad para valorar los aspectos positivos de los paisajes sonoros y ha promovido que la mayoría de las experiencias sonoras urbanas sean apreciadas solamente como negativas (Davies, et al., 2013), probablemente porque existe mayor familiaridad con el concepto reduccionista de ruido que con el de calidad sonora el cual implicaría abordar la complejidad de los paisajes sonoros urbanos a partir del análisis riguroso de su caracterización.

## **Estudios de lo sonoro en la ciudad, reducidos a lo cuantitativo**

Debido a la gran importancia que tienen las afectaciones del paisaje sonoro urbano en los habitantes y la necesidad de medir su impacto, la mayoría de las investigaciones realizadas sobre la dimensión sonora tienen un enfoque básicamente cuantitativo y han reducido su atención a establecer objetivamente lo que se conoce como relaciones dosis-efecto y, en consecuencia, se han dedicado principalmente a medir la contaminación auditiva y sus “posibles efectos nocivos” (Miyara, 2001, p. 2).

Es así como estos estudios en el campo de lo sonoro son primordialmente técnicos, razón por la cual se han concentrado en evaluar los sonidos molestos considerados como ruidos y en medir sus niveles de presión sonora con la intención de reducirlos, pero sin incluir un análisis de contexto y de las propiedades del paisaje sonoro (Cain, Jennings y Poxon, 2013); por lo tanto, se han descuidado los aspectos cualitativos para concentrarse en los cuantitativos, que si bien son necesarios, son insuficientes para “comprender ampliamente el fenómeno” (Atienza, 2010, p. 79), probablemente porque es más práctico manejar indicadores cuantitativos simples, para emitir normativas sobre lo sonoro en la ciudad (Rychtáriková y Vermeir, 2011), que evaluar los aspectos cualitativos del sonido, por ser altamente subjetivos y depender principalmente de la apreciación de los habitantes acerca del paisaje sonoro urbano.

Igualmente, se puede apreciar cómo en las cartografías sonoras, que son parte de los métodos ampliamente utilizados para el análisis del paisaje, han limitado su uso principalmente a representar mapas de ruido que registran los niveles de presión sonora y ubican espacialmente los lugares con contaminación acústica, lo cual presenta solo una perspectiva del fenómeno y omite las “múltiples relaciones entre el sonido y sus habitantes” (Hällgren, 2012, p. 40).

Además, disciplinas que tradicionalmente han abordado el estudio de lo sonoro, como la acústica física y la psicoacústica, también se han enfocado unidimensionalmente en los aspectos cuantitativos que por lo general desconocen las cualidades del paisaje sonoro urbano (Bruce y Davies, 2014) y, por lo tanto, no ha tenido cabida una intervención de tipo interdisciplinar que permita tener una perspectiva holística del fenómeno. En síntesis, todo lo anterior, ha relegado la dimensión sonora de la ciudad a la categoría de ruido y en consecuencia a sus mediciones, las cuales pretenden ser controladas institucionalmente y clasificadas en una normativa, lo que termina por “ignorar las complejas relaciones entre los habitantes y los diversos paisajes sonoros urbanos” (Lacey y Harvey, 2011, p. 260).

Por otra parte, existen pocos modelos teóricos para estudiar la percepción de los paisajes sonoros desde sus aspectos cualitativos (Davies, et al., 2013), dada la complejidad de los métodos que relacionen estudios objetivos a partir de evaluaciones subjetivas que muestren “patrones significativos de respuesta a las formas de apreciar los diversos paisajes sonoros urbanos” (Hume y Ahtamad, 2013, p. 275), además son escasas las herramientas para describir y clasificar los objetos sonoros del paisaje urbano, lo que dificulta apreciar su diversidad y los dinámicos matices de sus cualidades (Brown et al., 2011).

Lo anterior influye en el modo como los habitantes dan sentido a los paisajes sonoros urbanos y ha promovido una forma de enfrentar el problema esencialmente desde estrategias defensivas o correctivas, que intentan solamente prevenir el ruido urbano considerado contaminante; esto, a partir de la formulación de normativas o simplemente por aislamiento acústico, lo cual ha concentrado el interés de los estudios tradicionales del fenómeno de lo sonoro en la ciudad, en las mediciones cuantitativas de los indicadores de tolerancia a la exposición al ruido, principalmente los niveles de presión sonora, lo que reduce la posibilidad no solo de apreciar el paisaje sonoro urbano, sino de incluir el diseño como generador de experiencias sonoras significativas al intervenir en la ciudad.

## El concepto de objeto y paisaje sonoro

El concepto de objeto sonoro fue propuesto por Pierre Schaeffer en 1948 y se refiere a todo evento sonoro y fenómeno auditivo percibido como unidad semántica, una entidad coherente que puede ser reconocible como un todo; es una unidad de sonido que se percibe desde su propia materialidad y sus diversas dimensiones perceptivas, pues se trata de escuchar “el sonido como un indicio” (Schaeffer, 1988, p. 163). Es así como los objetos sonoros se entienden en este texto como los estímulos acústicos que contienen la información auditiva necesaria para comunicar un concepto y una idea sonora, lo que conforma una red de sonidos resultado de las operaciones sintácticas morfológicas que definen los fenómenos auditivos, por esto, “es el objeto sonoro, dado en la percepción, el que designa la señal a estudiar” (Schaeffer, 1988, p. 164).

Por lo anterior, el objeto sonoro no es un fenómeno físico, no es el sonido como producto de la energía acústica que es percibida, porque al ser una unidad semántica requiere que sea significado por alguien, por lo tanto, es el sujeto el que configura el objeto sonoro, aunque este sea reconocible por otros, por una comunidad acústica; Schaeffer (1988) menciona que “al haber descuidado voluntariamente la procedencia del sonido, se percibe el objeto sonoro” (p. 89).

Este concepto propone un cambio en el modo de oír los sonidos cotidianos, de tal manera que si se escuchan con atención se pueden percibir ciertas características como su forma, ritmo, intensidad, textura o color entre otras, lo que permite la emergencia de nuevas cualidades sonoras; por lo tanto, el objeto sonoro no existe en sí mismo ni es un estado mental, ya que se refiere siempre a una intención fundamentada en el tipo de escucha (Chion, 1983). De este modo, esta idea de objeto se enfoca en estudiar el fenómeno sonoro en tanto es percibido y de esta manera, Schaeffer, propone un método de clasificación basado en criterios morfológicos y tipológicos.

Con referencia a lo anterior, se puede mencionar que lo más importante de los planteamientos de Schaeffer para esta investigación-creación, es precisamente el concepto de unidad sonora constitutiva del paisaje, en tanto se define como unidad semántica, porque esta potente idea de objeto sonoro permite replantear la forma como se valora comúnmente el entorno sonoro al proponer nuevas formas de escucha y reformula desde un punto de vista teórico, el hecho sonoro en sí (Carles, 2007). Lo anterior, es fundamental porque con esto Schaeffer aporta nuevos conocimientos sobre la fenomenología del sonido y así mismo esboza las bases de una estética de lo sonoro que posibilita la comprensión de las relaciones entre los sonidos y su entorno y entre el hecho físico y el hecho perceptivo, por fuera de los estrictos cánones establecidos por la música tradicional.

De lo anterior, Shchaeffer da cuenta en su obra Estudios del ferrocarril-Études aux chemins de fer publicada en el vinilo llamado Cinco estudios de Sonido de 1948, en la cual toma sus equipos de grabación, los lleva a una estación de tren, hace los registros de audio de los trenes y finalmente en su estudio edita una pieza sonora con diversas técnicas como cortes, compresiones de tiempo, estiramiento, desplazamiento de tono y ensambles.

Posteriormente, se desarrolló el término *paisaje sonoro*, acotado por el discípulo del urbanista Kevin Lynch, Michael Southworth en 1969 y consolidado por el ambientalista canadiense Murray Schafer en el planteamiento de su proyecto Paisaje sonoro del mundo *World Soundscape Project* en 1970, el cual pretendía registrar los cambiantes ambientes sonoros para poder valorarlos y clasificarlos y así llegó a formalizar el concepto en su libro de 1977 La afinación del mundo *The tuning of the world*, en donde plantea el paisaje sonoro, básicamente como lo que se percibe auditivamente dentro de un contexto determinado (Cuervo, 2015); es decir, es el ambiente o entorno sonoro que se refiere principalmente a los “eventos sonoros escuchados” (Schafer, 1988, p. 8), y se configura a partir de la organización que hace el sujeto que escucha de los diversos sonidos que lo componen, los cuales pueden representar un lugar y generar “identidad sonora” (Southworth, 1969, p. 54). Por esta razón, cada uno de los estímulos que conforman una idea sonora particular del objeto sonoro, es susceptible de ser estudiado de forma rigurosa para establecer sus conexiones con el contexto (Cuervo, 2015), lo cual es fundamental para abordar una pregunta básica de esta investigación-creación:

## ¿Cómo se escucha la ciudad?

Para enfrentar esta pregunta es importante saber la forma como comúnmente los habitantes de la ciudad abordan lo sonoro, no solo como un fenómeno físico que simplemente se percibe por los sentidos, sino como un acto que implica una intención en la forma de escuchar el paisaje sonoro urbano.

Dependiendo de la intención del sujeto se pueden plantear tres tipos diferenciados de escuchas de acuerdo con la manera de percibir y significar la información de un objeto sonoro: la escucha causal, que se refiere a la búsqueda de la causa que produce el sonido y que busca identificar los indicios que refieren al origen del estímulo sonoro, al agente que lo genera o causa; por otra parte, la escucha semántica que se caracteriza por la construcción de sentido en tanto se relacionan los sistemas de signos y símbolos que el sujeto encuentra en el estímulo sonoro; y la escucha reducida, que hace énfasis en los atributos propios del sonido, sin interpretación ni origen.

Sin embargo, Schaeffer (1988) discute dos modos de escuchar: el primero, lo presenta como abstracto significativo cuando un sujeto que escucha tiene un interés particular por entender y comprender el paisaje sonoro y lo ha podido interpretar, y el otro modo, se refiere el acto de escuchar, a la percepción concreta de un sonido que por sí mismo, sin transportar un mensaje particular, llama la atención del sujeto el cual no pretende significarlo.

La escucha cotidiana se suele centrar en lo que origina el sonido; es una escucha desenfocada y distraída que simplemente persigue conocer los indicios de los estímulos sonoros, sin mayor reflexión. Sobre la escucha reducida, Pelinski (2007) es consecuente con los postulados de Schaeffer en la medida en que propone transformar la simple acción de oír en percepción consciente y al hacerlo construye una estética sonora particular.

Por otra parte Rocha (2009), plantea dos tipos de escucha, una “lineal y la otra no-lineal” (p. 1), por una parte, se refiere al transcurrir sobre los eventos sonoros en una secuencia lineal; de esta manera, el sujeto puede concentrarse en cada objeto sonoro y percibirlo de manera clara y por la otra parte, el sujeto pone especial atención sobre los objetos sonoros los cuales cambian de un lugar a otro, de manera discontinua, lo que no le permite al sujeto analizar el paisaje sonoro en el que está inmerso, es una escucha que demanda muchos recursos cognitivos y puede tornarse agotadora si se da en un período largo de tiempo (Rocha, 2009).

Resulta oportuno profundizar sobre la tensión de la relación sonido-causa, a partir de dos conceptos fundamentales, el primero, es el término acusmática descrito inicialmente por Pitágoras, y que se define como la separación del sonido de la fuente que lo produce, esto logra poner mayor atención sobre el estímulo sonoro, su significado y contenido y no sobre su causa (Bejarano, 2006).

El segundo, es planteado por Schafer (1988), quien propone el uso del término esquizofonía, que se deriva de la raíz griega esquizo que significa división, separación y fono que se refiere al sonido y a la voz. Dentro del contexto de los paisajes sonoros, el efecto producido por la disociación entre el sonido y su origen, produce una escucha separada de sus hechos causales, que según él, se ha apoderado del mundo contemporáneo inundando el paisaje sonoro urbano de una multiplicidad de nuevos sonidos.

## ¿Cómo escuchar la ciudad? ¿Una propuesta de cambio de paradigma?

*“Ruido es sonidos que fuimos adiestrados a ignorar”*

*(Schafér, 1969, p. 23)*

Es necesario conceder la importancia que se merece lo sonoro en la vida cotidiana como elemento fundamental tanto para percibir y valorar el entorno espacial y sus dinámicas, como para recuperar y reivindicar, tal como lo propone Guillén (2007), la comunicación sensorial y la transmisión de emociones, que plantean las relaciones de los sujetos con su entorno acústico, para establecer por ejemplo si se encuentran ante paisajes sonoros equilibrados o no.

Significa entonces, que los objetos sonoros conforman una importante categoría dentro del mundo construido por el ser humano, la cual ocupa gran parte de su vida y merece ser estructurada de forma sistemática y rigurosa; por lo tanto, la disciplina que estudia y configura estos objetos es el diseño sonoro, lo que induce un “nuevo modo de pensar, intervenir y operar el entorno sonoro del espacio cotidiano” (Biffarella, 2009, p. 2).

El problema radica en que la percepción de los espacios urbanos es también básicamente visual (Guillén, 2007) y, por su carácter principalmente contemplativo, produce muchas veces relaciones lejanas y pasivas, mientras que la percepción auditiva es una experiencia esencialmente cercana e inmersiva, dadas sus características fisiológicas.

Por ejemplo, la relación de los habitantes de la ciudad de Bogotá con sus cerros orientales, está concentrada en la experiencia visual del paisaje, en la cual esta importante estructura ecológica, esencialmente se ve a la distancia como una especie de telón de fondo y como referente para orientarse en la ciudad; sin embargo, poco se conoce acerca de la riqueza de sus diversos paisajes sonoros y, por ello, es importante sensibilizar a los habitantes sobre la importancia de los paisajes sonoros y su aporte a la calidad de vida.

Las experiencias sonoras significativas, constituyen estrategias fundamentales para la formación de la escucha atenta, porque generan conciencia sobre el entorno acústico y promueven la valoración de los paisajes sonoros que se escuchan.

Las hipótesis de esta investigación-creación se formulan desde la posibilidad de generar un cambio de paradigma en la forma de escuchar la ciudad y se originan en la problemática planteada anteriormente, en donde se evidencia un ciclo que

se debería romper, dado que en la actualidad la experiencia sonora urbana es principalmente negativa y por eso el desinterés por escuchar atentamente el paisaje sonoro, lo que desestima la posibilidad de pensar la ciudad desde su dimensión sonora. Por lo general, la contaminación auditiva es alta y esto sucede en parte porque no existe una conciencia clara y manifiesta por intervenir en la dimensión sonora del espacio urbano, excepto cuando el problema se manifiesta de forma grave y molesta, lo que a su vez causa experiencias sonoras negativas.

De las preguntas de investigación, se derivan las hipótesis que movilizan este trabajo; por lo tanto para intentar afrontar la pregunta básica inicial: ¿cómo formular una metodología para estudiar el paisaje sonoro urbano, en relación con sus habitantes?, emerge una primera hipótesis que supone que el paisaje sonoro es un mediador de las relaciones entre el espacio urbano y sus habitantes, y representa las dinámicas del lugar, lo identifica, y lo significa; por eso, si se estudian esas relaciones se podrán comprender mejor sus características y posibilidades, para superar el frecuente enfoque negativo que desde la categoría de contaminación acústica lo clasifica principalmente como ruido urbano.

A partir del estudio de estas relaciones, se puede atribuir identidad sonora asociada por un lado, a las múltiples actividades que se dan en los diversos lugares urbanos y, por otro, a las características propias del paisaje sonoro no asociadas a la actividad humana, lo que en principio potenciaría las experiencias sonoras significativas; por ello, se sugiere que desde el diseño se pueden promover ese tipo de experiencias, modificar los modos de escucha y así aumentar el interés por escuchar atentamente el paisaje sonoro urbano, lo que permitiría complementar las formas tradicionales de pensar la ciudad para así incluir su dimensión sonora.

Además de las preguntas que surgen de la sistematización del problema, se generan igualmente hipótesis específicas así: para la primera sub-pregunta: ¿cómo caracterizar el paisaje sonoro urbano para poder comprender sus diversas cualidades y atributos?, se parte de la idea que al profundizar en los estudios sobre el paisaje sonoro urbano se puede conocer e interpretar el amplio rango de significaciones que se le pueden atribuir, para poder contemplar no solo las valoraciones negativas sino también los beneficios positivos derivados de su escucha; por lo tanto, si se proponen métodos para caracterizar el paisaje sonoro urbano desde una perspectiva transdisciplinar que incluya sus diversas cualidades sonoras, se podrán conocer ampliamente las potencialidades para promover experiencias sonoras urbanas significativas, desde donde se pueden establecer estrategias adecuadas para romper la cadena problemática desde una perspectiva creativa no tradicional.

En cuanto a la segunda sub-pregunta: ¿cuáles son los modos de escucha del paisaje sonoro urbano, y las implicaciones en su valoración?, se parte de la hipótesis que supone que también se construye la idea de espacio urbano y sus formas de habitar a partir de los modos en que son escuchados, porque de acuerdo con la intención de escucha, se puede significar el espacio, y al hacerlo se genera la información suficiente para realizar juicios que permiten apreciar, valorar y categorizar el paisaje sonoro urbano.

Lo anterior permite la emergencia de la experiencia sonora como mediadora entre el sujeto y el paisaje sonoro urbano, lo que puede generar un interés por categorizar de forma más profunda que la habitual ese paisaje, para evitar categorías reducidas, generalizadoras y prejuiciosas como la que lo señala simplemente como ruido contaminante.

Y por último, respecto a la tercera sub-pregunta: ¿cómo proponer alternativas creativas para promover la escucha atenta del paisaje sonoro urbano y generar experiencias significativas?, supone que si se diseñan artefactos que modifiquen las intenciones de escucha cotidianas, y que promuevan las experiencias sonoras significativas, se podrán *des-cubrir* los paisajes sonoros urbanos encubiertos, enmascarados, olvidados o simplemente desconocidos; esto, permitiría el reencuentro con el hecho de habitar el espacio urbano como receptores y generadores de objetos sonoros; además, supone el paso de la simple percepción pasiva de la experiencia sonora cotidiana, a su representación y creación y, de esta forma, se podrá contribuir con la consolidación de una cultura sonora urbana.

Por otra parte, es importante destacar los planteamientos de Andueza (2010), en torno a la relación entre creación, sonido y ciudad, en donde se plantea la implicación de las instalaciones sonoras en el espacio público, y la posibilidad de contemplar al “espectador como ciudadano de la obra” (Andueza, 2010, p. 10). De esta forma, al intervenir los espacios urbanos con el sonido se producen acciones que condicionan el entorno y modifican sus usos, que junto con los comportamientos de los ciudadanos, van configurando la ciudad de acuerdo con su percepción acústica.

En este momento, las tendencias y perspectivas actuales sobre el tema se enfocan en consolidar el concepto de ecología acústica planteado por Schafer (1988), la cual estudia los objetos sonoros del espacio público y las relaciones con sus habitantes en contextos específicos; igualmente, da cuenta de la colección de sonidos que se encuentran en el paisaje y sus consecuencias, teniendo en cuenta “los métodos de análisis y medidas, las dinámicas espacio temporales, los impactos del ser humano en el paisaje sonoro y de este último en el ecosistema” (Pijanowski, et al., 2011, p. 203).

Así mismo, existe un interés creciente de los estudiosos de los paisajes sonoros por establecer una calidad acústica urbana, que defina los efectos, las relaciones y vínculos afectivos que se producen entre los seres humanos y su entorno, teniendo en cuenta que, lo sonoro determina en gran parte la percepción y la valoración del ambiente (Guillén, 2007), lo que podría generar incluso la identificación y valoración de objetos que forman parte del patrimonio sonoro de una ciudad.

Esas relaciones y vínculos afectivos con el entorno, son producidas a partir de la experiencia estética, como una oscilación y a veces interferencia entre efectos de presencia y efectos de significado (Gumbrecht, 2005). Esto supone la necesidad de percibir de forma significativa lo que no es cotidiano, para luego darle sentido; es así como el diseño y re-presentación de los paisajes sonoros producen conocimiento en tanto se devela su estructura sonora y se hace presente de forma auditiva en los habitantes.

## **Metodología para el diseño y creación de experiencias sonoras urbanas**

Uno de los objetivos de esta investigación-creación fue diseñar artefactos sonoros urbanos; para ello, el diseño metodológico se enfocó en actuar en parte sobre la realidad empírica que se estudia; por lo tanto, se busca intervenir y modificar la experiencia de los paisajes sonoros urbanos, además de caracterizar el fenómeno acústico en la ciudad, en algunos casos, a partir de la creación e instalación de artefactos que operan como dispositivos para enfrentar la pregunta básica e inicial que motiva el título de esta investigación: ¿cómo escuchar la ciudad?

Lo anterior pretende cuestionar los modos cotidianos de escucha de los habitantes con la intención de plantear de forma creativa, experiencias sonoras significativas que promuevan la escucha atenta, para posibilitar reflexiones críticas en torno a los diversos paisajes sonoros urbanos, más allá del prejuicio recurrente según el cual el sonido urbano se considera de forma generalizada como ruido contaminante y perjudicial para la salud y no como posible materia de creación.

Si bien esta investigación-creación inicialmente es de carácter empírico en tanto se caracteriza la realidad del paisaje sonoro urbano en relación con sus habitantes, la experiencia sonora se refiere a lo teórico porque da cuenta de la dimensión témporo-espacial de esta relación, para poder estudiar la producción de sentido que allí acontece y contribuir con la construcción de una teoría sobre la estética sonora urbana.

Esta investigación-creación parte de las teorías fundacionales sobre el paisaje sonoro, incorpora las contemporáneas y las propias, para proponer formas de modificar la experiencia sonora urbana y, de este modo, poder contrastar permanentemente esas teorías con la realidad, a partir de los estudios de campo y del diseño de artefactos sonoros, lo cual es una apuesta por pensar la ciudad también desde su dimensión sonora.

El diseño metodológico de esta investigación-creación inicia con la caracterización del paisaje sonoro urbano, para lo cual se requieren herramientas de registro y medición como sonografías, sonometrías y espectrogramas que den cuenta del fenómeno y además, se propone una codificación sonora para configurar un lenguaje de referencia; luego se plantean los estudios de caso que incluyen salidas de campo, paseos sonoros y análisis en lugares particulares, con el objetivo de corroborar y contrastar las teorías propuestas a partir de análisis etnográficos, elaboración de cartografías, aplicación de encuestas y realización de entrevistas semiestructuradas.

Finalmente, se propuso el diseño y creación de artefactos sonoros, para lo cual se requieren metodologías propias del diseño y la creación, que incorporen la dimensión proyectual a la investigación.

La investigación en diseño y creación tiene un modo particular de trazar su metodología, porque se refiere a la búsqueda sistemática del conocimiento desde lo proyectual, dentro del área de la experiencia humana y las relaciones con su entorno, en cuanto están mediadas por su producción artefactual, y persigue su generación de valor y sentido dentro de su hábitat; por lo tanto como menciona Archer (1995), se requiere una exploración metódica del conocimiento que incorpora la configuración, composición, proyectación, estructura, propósito, valor y significado en las cosas, sistemas y artefactos creados por el ser humano.

Un aspecto particular del modo diseñístico de la investigación (Cross, 2006), es la construcción permanente del proceso debido a que las situaciones, el entorno y en general el contexto es cambiante y en consecuencia las fases de la investigación son diversas “dependiendo de los casos de estudio y de las problemáticas” (Saikaly, 2005, p. 11); algunas veces se identifican dos procesos paralelos, uno es relativo al contexto teórico de la investigación y el otro al contexto práctico o de creación, y ambos procesos se alimentan el uno del otro desde esta permanente tensión.

Este es el caso de esta investigación-creación, que transita de forma reiterativa entre la teorización sobre los paisajes sonoros urbanos, y el diseño y creación de artefactos sonoros que desde su uso y aplicación práctica, actúan como motivadores de la reflexión teórica; esto opera de forma no lineal como un

ciclo rizomático, sin un principio o fin aparente, al cual se puede acceder en cualquier fase del proceso, y se retroalimenta de forma permanente sin llegar a una conclusión definitiva o absoluta (Deleuze y Guattari, 2002).

La investigación se convierte así en un proceso cíclico en el cual a medida en que se avanza en el proyecto y se formaliza la creación, se combinan simultáneamente todas sus fases; por lo tanto, se puede determinar como parte esencial del modo diseñístico de la investigación, el pensamiento abductivo que subyace al enfrentar “problemas de investigación difusos” (Saikaly, 2005, p. 13), que a partir de procesos exploratorios se empiezan a aclarar para lograr la búsqueda de soluciones posibles.

Dado que uno de los objetivos es diseñar artefactos sonoros urbanos, esta tesis adquiere un carácter creativo fundamental, por lo que el diseño metodológico infiere la modalidad de investigación-creación en tanto se intenta actuar en parte sobre la realidad empírica que se estudia. Por lo tanto, se busca intervenir y modificar la experiencia de los paisajes sonoros urbanos, además de caracterizar el fenómeno acústico en la ciudad, en algunos casos a partir de la creación e instalación de artefactos que operan como dispositivos para enfrentar la tercera pregunta básica e inicial que motiva el título de este texto: ¿cómo escuchar la ciudad?

En síntesis, el diseño metodológico de esta investigación-creación inicia con la caracterización del paisaje sonoro urbano, para lo cual se requieren herramientas de registro y medición como sonografías, sonometrías y espectrogramas que den cuenta del fenómeno; además, se propone una codificación sonora para configurar un lenguaje de referencia; luego se plantean los estudios de caso que incluyen salidas de campo, recorridos sonoros y análisis en lugares particulares, con el objetivo de corroborar y contrastar las teorías propuestas a partir de análisis etnográficos, elaboración de cartografías, aplicación de encuestas y realización de entrevistas semiestructuradas.

Finalmente, se propone el diseño y creación de artefactos sonoros, para lo cual se requieren metodologías propias del diseño y la creación, que incorporen la dimensión proyectual a la investigación.

La investigación se convierte así en un proceso cíclico en el cual a medida que se avanza en el proyecto y se formaliza la creación, se combinan simultáneamente todas sus fases, por lo tanto, se puede determinar como parte esencial del modo diseñístico de la investigación, el pensamiento abductivo que subyace al enfrentar “problemas de investigación difusos” (Saikaly, 2005, p. 13), que a partir de procesos exploratorios se empiezan a aclarar para lograr la búsqueda de soluciones posibles.

En conclusión, la modalidad de investigación-creación propuesta en esta tesis, es una estructura abierta que permite la posibilidad de transitar permanentemente entre la teoría y la práctica, entre la reflexión y la acción, entre la investigación en diseño y a través del diseño, y evita simplemente la creación de una obra sonora como conclusión final y definitiva de la investigación; es más bien un complemento que permite avanzar en el conocimiento de los paisajes sonoros urbanos a partir de varias creaciones de experimentación en permanente proceso, que se retroalimentan y que van resolviendo en su potencia creadora y en su particularidad, los planteamientos metodológicos propuestos, lo cual incorpora la creación sonora como una “categoría procesual inmersa” (Giannetti, 2005, p. 95).

## Resultados

Para esta tesis, la creación de categorías de análisis es fundamental para enfrentar el itinerario metodológico de la investigación acerca del paisaje sonoro urbano; la primera categoría superior se refiere a la experiencia de los paisajes sonoros urbanos que, a su vez, constituye el objeto de estudio principal de la tesis, la cual se divide en tres categorías que son: el paisaje sonoro urbano, los habitantes que escuchan y la experiencia sonora. Cada una de estas categorías, implica subcategorías especializadas que son: lo sonoro y la ciudad; los habitantes y los modos de escucha; y el diseño y los artefactos sonoros, respectivamente, tal como se presenta en la Imagen 1.



Imagen 1. Categorías y sub-categorías de la investigación-creación

La categoría superior se puede enmarcar dentro de los estudios del hábitat humano en relación con el paisaje sonoro urbano; su importancia radica en la posibilidad de pensar las ciudades desde los registros sensibles en particular desde lo sonoro como estrategia de intervención. Esta categoría supone que el

concepto de paisaje sonoro urbano existe en tanto hay un sujeto que escucha y significa lo que percibe sonoramente; por lo tanto, puede tener una reacción que es lo que permite la experiencia como tal, por eso lo sonoro y su contexto urbano en este caso, constituyen las primeras subcategorías.

Las variables se derivan de las categorías planteadas, respecto a la caracterización del paisaje sonoro, a los modos de escucha y a las experiencias sonoras; por tal razón, se formulan fundamentalmente variables cualitativas que se complementan con algunas cuantitativas, principalmente las referidas a los atributos del sonido.

De acuerdo con lo anterior, las variables se refieren primero a los atributos del sonido, a las causas que producen los objetos sonoros del paisaje, a la localización en el espacio urbano y a los efectos sonoros que se presentan; segundo, se presentan las variables que corresponden a los principales modos de escucha de los habitantes y, tercero, se plantean las variables que intervienen en la experiencia de los paisajes sonoros urbanos, las cuales provienen de la formulación de las dimensiones de la experiencia sonora; lo cual se puede ver en la imagen 2 .

Paisaje sonoro Urbano					
Atributos	Causas	Localización	Efectos	Modos de escucha	Experiencia Sonora
<b>Volúmen</b>	Geo-fonías	Urbano	<b>Elementales</b>	<b>Semántica</b>	Cognitiva
<b>Tímbre</b>	Bio-fonías	Rural	<b>Composición</b>	<b>Causal</b>	Temporo-espacial
<b>Frecuencia</b>	Antropo-fonías	Urbano-Rural	<b>Mnemo-perceptivos</b>	<b>Reducida</b>	Potencialidad
<b>Duración</b>			<b>Semánticos</b>	<b>Atenta</b>	
			<b>Psico-motores</b>		
			<b>Electro-acústicos</b>		

Nota: Las variables dependientes se destacan en negrilla, a diferencia de las independientes

**Imagen 2.** Variables de la investigación

Esta formulación de variables condiciona los instrumentos y herramientas para obtener los datos requeridos, los cuales son usados en esta investigación para formular las hipótesis sobre el paisaje sonoro urbano.

Las variables que se refieren a la caracterización del paisaje sonoro obtienen sus datos mediante dos instrumentos principales, las sonometrías y los espectrogramas; con el primer instrumento se registran las variables dependientes cuantitativas referidas a los niveles de presión sonora, los picos máximos y mínimos y los niveles equivalentes en tiempo  $LeqT$ ; y con el segundo, se

relacionan tres variables cuantitativas referidas a la frecuencia, el tiempo y la intensidad sonora; datos que son obtenidos a partir de los registros sonográficos.

Por otra parte, con la elaboración de las cartografías sonoras se relacionan variables independientes en el espacio urbano, a partir de la georreferenciación de las sonometrías y sonografías; con las entrevistas semiestructuradas, las variables generan los tópicos que se mencionan en las entrevistas; respecto a la prueba del diferencial semántico, las variables relacionan las categorías de lo sonoro y sus atributos, las cualidades del paisaje sonoro urbano y los niveles de agrado desde la relación subjetiva con el entorno sonoro.

El cruce de estas variables obtenidas por los diversos instrumentos y herramientas permite, por un lado, triangular la información y, por otro, intenta confrontar las hipótesis planteadas en esta investigación-creación.

## **Codificación del paisaje sonoro**

Para sistematizar la caracterización del paisaje sonoro urbano, se desarrolló un *protocolo de codificación sonora de referencia* (Cuervo, 2016), como método para ayudar a comprender cuáles son los objetos sonoros que componen el paisaje urbano y sus principales cualidades, y así tener un registro sistemático que permita aproximarse a un análisis mixto tanto cuantitativo como cualitativo.

A partir de las variables principales a registrar, se proponen códigos para cada una de ellas, los cuales operan como signos, que unidos pueden formar composiciones como palabras y frases para denominar los objetos sonoros; ello permite la emergencia de una gramática y una sintaxis particular, que posibilita la construcción de un lenguaje codificado de referencia sobre la dimensión sonora.

De acuerdo con los códigos de referencia propuestos, se establecen cuatro categorías de análisis, la primera es el origen e inicia con el porcentaje del audio dependiendo de la causa de los objetos sonoros del paisaje, la segunda es la localización general del registro, como se presenta en la siguiente Tabla:

Para poner en operación el uso del protocolo de codificación, la información de cada categoría va entre corchetes precedida de las iniciales en mayúsculas, O para origen, L para la localización, A para los atributos y E para los efectos sonoros. De la misma forma, dentro de cada categoría se especifican las subcategorías de análisis y en algunas de ellas también se presentan otras categorías menores, dentro de las cuales se pueden registrar subíndices que representan el porcentaje de participación de los valores de cada categoría dentro del código de referencia.

**Tabla 2.** Códigos de referencia para el origen y la localización de objetos sonoros

Origen	Localización		
	General	Específica	
Bio-fonías O-BF	Urbano L-UB	Exterior (espacio abierto)	_Ex
Geo-fonías O-GF	Urbano-Rural L-UR	Interior (edificación)	_In
Antropo-fonías O-AF	Tural L-RU	Denso (edificaciones)	_De
		Blando	_Bl
		Duro	_Du
		Recreacional	_Re
		Comercia	_Co
		Residencial	_Rs
		Industrial	_Id
		Bosque	_Bo
		Prado	_Pr
		Montaña	_Mo
		Parque	_Pa
		Plaza	_Pl
		Vía	_Vi

La tercera se refiere a los atributos sonoros básicos como se observa en la Imagen 21 y registra principalmente el volumen, la frecuencia, el timbre y la duración del objeto sonoro registrado.

**Tabla 3.** Códigos de referencia para los atributos de objetos sonoros

Atributos (A)			
Volumen (V)	Frecuencia (F)	Timbre (T)	Duración (D)
Extremadamente alto >90 dB (A) V_ea	Agudo F_ag	Simple T_si	Largo D_La
Muy alto 70-89 Db(A) V_ma	Medio agudo F_ma	Complejo T_co	Medio largo D_ml
Moderado 40-69 dB (A) V_mo	Medio F_me	Liso T-li	Medio D_me
Silencioso <40 dB (A) V_si	Medio grave F_mg	Texturado T_te	Medio corto D_me
	Grave F_gr		Corto D_co

La cuarta categoría se refiere a los efectos sonoros principales de acuerdo con los planteamientos de Augoyard y Torgue (2005), en la cual se caracteriza el sonido y su comportamiento en el espacio urbano, de acuerdo con el contexto y en relación con los modos de escucha del paisaje sonoro, como se registra en la Tabla 4:

**Tabla 4.** Códigos de referencia para los efectos de los objetos sonoros

Efectos (E)					
Elementales	Composición	Mnemo-perceptivos	Semánticos	Psicomotores	Electroacústicos
color	<b>enmascaramiento</b>	anticipación	deslocalización	atracción	coro
<b>distorsión</b>	acoplamiento	hiperlocalización	imitación	desincronización	comprensión
<b>eco</b>	crescendo	<b>borroso</b>	<b>repetición</b>	<b>sincronización</b>	<b>armonía</b>
filtración	decrecendo	inmersivo	suspensión	intrusión	fase
resonancia	corte	metamorfosis			<b>vibración</b>
<b>reverberación</b>	zumbido				
	<b>mezclado</b>				

Nota: Se destacan en negrilla los más comunes

Se pueden agregar efectos de acuerdo con el planteamiento de Augoyard y Torgue (2005)

Los registros de cada categoría van separados por una barra lateral y cuando se compone de varias fórmulas por su variación sonora, se adicionan mediante el signo + de tal forma que el código sea lo más completo posible y referencie el paisaje sonoro que se escucha; teniendo en cuenta que su dinámica y variedad solo permite una aproximación a la descripción, esta puede diferir un poco de los registros técnicos del ambiente sonoro, sin embargo es una referencia práctica que posibilita el registro y codificación para aproximarse a una caracterización del paisaje sonoro urbano.

En algunos casos, para la codificación se requiere hacer el registro durante día, tarde y noche, para lo cual se hace la medición de los niveles de presión sonora, equivalentes en el tiempo o momento del registro, y se denominan *Leqday*, *Leqevening*, *Leqnight*, de acuerdo con los estándares internacionales (Ramírez, 2011), y se hacen registros sonográficos cada dos horas durante un día, se realiza el análisis espectral y se codifican las 12 muestras, luego se ponderan, sumando y promediando los subíndices para generar un código relativo *CSR\_r*, como se presenta en la Tabla 5, que a diferencia del código sonoro de referencia *CSR*, que corresponde con el estándar de cada sonografía, se refieren a la relación con los registros que promedian un día; esta estrategia se puede aplicar por un día, por una semana, por un mes o por un año.

Los códigos bien sean simples o relativos se deben acompañar preferiblemente de sonografías de al menos 30 s de duración, con su respectiva ficha; los espectrogramas simples o comparados a 24 h si es el caso. Para esta investigación-creación se utilizó principalmente la codificación *CSR*, *CSR\_r*, y *CSR\_rd*.

**Tabla 5.** Codificación sonora de referencia equivalente relativo al período de análisis

Denominación del código	Período de codificación	Tiempo mínimo de los registros
CSR	Estándar	30 s
CSR_r	Mañana/Tarde/Noche	30 s
CSR_rd	Día	1 min
CSR_rs	Semana	1 min 30 seg
CSR_rm	Mes	1 min 30 seg
CSR_ra	Año	1 min 30 seg

Esta *codificación sonora de referencia* genera un aporte metodológico al proponer una aproximación a la construcción de una expresión y representación propia del fenómeno sonoro, pues lo dota de cualidades que complementan las mediciones de los atributos comúnmente registrados como la intensidad y el timbre; además, describe las categorías requeridas para establecer los niveles de análisis indicados en esta investigación-creación, permite establecer la estructura básica de un lenguaje técnico de referencia para denominar las características generales del objeto de estudio, y posibilita la comparación de los diversos paisajes sonoros urbanos de acuerdo con las cuatro categorías establecidas.

Las cuatro categorías utilizadas en este protocolo: origen, localización, atributos y efectos, permiten aproximarse a una caracterización de referencia del paisaje sonoro urbano, en tanto describe las fuentes que producen el sonido, refiere el contexto espacial donde se encuentra, detalla los atributos propios del sonido y puntualiza los efectos producidos por la percepción sonora en el espacio urbano.

Un ejemplo de aplicación del protocolo para el audio registrado como *SB-CO-DELICIAS-09-Bosque cercano a quebrada alta*, plantea el código sonoro de referencia (Cuervo, 2016) registrado así: **O[BF90-GF60]/L[RU\_bos\_mon]/A[V\_mo-F\_ma-T\_co-D\_me]/E[<El\_col40-eco20>-<Co\_aco80-mez20>-<Mp\_inm90>-<Pm\_sin50>-<Ea\_cor70-arm90>].** Este código corresponde a un paisaje sonoro principalmente compuesto por biofonías, con una intensidad del 90% y geofonías, con una intensidad del 60% como se registra en el código: **O[BF90-GF60]**; para la *localización* en zona rural, es bosque y montañosa, **L[RU\_bos\_mon]**. Para los *atributos* del sonido, son volúmenes entre 40 y 60 dB(A), frecuencias medio agudas, timbres complejos y duración media, lo que se codifica como: **A[V\_mo-F\_ma-T\_co-D\_me]**.

Los *efectos* sonoros, tienen un 40% de color y un 20% de eco, con el código: **E[<El\_col40-eco20>**; en efectos de composición, un 80% de los sonidos están acoplados y un 20% están mezclados: **<Co\_aco80-mez20>**. Los efectos Mnemo-perceptivos un 90% de los sonidos son inmersivos: **<Mp\_inm90>**; los efectos

psicomotores, se encuentran un 50% sincronizados: <Pm\_sin50>; y los efectos de tipo electroacústicos, se encuentra un 70% de coro y un 90% de los sonidos están en armonía: <Ea\_cor70-arm90> (Cuervo, 2016). Esta codificación corresponde a un paisaje sonoro de la quebrada Las Delicias ubicada en los cerros orientales de Bogotá, en donde se perciben sonidos de seres vivos, mezclados con el sonido de la geografía del lugar afectada por el contexto espacial donde se realizó la sonografía.

En conclusión, los códigos sonoros de referencia describen las características sonoras requeridas para establecer los niveles de análisis propios de esta investigación-creación y permiten comparar los diversos paisajes sonoros urbanos de acuerdo con las cuatro categorías establecidas en el protocolo.

## Diseño y creación de artefactos sonoros urbanos<sup>1</sup>

Como referentes importantes de intervenciones sonoras en el espacio urbano está el trabajo de Max Neuhaus uno de los creadores, desde la década del sesenta, del concepto de instalaciones sonoras, que parte de la premisa que el espacio es percibido en gran porcentaje por lo que el ser humano escucha en él, no solo por lo que ve y que es importante crear un entorno sonoro para construir nuevas formas de significar contextos espaciales, en donde el sonido se expresa más en el espacio que en el tiempo como tradicionalmente se presenta la música (Neuhaus, 1994).

Neuhaus se concentró en crear instalaciones en el espacio público, en donde cabe destacar la obra denominada *Times Square* que estuvo de manera permanente desde 1977 hasta su desmontaje en 1992; sin embargo, se reinstaló en el 2002 y aún sigue día y noche. La creación está ubicada en el costado norte del andén peatonal entre las calles 45 y 46 entre las avenidas Séptima y Broadway en la ciudad de Nueva York. El trabajo consiste en un bloque sonoro del cual no se conoce claramente el lugar de emisión, dado que se reproduce desde los ductos de ventilación del metro, los cuales llegan a los andenes y están cubiertos por una rejilla sobre la cual los peatones caminan cotidianamente. Los sonidos ricos en armónicos, forman texturas que evocan las resonancias de una gran campana que, además, parece el sonido constante de una maquinaria que emerge desde el subsuelo, lo que genera en los peatones, una percepción desde lo sonoro, de este lugar, diferente del resto de lugares de la zona de *Times Square* y como consecuencia, el peatón que se percata de la situación sonora en la que está inmerso, se atribuye su descubrimiento, lo que sugiere una apropiación de ese lugar en particular.

---

<sup>1</sup> Escuchar audio en: <https://www.freesound.org/people/PaisajesSonorosUrbanos/sounds/271423/>

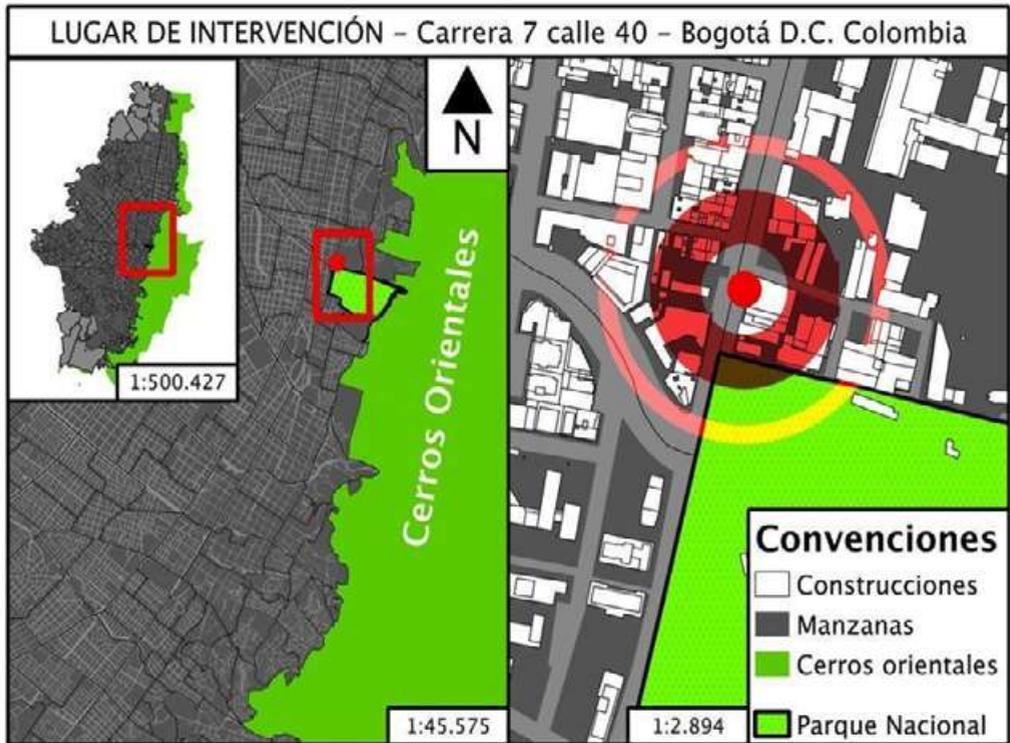
Otro referente importante es el trabajo de Bill Fontana, quien desde 1979, planteó el concepto de esculturas sonoras, las cuales pretenden interactuar con los ciudadanos y, además, transformar las percepciones de la ciudad, que han estado dominadas por lo visual, añadiendo una capa sonora que permite resignificar los espacios urbanos que interviene. Vale la pena mencionar la escultura sonora *Acoustical visions*, instalada en el puente Golden Gate de la ciudad de San Francisco en el 2012, la cual amplifica patrones sonoros producidos por las contracciones y expansiones del metal en diversos puntos de la estructura misma del puente, lo que produce una descontextualización de las fuentes sonoras y que se sobreponen a los rítmicos sonidos causados por el rodamiento de los vehículos que transitan por el puente y por los barcos que pasan debajo del lugar donde se escucha la escultura sonora.

Además, el proyecto *Listening to the deep ocean LIDO*, realizado por el laboratorio de aplicaciones bioacústicas de la Universidad Politécnica de Cataluña, en donde se está monitoreando permanentemente y en tiempo real, los paisajes sonoros submarinos de 20 estaciones de transmisión alrededor del mundo. Además, el audio se puede visualizar en forma de espectrograma, el cual da información sobre las frecuencias en hertzios y la intensidad en decibeles sobre una línea de tiempo, lo que ayuda a caracterizar el paisaje sonoro submarino. Así mismo, en el sitio se provee información sobre las probabilidades de escuchar sonidos producidos por la fauna submarina del lugar e igualmente se caracterizan las fuentes sonoras producidas por el ser humano. Este proyecto pretende registrar tanto los paisajes sonoros submarinos, como los efectos producidos por la contaminación acústica, en la fauna marina de las zonas monitoreadas, a partir de la detección, clasificación y localización de las fuentes sonoras.

De acuerdo con los referentes presentados se puede proponer que el paisaje sonoro urbano es susceptible de ser materia de diseño y creación en tanto se puede intervenir y modificar, no solo el sonido como fenómeno físico sino las condiciones contextuales y la interacción de la experiencia sonora en el espacio urbano. Esto permite la creación de instalaciones sonoras y el diseño de artefactos sonoros en el espacio urbano, los cuales pueden utilizar como materia sonora el mismo paisaje sonoro, como se muestra en el artefacto sonoro presentado a continuación.

El artefacto sonoro inmersivo denominado *CO-K7-BOG*, estuvo instalado en el andén de la carrera 7 con calle 40 en Bogotá Colombia, como se observa en la Figura 2; está realizado a partir del registro y mezcla de diversos paisajes sonoros de los cerros que bordean a esta ciudad por el oriente, y le permite a los peatones del lugar interactuar con esos sonidos y modificarlos a partir del movimiento del cuerpo que es percibido por sensores infrarrojos; lo anterior, para motivar

la práctica de otros modos de apreciar el entorno sonoro cotidiano, promover la escucha atenta de estas montañas, y posibilitar reflexiones críticas acerca del contraste con los paisajes sonoros urbanos del lugar de la instalación<sup>2</sup>.



**Imagen 3.** Ubicación lugar de intervención. Artefacto sonoro CO-K7-BOG

El artefacto se estructura a partir de la re-producción multifocal de los sonidos registrados y procesados, por cuatro canales de audio independientes, lo que produce una espacialización sonora envolvente que deja inmersos a los peatones dentro de una experiencia que da cuenta de los diversos objetos sonoros que se encuentran en los cerros orientales<sup>3</sup>.

Estos paisajes sonoros relocados son modificados en tiempo real por los datos obtenidos de dos sensores infrarrojos que detectan el movimiento de los

<sup>2</sup> La obra de Fontana Acoustical Visions, se puede audiovisionar en: [www.resoundings.org](http://www.resoundings.org)

<sup>3</sup> El proyecto LIDO se puede visitar en el sitio <http://www.listentothedeep.com/acoustics/index.html>

peatones y de los vehículos que transitan la vía, lo que produce una alteración de los audios, que se mezcla con los sonidos cotidianos del lugar y produce un paisaje sonoro emergente.

El diseño de este artefacto, propone a los peatones la inmersión en una experiencia sonora que puede llegar a ser significativa por su nivel de interacción con los sonidos registrados, y que invita a tener una escucha atenta promovida por el contraste entre los paisajes sonoros del lugar, conformado principalmente por antropofonías, y los de los cerros orientales adyacentes caracterizados esencialmente por bio y geofonías, los cuales son relocalizados al ser reproducidos y escuchados en un lugar diferente del original, como se puede observar en la imagen 4. Además, esta tensión entre los paisajes sonoros estudiados propicia la reflexión de los participantes desde la dimensión sonora, acerca de los contrastes entre los cerros orientales y la carrera séptima, para lograr reconocer y apreciar las cualidades, divergencias y convergencias de los elementos que los caracterizan.

En primer lugar, el propósito del diseño de este artefacto es crear una intervención en el espacio público sobre la carrera séptima, en donde se puedan percibir los cerros orientales, no solo de modo visual, como se hace cotidianamente, sino también sonoro, para generar una experiencia estética que posibilite re-significar y promover las relaciones con esta estructura ecológica principal, la cual suele ser indiferente para los habitantes de Bogotá.

En segundo lugar, la intención es estimular el re-conocimiento sensible del paisaje sonoro urbano de la carrera 7, que permita la identificación de los diversos objetos sonoros que lo componen para reconocer incluso los que puedan ser considerados como importantes para la ciudad y sus habitantes, más allá de la valoración negativa que suelen tener los sonidos predominantes del tráfico vehicular.

De acuerdo con lo anterior, la experiencia se plantea desde una narrativa que contribuye a establecer relaciones que propician el re-conocimiento y apropiación de esos paisajes sonoros.



**Imagen 4.** Artefacto sonoro urbano interactivo CO-K7-BOG. Carrera 7 calle 40, Bogotá D. C. (Cuervo, 2016)

Estos contrastes pretenden generar una presencia sonora de los cerros orientales, se trata de traer sus sonidos para ser percibidos por los habitantes del lugar de intervención, lo cual transforma el modo cotidiano de escucha, y producir una experiencia que incorpore la producción de sentido desde la dimensión sonora.

De esta manera, se contribuye con la formación de una cultura sonora urbana que les posibilita a los habitantes del lugar, la elaboración de reflexiones críticas para establecer una ecología del paisaje sonoro urbano, desde donde se pueden proponer metodologías emergentes para diseñar y habitar el espacio urbano, incluyendo la dimensión sonora como una categoría fundamental.

## Conclusiones

La modalidad investigación-creación fue una estrategia efectiva para abordar los estudios cualitativos del paisaje sonoro urbano, porque logró complementar los aspectos teóricos con la experimentación creativa para enfrentar las problemáticas planteadas, en una constante retroalimentación en la cual se dio el contexto para el diseño y creación de los artefactos sonoros urbanos propuestos.

Esta investigación-creación se centró en formular los métodos específicos para el análisis y caracterización del paisaje sonoro urbano, como el protocolo de codificación sonora de referencia, para aplicar los análisis urbanísticos los cuales fueron bastante útiles para complementar una perspectiva holística del espacio urbano, las interacciones con sus habitantes y las posibilidades de intervención desde la dimensión sonora.

El diseño del artefacto sonoro CO-K7-BOG no pretendió dejar a un lado los problemas causados por los altos niveles de contaminación sonora de la mayoría de las ciudades, ni el posible impacto negativo en sus habitantes, tampoco proponer que el paisaje sonoro urbano puede ser siempre positivo, solamente que si el enfoque es solo cuantitativo respecto a la medición de los niveles de presión sonora, se excluyen las diversas y complejas variables que intervienen en todo el espectro del problema; por lo tanto, se desconocen también las oportunidades de generar experiencias sonoras significativas que promuevan la escucha atenta, las reflexiones críticas en torno a lo sonoro, la capacidad de reconocer y valorar la identidad sonora y finalmente de promover una cultura sonora urbana.

Por otra parte, al promover la escucha atenta y motivar experiencias significativas, los artefactos diseñados generaron situaciones de interacción en el espacio urbano que, de acuerdo con las evaluaciones y valoraciones, lograron estimular la escucha atenta. El caso particular del artefacto CO-K7-BOG logró convertir el espacio urbano en escenario artístico y a los transeúntes en ciudadanos de la obra como los denomina Andueza (2010), con la idea de generar interacciones que irrumpieron las dinámicas cotidianas del lugar y promovieron experiencias sonoras significativas a partir de los paisajes sonoros de los cerros orientales.

El aporte principal del artefacto sonoro CO-K7-BOG, fue la capacidad que tuvo para generar interacción con los transeúntes del lugar, lo cual promovió la formación en una escucha atenta y consciente a partir de la expansión de la sensibilidad estética hacia los paisajes sonoros de una estructura ecológica principal como los cerros orientales de Bogotá, para contrastarlos con los de una vía tan importante para la ciudad como la carrera séptima; lo anterior, aportó elementos de juicio para comparar los paisajes sonoros contrastados que presenta el artefacto.

El diseño de este artefacto produjo un evento que descubrió ante los oídos de su audiencia, un paisaje sonoro desconocido, lejano y poco común, sugirió una resignificación de los objetos sonoros deslocalizados de los cerros orientales que hicieron presencia en la carrera 7 ante la interacción con los peatones. De esta forma, el artefacto fue usado con fines prácticos informativos y también tuvo usos simbólicos y de construcción de sentido, lo cual logró, en este caso, reconectar experiencia y percepción sonora.

Los artefactos sonoros con un nivel alto de interactividad e inmersión pueden incidir en la relación entre el espacio urbano y sus habitantes, como propone Lefebvre (2013), en los tres espacios, físico-mental-social en donde esta triplicidad representa la experiencia, en tanto lo físico es estimulado por lo sonoro en sí mismo, lo mental por el nivel de significancia y lo social por el grado de potencialidad de la interacción y la participación ciudadana.

Además, la instalación de este tipo de artefactos sonoros urbanos genera espacios de recordación en los habitantes, de acuerdo con la información obtenida en las entrevistas realizadas a algunos participantes, quienes manifestaron que las experiencias significativas vividas transformaron el modo de apreciar ese espacio, en tanto quedó referenciado desde lo sonoro un lugar específico, algo similar a lo que Lynch (1998) denominó como imaginabilidad, que es la capacidad de generar una imagen, en este caso sonora, en los habitantes que viven una experiencia en el espacio.

La construcción de imágenes sonoras de ciudad producidas por los artefactos ayudó a elaborar una estructura perceptiva a partir de los objetos sonoros que identifican un lugar particular, dado que estos artefactos reproducen marcas sonoras, que son altamente simbólicas que tienen la capacidad de modificar la escucha de los habitantes, y de generar experiencias significativas.

En conclusión, como aporte general estos artefactos promueven experiencias sonoras significativas a partir de los fuertes contrastes entre los dos paisajes sonoros opuestos, lo cual contribuye con la formación en una escucha atenta que ayuda a establecer vínculos emocionales, entre las personas y su entorno, lo que genera una importante conciencia por lo sonoro. Por otra parte, es muy importante propiciar reflexiones críticas sobre la dimensión sonora del espacio urbano, para poder formular las metodologías necesarias para la valoración y gestión de los paisajes sonoros urbanos tal como menciona Fowler (2013).

El aporte en sí no es tanto el diseño de estos artefactos sonoros urbanos, como la posibilidad de concebirllos como mediadores de las relaciones entre el paisaje sonoro urbano y sus habitantes, y además la posibilidad que generan de

reflexionar sobre sus problemas y posibilidades, como una invitación a pensar la ciudad también desde su dimensión sonora.

En conclusión, es fundamental incorporar la dimensión sonora del espacio urbano en la planificación y el diseño de la ciudad, como lo afirman también otros autores (Carles, 2007; Fowler, 2013; Guillén, 2007; Marry, 2010; Pijanowski, et al., 2011; Raimbault y Dubois, 2005; Bejarano, 2006), para contribuir con la consolidación de los estudios cualitativos sobre el paisaje sonoro urbano. Finalmente, las discusiones y conclusiones planteadas en esta tesis se centran en el diseño y la creación de artefactos que proponen modos de escucha y estrategias de interacción, para responder la pregunta ¿cómo escuchar la ciudad?, y plantear alternativas innovadoras para promover experiencias significativas; por lo anterior, se espera que esta investigación genere un importante aporte a los estudios del paisaje sonoro urbano, y contribuya con la formación de una cultura sonora.

## Referencias

- Adams, M., Cox, T., Moore, G., Croxford, B., Refaee, M., Sharples, S. (2006). Sustainable soundscapes: Noise policy and the urban experience. *Urban studies*, 2385-2398
- Andueza, M. (2010). *Creación, sonido y ciudad: Un contexto para la instalación sonora en el espacio público*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Archer, B. (1995). The Nature of Research. *Co-design, interdisciplinary journal of design*, 6-13.
- Atienza, R. (2007). *Ambientes sonoros urbanos: la identidad sonora. Modos de permanencia y variación de una configuración urbana*. Encuentro Iberoamericano sobre Paisajes Sonoros. Madrid: Cresson.
- Atienza, R. (2008). *La identidad sonora urbana. Investigación sobre la incorporación crítica del concepto de identidad sonora en la elaboración del proyecto urbano*. Université Pierre Mendès France. Grenoble: Institut d'Urbanisme de Grenoble.
- Attali, J. (2009). *Noise. The political economy of music*. (B. Massumi, Trad.) Minneapolis: University of Minnesota.
- Bejarano, C. (2006). *A vuelo de murciélagos. El sonido, nueva materialidad*. Bogotá: Unibiblos.
- Biffarella, G. (2009). *Lo sonoro, la interactividad, las formas ampliadas*. <http://aprender.agora.com.ar/vionoff/moodle/>
- Brown, A., Kang, J., Gjestland, T. (2011). Towards standardization in soundscape preference assessment. *Applied acoustics*, 387-392.
- Bruce, N., Davies, W. (2014). The effects of expectation on the perception of soundscapes. *Applied acoustics*, 1-11.
- Cain, R., Jennings, P., Poxon, J. (2013). The development and application of the emotional dimensions of a soundscape. *Applied acoustics*, 232-239
- Carles, J. (2007). El paisaje sonoro, una herramienta interdisciplinar: análisis, creación y pedagogía con el sonido. *I Encuentro Iberoamericano sobre Paisajes Sonoros* (pp. 8-14). Alcalá: Instituto Cervantes.
- Chion, M. (1983). *Guide des objets sonores*. Paris: Buchet-Chastel.
- Cross, N. (2006). *Designerly ways of knowing*. London: Springer Verlag.
- Cuervo, R. (2015). La ecología del paisaje sonoro de la ciudad: un aporte a la sostenibilidad urbana. (E. Mazuera, Ed.) *Dearq*, 1(16), 90-103.
- Cuervo, R. (2016). Diseño y creación de experiencias sonoras urbanas. *Nexus*, 9 (19), 290-307.

- Davies, W., Adams, M., Neil, B., Cain, R., Carlyle, A., Cusack, P. (2007). The positive soundscape project. *19th International congress on acoustic* (pp. 1-6). Madrid: ICA.
- Davies, W., Mahnken, P., Gamble, P. (2009). Measuring and mapping soundscape speech intelligibility. *Euronoise 2009* (pp. 1-7). Edinburgh: Euronoise.
- Davies, W., Adams, M., Bruce, N., Cain, R., Carlyle, A., Cusack, P. (2013). Perception of soundscapes: An interdisciplinary approach. *Applied acoustics*, 224-231.
- Deleuze, G., Guattari, F. (2002). *Mil mesetas: Capitalismo y Esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos.
- Fowler, M. (2013). Soundscape as a design strategy for landscape architectural praxis. *Design studies*, 1(34), 111-128.
- Gianetti, C. (2005). Estéticas de la simulación como endoestética. En I. Hernández, *Estética, ciencia y tecnología: creaciones electrónicas y numéricas* (pp. 85-97). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Guillén, J. D. (2007). *Paisaje sonoro y visual: La dimensión intersensorial en la caracterización de la calidad acústica urbana*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- Gumbrecht, H. (2005). *Producción de presencia: lo que el significado no puede transmitir*. México, D.F., México: Universidad Iberoamericana.
- Hällgren, N. (2012). Urban sound design – can we talk about it? Sound effects. *An interdisciplinary journal of sound and sound experience*, 2(2), 37-50.
- Hellström, B. (2004). *Noise design. Architectural modelling and the aesthetics of urban acoustic space*. Göteborg: Bo Ejeby Förlag.
- Hume, K., Ahtamad, M. (2013). Physiological responses to and subjective estimates of soundscape elements. *Applied acoustics*, 275-281.
- Lacey, J., Harvey, L. (2011). Sound Cartography Approaches to Urban Soundcape. Research: CitySounds and Sites-of- Respite in the CBD of Melbourne. En Caquard, S., Vaughan, L. Cartwright. W. (2011). *Mapping from Above/Mapping from the Ground: Mapping Environmental Issues in the City* (pp. 246-265). Berlín: Springer Berlín Heidelberg.
- Lindvall, D., Schwela (Edits.) Ginebra: Organización Mundial de la Salud.
- Lefevre, H. (2013). *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing.
- Lynch, K. (1998). *La imagen de la ciudad*. Cambridge: The Massachusetts Institute of Technology press.
- Marry, S., Delabarre, M. (2011). Naturalité urbaine: l'impact du végétal sur la perception sonore dans les espaces publics. *VertigO. La revue électronique en sciences de l'environnement*, 11(1), 1-28.
- Miyara, F. (2001). Hacia un protocolo para la toma, registro, gestión e intercambio de señales e información de campo para la investigación de las molestias por ruido.

- Cuartas jornadas internacionales multidisciplinarias sobre violencia acústica* (pp. 1-11). Rosario: Jornadas sobre violencia acústica.
- Neuhaus, M. (1994). *The state of Max Neuhaus*. <http://www.maxneuhaus.info/soundworks/vectors/invention/sounddesign/>
- Organización Mundial de la Salud. (1999). *Guías para el ruido urbano*. (B. Berglund, T. Pelinski, R. (2007). *El oído alerta: modos de escuchar el entorno sonoro*. [http://cvc.cervantes.es/artes/paisajes\\_sonoros/p\\_sonoros01/pelinski/pelinski\\_01.htm](http://cvc.cervantes.es/artes/paisajes_sonoros/p_sonoros01/pelinski/pelinski_01.htm)
- Pijanowski, B., Villanueva, L., Dumyahn, S., Farina, A., Krause, B., Napoletano, B. (2011). Soundscape ecology: the science of sound in the landscape. *Bio Science*, 61(3), 203-216.
- Raimbault, M., Dubois, D. (2005). Urban soundscapes: Experiences and knowledge. *Cities. The International Journal of Urban Policy and Planning*, 22(5), 339-350.
- Ramírez, A. (2011). Caracterización y modelación micro y macroscópica del ruido vehicular en la ciudad de Bogotá. Bogotá, D.C.: (Tesis doctoral, inédita).
- Rocha, M. (2009). Estructura y percepción psicoacústica del paisaje sonoro electroacústico. *Simposio de ecología acústica* (pp. 1-5). México D.F.: Universidad de México.
- Rosch, E. (1978). Principles of Categorization. En E. Rosch, & B. Lloyd, *Cognition and Categorization* (pp. 27-48). Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.
- Rychtáriková, M., Vermeir, G. (2011). Soundscape categorization on the basis of objective acoustical parameters. *Applied acoustics*, 240-247.
- Saikaly, F. (2005). *Approaches to design research: towards the designerly way*. [http://ead.verhaag.net/fullpapers/ead06\\_id187\\_2.pdf](http://ead.verhaag.net/fullpapers/ead06_id187_2.pdf)
- Schaeffer, P. (1988). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza.
- Schafer, R. (1994). *The soundscape: our sonic environment and the tuning of the world*. Rochester, Vermont: Destiny books.
- Southworth, M. (1969). The sonic environment of cities. En S. Journals (Ed.) *Environment and behavior*, 1, 49-70.
- Silva, A. (2006). *Imaginarios urbanos*. Bogotá: Arango editores.
- Vaughan, W. Cartwright. *Mapping Environmental Issues in the City*. Berlin: SpringerBerlinHeidelberg.
- Westerkamp, H. (2002). *Bauhaus y estudios sobre el paisaje sonoro. Explorando conexiones y diferencias. De la Bauhaus al paisaje sonoro* (pp.1-10). Tokio: Instituto Goethe. 25 a 30 páginas, Word producto de la tesis de investigación.



Capítulo 4.

## **Intercreatividad en potencia**

**Una contribución desde el diseño a los procesos de formación colectiva con intermediación tecnológica**

*D.A. Restrepo Quevedo*

*da.restrepo@utadeo.edu.co*

### **Introducción**

Cómo comprender el fenómeno intercreativo en un contexto de ejercicio de prácticas comunitarias mediadas por tecnología, a través de la acción conjunta de sus miembros, para la creación o solución de problemas de su campo simbólico. Este término aparece como una idea integradora acuñada por *Sir* Tim Berners-Lee (2000), quien, fusionando los conceptos de interactividad y creatividad, lo plantea como una forma de crear o hacer cosas juntos.

De lo anterior, la investigación se propuso abordar tres componentes específicos a lo largo del estudio: la construcción de un modelo de análisis fenomenográfico de la intercreatividad en comunidades de práctica, la caracterización epistemológica del fenómeno intercreativo y la modelización de este fenómeno en función de la potenciación de las acciones diseñísticas conducentes a la solución de problemas del

campo en comunidades de práctica, que median parte de su acción conjunta en Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA).

Este estudio, y particularmente el enfoque en los AVA, deviene del interés de la autora por comprender el papel de la intercreatividad en las formas emergentes de enseñar y aprender a través de una intermediación tecnológica. En tal sentido, son claros los esfuerzos de la comunidad académica para el desarrollo de herramientas y dispositivos que aporten una mayor diversidad modal en el proceso de enseñanza y aprendizaje. No obstante, se requiere mayor atención al estudio de la interactividad social entre los participantes de una comunidad académica virtual como dinamizadora de los procesos de formulación, generación y definición estratégica a los problemas del campo. Es importante considerar, adicionalmente, como detonador de este estudio las malas experiencias que han sido acumuladas históricamente por las comunidades académicas, que han configurado un escenario donde la potencia, utilidad y credibilidad de los modelos de educación mediados por tecnología sean altamente cuestionados.

La propuesta fenomenográfica y modelizante del estudio pretende contribuir con un enfoque diseñístico en la comprensión de los AVA como herramientas para interpensar (Coll, Mauri y Onrubia, 2008). Lo anterior, se alinea con las afirmaciones de múltiples autores (Bates, 2006; Moreneo y Pozo, 2008; Pozo et al., 2006) quienes sostienen que las estrategias, modelos de educación o formación a través de internet requieren de otros tipos de lógica, de una apropiación diferente de las teorías y conceptos o de otras comprensiones para su desarrollo. Además, se cuenta con un valor adicional producto de la Sociedad Red (Castells, 1999), es decir, los miembros han desarrollado competencias y niveles de alfabetización cada vez mayores, para buscar información y comunicarse, pero quizás más importante, han ganado habilidades para producir, gestionar, validar, valorar y transmitirse ideas a través de los medios digitales, es decir se han alfabetizado en la medialidad.

Para abordar este proyecto se toma en cuenta la metáfora de la intercreatividad (Restrepo-Quevedo, 2016). Su denominación responde a la relación que se encuentra entre la acción conjunta de los sujetos en pro de la solución de problemas de un campo y la savia de un árbol [1]. En el proceso de maduración de un árbol la savia fluye y se dispersa por el tronco, en latín *dimanare*, en el cual el tronco representa el campo, las ramas los sub-campos y las hojas los problemas del campo. La renovación de los anteriores ocurre de manera cíclica, es decir, por acción de las condiciones del entorno del árbol estos cambian de estado, en latín *promovere*, produciendo no sólo el crecimiento y aparición de nuevas ramas en el árbol, sino su continua renovación, lo que simboliza los actos diseñísticos. Finalmente, el árbol por la interacción con el entorno, agentes internos y externos,

da fruto, en latín *actionis*, el cual por sí mismo simboliza una respuesta creativa pero, a su vez, es también el potenciador de nuevos campos o enfoques para la comunidad, es decir, una semilla que inicia el proceso [2].

El fenómeno intercreativo a la fecha del estudio no había sido estudiado; por lo tanto, una primera tarea en la ruta de este estudio fue diseñar un modelo de análisis con enfoque fenomenográfico (González-Ugalde, 2014; Marton, 1986; Tight, 2016). En este se pone el foco en la forma como se experimenta e interpreta el conocimiento por los participantes en los grupos estudiados. Para su desarrollo, en un primer momento se realizó una revisión de teorías y estudios que permitieron comprender los principales marcos y enfoques de las dimensiones abordadas y las formas como estas podrían aportar a la aparición de la intercreatividad. Se encontraron en este proceso autores que han utilizado el concepto de intercreatividad en sus planteamientos desde la comunicación, la sociología y muy recientemente en la educación. En ninguno de los casos mencionados se propone una teoría sobre la intercreatividad; en su lugar, se expone desde las comprensiones de los autores quienes las asocian con constructos teóricos ya formulados.

Posteriormente, fruto del modelo de análisis se obtuvieron hallazgos de los dos grupos de estudio que permitieron comprender y caracterizar la intercreatividad. A partir de ello, se logró en una primera instancia, hallar las relaciones existentes con las demás dimensiones del estudio, para en un segundo momento, identificar los factores que podrían potenciar su existencia. Finalmente, en un tercer momento, se modelizaron los datos como una forma de representación gráfica de manera que fuera posible comparar la evolución de la intercreatividad a lo largo del estudio.

La estructura utilizada para el presente capítulo inicia con una revisión de los referentes conceptuales para las seis dimensiones del estudio en diferentes enfoques que aportan a la construcción del modelo para el análisis de la intercreatividad. Posteriormente, se define el diseño metodológico en el cual se hace el planteamiento de cada uno de los momentos de recolección de datos y los instrumentos para tal fin. Se revisan y analizan los resultados del estudio a través de los datos recogidos discutiendo los hallazgos contrastando con las teorías o estudios previos, y se concluye el informe con la presentación de las comprensiones en función de los hallazgos fenomenográficos para la intercreatividad, representando el modelo de evolución de este fenómeno a lo largo del estudio.

## Condiciones mínimas para el estudio de la intercreatividad

El planteamiento de la presente investigación parte de tres conceptos que envuelven lo que se considera como condiciones mínimas o condiciones ideales para la fluidez de la intercreatividad: *comunidades de práctica, perfiles motivacionales y multimodalidad*.

La primera condición mínima es un concepto propio de la teoría social y la educación, acuñado por Étienne Wenger (Lave y Wenger, 1991; Wenger, 2001) quien lo define como un grupo de personas que comparten una preocupación, un grupo de problemas o una pasión sobre una temática y que profundizan en su conocimiento y experiencia en esta área mediante la interacción continua. Desde esta idea, plantea que una de las principales características de una comunidad, cualquiera que ella sea, es el intercambio constante de información entre los miembros, fruto de su interacción; se podría afirmar que todas las comunidades incluyen de alguna manera, diferentes niveles de enseñanza y diferentes tipos de aprendizaje. En esta dirección, se puede sostener que el aprendizaje lo representa la capacidad de aprovechar la utilidad de la información como enseñanza y con enfoque en la acción de comunicar.

Como lo señala Coll (2004), las comunidades de aprendizaje podrían clasificarse en las situadas en el aula (*Classroom-based Learning Communities*), las referidas a la escuela o centro educativo (*School-based Learning Communities*), las referidas a una zona territorial demarcada por un número de personas (*Community-based Learning Communities*) y aquellas que operan en un entorno virtual o en línea (*Virtual Learning Communities*). Es de aclarar que una comunidad inicia con la participación del sujeto y este se ve permeado por la influencia de los medios digitales que promueven formas de identidad que son potenciadas por la tecnología. Estas son denominadas en la literatura como nuevas identidades (Boz, 2021), concepto que tiene distintos matices pero que en suma se le considera una identidad proyectiva (Gee, 2004, p. 68) en tanto se caracteriza por sus valores y deseos en su ser virtual. Éstos, entonces, se proyectan y encaminan en un escenario de intercambios que terminan conformando comunidades de aprendizaje.

Es claro que por la interacción actual de medios y la influencia de diferentes tecnologías de información y comunicación de la Sociedad Red (Castells, 1999) las comunidades rompen sus límites y desarrollan espacios de interacción diversos, tanto en presencia física como en presencia virtual. En ese mismo sentido, se toma en cuenta la perspectiva de Shumar y Renninger (2002), quienes establecen [3]:

Las comunidades virtuales se caracterizan por una combinación entre interacción física e interacción virtual, imaginación social e identidad. Se pueden diferenciar de una comunidad física en que éstas (las comunidades virtuales) pueden ampliar el rango de una comunidad y sus miembros pueden elaborar comunidades personales. (pp. 1-2)

En efecto, existen diferentes aproximaciones teóricas sobre el significado de una comunidad, una de las más citadas es la de Williams (1985), en cuyo planteamiento destaca varios puntos de vista para tener en cuenta. Así, en su primera edición en 1976, afirmaba que la palabra no se utilizaba de manera desfavorable, siempre con una actitud positiva; sin embargo, en nuevas ediciones, ajustó su punto de vista en este sentido, afirmando que no necesariamente los dominios dados dentro de la comunidad podrían ser positivos. Un segundo aspecto señalado, es un conjunto significativo de relaciones más directas entre los sujetos (interactividad), pero también catalogándolo como conjunto alternativo en estas relaciones (Davis, 2011). De acuerdo con Coll, Bustos y Engel (2008), una comunidad puede ser entendida como un grupo de personas con características e intereses comunes, que pueden compartir, aunque no necesariamente, un objetivo específico y que a menudo comparten un territorio o espacio geográfico.

Al respecto, Wenger (2013) aclara, en este sentido, que existen varios grupos de personas que pueden compartir experiencias y conocimientos; sin embargo, si no interactúan entre ellos, sino es posible denominarlo una comunidad. Es así como, en una escuela de formación, si no existe algún tipo de interacción entre los diferentes sujetos, es decir, no se comparten experiencias o competencias entre estos, no se podrá hablar una comunidad de aprendizaje.

En la virtualidad es posible la existencia de diferentes tipos de intereses dentro de las comunidades, que pueden derivarse de los objetivos de sus miembros (Coll et al., 2008, p. 309) estas son: primero, las comunidades virtuales de interés, las cuales se explican desde la necesidad de sentirse involucrado con otros, con una disponibilidad a la información actualizada; a lo anterior, se le anexa el hecho de que el participante quiere asumir de manera directa un vínculo hacia la experiencia del otro y posiblemente esto le aumenta su interés en el tema, es decir, confía en la experiencia del otro para sustituir la propia. Segundo, las comunidades virtuales de participación, que se caracterizan por el acceso a sus pares *mentalmente involucrados*, lo que les permite a los miembros discutir sobre aspectos de interés propio de la comunidad; esto, a su vez, genera responsabilidades de grupo. Finalmente, las comunidades virtuales de aprendizaje, cuando del fruto de la responsabilidad de los miembros, se definen métodos de transmisión del conocimiento basados en sus facilidades técnicas y acceso a las TIC. En este tipo de comunidades se brinda acceso a lo que se puede denominar un aprendizaje situado (Lave y Wenger, 1991; Theodorakopoulos, Ram y Beckinsale, 2013; Zhu y Bargiela-Chiappini, 2013), ya que está de la mano de los intereses del sujeto aprendiz que se vale de la experiencia de otro para resolver sus incertidumbres.

La segunda condición mínima para estudiar la intercreatividad son los perfiles o modelos motivacionales, fueron propuestos por Adar (1969) quien estudiando los diferentes motivos o necesidades que conducen a los estudiantes al aprendizaje, identifica cuatro tipos de necesidades: necesidad de obtener éxito, necesidad de satisfacer la propia curiosidad, necesidad de cumplir obligaciones y necesidad de relacionarse con los demás (Martín-Díaz y Kempa, 1991).

Desde hace varias décadas existe una gran preocupación por determinar las diferentes motivaciones de los estudiantes al momento de ser expuestos ante una estrategia didáctica en particular. Múltiples estudios han presentado diferentes propuestas teóricas que intentan determinar la relación existente entre la estrategia didáctica y la motivación del individuo, a lo que se le ha denominado perfil o estrategia motivacional.

Los perfiles motivacionales pueden tener dos perspectivas o encuadres teóricos diferentes comunes en la literatura: el primero, es el estilo para aprender, el cual deviene de *lo que mueve a un sujeto al aprendizaje*, es decir, lo que lo motiva o lo que necesita para aprender, y segundo, el método de aprendizaje, comprendido como las formas o metodologías que le permiten a un estudiante definir una estrategia práctica o didáctica para aprender.

Esta perspectiva plantea un debate focalizado en la relación de las propuestas didácticas con los estudiantes, especialmente, cuando éstas se relacionan con las TIC (Klimova, 2011; Pop, 2015; Trepule, Tereseviciene y Rutkiene, 2015). El debate se centra en la concepción de las estrategias didácticas, ya que si el perfil motivacional del aprendiz no se adapta a lo que lo mueve a aprender o al método en el que prefiere aprender, estas podrían no tener el impacto esperado. Así, pensar que la relación didáctica-docente que se establece con exclusividad en la experiencia desde las creencias de lo que puede ser importante o de las formas idóneas de enseñar, podría constituirse en una estrategia no tan exitosa, ya que el aprendiz hoy en día, se encuentra permeado por la influencia de numerosas personas (en presencia física o presencia virtual), dispositivos o contenidos, es decir, un aprendizaje más holístico (Kasperūnienė y Daukilas, 2013) que podría constituirse en formas de influencia docente distribuida (Coll, Bustos y Engel, 2011a; Coll, Onrubia y Mauri, 2008) poniendo en riesgo la efectividad del aprendizaje desde el aula.

En el campo de la motivación, se cuenta con los aportes de Adar (1969) relacionados con las necesidades para el aprendizaje, lo que mueve a un sujeto por aprender. Al respecto, la autora afirma, basada en una gran evidencia empírica, que existen cuatro tipos de necesidades para los estudiantes: primero, la necesidad por alcanzar una meta (*to achieve*); segundo, la necesidad por

satisfacer la curiosidad propia (*to satisfy one's curiosity*); tercero, la necesidad de desempeñar las obligaciones (*to discharge a duty*) y, finalmente, la necesidad de afiliarse con otras personas (*to affiliate with other people*). Alineada con sus hallazgos se afirma que existen cuatro tipos de estudiantes acordes con sus motivaciones, caracterizados así:

1. Buscadores de Éxito (*Achievers*): Se caracterizan por competir, les satisface estar siempre en la mirada del grupo y obtienen placer al sobresalir. Se identifican eligiendo con predilección métodos expositivos que les permitan alcanzar sus objetivos.
2. Concienzudos (*Conscientious*): Se caracterizan por sentir satisfacción al cumplir de manera muy precisa con los objetivos planteados, por tanto, son sujetos que esperan se oriente con precisión cada una de las metas a alcanzar.
3. Curiosos (*Curious*): Son sujetos caracterizados por preguntar con constancia el ¿por qué? de las cosas. Tienen preferencia por el aprendizaje mediante descubrimiento y actividades que les permiten resolver problemas.
4. Sociables (*Social*): Se les facilita la conformación de grupos de trabajo y el cumplimiento de metas dentro de grupo. No les gusta el trabajo académico independiente, prefieren en su lugar estudiar y discutir acerca de los diferentes temas con sus compañeros.

Posteriormente, en estos estudios, Hoffstein y Kempa (1985) afirman que existe un nexo entre los perfiles motivacionales de los estudiantes y las estrategias elegidas para las instrucciones (en el área de la ciencias); pero, fueron Martín-Díaz y Kempa (1991) quienes lograron demostrar con evidencia empírica estas afirmaciones. Hallaron primero, que los métodos tradicionales de enseñanza apelan a los estudiantes concienzudos, pues muestran una tendencia a ser monitoreados por los tutores y estos no tienen mayores preferencias por la participación en grupo. Segundo, que el trabajo independiente es rechazado por los estudiantes concienzudos, pero es ampliamente aceptado por los curiosos; tercero, que los estudiantes sociables se identifican con el trabajo en grupo en oposición al trabajo individualizado. Finalmente, el trabajo práctico es muy potente en los estudiantes curiosos siempre y cuando no tenga guiones de desarrollo ampliamente expuestos, en oposición a los concienzudos que prefieren este tipo de enseñanza rigurosa en instrucciones.

La tercera condición para el análisis de la intercreatividad es la multimodalidad. Esta se expone desde la semiótica social y otras disciplinas, comprendiendo que la comunicación y la representación son mucho más que sólo el lenguaje

verbal (Jewitt, 2011). Sus principales autores afirman que se fundamenta en tres supuestos teóricos: primero, la representación y la comunicación siempre se basan en una multiplicidad de modos; segundo, los recursos (semióticos) asumen formas sociales a través del tiempo que los convierten en recursos para hacer significados dentro de las comunidades; y tercero, las personas orquestan el significado a través de la selección y la configuración de los modos y la interacción entre ellos.

Es así como diferentes campos conceptuales nutren a la multimodalidad; inicialmente, está la semiótica social y sus principales autores son Kress y Van Leeuwen (2001) explicándola como el uso de múltiples recursos semióticos en el diseño de un producto o evento semiótico (p. 20). El segundo de los campos conceptuales que aporta es la comunicación. En esta área se comprende multimodalidad como una forma de lenguaje en la cual interactúa más de un canal (medium) de comunicación (Bezemer y Jewitt, 2012; Jewitt, 2006).

Se piensa entonces, que la comunicación humana es multimodal y que en la medida en que se complementan estos factores semióticos, el sentido o significado de una comunicación puede variar. Finalmente, en las ciencias ingenieriles, se le considera como medios o modos de representación mediados por tecnología (Martí, 2003), los cuales aumentan su nivel de potencia en las comunicaciones en función del aprendizaje a través de relaciones intersemióticas entre diferentes registros o recursos semióticos (O'Halloran, 2009a).

En algunos de estos constructos teóricos, se proponen metodologías de investigación de la multimodalidad basándose en tres suposiciones teóricas [4] (Jewitt, 2011) a saber: primero, se asume que la representación y la comunicación siempre se basan en la multiplicidad de modos, los cuales contribuyen al significado. Segundo, se asume que los recursos están socialmente conformados en el tiempo para convertirse en recursos de construcción de sentido, los cuales se articulan con los significados (sociales, individuales/afectivos) exigidos en los requerimientos de diferentes comunidades. Tercero, los miembros de una comunidad articulan los significados a través de la selección y configuración de modos, poniendo en primer plano la importancia de la interacción entre los modos.

Como puede verse en las suposiciones anteriormente señaladas, uno de los aspectos más interesantes a tener en cuenta para el análisis multimodal es que cuando se estudia este fenómeno en comunidad (de práctica / virtual) se pueden identificar con precisión canales, modos, recursos semióticos y características de la comunicación, que pueden llegar a ser muy significativas para hacer sentido dentro de los participantes y que son propios de esas conformaciones sociales en particular (O'Halloran, Podlasov y Tan, 2013); estos son elegidos y

configurados por los mismos participantes en búsqueda de aumentar la eficiencia en la comunicación.

En comunidades relacionadas con el aprendizaje, puede verse una clara evidencia del uso de tecnologías para hacer sentido (Marshall y Toohey, 2010) y así aumentar su eficiencia, como internet, los reproductores de música, dispositivos móviles entre otra serie de artefactos o herramientas propias de la sociedad de la información (Caballero y Monroig, 2004; Castells, 1999).

De lo anterior, se puede considerar que podría disminuir la potencia del modo, pensar que todos los tipos de recursos semióticos, medios, canales, entre otros, operan igual para todos los perfiles de todas las comunidades. Así, sería incorrecto pensar que el mismo AVA será igual de útil para todos los participantes de todas las comunidades virtuales de aprendizaje. Con el propósito de comprender los elementos que hacen parte del análisis multimodal, a continuación, se explicarán los principales elementos que se tienen en cuenta al realizar un estudio de características multimodales y las formas como se establecen para la investigación.

Inicialmente está el Medio (medium), que en la tradición científica se asocia al medio con la noción de multimedia, ya que cumple en la perspectiva social-semiótica con la función de producir y distribuir una representación. De manera explícita, es definido por Kress y Van Leeuwen (2001) como la forma material que transporta el signo. Adicionalmente, se afirma que el medio material es tradicionalmente abandonado tanto en la lingüística como en la semiótica, sin embargo, este hace una importante contribución al significado. En ese sentido, se le puede comprender como el canal por el cual se desarrolla el proceso de comunicación, de ahí que se entiendan en forma genérica dos canales que se diferencian en su materialidad: el presencial físico y el presencial virtual. Así, una comunicación cara a cara entre dos sujetos podría estar en el primer medium y la comunicación con la intermediación de un dispositivo electrónico se encuentra en el segundo medium.

Vale la pena señalar que este último concepto tan frecuente en nuestra cotidianidad difiere de los modos de *e-learning* tradicionales e incluso de los de *b-learning*. Sin embargo, otras configuraciones de modalidad son posibles como la *presencialidad medida*. Esta se refiere específicamente a los procesos de formación sincrónicos o en vivo que requieren que tanto moderadores como aprendices estén, cognitivamente involucrados en la acción de enseñanza y aprendizaje.

El segundo grupo caracterizado del análisis multimodal son los modos (*modes*), la definición del término es una de las que más amplia discusión ha tenido en esta área. Una de las perspectivas afirma que es un conjunto de recursos en forma

social y cultural para hacer sentido (Kress, 2010; Kress y van Leeuwen, 2001). Otra de ellas, en lo social-semiótico afirma que es el resultado de la conformación cultural de los materiales (Bezemer y Jewitt, 2012). Independientemente de las perspectivas, se pueden observar dos aspectos: el primero, el objetivo de un modo es de manera específica, la comunicación y la representación para construir significado en el otro. Por lo anterior, se infiere que los modos pueden adoptar medios específicos, los cuales por selección, experiencia o necesidad del emisor pueden brindar una mayor efectividad en busca de este objetivo. Es así como, en una comunidad de aprendizaje, cuando un sujeto elige un modo de transmitir un mensaje hay varias operaciones que este tiene en cuenta para su selección. Inicialmente, el emisor está situado en un contexto sociocultural que le permite identificar la habilidad de los sujetos (sus pares) dentro del manejo de ese modo; así mismo, identificar qué modos tradicionalmente cumplen de manera satisfactoria con este tipo de dinámica y con cuál en este individuo puede hacer más explícita su demostración o explicación.

Por otra parte, Anstey y Bull (2010) sostienen que la multimodalidad se manifiesta cuando al menos dos sistemas semióticos interactúan entre sí. En esta perspectiva, los autores describen los sistemas semióticos que pueden interactuar en un texto multimodal, es decir, en el producto final de una experiencia de aprendizaje. La propuesta organizada de modos se basa en los siguientes presentados por este trabajo:

*Modos Lingüísticos:* son aquellos en donde prima el lenguaje de comunicación nativa o adaptada de la comunidad a la cual pertenecen los sujetos. Contempla aspectos muy amplios como lo oral y escrito del lenguaje; sin embargo, puede agrupar también aspectos como el vocabulario, las reglas de sintaxis de la lengua como lo ortográfico o la gramática, e incluso en algunas comunidades el sentido o función de la expresión oral o escrita.

*Modos Visuales:* agrupan cualquier representación que deba ser procesada desde el canal visual (memoria sensible) y posteriormente almacenada (memoria de funcionamiento) (Mayer, 2001); reúne un gran repertorio de material didáctico que puede asociarse con medios análogos o digitales. Sin embargo, independientemente de la forma que asuma en el medio, puede asociarse a imágenes estáticas o en movimiento y a sus respectivas propiedades por ejemplo el color, el tamaño, la proporción, el contraste, la iluminación, entre muchas otras.

*Modos Auditivos:* son aquellos que agrupan representaciones que serán procesadas por el canal auditivo (memoria sensible) y posteriormente almacenadas (memoria de funcionamiento) (Mayer, 2001). Su repertorio incluye sonidos y efectos, música con o sin líricas; adicionalmente, está conformado por las

propiedades del sonido tales como tono, volumen o aspectos mucho más profundos relativos a la composición sonora, los cuales son de mayor densidad cognitiva tales como el ritmo, la expresión sonora, velocidad, entre otros.

*Modos Gestuales:* generalmente son faciales o corpóreos y los componen cualquier conjunto de movimientos que realice una persona, con el propósito de hacer significado en el otro. Se componen por movimientos faciales como el movimiento de ojos y cejas e incluso la mirada; también incluye el comportamiento corpóreo de un sujeto en el cual se puede observar desde el movimiento de la cabeza hasta el movimiento de extremidades. De este modo, algunos estudios ponen el foco en el significado de las acciones y gestos de manera separada para encontrar desde allí significados no lingüísticos.

*Modos Espaciales:* al igual que el caso anterior sólo pueden considerarse aquellos que son realizados por sujetos u objetos que se convierten en extensiones de él/ella. La única excepción es cuando el estudio se refiere a la espacialidad (entornos de trabajo, juego, estudio, entre otros) que ha sido organizada o planeada por el sujeto o un grupo de sujetos. Se concentra en aspectos de proximidad en las acciones, dirección del movimiento, disposición de los objetos, uso de objetos como extensión del cuerpo, repetición de patrones de movimiento, entre otras cosas. Su estudio puede llegar a unos altos grados de profundidad cuando desarrollan experiencias intersemióticas.

Una tercera categoría del análisis multimodal son recursos semióticos (*semiotic resources*) aludiendo a la forma que asume un recurso dentro de un modo. Al respecto, Van Leeuwen (2005) define el término de la siguiente manera:

Los recursos semióticos son las acciones, materiales y artefactos que utilizamos con fines comunicativos, ya sean producidos fisiológicamente –por ejemplo, con nuestro aparato vocal, los músculos que utilizamos para hacer las expresiones y gestos faciales- o tecnológicamente –por ejemplo, con la pluma y la tinta, o con software y hardware– junto con las formas en que estos recursos se pueden organizar. (p. 285)

Diferentes autores afirman (Jenkins, 2008; Kress, 2010) que los recursos semióticos cambian constantemente, ya que todo lo tecnológico está en permanente cambio y, al hacerlo, permea a las dimensiones del ser humano desde su comunicación y entretenimiento hasta las funciones o labores de enseñanza que puedan llegar a tomar.

Teniendo en cuenta lo anterior, se debe decir que la parte tecnológica exige de los miembros de la comunidad una lógica que propicie que los integrantes puedan desarrollar las actividades que los convoca, sin exigir de ellos un nuevo

aprendizaje a menos que este se convierta como parte integral de la práctica. En este sentido, usualmente las comunidades pueden adoptar los recursos semióticos que les resulten más comunes para todos los participantes, tratando de evitar así distancias por el nivel de alfabetización o como es mencionado por Prenski (2001) en relación con las TIC, distancias en adaptabilidad con la tecnología.

Vale la pena señalar que, en las comunidades virtuales hoy día, es muy frecuente que los usuarios no necesariamente reproduzcan todas las veces que se requiera un recurso semiótico, cualquiera que este sea. En muchas ocasiones, en la alfabetización (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2011) mencionada anteriormente, se encuentra la capacidad de buscar información y recursos semióticos diversos que no precisamente han sido desarrollados por los miembros de la comunidad. La pertinencia del contenido, la calidad de la explicación, la expresividad de los recursos o directamente la simplicidad en la información, hacen tomar la decisión a los participantes en optar por contenido y, más específicamente, recursos semióticos producidos por otra comunidad en la cual se comparten problemas similares, aunque estos no sean exactamente iguales.

El *affordance modal* (*modal affordance*) se presenta como la cuarta categoría del análisis multimodal. Existen diferentes formas de expresar una misma idea; por lo que en relación con el *affordance* existen diversas perspectivas teóricas que pueden dar cuenta de su significado. Inicialmente el término aparece por James J. Gibson (1979) desde la psicología, quien define el *affordance* como todas las posibilidades de acción latentes en un entorno, donde los usos potenciales del objeto se derivan de sus propiedades perceptibles y siempre en relación con las necesidades e intereses de los actores. Desde el diseño, Donald Norman (1990) elabora estas mismas ideas en función de la experiencia del objeto diseñado, afirmando que no es solo la función o aspectos materiales del objeto, sino la función social del mismo. Como puede verse en la comprensión de ambos planteamientos, existe un elemento común que asume el *affordance* con un contenido que va desde lo perceptible del objeto: su parte física (sensaciones acústicas, ópticas, hápticas, entre otras) hasta la función social del material en el objeto, es decir, la forma perceptible del recurso asume *un tono de expresión* que hace que se reciba de una forma específica el resultado diseñado.

En la perspectiva social-semiótica, Kress (2010) lo define explícitamente como el significado potencial de un modo; y elaborando una propuesta más profunda, Van Leeuwen (2005) sostiene que es la conformación por la que un modo es usado, la cual ha sido repetidamente significada y realizada en las convenciones sociales que informan de este hecho. En esta última perspectiva, los modos que se integran podrían conformarse entre sí construyendo significados más complejos,

los cuales se alimentan de una materialidad expresiva que hace que se conviertan en más o menos significativos para los miembros de una comunidad. Esto conecta con una relación emocional al proceso comunicativo multimodal, haciendo que las expresiones por sí mismas aporten no solo a ese saber o esa instrucción, sino a la expresividad necesaria para ayudar en la construcción de sentido en los individuos por acción de la conexión de las ideas, en el proceso cognitivo para la información transmitida.

Finalmente, una quinta categoría relaciona los anteriores, convirtiéndose así en una forma integrada de relaciones intersemióticas (*intersemiotic relationships*), que consiste en una combinación de medios, modos, recursos y *affordances* y que resulta particularmente potente para la construcción de significado en un sujeto, en un contexto determinado (Lanham, 2001). De acuerdo con varios autores (O'Halloran, 2009; Yu Liu y O'Halloran, 2009), las comunicaciones (por cualquier medio) pueden tener grados diversos de persuasión. El nivel potencial que puede llegar a tener esta persuasión puede darse por una combinación adecuada de los medios, modos, recursos y *affordances*, haciendo que la comunicación y/o representación en ese contexto en particular pueda ser extremadamente potente.

Ejemplos de este tipo de relaciones intersemióticas en comunidad, pueden presentarse con orquestaciones de modos lingüísticos y gestuales (recursos y *affordances* variados) en asuntos políticos o religiosos, produciendo altos grados emocionales y generando acciones en los participantes. Otro caso, por un medio diferente, es la forma de comunicación que se ha desarrollado a través de signos, palabras cortas o los llamados emoticones en los sistemas de mensajería instantánea, los cuales integran formas lingüísticas codificadas y visuales que proporcionan un alto nivel de sentido a lo expresado por los sujetos.

Después de estas tres categorías de estudio podemos ver cómo la secuencia lógica que permite ubicar la intercreatividad con los antecedentes en este grupo de conceptos, se inicia comprendiendo que las comunidades en general y, particularmente, las de práctica son escenarios privilegiados para la interacción entre experiencia y competencia de los individuos, convirtiéndolas en comunidades de aprendizaje (Coll, et al., 2008). Como es claro, las comunidades se integran por sujetos que más allá de ser simplemente miembros, incorporan en esta interacción todas sus emociones, deseos, frustraciones y principalmente motivaciones que en la perspectiva de Martin-Díaz y Kempa (1991) conducen al aprendizaje.

Estas metodologías o procedimientos elegidos pueden darse en presencia física o presencia virtual, lo que propicia que los individuos realicen al menos dos tareas: primero, distribuyen y coordinan sus actividades conjuntamente acorde con sus

conocimientos, experiencias y habilidades previas, como también su motivación y disponibilidad; y segundo, asumen o diseñan métodos de interacción conjunta, es decir, definen basados en un consenso no explícito formas (multi)modales de interacción ideales entre ellos (Kress, 2010).

## **El acto diseñístico en la intercreatividad**

La definición de diseño a lo largo de la historia ha estado atada a actuaciones en las cuales los diversos autores la sitúan de acuerdo con la actividad propia del ejercicio y se acercan a ella en función de lo que se produce. Son múltiples las perspectivas asociadas a la definición, tales como la creación de objetos (Zimmermann, 2003), desarrollo de experiencias a través de los artefactos (Norman, 2005), otras formas de arte (Fontana, 2003) y, en general, toda una serie de actuaciones que hacen que sea posible brindarle muchos puntos de vista a la discusión. Como puede observarse en estas y otras miradas teóricas, se define al diseño como una propiedad de la otredad o desde el artefacto que se produce; es decir, como si ser gráfico, industrial, de vestuario u otros campos en los que se ejerce, fuera una propiedad de quien utiliza el artefacto o del artefacto mismo.

En la perspectiva de Cross (2006) la dinámica es diferente, por cuanto afirma que no hace falta tener una formación en diseño para ser diseñador, más concretamente, “diseñar” es una habilidad de todas las personas, la cual es abordada por unos sujetos de manera más profunda que otros (p. 20). Así mismo, el autor desarrolló una historia de las metodologías del diseño desde el año 1967 al año 1982, que le permitió identificar con una mirada periférica las etapas que históricamente han tenido el proceso de diseñar (prescripción, descripción, observación y revisión) bajo las diferentes influencias en el campo del diseño, acá preferiré adoptar una distinción entre diseñar, que en la perspectiva de Simon (2006) diseña todo aquel que concibe un curso de acción que a partir de una situación dada alcance un desenlace ideal (p. 133) y actuar diseñísticamente como una habilidad humana que se relaciona con lo que autores explican como una forma de pensamiento, la cognición del diseño (Cross, 1995, 2006).

Se discute entonces desde el planteamiento de Cross (1995) si el diseño para la cognición, que se caracteriza por identificar desde el principio y de manera imprecisa un problema de diseño (Visser, 2006) o mal estructurados (Law y Huang, 2020), en su proceso evolutivo con la solución va representándose de nuevas maneras. Desde un momento inicial, es decir, un bosquejo hasta una representación elaborada o final, un resultado. Y que a través de esos procesos de representación sucesivos se va reestructurando el problema como una forma de co-evolución, que permite identificar diferentes dimensiones del problema

brindándole soluciones. Se trata entonces, de una forma diseñística de abordar los problemas.

Por tanto, se destaca en este proceso la relación con la experiencia en el campo simbólico. En este sentido, acorde con el análisis de Cross (2006, pp. 74-75), el acto diseñístico se vale de tres elementos para producir experiencias creativas: i) abordar el problema a través de un sistema completo y no de un criterio cerrado, ii) encuadrar el problema de una manera distintiva y a veces personal, y iii) diseñar desde los principios. Estos elementos definen así las formas como diseñadores veteranos basados en experiencias propias que afrontan problemáticas, tratando de reflejar en ellas características de problemas abordados antes; de esta manera, logran identificar con rapidez propuestas que pueden resolver progresivamente el problema.

Se podrá diferenciar lo anterior del diseñador que únicamente ha tenido preparación académica, ya que por falta de experiencias del mundo real o de experiencias en el campo simbólico, se le dificulta conectar las relaciones entre las situaciones que se exponen en los problemas, identificando de manera primaria los criterios cerrados de la situación, los cuales generalmente no brindan suficiente información a modo de requerimiento. Como se mencionó anteriormente, las relaciones con el problema no son sólo con la temática que lo aborda, sino que es alimentado por el tiempo, la evolución del ámbito y el tipo de comunidad a quien se le brinda la información.

Lo anterior lleva a pensar que en mayor o menor proporción todas las personas ejercen actos diseñísticos en sus propios campos simbólicos. Es posible reconocer, a través de esta denominación, a aquellas personas que en la actividad de su campo se caracterizan por: i) la capacidad de delimitar, definir y formular problemas, ii) la capacidad de generar soluciones, y iii) la capacidad de gestionar una estrategia para el proceso (Cross, 2001). Lo anterior, es una habilidad de cualquier “diseñador” en cualquier campo, lo que convierte este proceso no en un método para diseñar, sino en un acto *per se*.

Como lo señala Visser (2006), el diseñador puede constituirse en un constructor de representaciones (Bakri y Mulyati, 2018). En su perspectiva, afirma que a nivel cognitivo la actividad de especificar una construcción es el acto mediante el cual se realiza cíclicamente la generación, la transformación y la evaluación de representaciones (Chen et al., 2020); estas llegan a ser tan precisas, concretas y detalladas que otro individuo es capaz de elaborarlas. Por tanto, cuando se formula un proceso de diseño, es decir, aquel que se pretende solucionar con una estrategia diseñística, se está procediendo a especificar una serie de pasos mediante los cuales un sujeto (el que formula u otro) sea lo suficientemente capaz de llevarlo a buen término.

Este trabajo entonces proyectó que una vez se cuenta con unas condiciones mínimas (*dimanare*), tratadas en el numeral anterior, en la secuencia lógica puede presentarse un acto diseñístico en los sujetos. Lo que significa que estos intentan construir significados sobre el campo que los convoca con sus pares, produciendo múltiples niveles de representación que surgen de las posibilidades multimodales con las que cuentan en su entorno. De esta forma, los sujetos están (pro)moviendo (*promovere*) la intercreatividad, toda vez que están realizando acciones que cambian el estado de los problemas de su campo a través de actos diseñísticos.

## El ejercicio de la intercreatividad

Desde la aparición de la idea de intercreatividad (Berners-Lee, 2000), diferentes áreas y campos del conocimiento han realizado propuestas que apuntan a darle sentido a este concepto dentro de sus propios ámbitos (Restrepo-Quevedo, 2014). No obstante, contrario a lo que se podría creer, carece desde sus principios de un soporte teórico sólido, ya que como fue expresado por *Sir* Tim Berners-Lee, se trata de un ideal de futuro o una expectativa. Gracias al renombrado prestigio del autor, por tratarse del principal creador de la Web, ha ubicado el concepto en una esfera científica que brindó herramientas y posibilidades de conectar ideas en diversos campos conceptuales, en los cuales la afirmación a esta expectativa puede ser explicada o hecha realidad.

El origen de la palabra se basa en dos dimensiones diferentes: la primera, la interacción y la segunda, la creatividad. Ambos conceptos pertenecen a tradiciones de estudio muy amplias y profundas. En el primer caso desde la Sociología (Lindsey y Caldera, 2006), la Psicología (Evolutiva) (Coll et al., 2011a; Coll, Onrubia, et al., 2008) y la Filosofía (Proust, 2012), como también en otras ciencias tales como la Física (Hao, 2015), la Fisiología (Kohrs, Angenstein y Brechmann, 2016) o la Ciencias Ingenieriles y (Schmukat et al., 2016).

Desde sus explicaciones más antiguas como lo refiere Kwastek (2008, p. 16) la interacción es definida como la relación entre dos o más cosas o sistemas de cambio relativamente independientes que adelantan, impiden, restringen o de otra manera se afectan unos con otros. Posteriormente, el concepto fue adoptado por la psicología social para caracterizar los procesos propios de las relaciones interpersonales; este campo fue explicado fisiológicamente y se estudiaba a través de la estadística. Finalmente, desde la psicología social surge el interaccionismo simbólico, afirmando que la interacción social es principalmente un proceso comunicativo en el que las personas comparten experiencia, más que un simple juego de ida y vuelta de la estimulación y la respuesta, concepto recientemente estudiado y debatido (Cowley y Steffensen, 2015).

A principios de los años 60 surge un interés por asociar la interacción humana con las máquinas (Kwastek, 2008) en lo que se ha denominado comunicación hombre máquina (HCI, Human-Computer Interaction). Se realizaron avances que correspondían a los procesos de interacción con la máquina intentando desarrollar una simbiosis (Licklider, 1960) entre los seres humanos y los computadores, de los cuales uno de los primeros hallazgos fue el ratón apuntador. De esta manera, se establecen posiblemente los dos dominios de la interactividad que más se han estudiado, es decir, la relación entre los sujetos (con intermediación o sin intermediación tecnológica) y las relaciones entre humanos y computadoras (HCI). Como puede observarse, es alta la influencia del término en muchas áreas del saber y se podría afirmar incluso que hoy en día es uno de los conceptos que más se debate en los ámbitos académicos independientemente de su interés, construyendo así sentido del concepto en el campo simbólico desde el cual se debate.

En este sentido, existen autores que sostienen que la diferencia entre el término interactividad e interacción, está justamente en que la primera, se refiere a las relaciones entre sistemas tecnológicos y, la segunda, a relaciones interpersonales (Moreno-Sánchez, 2015, p. 90). Este punto de vista tiene otra mirada desde el arte, donde la discusión se amplía afirmando que una de las grandes diferencias entre el arte tradicional y el arte digital (media art), es la interactividad, la cual no es simplemente una cualidad inherente de los medios digitales sino que se basa en una premisa ético-estética que se relaciona con romper la barrera entre el espectador y la obra de arte, mientras el arte se incorpora a la vida, la afirmación reposa en tradiciones artísticas radicales tales como el Dadá y el Surrealismo.

No obstante, en la concepción social relacionada con el arte para la idea de interacción, esta propiamente se caracteriza por la mirada a la obra de arte en la cual se aprecia el resultado; es decir, un ser pasivo y distante (Bishop, 2010) tratando de evocar los sentimientos o expresiones que el autor intentó plasmar; un aspecto diferente en el arte performativo, que empieza a surgir desde los años 60 y que toma fuerza en los años 80 y 90 con la aparición de tecnologías digitales para el arte; estas han permitido que el autor y el espectador o la obra y el espectador, a través de la interacción, se relacionen en nuevas modalidades de arte, a la cual algunos críticos (Casacuberta, 2003) la han denominado creación colectiva, por cuanto se hace entre más de uno en procesos de interacción. Otros más críticos la han denominado la muerte del autor (Barthes, 1987). Acá preferimos la concepción de interactividad de Szuprowicz (1995) en la que se proponen tres modelos posibles: la social, entre individuos; la textual, con el texto (acá adoptaremos mejor el concepto de interactividad cognitiva que se da en la mente del individuo a través del proceso multimodal) y la técnica que se involucra con el dispositivo.

La segunda dimensión de la intercreatividad es la creatividad, que ha sido estudiada desde la denominada Psicología Positiva (Csíkszentmihályi, 2012), el Pensamiento Complejo (Morin, 1994) o a través de la Teoría Triádica y su asociación con la Inteligencia (Sternberg, 2006), entre muchas otras tradiciones y teorías.

Las concepciones de la creatividad en el contexto social son diversas y expresan de una manera muy directa una asociación con las habilidades de los sujetos para abordar una situación en particular. Se pueden señalar algunas de ellas como la *recursividad*, comprendida como la destreza para utilizar un concepto o un artefacto que fue concebido para una función en particular en un área diferente. La *adaptabilidad*, entendida como la habilidad de un sujeto para tomar lo positivo de una situación o tolerar el cambio, que posiblemente sea negativo, aunque no necesariamente, para su propio beneficio o el de otros. El *ingenio*, comprendido como la destreza de proponer soluciones inesperadas a problemas cotidianos de los sujetos, las cuales no son valoradas por un ámbito; en ocasiones tales soluciones pueden ser fruto del azar. Finalmente, la *ocurrencia* que, aunque puede tener múltiples interpretaciones, la más general podría ser la destreza de un sujeto para complementar de manera inmediata un aporte de otro; este complemento generalmente es expresado a través de un recurso semiótico lingüístico por lo que es valorado únicamente por la persona que propuso el aporte inicial.

Desde el diseño o el arte, la creatividad puede tener diversas concepciones, las cuales pueden recorrer desde mitos o costumbres hasta procesos y metodologías. Algunas de estas son las famosas musas griegas potenciadoras de la inspiración artística. En la concepción social de las profesiones, se piensa que los diseñadores o artistas independiente de su concentración, son individuos que están fortalecidos por ser altamente creativos, desconociendo en algunos casos la creatividad como una habilidad humana; es decir, se asocia el ser diseñador o artista con la creatividad, lo cual desde lo social podría significar que son sujetos ocurrentes, como se explicó en líneas anteriores; sin embargo, en el plano psicológico o cognitivo se le está asociando con la capacidad de (inter)mediar entre los problemas de la sociedad y las soluciones que ella demanda en un plano concreto de la innovación.

De los dos anteriores e importantes conceptos emerge el concepto de intercreatividad como tal, el cual no ha sido estudiado, ni ha sido modelizado integralmente, antes de este estudio, y carece, lo que impide una comprensión del fenómeno como tal. En la literatura científica, fue posible verificar que existen algunas aproximaciones, unas desde la Comunicación (Pardo, 2005), la Sociología (Meikle, 2010) y otras recientes en la Educación (Mostmans, Vleugels y Bannier, 2012; Osuna y Camarero, 2016; Ulaş Dağlı et al., 2013). Sin embargo, en ningún caso de los anteriores se propone un modelo o metodología de estudio para indagar o analizar la intercreatividad, como tampoco se propone una epistemología para el término.

De estas ideas, se considera muy importante exponer una comprensión para el concepto intercreatividad, la cual adicionalmente provea un modelo que propicie su estudio desde una perspectiva diseñística (u otros campos) en las ciencias cognitivas. Este modelo se alinea con la secuencia lógica que se propone a modo de hipótesis en la cual una vez se cuente con unas condiciones mínimas (*dimanaré*), y se ha implementado por parte de los participantes de la comunidad de práctica un acto diseñístico (*promovere*), se ejercerá una dimensión caracterizada con la interacción (participación, tarea y significados) y la creatividad (campo, ámbito y aportes) que producirá en los sujetos acciones que les permiten implicarse en los problemas de su comunidad, para lo cual se basarán en su experiencia y conocimiento sobre el tema que los convoca, es decir, se pondrá en ejercicio (*actionis*) la intercreatividad.

A modo integrador y después del recorrido de los anteriores numerales en los que se revisaron las dimensiones que hicieron parte del presente estudio, hay elementos que se pueden empezar a definir y que se constituyen en ejes centrales de la investigación sobre la cual se está informando:

1. *La Intercreatividad está en potencia (en los AVA)*. Desde los orígenes de la educación mediada por TIC, se ha pensado en modelos que traten de sustituir de manera total o parcial los modelos de educación en la presencialidad. No obstante, los modelos como tal podrían tener baja influencia si se les separa de la realidad del mundo o si se toma distancia de la cultura propia de los miembros que constituyen la comunidad educativa. Este cuestionamiento, aunque se propone con el foco en los AVA, ha sido señalado también en relación con la educación presencial (Coll, 2004; Restrepo-Quevedo, 2013). En términos generales, se piensa en la educación mediada por tecnología como un riesgo a la modalidad presencial clásica por múltiples factores y, posiblemente, este hecho ha puesto en entredicho su efectividad, su rigor y hasta su calidad.

Desde que aparecieron múltiples plataformas, objetos de aprendizaje, MOOC, serious-games, entre otras TIC, para la mediación digital de la educación, que son ampliamente relacionadas por distintos autores (Coll y Moreneo, 2008; Rodríguez Illera, 2013), existe una tendencia, posiblemente propia de lo que se denomina (contra)cultura digital (Pardo, 2014), a desplazar la función de educar y aprender directamente al aprendiz. En lo anterior, es el estudiante quien debe gestionar no sólo su proceso de aprendizaje, sino también su proceso de enseñanza. Es claro que publicar contenidos en una plataforma digital cualquiera que ella sea, no sustituye a un profesor, incluso si este contenido es un video pregrabado, una conferencia o un hangout en el cual el estudiante puede ver al profesor en el dispositivo, pero no puede tener ninguna interacción social con él.

Este modelo, propio de muchas plataformas educativas, ha generado hábitos de estudio en los aprendices que se suman con las competencias tecnológicas en lo denominado alfabetidades mediales e informacionales (UNESCO, 2011) que por acción de la misma cultura digital son adquiridas.

2. *La intercreatividad se ejerce en y por los individuos, no por las plataformas.* Como se pudo revisar en numerales anteriores, varios autores tratan de dar forma al término intercreatividad desde un conjunto de características propio de la inteligencia colectiva, las organizaciones sociales mediadas por tecnología, el concepto de prosumir, las redes sociales, entre otros. No obstante, desde la perspectiva de esta investigación, y a manera de hipótesis, lo que se puede denominar el modelo intercreativo *inicia en la mente de más de un individuo a través de una distribución de la cognición y de la influencia educativa.* Estos modelos interactivos potenciados por un problema del campo mueven a los sujetos por acción de la identidad entre ellos a organizarse y distribuirse las funciones relacionadas con la práctica que los convoca (comunidades de práctica), las cuales desde las motivaciones al aprendizaje (perfiles motivacionales) de cada uno de sus integrantes, terminan por definir formas modales (multimodalidad) con las cuales se relacionarán.

Hasta este punto, vale la pena señalar que este escenario no necesariamente está incluido en la escuela o universidad, ni tampoco inmerso en las TIC. Por lo anterior, se podría afirmar que las conformaciones sociales de este tipo pueden tener características y aportes relacionados con el bagaje cultural, ideales, perspectivas políticas y religiosas, y cualquier otro tipo de visión de mundo de los individuos, lo que deriva en que los temas tratados en su interior no necesariamente realizan aportes constructivos que propendan por el bienestar de una comunidad o de una sociedad.

Hecha la observación anterior, se puede identificar que el problema que potencia estas tres dimensiones, empieza a ser debatido en la presencialidad o la virtualidad por los participantes, en busca de gestionar una solución y posiblemente una estrategia para llevarla a cabo (diseño), la cual, a través de la participación, gestión y significado (interactividad) entre sus miembros se constituye en una forma novedosa que da respuesta a las necesidades del campo, y que es validada por la comunidad (creatividad), es decir, por el ámbito.

3. *La caracterización del escenario para la intercreatividad.* Como se comprende, para el estudio de la intercreatividad se requiere recrear una situación en la que puedan presentarse a modo empírico los hechos anteriormente señalados. En este sentido, se consideran preferibles los siguientes aspectos para promover la intercreatividad:

- a. Debe existir una comunidad definida, preferiblemente conformada espontáneamente, aunque sus miembros gocen de diferentes niveles de formación o experiencia en el campo que los convoca.
- b. Dentro de las actividades de la comunidad surgirán problemas propios del campo que pueden tener diferentes niveles de dificultad; por tanto, se requiere de diferentes niveles de conocimiento o experiencia.
- c. Los miembros de la comunidad, por acción de su compromiso mutuo, desarrollan entre sí actos diseñísticos, gestionando soluciones en función de un problema dado, que les permiten materializar de distintas formas procedimientos o tareas a implementar para elaborar la solución.
- d. Los hallazgos a través de la acción coordinada multimodal entre los miembros que se transmiten las novedades del campo, son valorados colectivamente construyendo sentido para la comunidad.
- e. Si el modelo de intercambio inicia en la mente de un sujeto que hace parte de la comunidad se puede hablar de Ambientes Intercreativos.

## **Metodología**

El diseño metodológico de la presente investigación contempla actividades específicas que tienen como objetivo central la obtención de datos que se relacionan con las dimensiones del estudio tratadas en las dimensiones antes expuestas. Como puede observarse en la Tabla 1, son seis momentos específicos que hacen parte de la investigación, los cuales se distribuyen en tres escenarios de evolución de la comunidad. En estos, existen actividades exclusivas para la investigadora en la obtención de datos y otros para la comunidad, que se relacionan con el actuar entre los miembros.

**Tabla 1.** Seis momentos de la investigación.

Diseño metodológico para la obtención y análisis de datos			
	Dinamare (c1)	Promovere(C2)	Actionis (C3)
Observación y obtención Observación y análisis de de datos (F1)	Observación y análisis de los sujetos (C1F1)	Observación y análisis del proceso de interac- ción (C2F1)	Observación y análisis al proceso de afinamiento (C3F1)
Acciones y estrategias Conceptualización del diseñísticas (F2)	Conceptualización del diseño (formulación del macro-problema) C1F2	Afinamiento del acto diseñístico y modos Generación de micro soluciones (C2F2)	Socialización y Conclusión del proceso (estrategias del proceso) (C3F2)

Elaboración propia.

El diseño se desarrolló en una construcción de seis momentos específicos clasificados en la Tabla 1 con los códigos C1F1 a C3F2, estos corresponden a un periodo de tiempo en el cual se desarrolla una acción de la investigación por parte del investigador o una acción diseñística por parte de un miembro de la comunidad. Escenario de evolución, C1 al C3, es un conjunto de características sociales, culturales y cognitivas, distribuidas entre los miembros de la comunidad que posibilitan identificar los niveles de transformación sociocognitiva en los sujetos. Finalmente, las acciones, F1 y F2, son agrupaciones de momentos cuyo criterio de organización es el sujeto que las desarrolla.

De acuerdo con el diseño metodológico planeado, durante los tres momentos del estudio se implementaron diferentes instrumentos para la obtención de datos, situando su aplicación en las dimensiones del estudio propuesto, y esperando que se manifiesten, entre otras situaciones: distribuciones de la acción conjunta, exposición multimodal con otros sujetos sea en presencia física o virtual, definición de macro y micro problemas propios del campo e intercambios propios de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA). Para estos últimos, serán los mismos participantes quienes intervendrán en múltiples dimensiones del accionar como son: exponer, debatir, proponer, socializar, aportar y aprender. Este escenario de aplicación permitió recrear un escenario ideal en el cual sea posible identificar los tres momentos centrales que se proponen como potenciadores de la intercreatividad: el *dinamare*, el *promovere* y el *actionis*. De ahí que se considere importante informar sobre la composición de la comunidad en donde se desarrolló el estudio.

Para la investigación se desarrollaron dos escenarios particulares: el primero, con un grupo de conformación espontánea y basado en el interés de los miembros, el cual fue organizado por una entidad distrital del gobierno de la ciudad de Bogotá, Colombia conformado por 26 personas entre los 21 y 55 años. Un segundo grupo

de estudiantes y profesores de una universidad privada de la ciudad de Bogotá, estudiantes (7) de 21 a 23 años y profesores (3) entre 41 y 45 años cuyo interés fue profundizar en las prácticas relativas al desarrollo con un tipo de tecnología enfocada en la producción de sitios web.

Con el propósito de codificar los datos recogidos durante las etapas de la investigación y de manera que fuera posible identificar colecciones o agrupaciones de eventos que se relacionaran entre sí en estas etapas, se desarrolló un *protocolo de codificación* para la intercreatividad. Este protocolo se compone de tres componentes básicos por cada uno de los momentos de evolución sociocognitiva: inicialmente, una breve reseña de objetivos por dimensión, en la cual se busca que cualquier individuo pueda realizar este procedimiento con instrucciones básicas y conociendo de antemano el contexto general del marco de referencia en lo teórico de la dimensión. Posteriormente, se brinda al lector los códigos relacionados con las dimensiones, sub-dimensiones, categorías, subcategorías y acciones a observar en los diferentes momentos. Cada una de ellas debe ser explicada con la intención de que la persona que quiera emprender el propósito de codificación tenga la capacidad de desarrollar su propio juicio valorativo, siempre y cuando se enmarque en lo explicado y señalado en este documento. Finalmente, a modo de ejemplificar los procedimientos de codificación se plantea una colección de escenarios en los cuales sea posible identificar lo señalado por el código, es decir, propone ejemplos concretos basados en los grupos de datos recogidos.

La labor de codificación fue desarrollada por la investigadora a través de un software de codificación y análisis cualitativo; sin embargo, se realizó una selección por cada uno de los momentos de evolución sociocognitiva de grupos de datos recogidos. Por la riqueza y amplitud de datos se procuró abordarlos a través de dimensiones; esta reunión se extendió por tres días en los cuales de 1325 códigos utilizados basados en el protocolo de codificación en las seis dimensiones del estudio se encontró una coincidencia del 64.15% (850 códigos), hubo un debate aclaratorio por los codificadores en el 23.39% (310 códigos) y se debieron definir conciliatoriamente el 12.45% (165 códigos) de los códigos utilizados en los cuales no existió ninguna coincidencia entre los códigos señalados por los codificadores.

## **Análisis y discusión de datos en el estudio de la intercreatividad**

Como se ha planteado, el ejercicio de la intercreatividad se desarrolló en comunidad los datos que se alcanzaron para el presente estudio fueron obtenidos a través de los instrumentos y momentos señalados en los numerales anteriores y en la lógica de los objetivos que persiguió esta investigación. Si se parte del

hecho de que una organización social como lo es una comunidad de práctica se diferencia de otras por sus integrantes, se estaría afirmando que las experiencias, competencias y habilidades de los participantes de una organización de este estilo no solo contribuyen en la práctica que los convoca, sino que ponen a disposición de sus integrantes estas características propiciando una diferenciación con la evolución, métodos, procesos y conocimiento de otras comunidades que traten su misma temática.

En el análisis del –dimanare– se puso el foco en la relación que tienen las acciones de las dimensiones: comunidades de práctica, perfiles motivacionales y multimodalidad entre ellas, construyendo el escenario ideal para propiciar la intercreatividad y en su relación con el fenómeno en ejercicio. En el análisis del –promovere– el énfasis se orientó a identificar cómo se experimenta y ejerce el acto diseñístico comprendiéndolo desde sus tres componentes básicos: definición del problema, gestión de soluciones y estrategias del proceso.

Adicionalmente, se revisaron y evaluaron las formas cómo a través de este se conduce el ejercicio de la intercreatividad. Finalmente, se abordó el último momento –el actionis– en el cual la interactividad entre los sujetos y la creatividad en los mismos se relaciona, propiciando una influencia sobre los procesos, metodologías y aprendizajes obtenidos por los participantes, definiendo de esta forma un cambio, no solo en la mente del sujeto que utiliza los ambientes virtuales de aprendizaje y en general las TIC para contribuir con su proceso de entrenamiento o formación y el de su comunidad, sino en la forma como evoluciona la organización socio-cognitivamente; es decir, cómo las prácticas propias de la comunidad cambian de estado producto del accionar coordinado en la presencia física y virtual, produciendo aprendizajes para los participantes.

El análisis se hizo a través de las correlaciones de las acciones que se vinculaban con las dimensiones, categorías y subcategorías del estudio, y a través de hermenéutica interpretativa aplicada al coeficiente-c que indica la fuerza de la relación entre dos códigos similares a un coeficiente de correlación, esto se desarrolla a través del software Atlas TI. Se sostiene que dicho coeficiente debe tener en cuenta que el cálculo para este modelo de análisis debe contemplar un volumen de datos altos como en efecto sucede en la presente investigación. Estos son leídos con tendencia hacia 0 cuando es baja la correlación y con tendencia hacia 1 a una correlación del 100%, es decir, en la totalidad de los casos y es calculado siguiendo a Friese (2013):

$$c: = n12/(n1 + n2) - n12$$

De acuerdo con la autora el software realiza un análisis del comportamiento de co-ocurrencia informando al investigador cuando se presentan solapamientos de la correlación por la acción de códigos que fueron reutilizados en función de más de una acción, categorías o dimensiones para una misma unidad de análisis.

Como puede verse en la Tabla 2 la relación entre la interactividad y la creatividad es potente en el escenario en el que se desarrolló este estudio; no obstante, se pueden realizar algunas observaciones a través de los datos presentados en la que es posible entrar en detalle de las categorías y acciones que componen la dimensión de la interactividad. Es importante informar que la conformación utilizada para este análisis es adaptada del modelo propuesto por el Departamento de Psicología Evolutiva y el Grupo de Investigación GRINTIE de la Universidad de Barcelona (Coll, Bustos y Engel, 2011b; Coll et al., 2013).

Inicialmente, la participación social tiene un comportamiento con coeficientes de correlación bajos y que se dan en mayor potencia cuando se relacionan con el proceso de validación de los aportes del campo, es decir en el ámbito. Estos destacan particularmente cuando son comparados con la formulación o recordatorio de normas de participación. Esta baja interacción relacionada con la participación social se explica, como se señaló en el anterior numeral, con la espontaneidad de los participantes para proponer sus puntos de vista. En un ámbito no formal de aprendizaje, no existen presiones sociales que limiten la capacidad expresiva de los sujetos; de ahí que no existan normas o protocolos establecidos de comunicación entre lo sujetos para transmitirse información entre ellos.

**Tabla 2.** Relación entre interactividad e intercreatividad.

Escenarios de dimensiones del estudio						
Escenario	Comunidades de práctica	Perfiles motivacionales	Multi-Modalidad	Diseño	Interactividad	Creatividad
Dimanare	Compromiso mutuo	Perfil conciencizado	Mediums			
	Empresas conjuntas	Perfil curiosos	Modos			
	Repertorios compartidos	Perfil buscador	Recursos semióticos			
		Perfil sociable	Affordances modales			
			Relaciones intersemióticas			

Escenarios de dimensiones del estudio						
Promovere				Formulación de problemas		
				Generación de soluciones		
				Estrategias de proceso		
Actionis					Participación social	El campo
					Tarea Académica	El ámbito
					Gestión de significados	Persona individual

Elaboración propia.

En la segunda categoría se puede observar cómo el desarrollo de la tarea académica tiene un alto coeficiente de correlación el cual está distribuido en las tres acciones. Se verificó cómo dentro de las acciones sobresale la formulación o recordatorio sobre las características o exigencias de la tarea, su abordaje, su producto o resultado, la cual, en los elementos que hacen parte del proceso creativo obtiene coeficiente de correlación entre 0.65 y 0.69. Esto puede responder a que los participantes en la comunidad de práctica que realizan aportes al campo, discuten alternativas antes de ponerlas en funcionamiento. Usualmente existe también alguna relación con la forma como se aborda el problema.

Finalmente, en relación con la gestión de significados, la acción vinculada con la aportación a iniciativa de significados propios o presentados como propios, es la que se identificó con una mayor potencia, ya que se observa en ella coeficientes de correlación entre el 0.61 y el 0.66 a lo largo los momentos del proceso creativo. Se comprende esta relación teniendo en cuenta que, si bien el crédito en el éxito o fracaso por el proceso creativo es distribuido entre los diferentes participantes, uno de los sujetos miembros del subcampo es quien realiza la participación creativa; no obstante, el ámbito entendido como la comunidad que valida su creación también obtiene un coeficiente de correlación de 0.66 (tabla 3).

**Tabla 3.** Coeficiente de correlación.

Relación de coeficientes de correlación por categorías y acciones del dinamare en función de interactividad y creatividad		
	Interactividad	Creatividad
Comunidades de práctica	2,46	1,51
Empresa conjunta - ec	0,7	0,57
Compromiso mutuo - mu	0,62	0,48
Repertorios compartidos - rc	1,48	1,15
Perfiles motivacionales	1,08	0,66
Estilo concienzudos - co	0,15	0,13
Estilo curioso - cu	0,23	0,16
Estilo buscador éxito - be	0,2	0,14
Estilo sociable - So	0,62	0,46
Multimodalidad	1,83	0,94
Ciencias cognitivas - MmCc	2,17	1,03
Ciencias ingenieriles - MmCi	1,13	0,84
Recursos semióticos - se	1,77	0,89
Modos - mo	1,89	0,95
Affordances modales - af	2,1	1,01
Relaciones intersemióticas - is	1,89	0,96

Elaboración propia.

## Apuntes conclusivos

El fenómeno de la intercreatividad es amplio en dimensiones y en situaciones para estudiar y analizar. En una postura propia desde la investigación, ofrece espacios de indagación extensos en los que se espera que este primer estudio inicie un espacio o línea de investigación en el que sea posible profundizar en aspectos relacionados con el aprendizaje colaborativo apoyado por ordenador (CSCL, por sus siglas en inglés). La variedad de dimensiones del presente estudio ofrece oportunidades de profundización en diferentes campos conceptuales, aunque estos no están relacionados necesariamente con el campo del diseño.

El presente estudio tuvo diferentes giros desde el momento en el que se propuso hasta el momento de su finalización, los cuales nutrieron las respuestas a los planteamientos formulados, como también a los objetivos que marcaron el rumbo de este. La experiencia investigativa tuvo sensibles cambios desde su formulación, ya que a lo largo de las etapas se pudo evidenciar el potencial investigativo de estos hallazgos. Las metodologías de investigación, la creación del protocolo de codificación y análisis en las dimensiones de la intercreatividad, el enfoque metodológico de corte fenomenográfico, la creación de una primera metodología

para comprensión de la intercreatividad, enmarcan la novedad en el campo del diseño de algunos de los logros del presente trabajo.

Los resultados que se recogen en este proceso son altamente positivos; sin embargo, se considera que hay mucho camino por recorrer. Por tratarse la intercreatividad de un fenómeno que se ve fuertemente influenciado por dispositivos y herramientas TIC, así como también por los variantes campos y comunidades de experimentación en donde esta podría ser aprovechada, el proceso que inicia después de la presentación de este estudio es extenso y requerirá de una permanente actualización teórica y práctica por parte de los participantes en los espacios de investigación. No obstante, se espera que a través del aprovechamiento de este modelo de estudio se generen nuevas concepciones de herramientas para la educación en línea, modelos de clases virtuales, modelos de proyectos y ejercicios enfocados en el aprendizaje mediado por tecnologías virtuales, así como otras visiones comprensivas que enriquezcan la visión aquí propuesta del fenómeno de la intercreatividad.

A través de la evidencia empírica se pudo demostrar que la relación entre la interactividad y la creatividad tiene una correlación de 0.85, lo que se ha interpretado como que a través de la interacción en comunidad se gestiona, se valora y se ponen en uso sus propias propuestas creativas. Es importante señalar que en la perspectiva de esta investigación no se consideró como el único potencial del trabajo en comunidad el producto creativo; es decir, aquel que responde a la problemática a través de un proceso, un artefacto o un concepto como tal. Se consideró que hace parte importante del producto creativo, el proceso usado para llegar a él, por tanto, en el enfoque de este estudio se valora tanto el proceso creativo, como el producto de ese proceso.

El potencial creativo de los sujetos ha sido ampliamente estudiado por campos de mucha tradición, como la psicología y en general por la ciencia cognitiva, afirmando que este es aquel que utiliza el aprendizaje para la construcción de sentido. Este estudio permite complementar este punto de vista en función de la capacidad de negociación de los significados en una comunidad o en general en ámbitos colaborativos. Lo anterior implica una perspectiva psicosocial en la que la creatividad se da por un contacto con un campo y su relación con los problemas que allí se presentan.

Los objetivos principales se plantearon desde la comprensión entre la interactividad y la creatividad, pues no se cuenta a la fecha con un estudio que relacione de manera directa estas dos dimensiones desde una perspectiva diseñística. Se pudo constatar a lo largo de la investigación que los participantes no llegan arbitrariamente a una solución en el campo, sino que tienen un proceso

con una serie de pasos y con unas condiciones específicas que vehiculizan la solución. Este proceso es documentado por los miembros a través de formas modales que pueden ser reutilizadas, y así podrán ser capitalizadas en función de nuevos problemas del campo que pudieran presentarse. Se observó entonces que la inteligencia colectiva afirmada por Lévy (2004) se materializa en la acción conjunta de los sujetos que les permite remitirse a las soluciones alcanzadas o a segmentos de procesos para llegar a ellas, las cuales brindan formas de solución a sus propios problemas en el campo.

En relación con lo mencionado, las soluciones del campo para una comunidad se constituyen en uno de sus mayores valores. Al ser alcanzadas específicamente por un subgrupo dentro de la comunidad son segmentadas, y al hacer parte de una experiencia vivida por este subgrupo son inmateriales. Por lo anterior, se corre un alto riesgo de perderse en la segmentación o inmaterialidad y es allí donde las formas de mediar la trasmisión de conocimiento se constituyen en un eje central de la acción conjunta y como parte de la práctica misma para la comunidad. En comunidades de práctica se cuenta con la ventaja que sus participantes reconocen las formas mediales ideales de transmitir un mensaje con sentido a sus pares, lo cual potenciará significativamente la capacidad didáctica de la estrategia modal definida.

Es posible ver a través del estudio que así como los sujetos están distribuyendo su acción conjunta, sus experiencias, su cognición, su inteligencia, distribuyen su prestigio y reconocimiento a las ideas o a las nuevas distribuciones. Este punto de vista amplía la perspectiva de Csíkszentmihályi (2012) quien afirma que la persona individual es uno de los tres elementos que caracterizan los procesos creativos. A través de la presente investigación se pudo observar cómo los subgrupos generan aportes que van construyendo soluciones más potentes y las cuáles son validadas directamente por ellos mismos, lo que le otorga a la solución misma una gran pertinencia.

Se define, entonces, la intercreatividad como una estrategia para la construcción de conocimiento, la cual se define a través de la interacción continua de los miembros de una comunidad, quienes realizan sus participaciones novedosas mediando sus intereses y motivaciones en función de los proyectos y problemas del campo, los cuales son formulados y gestionados escaladamente propiciando la finalización de un proyecto. El acto diseñístico tiene una alta influencia en el proceso intercreativo. Existe una correlación de 76% al 92% al comparar en el promover las acciones diseñísticas con la intercreatividad. La orquestación de modos para hacer sentido hace parte de la práctica.

Igualmente, se evidenció con coeficientes de correlación que la multimodalidad se asocia con la intercreatividad en un índice de 1.83 lo que supone el uso de más de un registro semiótico para hacer sentido. Los perfiles motivacionales no son estables en el tiempo, pues son codependientes de la situación y el estado del problema. Aunque el perfil sociable se mantiene en el tiempo por la acción conjunta en comunidad, características de otros perfiles permiten evidenciar la coexistencia de otros perfiles en correlaciones con índices de 0.46 a 0.13 según el momento en el promoverse.

Sin duda, ante la suma de expresiones de carácter multimodal en una comunidad de aprendizaje mediadas por la virtualidad se debe entender que *la virtualidad de una comunidad inicia en la mente del sujeto* y se externaliza en el recurso didáctico para la construcción de sentido. A través de la interacción en comunidad se gestiona, se valora y se ponen en uso sus propias propuestas creativas. Lo anterior envuelve una idea más fenomenológica del diseño toda vez que se entiende que los actos diseñísticos se constituyen en una fuente estratégica para solucionar los problemas del campo por lo que se debe entender que *diseñar es vivir el problema*.

## Referencias

- Adar, L. (1969). *A Theoretical Framework for the Study of Motivation in Education*. Jerusalem: Hebrew University.
- Anstey, M., Bull, G. (2010). Helping teachers to explore multimodal texts. *Curriculum & Leadership Journal*, 8(16). <http://goo.gl/Na2JR>
- Bakri, F., Mulyati, D. (2018). Design of multiple representations e-learning resources based on a contextual approach for the basic physics course. *Journal of Physics: Conference Series*, 1013(1), 2-9. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1013/1/012037>
- Bates, T. (2006). Promesas y mitos del aprendizaje virtual en la educación post-secundaria. In M. Castells (Ed.). *La Sociedad Red: Una Visión Global* (pp. 335-359). Alianza Editorial.
- Berners-Lee, T. (2000). *Tejiendo la Red: El Inventor del World Wide Web nos Descubre su Origen*. Madrid: Siglo Veintiuno Editores.
- Bezemer, J., Jewitt, C. (2012). *What is Multimodality?* Oxford. <http://eprints.ncrm.ac.uk/2812/>
- Bishop, C. (2010). *Installation Art: A Critical History*. London: Tate.
- Boz, M. (2021). Is Reality Enough for Us? Ready Player One's Electronic Migrants Looking for New Identities in Cyberspace Age. In *Handbook of Research on New Media Applications in Public Relations and Advertising* (pp. 47-62). IGI Global.
- Caballero, F., Monroig, V. (2004). *Información y conocimiento en la era de Internet*. Valencia: Universitat de València.
- Casacuberta, D. (2003). *Creación colectiva: en internet el creador es el público*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Castells, M. (1999). *La sociedad red* (Vol. I). Madrid: Siglo Veintiuno Editores.
- Chen, T., Kornblith, S., Norouzi, M., Hinton, G. (2020). A simple framework for contrastive learning of visual representations. In *International Conference on Machine Learning* (pp. 1597-1607). PMLR.
- Coll, C. (2004). Las comunidades de aprendizaje. Nuevos horizontes para la investigación y la intervención en psicología de la educación. In *IV Congreso Internacional de Psicología y Educación*. Almería España. [http://www.psyed.edu.es/prodGrintie/conf/CC\\_Almeria\\_04.pdf](http://www.psyed.edu.es/prodGrintie/conf/CC_Almeria_04.pdf)
- Coll, C., Bustos, A., Engel, A. (2008). Las Comunidades Virtuales de Aprendizaje. In C. Coll & C. Monereo (Eds.), *Psicología de la Educación Virtual* (pp. 299-319). Madrid: Ediciones Morata, S.L.
- Coll, C., Bustos, A., Engel, A. (2011a). Perfiles de participación y presencia docente distribuida en redes asíncronas de aprendizaje: la articulación del análisis estructural y de contenido. *Revista de Educación*, 354(1), 657-688.

- Coll, C., Bustos, A., Engel, A. (2011b). Perfiles de participación y presencia docente distribuida en redes asíncronas de aprendizaje: la articulación del análisis estructural y de contenido. *Revista Educación*, (354), 657-688. [http://www.revistaeducacion.mec.es/re354/re354\\_26.pdf](http://www.revistaeducacion.mec.es/re354/re354_26.pdf)
- Coll, C., Bustos, A., Engel, A., De Gispert, I., Rochera, M. J. (2013). Distributed educational influence and computer-supported collaborative learning. *Digital Education*, (24), 23-42. <http://greav.ub.edu/der/index.php/der/article/view/252/458>
- Coll, C., Mauri, T., Onrubia, J. (2008). La Utilización de las Tecnologías de Información y la Comunicación en la Educación: Del Diseño Tecno-Pedagógico a las Prácticas de Uso. In C. Coll & C. Monereo (Eds.). *Psicología de la Educación Virtual* (pp. 74-103). Madrid: Ediciones Morata, S.L.
- Coll, C., Moreneo, C. (2008). *Psicología de la Educación Virtual*. Madrid: Ediciones Morata, S.L.
- Coll, C., Onrubia, J., Mauri, T. (2008). Ayudar a aprender en contextos educativos: el ejercicio de la influencia educativa y el análisis de la enseñanza. *Revista Educación*, (346), 33-70. [http://www.revistaeducacion.mec.es/re346/re346\\_02.pdf](http://www.revistaeducacion.mec.es/re346/re346_02.pdf)
- Cowley, S. J., Steffensen, S. V. (2015). Coordination in Language. *Interaction Studies*, 16(3), 474-494. <http://ezproxy.utadeo.edu.co:2048/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ufh&AN=112025671&lang=es&site=eds-live>
- Cross, N. (1995). Discovering design ability. In R. Buchanan & V. Margolin (Eds.), *Discovering Design: Exploration in Design Studies* (pp. 105-120). Chicago: Chicago University Press.
- Cross, N. (2006). *Designerly Ways of Knowing*. Londres: Springer-Verlag London Limited.
- Csíkzentmihályi, M. (2012). *Creatividad: El Fluir y La Psicología del Descubrimiento y la Invención (V)*. Barcelona: Espasa Libros.
- Davis, J. (2011). Keywords: Community. [http://keywords.pitt.edu/keywords\\_defined/community.html](http://keywords.pitt.edu/keywords_defined/community.html)
- Fontana, R. (2003). Reflexiones sobre la Compleja Relación entre Arte y Diseño. In A. Calvera (Ed.), *Arte ¿? Diseño* (pp. 75-86) Barcelona: Gustavo Gili.
- Friese, S. (2013). *ATLAS.ti 7 User Manual*. Berlín: ATLAS.ti Scientific Software Development.
- Gee, J. (2004). *Lo que nos Enseñan los Videojuegos sobre Aprendizaje y el Alfabetismo*. Málaga: Enseñanza Abierta de Andalucía.
- Gibson, J. J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. New York: Psychology Press.
- González-Ugalde, C. (2014). Investigación fenomenográfica. *Magis*, 7(14), 141-158. Retrieved from <http://10.0.43.136/Javeriana.M7-14.INFE>

- Hao, Y.F. (2015). Spin-orbit interaction in multiple quantum wells. *Journal of Applied Physics*, 117(1), 13911. <http://ezproxy.utadeo.edu.co:2048/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=100327478&lang=es&site=eds-live>
- Hofstein, A., Kempa, R. (1985). Motivating strategies in science education: Attempt at an analysis. *The European Journal of Science Education*, 7(3), 221-229.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Jewitt, C. (2006). *Technology, literacy and learning: A multimodal approach*. New York: Routledge.
- Jewitt, C. (2011). An Introduction to Multimodality. In *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis* (pp. 14-27). New York: Routledge.
- Kasperiūnienė, J., Daukilas, S. (2013). Styles of Interactive Adult Learning in Education and Business Communities. *Proceedings of the International Scientific Conference: Rural Development*, 6, 186-191. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=100423319&lang=es&site=ehost-live>
- Klimova, B. F. (2011). Developing study materials in the Course of Academic Writing. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 28, 395-400. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.11.075>
- Kohrs, C., Angenstein, N., Brechmann, A. (2016). Delays in human-computer interaction and their effects on brain activity. *PLoS ONE*, 11(1), 1-14. <http://ezproxy.utadeo.edu.co:2048/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=112180709&lang=es&site=eds-live>
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. New York: Routledge.
- Kress, G., van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. London: Edward Arnold.
- Kwastek, K. (2008). Interactivity—a word in process. *Art & Science of Interface & Interaction Design*, 15.
- Lanham, R. A. (2001). What's Next for Text? *Education, Communication & Information*, 1(1), 15-36.
- Lave, J., Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Law, V., Ge, X., Huang, K. (2020). Understanding Learners' Challenges and Scaffolding their Ill-structured Problem Solving in a Technology-Supported Self-Regulated Learning Environment. In *Handbook of Research in Educational Communications and Technology* (pp. 321–343). Springer.
- Lévy, P. (2004). Inteligencia colectiva por una antropología del espacio. *Biblioteca Virtual Em Saúde*. <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>

- Licklider, J. C. R. (1960). Man-computer symbiosis. *Human Factors in Electronics, IRE Transactions On*, (1), 4-11.
- Lindsey, E. W., Caldera, Y. M. (2006). Mother–father–child triadic interaction and mother–child dyadic interaction: Gender differences within and between contexts. *Sex Roles*, 55(7/8), 511-521.
- Marshall, E., Toohey, K. (2010). Representing family: Community funds of knowledge, bilingualism, and multimodality. *Harvard Educational Review*, 80(2), 221-241.
- Martí, E. E. (2003). *Representar el Mundo Externamente. La Adquisición Infantil de los Sistemas Externos de Representación*. Madrid: A. Machado Libros S.A.
- Martín-Díaz, M. J., Kempa, R. (1991). Los alumnos prefieren diferentes estrategias didácticas de la enseñanza de las ciencias en función de sus características motivacionales. *Revistes Catalanes Amb Accés Obert*. <http://www.raco.cat/index.php/ensenanza/article/viewFile/51356/93105>
- Marton, F. (1986). Phenomenography -a research approach to investigating different understandings of reality. *Journal of Thought*, 28-49.
- Mayer, R. (2001). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Meikle, G. (2010). Intercreativity: Mapping Online Activism. In J. Hunsinger, L. Klastrup, & M. Allen (Eds.). *International Handbook of Internet Research* (pp. 363-377). Londres: Springer Science+Business Media B.V.
- Moreno, C., Pozo, A. (2008). El alumno en entornos virtuales: Condiciones, perfiles y competencias. In C. Coll & C. Monereo (Eds.), *Psicología de la Educación Virtual* (pp. 109-131). Madrid: Ediciones Morata, S.L.
- Moreno Sánchez, I. (2015). Interactividad, interacción y accesibilidad en el museo transmedia. *ZER Revista de Estudios de Comunicación*, 38, 87-107. <http://plataformarevistascomunicacion.org/2015/07/interactividad-interaccion-y-accesibilidad-en-el-museo-transmedia/>
- Morin, E. (1994). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa.
- Mostmans, L., Vleugels, C., Bannier, S. (2012). Raise Your Hands or Hands-on? The Role of Computer-Supported Collaborative Learning in Stimulating Intercreativity in Education. *Journal of Educational Technology & Society*, 15(4), 104-113.
- Norman, D. (1990). *La psicología de los objetos cotidianos*. Madrid: Nerea.
- Norman, D. (2005). *El diseño emocional: por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- O'Halloran, K. L. (2009a). *Multimodal analysis and digital technology*. Palladino, Campobasso.
- O'Halloran, K. L. (2009b). Multimodal Analysis and Digital Technology. *Interdisciplinary Perspectives on Multimodality: Theory and Practice*, 26. Retrieved from [http://multimodal-analysis-lab.org/\\_docs/Multimodal Analysis and Digital Technology.pdf](http://multimodal-analysis-lab.org/_docs/Multimodal Analysis and Digital Technology.pdf)

- O'Halloran, K. L., K. L. E. M., Podlasov, A., Tan, S. (2013). Multimodal Digital Semiotics: The Interaction of Language with Other Resources. *Text & Talk*, 33(4/5), 665-690.
- Osuna, S., Camarero, L. (2016). The ECO European Project: A New MOOC Dimension Based on an Intercreativity Environment. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 15(1), 117125. <http://ezproxy.utadeo.edu.co:2048/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edselc&AN=edselc.2-52.0-84953399825&lang=es&site=eds-live>
- Pardo, H. (2005). Un modelo de aplicación web institucional universitaria. El caso de los webcom: webs de facultades de comunicación de Iberoamérica. Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona. <http://www.tdx.cat/handle/10803/4122>
- Pardo, H. (2014). Opportunity Valley: Lecciones aún no aprendidas de treinta años de contracultura digital. Barcelona: Outliers School.
- Pop, M.-C. (2015). Course Material Design Using the New Technologies in Language for Specific Purposes Teaching and Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 182, 325-330. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.774>
- Pozo, J. I., Scheuer, N., Pérez Echavarría, M. del P., Mateos, M., Martín, E., de la Cruz, M. (2006). *Nuevas formas de pensar la enseñanza y el aprendizaje: las concepciones de profesores y alumnos*. Graó. <https://books.google.com.co/books?id=HVxzrgEACAAJ>
- Prensky, M. (2001). *Nativos e inmigrantes digitales*. [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS E INMIGRANTES DIGITALES \(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS E INMIGRANTES DIGITALES (SEK).pdf)
- Proust, J. (2012). The Norms of Acceptance. *Philosophical Issues*, 22(1), 316-333.
- Renninger, A., Shumar, W. (2002). On Conceptualizing Community. In A. Renninger & W. Shumar (Eds.). *Building Virtual Communities: Learning and Change in Cyberspace* (pp. 1-17). Cambridge: Cambridge University Press.
- Restrepo-Quevedo, D. A. (2013). Preliminary Advances of Thesis Interactivity in Potency: Designing of Virtual Learning Environments Enhancers of Creative Participations (Avances Preliminares de Tesis Intercreatividad en Potencia). In *X Foro Académico - XII Festival Internacional de la Imagen*. <https://bit.ly/2MI2Wbs>
- Restrepo-Quevedo, D. A. (2014). Multimodal Virtual Learning Environment Design Like Self-Guided Learning Style (El Diseño Multimodal en Ambientes Virtuales de Aprendizaje como Estilo de Aprendizaje Autodirigido). In *XI Foro Académico de Diseño - XIII Festival Internacional de la Imagen*. Retrieved from <https://bit.ly/2nQjf1r>
- Restrepo-Quevedo, D. A. (2016). Intercreativity in Potency: Designing of Virtual Learning Environments Enhancers of Creative Participations (Intercreatividad en Potencia: Diseño de Ambientes Virtuales de Aprendizaje Potenciadores de Participaciones Creativas) (Tesis, Doctoral).PhD.<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14010.70085>

- Rodríguez Illera, J. L. (2013). *Aprendizaje y educación en la sociedad digital*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Schmukat, A., Duester, L., Goryunova, E., Ecker, D., Heining, P., Ternes, T. A. (2016). Influence of environmental parameters and of their interactions on the release of metal (loid) s from a construction material in hydraulic engineering. *Journal of Hazardous Materials*, 304, 58-65.
- Simon, H. (2006). *Las ciencias de lo artificial*. Granada: Editorial Comares.
- Sternberg, R. (2006). Teoría de la Inversión de la Creatividad: La Creatividad es una Decisión. In S. de la Torre & V. Violant (Eds.), *Comprender y evaluar la creatividad: Un recurso para mejorar la calidad de la enseñanza* (pp. 85-94). Málaga: Ediciones Aljibe.
- Szuprowicz, B. (1995). *Multimedia Networking*. McGraw-Hill, Inc.
- Theodorakopoulos, N., Ram, M., Beckinsale, M. (2013). Human resource development for inclusive procurement by intermediation: a situated learning theory application. *International Journal of Human Resource Management*, 24(12), 2321-2338. <http://ezproxy.utadeo.edu.co:2048/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=buh&AN=87672231&lang=es&site=eds-live>
- Tight, M. (2016). Phenomenography: the development and application of an innovative research design in higher education research. *International Journal of Social Research Methodology*, 19(3), 319-338. <http://10.0.4.56/13645579.2015.1010284>
- Trepule, E., Tereseviciene, M., Rutkiene, A. (2015). Didactic Approach of Introducing Technology Enhanced Learning (TEL) Curriculum in Higher Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 191, 848-852. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.340>
- Ulaş Dağlı, U., Paşaoğlulari Şahin, N., Güley, K. (2013). Inter-Creative Course Model Proposal: Teaching-Learning Design in Secondary Schools of TRNC. *Eurasian Journal of Educational Research (EJER)*, (53).
- UNESCO. (2011). Media and information literacy curriculum for teachers. *UNESCO Documents*. <http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001929/192971e.pdf>
- van Leeuwen, T. (2005). *Introducing Social Semiotics*. New York: Routledge.
- Visser, W. (2006). Designing as Construction of Representations: A Dynamic Viewpoint in Cognitive Design Research. *Human-Computer Interaction*, 21(1), 103-152.
- Wenger, E. (2001). *Comunidades de Práctica: Aprendizaje, Significado e Identidad*. Madrid: Ediciones Paidós Ibérica.
- Williams, R. (1985). *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society*. New York: Oxford University Press.
- Yu Liu, O'Halloran, K. L. (2009). Intersemiotic texture: Analyzing cohesive devices between language and images. *Social Semiotics*, 19(4), 367-388.

Zhu, Y., Bargiela-Chiappini, F. (2013). Balancing Emic and Etic: Situated Learning and Ethnography of Communication in Cross-Cultural Management Education. *Academy of Management Learning & Education*, 12(3), 380-395. <http://ezproxy.utadeo.edu.co:2048/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=buh&AN=90436669&lang=es&site=eds-live>

Zimmermann, Y. (2003). El Arte es Arte, El Diseño es Diseño. In A. Calvera (Ed.), *Arte ¿? Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

- [1] Se recomienda para aumentar la profundidad del análisis de la intercreatividad dirigirse al texto original.
- [2] Para referirse a los MTS expresiones en latín, toda vez que sus equivalencias en castellano aluden a campos conceptuales que las abordan con un sentido diferente o reducido al que será planteado en el presente estudio.
- [3] Traducción de la autora
- [4] Traducción de la autora
- [5] Es importante ubicar el carácter de esta afirmación en la coyuntura de escritura de la tesis doctoral.



Capítulo 5.

## **Las personalidades creadoras de la cocina**

**Una revolución sujeta a la resistencia del  
quehacer de cocinar**

*Sandra Marcela Bustacara Panzza*

*sandram.bustacarap@utadeo.edu.co*

### **Introducción**

El encuentro con nuevas reflexiones a partir de la tesis *la cocina diseño y vida cotidiana. Una revelación del envés de sus objetos* me alienta a condensar interpretaciones que puedan destacar aspectos sobre la creación del espacio de la cocina desde una postura altamente instrumental, moderna y trasgresora, y al parecer lejana en el tiempo, contrapuesta a una manifestación más sensible, de vivencia, de realidad, de actualidad.

Se trata de un interés en mostrar el espacio diseñado como arquitectura y arquitecto, y también como apropiado por quien anida este lugar. En este sentido, reflejar no una cocina separada entre historia y teoría, o entre alimentos y tecnología o entre modernidad y tradición, sino en un

sincretismo como lugar que se diseña y, a la vez, que se admite morar, es acentuar y seguir examinando en lo ordinario, pues como manifiesta Perec (2013) “¿Cómo dar cuenta de lo que pasa cada día y de lo que vuelve a pasar, de lo banal, lo cotidiano, lo evidente, lo común, lo ordinario, lo infraordinario, el ruido de fondo, lo habitual? ¿Cómo interrogarlo? ¿Cómo describirlo?” (p. 14). Esto es, una búsqueda indudable de la cocina para dar cuenta de la traducción de nuevos tiempos, de la actividad creadora a través de lo que otros propusieron y que implica un acercamiento, un análisis y una crítica para abrir nuevos horizontes del proceso creador, del diseñar en la actualidad para un mundo auténtico.

En realidad, la supuesta anulación de periodos pasados para el comienzo del nuevo espíritu, fueron en alguna medida establecidas por aquellos arquitectos que intrépidos se lanzaron a un nuevo mundo. Y comento que es supuesta, porque definitivamente anular ese pasado que determinó la arquitectura moderna no lo fue en realidad para quienes vivirían allí, pues es casi imposible dejar de lado el pasado que nos persigue. Sin embargo, son otros tiempos y la posibilidad de mirar atrás a diferencia de otras épocas, según Zevi (1969) “la historia se convierte en algo moderno, actualísimo...un instrumento para llegar a ser arquitecto” (p. 212) y aún más, un instrumento para saber de diseño y de diseñar.

Este documento pone en práctica la indispensable necesidad de mirar atrás, de leer en las hojas del pasado nuestro presente, pues es preciso aclarar que la cocina como en ningún otro espacio de diseño tiene mucho para explicar de aquello que *Bruno Zevi* (2010) intenta ampliamente poner en claro: “el espacio en el sentido humano... una realidad para ser vivida” (pp. 160-162). O de lo que asegura Remo Bodei (2013) “salvar las cosas de la insignificancia significa comprendernos mejor a nosotros mismos” (p. 86).

Así que la cocina –aunque pase delante de nuestros ojos y nos –detenga a veces en largos procesos, que nos abruma y que hacen de este un lugar de rutina, imperceptible de importancias, un lugar de cotidianidad sin estremecer, definido centímetro a centímetro, impuesto de elegantes mobiliarios, de sofisticados electrodomésticos, de acabados de temporada, pero al mismo tiempo sin sentido humano, porque toda esta revolución hacia el lugar más peligroso, de malos olores, de sacrificio de animales y que estuvo dispuesto a recibirlo todo– está allí, en la actualidad, en gran medida en una cuestionable quietud, una paradoja de aquellos arquitectos modernos que entusiasmados en cambiar la forma de llevar una cocina nos llevaron también a la remembranza y a la sensación de solicitar también una cocina de vivencia, actuación, encuentro y algarabía. Por lo cual como expone Ábalos (2000) “quien habita la casa es quien domina el lenguaje; quien construye su pensamiento a su través” (p. 50); esto es un asunto que nos alienta a tomar por nuestra propia cuenta a la cocina y dotarla de carácter, puesto

que es imposible no reparar en una cocina vacía, silenciosa y fría; una forma de estar y ser de ahí.

Es preciso mencionar que la revolución de diseño en este lugar traspasó continentes, se científica en Estados Unidos y en Europa se tomó por las manos su diseño y distinción en la vivienda. Conocimientos que viajaron de un lugar a otro y que se instauraron como norma. Unas decisiones para moldear el espacio de la cocina así mismo como las formas en las que se debe cocinar. De hecho, decisiones que giraron alrededor de la historia de la mujer educada para el bienestar de su hogar, del servicio doméstico desaparecido, de la comida procesada, de las políticas sociales, de la absurda facilidad promocionada por la publicidad, un espacio así, “modelo” para destacar en los cambios venideros el afán de novedad y la posibilidad de reducirlo, de ubicarlo a conveniencia, de hacerlo más atractivo, pero sin duda, un “modelo” sugerente para saber de las recurrencias de las cocinas de siempre.

De ahí que cuando explica Revel (1996) que la historia de la cocina es la historia de las innovaciones, pero sin duda también la historia de las desapariciones y pérdidas, reitera lo que en las cocinas ya no sucede, pues este espacio que designado para ser cambiado, tomado por Catherine Beecher, luego por Christine Frederick y que pasó por arquitectos como J.J.P. Oud o por Charlotte Perriand, es un molde que se rompe y se diluye al encontrar en aquella configuración racional los aspectos más auténticos e imprescindibles de lo que siempre ha implicado cocinar; unos artefactos, un espacio librado del caos, que incluso se han transformado en la actualidad hasta en excesivos y sugerentes de moda; son más bien, los espacios calculados para dejar en suspensión, relucientes, pero no un lugar de vida y actuación.

Por tanto, las inquietudes que emergen están en lo que ya no reside en la cocina, en lo que hace falta y se reclama. Entonces, ¿qué es aquello que se resiste del quehacer de cocinar, que ha incluso superado largos desarrollos en la cocina y que nos hace buscar en el pasado lo que ya no sucede en la actualidad? O ¿por qué, aunque reducida la cocina sigue siendo un lugar indispensable en el diseño de una vivienda? Inclusive, ¿por qué no hemos logrado vivir sin cocina? En suma, ¿por qué arquitectos y diseñadores hemos quedado imposibilitados a desechar los principios de universalidad y validez que hacen a una cocina un lugar para vivir?

En este sentido, la estrategia metodológica fue la de tomar como punto de análisis cinco cocinas: tres representativas del movimiento moderno y dos representativas de la actualidad, una cocina campesina y una cocina de ciudad. Las cocinas modernas de J.J.P. Oud, la de Frankfurt y la cocina de Marsella, son

consideradas por las formas en que muchos investigadores han tomado como excusa hacer referencia a mujeres y hombres arquitectos dedicados al diseño del espacio interior, y a dejar plasmada su personalidad en aquellas propuestas. Las de la actualidad, son relevantes por evidenciar la autenticidad de quienes las habitan. Estas se redibujaron y se descompusieron para comprender, por un lado, el esfuerzo del arquitecto por buscar un espacio organizado y equilibrado y, por otro, el sentido de apropiación, de utilidad y de bienestar impreso en la cocina habitada.

Entonces, las observaciones sobre imágenes y planos permitieron redibujar estos espacios e ir a la comprensión de su diseño, del lugar para cocinar, al arquitecto mismo, al sentido de apropiar y de lo que estas cocinas fueron y son en la actualidad, pues estas cocinas del diseño y del habitar que parecen de otros tiempos, tienen mucho de actualidad, son las cocinas que dejan vislumbrar la resistencia del quehacer de cocinar.

En definitiva, arquitecto y creadores de habitabilidad entre la contienda de lo inexistente y mejores tiempos, impregnados del pasado, son los que desempolvan entre sus propuestas y el dotar, lo indispensable para la cocina y para cocinar. Nada más que este lugar donde el hombre se mueve, se reúne, se conoce y sabe hacer al crear con sus propias manos diversidad en sus alimentos; una arquitectura de espacio útil para vivir dinámicamente como expone *Zevi* (1969) o una cocina estética de la acción como manifiesta *Aicher* (2004), al fin un lugar que, aunque transgredido, también custodiado por lo natural, imperfecto, azaroso y no procedimental que es la cocina; es por todo aquello que la revolución no ha podido evaporar.

## **En la cocina de Frankfurt, una absurda dificultad**

Referirse a la cocina de Frankfurt es también ahondar en su arquitecta *Margarete Schütte Lihotzky*, una mujer quien, invitada por *Ernst May*, consolidó en algunas viviendas de la clase obrera en Frankfurt, un espacio apropiado para la preparación de alimentos. Una cocina estudiada al detalle y resuelta en un disminuido espacio alargado, que cuenta con la entrada de luz natural y con una sutil apertura hacia los espacios sociales de la casa. Una cocina revolucionaria que se ha instaurado en museos, que ha viajado para ser restaurada o reconstruida en otros países y que en la actualidad inquieta su impresionante resolución entre espacio y diseño.

Con miras a recorrer en la distancia este lugar, es imprescindible en primer lugar, reconocer que, a pesar del cuidado de los detalles, también quedó en deuda una

cocina real en Frankfurt, y me refiero aquí a una cocina que se abre a la familia y que se vincula de manera directa con lo social. Una absurda dificultad a la que se enfrentó el arquitecto, pues el espacio destinado para el diseño obligó a levantar una pared entre salón y cocina. En efecto, un aspecto que la misma Margarete (Kinchin, 2011) explica, simplemente porque el diseño de su preferencia era el de la cocina con el salón integrado, como su anterior cocina-comedor en Viena, solo que las solicitudes terminaron por construir este proyecto en un rincón, determinado entre 1.9 metros de ancho por 3.4 metros de largo.

Sin embargo, y aunque la puerta corrediza intentara remediar el alejamiento entre cocina, cocinero y familia, el mueble hecho espacio en esta cocina es el centro que da cabida a las peticiones de un cocinar más que ideal hecho realidad. Una cocina racionalizada y planificada al centímetro, sin largas distancias y con todo a la mano, también con solicitudes que incluso se sueñan hoy cuando al cocinar se trae anhelos a la mente para mejorar el proceso, pues las cocinas en la actualidad, incluso más grandes, no tienen tantas posibilidades. Es entonces la genialidad del arquitecto a la falta de espacio al lograr ampliar los instantes del cocinar con lo requerido para el momento deseado. Pero también el comienzo del infortunio caminó hacia el desdén, de lo que significa cocinar sin tantas facilidades.

En realidad, el acierto de la arquitecta por librar a la mujer del quehacer de la casa para entrar en otras esferas de la sociedad, lo demuestra en su mismo ejercicio; ella fue, según Carmen Espegel (2007), una de pocas mujeres en mantener una posición como arquitecto respetable, pues la arquitectura en la primera mitad del siglo XX era en gran medida masculina, según amplía Espegel que fue una mujer perteneciente a un grupo comunista y estuvo encarcelada cuatro años por sus ideales. Una mujer que nunca había llevado un hogar, ni siquiera sabía cocinar, pero lo que sí sabía era lo que a la mujer le convendría a partir de los años veinte: llevar una casa de forma más simple, a través de una cocina donde se viera expresado su bienestar para darle tiempo al trabajo fuera de casa. Todo esto sin importar que la cocina de Frankfurt la llevara a cocinar en soledad, o por lo menos con alguien más sin tropezarse, pues nadie más cabe en la diminuta cocina, a comer fuera de esta y separada por una puerta corrediza, o a estar aislada de la vida familiar mientras hace la preparación y a no poder cuidar a los niños por su ubicación y disposición en la vivienda.

De hecho, a todas estas reclamaciones, después de casi 50 años de instaladas las cocinas en Frankfurt, Margarete, en un manuscrito publicado en 1985 responde: “Yo estaba convencida de que la lucha de las mujeres por la independencia económica y el desarrollo personal significó que la racionalización del trabajo doméstico fuera una necesidad absoluta” (Kinchin, 2011, p. 95).

Con todo, es por esto que el mueble hecho espacio en la cocina de Frankfurt lo tiene todo, hasta eso que en el fondo o en esencia siempre se espera que una cocina pueda tener todo eso que muestra el quehacer de cocinar y aunque limitado el espacio se preste para lograrlo. En efecto, la cocina de Frankfurt es más que la suma de sus componentes para facilitar el conjunto e independizar a sus usuarias; es también la posibilidad de encajar lo pasado con lo naciente en esas cosas que se viven a través de la labor humana, que circundan la atmósfera del cocinar y que se desprenden, en gran medida, de los prestos muebles que se integraron a sus paredes.

Son esas cosas que siempre han caracterizado al quehacer doméstico, como es lo inagotable, un trájín, que se expresa y se hace tan provechoso –pues en la cocina no se pierde tiempo– cuando se extiende para planchar, la superficie que descansa disimulada sobre la pared cerca a la puerta corrediza. Es lo que cobra importancia dentro de la cotidianidad casera y que destaca a lo más insignificante de la cocina, como lo es una escoba al poder tener un lugar específico y determinado. Es lo abrumador del recorrido del proceso que se apacigua un poco al sentarse en un taburete ajustado a medida y con una superficie a una altura ideal para picar, trocear los alimentos, descartar residuos y solo dejarlos caer en el cubo recolector de basura. Es la practicidad que se sueña para almacenar los alimentos, unos cajones despensa para poder tenerlos a la mano, siempre a la vista, identificarlos de manera sencilla y, sobre todo, poder con ellos dosificar las cantidades en la preparación.

Igualmente, es la prudencia frente al gasto de los recursos que se miden en cualquier cocina, pero en esta, el cajón cocina de heno deja terminar de cocinar sin desperdicio de energía. Es la generosidad que siempre se espera del espacio en la cocina, porque nunca será suficiente y que se amplía con las encimeras extraíbles que están encima de los cajones de despensa, o con el armario especial para colocar después de lavar los platos más utilizados y con algunas de las herramientas dispuestas a la mano sobre los muros del fregadero y la estufa. Es la sensibilidad que deja acercarse al detalle de lo cocinado y que se realiza con la iluminación de parte del proceso, como lo hizo en sus orígenes la alquimia.

No basta únicamente con la gran ventana que ilumina el lugar, sino con la adición de una lámpara que se mueve por la acción humana, es la que conduce linealmente la actividad entre la estufa y el punto de planchar, la que deja configurar atmósferas de control de trabajo en la cocina, como la lámpara que acompaña al trabajador de la fábrica y que despeja el horizonte para realizar la labor. Sin más, es lo particular del quehacer de la cocina al prever que todo no es tan indispensable como parece, pues la carente nevera en esta cocina invita a planear y comprar fresco parte del menú de cada día, a vivir sin refrigerar.

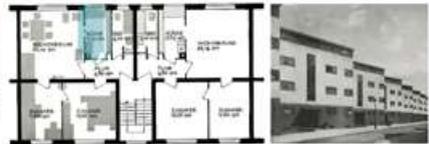
Aunque la vida doméstica sea otro asunto en la actualidad que continúe invadida con la idea del mueble racional, esta cocina de Frankfurt –que hace realidad las pretensiones del cocinar de incluso la vida de hoy – que demuestra entre sus muebles lo que realmente sucede en una cocina común y corriente, que termina siendo una oportunidad para relacionar el presente con el diseño y el pasado con el quehacer es, en definitiva, una evolución que revolucionó la estancia en este lugar, una absurda dificultad para poder abrirse a la vivienda que quedó marcada con lo que ya no sucede en una cocina, pues hoy nos revierte a reparar la búsqueda de una cocina más que de espacio medida, una cocina de lugar (Imagen 1).



### La Frankfurter Küche

"La cocina de Frankfurt es como una amalgama resultado de la teoría estadounidense de la eficiencia con la política progresista y el lenguaje formal del modernismo europeo".

Ellen Lupton



**" Símbolo de la vida moderna."**

La cocina se diseñó para facilitar y racionalizar las labores domésticas del ama de casa, con el objetivo de mejorar la posición social de la mujer.

### De la antigua cocina residencial A LA COCINA FRANKFURT



"Margarete Schütte-Lihotzky fue la primera que se planteó la cocina no solo como un problema técnico-laboral sino además cultural-social..."

Oli Aicher

Reconstrucción de Frankfurt Kitchen por el museo de Arte de New York. Y exhibida en la exposición Counter Space: Design and The Modern Kitchen. MOMA Septiembre - 15.2016-Mayo 2.2011.

Cocina Frankfurt por V&A (Victoria & Albert Museum) De Londres fue resultado de un apartamento de Frankfurt y restaurada después de 80 años de uso. Y exhibida en la exposición Modernism: Designing a New World 23/07/2008

Cocina Frankfurt En el museo Austriaco de Artes aplicadas y arte contemporáneas en Viena Austria (MAK) Una réplica basada en la memoria de Schütte-Lihotzky, en su experiencia y en sus convicciones programáticas. Perteneció a la colección permanente. 1990



MARGARETE SCHÜTTE-LITNOSKY

**Estudio ARQUITECTURA** 1915-1919

En la Universidad de artes Aplicadas de Viena. Trabajo con Oskar Stran y Adolf Loos precursores de la vivienda social en Viena.

**Equipo ERNST MAY** Das neue Frankfurt 1926

Llamada a Frankfurt para unirse al equipo para la aplicación del programa integral de renovación y vivienda social.

**Das Neue FRANKFURT** plan orientacion 1926-1928

Plan de orientación para los asentamientos en Frankfurt, expansión de nuevos asentamientos sobre un antiguo paisaje rural con caminos de acceso y líneas de tranvía.

**Revista DAS NEUE Frankfurt** 1926

Fundada por Ernst May, documentaba la actividad edificatoria en Frankfurt. Margarete escribió numerosos artículos centrados en sus temas de investigación.

“Sentí la cocina de Frankfurt— un diseño tan conectado a la composición arquitectónica, y para la planificación y las características incorporadas de las habitaciones— era sólo el primer paso hacia el desarrollo de una nueva manera de vivir y al mismo tiempo un nuevo tipo de construcción de viviendas.”



Schütte-Lihotzky nunca había llevado un hogar y no sabía cocinar. Tomó como modelo las cocinas de la compañía ferroviaria coche-comedor cocina "Mitropa".

**Dos cocinas anteriores A LA COCINA FRANKFURT**



La cocina - Estancia Lavadero

Concentraba diversas actividades en un solo espacio se fomentaba la comunicación familiar.

Viena 1922



La cocina - Comedor

Era el ideal de cocina de Margarete, se componía de una cocina-sala de estar con fogón de fábrica y cama plegable con un dormitorio y un lavadero, todo en una sola planta.

Viena 1923

**Composición de la cocina Frankfurt**

- Estufa
- Fregadero
- Canteo de Cocina
- Tabla de desmenuar alimentos
- Estufa de hornos
- Muebles
- Cocina de lavadero
- Fregadero
- Lavaplatos
- Camas de aluminio
- Armarios de Caeritos
- Armarios de hornos y hornos.
- Estufa
- Estufa portátil
- Estufa portátil para niños
- Estufa para platos
- Armario
- Camisa de algodón
- Armario de hornos
- Armario de hornos

El pavimento de baldosas cerámicas y los muebles que se ajustaban entre un círculo concéntrico de hornos que contribuyen a facilitar la limpieza, como en el caso de las cocinas de cocina y lavadero.

La información del tipo para el desarrollo de la cocina, como en el caso de las cocinas de cocina y lavadero.

Limberg pasó enfocado en la elección de los colores para considerar que afectaba a la comprensión del uso de la pieza, así para los muebles de cocina, negro para la superficie horizontal y verde para la pared trasera de la cocina de trabajo.



**Detrás de La Cocina Frankfurt**

El estudio más completo para cocinar fue un área de 10 metros de ancho por 8,5 metros de largo. Esta concepción de la unidad habitacional de la cocina era el primer paso al estudio de cocinas que se investigaron con respecto al uso doméstico en asentamientos de masas.

Imagen 1. En la cocina de Frankfurt, una absurda dificultad.

Fuente: elaborada por autor 2016

## **Para la clase obrera, la cocina, una sutileza moderna para cocinar en compañía**

En la excesiva búsqueda del perfeccionamiento del espacio vital, fue la cocina, no solo tomada como el lugar para modernizar y replicar –como lo hizo Margarete– sino más allá, fue el elemento estructurador de la casa, la posibilidad de relacionarla con los otros espacios y, a la vez, tomada como el punto medio que vincula lo público y lo privado de la vivienda. Es la resolución del arquitecto a la atención de la totalidad del hogar a través de la cocina. En este caso es J.J.P. Oud, el arquitecto a quien se le asignó un lugar en la colonia de Weissenhof en Stuttgart, donde diseñó las casas conocidas como “Rowhouses”.

Se trata de un conjunto de 5 viviendas juntas, idénticas, seriadas y pensadas para la población de clase obrera con consideraciones en la limitación de recursos para su dotación y con sistemas constructivos más rentables; sin embargo, fue una propuesta sobresaliente, que entre la escasez económica realizó con el diseño la manera de residirlas. Como resultado una agradable y distinta vivienda, trabajada con el cuidado de brindar las mejores características de bienestar en sus habitantes, pues como dice Giedion (1978) “J.J.P. Oud que será recordado por largo tiempo como el primero que consideró las viviendas de los trabajadores como una cuestión artística... provistas de dignidad y de un máximo de comodidades” (p. 529).

En este sentido, son sutilezas modernas provistas por Oud para configurar un nuevo espacio, que arrastra entre modernidad los aspectos más innegables que hacen a la cocina más que instrumental, un espacio que se requiere para vivir. En realidad, Oud fue un arquitecto que tomó en cuenta los modos de vivir y la palabra del ama de casa; en uno de sus escritos para la Internationale Revue i10 de Holanda en 1927 explica que son muy pocos los arquitectos que están sirviendo con eficacia y consciencia las tareas que tiene que resolver y que puede haber una posibilidad, juntando lo cotidiano con el hacer del arquitecto:

...sólo hay una oportunidad de volver a la vida y la arquitectura en general, es decir, segundo a segundo, minuto a minuto, hora tras hora, una y otra vez hacer palanca para extraer lo que se requiere del arquitecto. Los datos resultantes son el contacto necesario entre la vida y la arquitectura: las bases de una nueva unidad, de “estilo”. (Oud, 1927, p. 46)

En este sentido, Oud abrió ese camino al comprender la vivienda de los trabajadores a través de ellos mismos, sus mujeres fueron las que le dieron las pistas para el diseño. Incluso Erna Meyer (1927) en la misma revista, unos meses posteriores al documento de Oud expresa: “Oud que incorpora como

uno de muchos, no sólo con la palabra, sino también con el hecho de la estrecha colaboración entre el arquitecto y ama de casa” (p. 169). Y es que el diseño de las cocinas en las “Rowhouses” de Oud es un ejemplo apropiado del arquitecto para hacer un hecho su apreciación sobre las pequeñas necesidades de la vida diaria, la atención a los deseos del ama de casa y al distanciamiento de ideales superficiales impuestos por el movimiento de la época.

Esto es, una cocina como el núcleo de operación de la vivienda ubicada literalmente en el centro de la casa para dar lugar, por un lado, a la entrada de suministros y salida de desperdicios y, por el otro, a la bienvenida de visitas o la atención de la vida familiar. En efecto, una cocina que contempla un equilibrio interesante entre los modos de vivir pasados y las traducciones modernas por el arquitecto; un fogón, generoso en espacio, con artefactos a la vista y a la mano, con la posibilidad de sentarse para poder hacer alguna de sus labores y, sobre todo, con la oportuna manera de integrar a la mujer en la vida de la familia mientras cocina.

Es entonces una cocina que, a través del mueble adaptado al espacio del lugar, despeja sutilmente la comunicación entre cocina y comedor, como una extensión de lo tradicional a la mesa moderna, un artefacto que se abre y que se cierra, una escotilla de vidrio que aísla los olores y trasparenta su quehacer, que separa pero que a su manera también une, una nueva manera de estar en la cocina sin desligarse de las actividades de los otros. En resumen, una cocina moderna, que difícilmente abandona la tradicional necesidad de conjunción y de compañía cuando se cocina.

De modo que la cocina de J.J. P OUD reconoce las cosas sencillas de la cotidianidad y traduce con su propuesta los deseos de las mujeres, unas complacencias para que trabajar en esa cocina no la separara del hogar; sin embargo, es preciso aclarar que también muchos de esos deseos se extraviaron en su búsqueda, pues se convirtieron en puros requerimientos técnicos; entonces mujeres y arquitectos colaboraron para que el trabajo en la cocina estuviera más controlado y limitado, tanto que el mundo exterior se percibiera desde una ventana, desde esa escotilla de vidrio que deja ver quien está en el jardín. Y es que Baudrillard (1981) reitera: “El habitante moderno no consume sus objetos... los domina, los controla, los ordena. Se encuentra a sí mismo en la manipulación y en el táctico del sistema” (p. 26). En este sentido, la mujer de esa cocina quedó atrapada en sus procesos, dentro de una vitrina ordenada como alegoría a una composición neoplasticista, que exhibe lo indispensable sobre superficies, líneas y volúmenes y en la que apresada ejerce el control del hogar.

En conjunto, una cocina que busca convencer a las mujeres de la liberación de las tareas domésticas y a la vez de la necesidad social de su papel en el corazón de la familia y del hogar, un cocinar entre contradicciones, pues en esta cocina con la escotilla cerrada se encapsula los secretos, aromas y sabores, se cierra a lo colectivo que pueda tener con lo plegable de la mesa y la silla que se sugieren en su interior, se disimulan molestias de residuos debajo del ingenioso escurridor que se desliza para acumular la basura, que con discreción es retirada por fuera, en el patio trasero y se ventila de aires sociales solo cuando se abre la ventana para recibir mercancías o para pasar los platos a través de la indicada escotilla. Pero también una cocina que, aunque se haya vuelto un *laboratorio funcional* (Baudrillard, 1981), intenta sutilmente evitar la soledad que conduce los nuevos procesos para cocinar (Imagen 2).



**Imagen 2.** La cocina, una sutileza moderna para en compañía cocinar.

Fuente elaborada por autor 2016

## En la máquina de habitar, la cocina con todo en su lugar

El diseño del rincón cocina en la unidad habitacional de Marsella es la invitación de Le Corbusier a Charlotte Perriand, un compromiso auténtico de lo que la mujer arquitecto había buscado para la vivienda, la oportunidad de tropezar en cada pormenor de almacenamiento, de ubicación, incluso de detención. Una paciente forma de comprender la cotidianidad sin dejar escapar casi nada de lo que implica su desenvolvimiento, un espacio ideal para cocinar y que de acuerdo con María Melgarejo Belenguer (2011):

El almacenaje era definido por Perriand como factor de orden y armonía, estaba convencida de que lograr resolver este problema, convertiría la transformación en la vivienda: para ello llevó a cabo un proceso exhaustivo de dimensionado de todos los objetos de la vida cotidiana, una camisa plegada, un sombrero, o unos libros... todo fue medido y clasificado. (p. 219)

En este sentido, una cocina infalible en toda su dotación, una mirada de Charlotte en lo particular que es cocinar que hasta invita a estar con la familia, algo más de la resistencia del ancestral quehacer de cocinar; en la cocina las personas pueden encontrarse –esa importancia del espacio de la cocina que, en la actualidad, aunque totalmente abierto ya no reside–. En fin, es un espacio de revolución pues, el aparador divisor, “...una solución inusual en los hogares franceses de clase media” (Espegel, 2007, p. 207); ese dispuesto mueble que tiene la posibilidad de almacenar todo lo indispensable del servicio de la mesa como la vajilla, mantelería y hasta de provisiones, es el que comienza a cambiar un poco el encierro de cocinar, que la modernidad inicialmente determinó.

Explica Espegel (2007) que “Para Perriand la principal cualidad era la apertura entre la cocina y la zona de comedor, lo que aseguraba la comunicación de los miembros de la familia” (p. 212). Esto es un mueble con puertas deslizables, que se abre al comedor dejando pasar las preparaciones, los olores, y hasta los ruidos que se hacen cuando se cocina; que insiste en la ayuda de otro miembro de la familia para servir a través de la ventanilla; que no irrumpe a quien cocina para mirar cómo la familia se alimenta, o para conversar, aprender o enseñar sobre la preparación, pues su altura no cierra el lugar, no va de piso a techo, solo a media altura, lo que también deja pasar un poco de claridad al lugar. En pocas palabras, un mueble dentro del gran mueble que es esta cocina, el cual incita a sentarse, porque pasivo permite devolver los aromas de lo servido que está en el comedor.

En efecto, esta cocina como un gran mueble inserta perfectamente a su paso los aparatos sin dejar vacíos, es continua su disposición, sale al encuentro del fregadero que no tiene diferenciación de material, está integrado a la superficie de acero inoxidable que circunda el lugar y se hace inseparable al salpicadero que contiene profundidades para ubicar el jabón y la esponja para lavar. Orienta actividades como servir, preparar y cocinar a una misma altura y cuenta debajo de la superficie de preparación con una esclusa para arrojar basuras.

Una compuerta integrada con la recolección general del edificio. Eleva unos centímetros su superficie y dispone de fregadero, escurridor y zona de recibir mercancías. Un lugar con una caja de hielo que es surtida desde el exterior del apartamento y un armario de entregas con puerta al interior y al exterior. Un mueble que solicita diferenciar los procesos con los detalles de inserción de cerámica en el acero inoxidable de las superficies donde se trabaja; una especificación de zonas cuyos azulejos recalcan limpiar y limpiar y, a la vez, del cuidado de la madera, que en muchos de sus componentes se aísla gracias a la genial manera de integrar materiales, los cuales se contraponen con sensatez sin que ninguno quede fuera de lugar, tanto que, entre el cálculo de su disposición, quedaron atrapados en el proceso a una imperante necesidad de pulcritud.

Es esto la modificación del sentido del material, una cocina moderna que, aunque contenga madera, considerada como material cálido, y que envejece, “Ya no tiene calidad de presencia, sino de valor de ambiente” (Baudrillard, 1981, p. 41). Este autor explica que la importancia de los materiales se ha transformado, pues hay una separación o abandono del simbolismo natural propio de cada material por un acercamiento a la múltiple asociación de más bien elementos. Por tanto, una moderna forma de recrear la nobleza de los materiales de otros tiempos, para intentar rehacer en apariencia la pérdida de intimidad de las cocinas del recuerdo.

Igualmente, se trata de un mueble que guarda celosos debajo de los armarios superiores sorpresas, unos puntos de iluminación indispensables para alumbrar el oscuro rincón y también volver en alguna medida acogedor el lugar. Cuenta con una campana de extracción de olores sobre la estufa que integrada al ducto de ventilación general del edificio intenta expulsar las molestias que trae cocinar en una encajonada cocina. Es, en fin, un mueble que unifica las actividades, llegando al punto de, con acierto, disponerlas en el mejor lugar escogido y sin desperdiciar ningún rincón, todo con exactitud y preparado para que al cocinar no falte nada a la mano, ni siquiera las guardadas cacerolas que ordenadas en el armario superior entre puertas corredizas permiten ser alcanzadas como si se encontraran colgadas.

Por tanto una cocina con todo en su lugar que, por un lado, no da pie para colocar las cosas en otro sitio, que no permite improvisar por lo calibrado que está su diseño; ordenada para que al cocinar se mantenga todo lo más perfectamente organizado como una ilusoria forma moderna de estar en una cocina, que para sorpresa se volvió realidad, pues quedó clavado el agobio de su caos en el alma de quien cocina y, como consecuencia, casi nadie la quiere desordenar después de arreglada, aunque tenga algo muy simple que preparar. Y de otro lado, una cocina también invencible en sus instantes de intercambio, algo que la revolución no ha podido evaporar, pues es abierta a la comunicación como una tenue alusión a la cocina tradicional, que invade de aromas toda la estancia, igualmente se inunda de instantes de conversación por la permisible coincidencia con el resto de la familia (Imagen 3).

**Unité d'habitation**  
Marsella - Francia 1947 - 1952

**EL PROYECTO**

Conocida como: "la ciudad Jardín vertical"

Se crea un fenómeno social productivo, pues se espacio como el equilibrio individual y colectivo de sus habitantes a partir de la distribución justa de las funciones de la vida diaria.

"Lo público en sus jardines, lo privado en la vivienda y lo social en la azotea"

Fue diseñado para personas de Marsella desplazadas de por los bombardeos de la segunda guerra mundial. Y con la aplicación de sistema Modulor propuesto por Le Corbusier. La proporción del cuerpo humano expresada en los espacios y muebles de la UH.

**de la Unité d'habitation**

**la cocina**

Buena social de la Cocina por Le Corbusier

Buena utilización de la Cocina en la UH

**Proponer Final Cocina por Charlotte**

"La integración de la cocina con sala de estar, mediante la utilización de una barra, simplifica todas las actividades funcionales mientras que facilita la comunicación del ama de la casa con su familia y amigos. Un apartamento con sala. En los últimos treinta años las cocinas han sido revueltas con millones de accesorios, pero la calidad de construcción no ha mejorado".  
1983 Charlotte Perriand

Hace parte hoy en día de la colección del museo MOMA en New York.

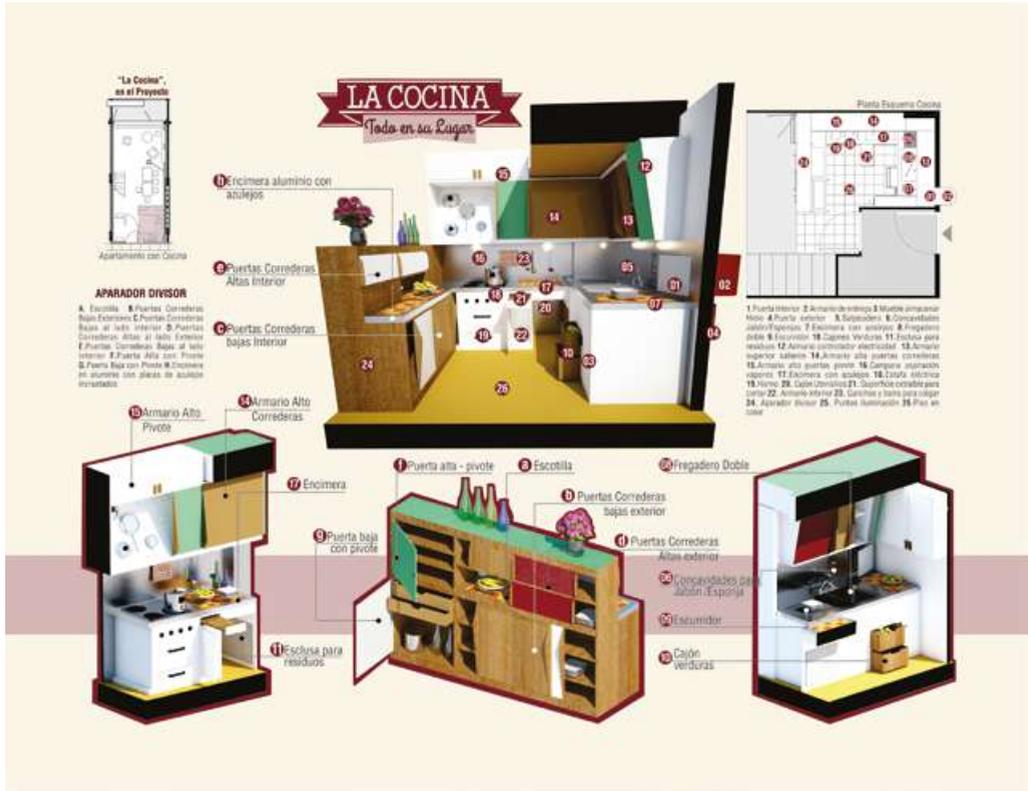
**LA COCINA**  
Todo en su Lugar

Estudio diseñado por Charlotte Perriand  
1947 - 1952

**CHARLOTTE PERRIAND**  
La diseñadora

**Diseñadora y Arquitecta**  
"Arquitecta de tendencia tradicional de Marsella, Niza y París, pero con tendencias progresistas con influencias cubista, futurista y de vanguardia".  
"Se orientaba al movimiento del arte moderno funcional con materiales más pobres, reconocidos por su resistencia en acero e aluminio entre 1930-1940".

1917 - 1987  
**Charlotte y Le Corbusier**  
Ellos luego funde Arquitectura, el movimiento y el mobiliario en las escuelas diseñadas por Le Corbusier y Pierre Jeanneret



**Imagen 3.** En La máquina de habitar, una cocina con todo en su lugar.

Fuente elaborada por autor 2016

## En terrenos campesinos, la cocina atemporal

Muchas de las circunstancias de vida en nuestro país son rurales, nuestros terrenos campesinos son amplios y aún contamos con personas arraigadas a una región, a una manera de vivir, a una diferente y soberana existencia. En esos lejanos lugares hay magia en sus cocinas, a pesar de la llegada de nuevos utensilios porque es preciso anunciar que la cocina campesina ha cambiado; ya, en la mayoría, no es la imagen tipo museo donde el tiempo no pasó más. Ha sido invadida de diseño, de múltiples tiempos y por suerte aún sin arquitecto, ni diseñador. Sin embargo, no es un asunto para lamentar porque la cocina del tiempo intacto, de lo intocable, una cotidianidad de sabores y olores irremplazables e inolvidables, cuenta con enigmáticas apropiaciones. Un cambio que no incomoda, que bien ha

recibido modernidad y que, en su sencillez, esta hibridación es la exclamación de utilidad. Una cocina campesina sin tiempo, con una auténtico residir creada por personalidades sin prisa, atiborrada de seres, quehaceres y enseres. Por tanto, una cocina sin más, para está ahí, un lugar para vivir (Imagen 4).

De la misma forma, esta estancia de calor, acción, resguardo y palabra contiene los más inusitados objetos de la vida ordinaria: totumos, olletas, cucharones, bateas, enlozados platos y asadores se han colocado en preciso lugar junto a las más modernas pailas antiadherentes, o blanquísimas aligeradas vajillas de vitrelle, la cual no desentona y no desajusta, se va apegando al lugar, se van curtiendo de pátinas de uso y duración.

En efecto, como expone Tanizaki (2007) “El gusto de los aldeanos es infinitamente más acertado que el de los ciudadanos y, en cierto sentido, hay ahí un lujo que nosotros ni siquiera podemos ya imaginar” (pp. 92-93); esto es, un morar modesto con pretensiones de bienestar, de familia, de trabajo, alimento y cosecha. Una vida campesina sin un solo protagonista, un residir sin jerarquía, porque así mismo, como lugar de encuentro de sabores, ingredientes, objetos de antaño, tal cual indispensable novísimo y maneras de preparar, también es conjunción de todas esas mujeres y hombres del campo, quienes recorren desde la madrugada el calor de sus estufas y saben utilizar este lugar y han adecuado el espacio para acoger utensilios para cocinar.

De modo, esperar al calor de la estufa y servida en disímiles artefactos, la sopa, el agua de panela, las arepas, el calentao o el tinto que da la bienvenida al lugar. No disgusta su incongruencia, pues al desacomodar lo acomodado en rincones, artefactos indispensables para preparar, además de todos los ingredientes que deben perdurar y también los que se debe esperar para saborear, pues no es lo mismo probar una carne oreada al sol y sobre el humo que a pocos minutos de abierta y adelgazada movida sobre la paila y fogón. Una delicia más que de presentación, orden y control, es de fiesta, alma y sabor.

De hecho, explica Giard (1999) “comer sirve no solo para conservar la maquinaria biológica del cuerpo, sino para concretar una de las maneras de relación entre las personas y el mundo” (p. 189). Eso es el lujo, escándalo posmoderno de la vida de campo, pues personas que están en esas tierras comen la frescura de la cosecha, del lindo maizal que invita a imaginar y preparar los mejores envueltos, las más amasadas arepas o las mazorcas tiernas mejor hervidas. Es la labranza campesina una correspondencia entre tierra fecunda y ser cuidador la que predice lo bien que se estará al preparar con esos sencillos ingredientes y entre útiles enseres, banquetes de alegría, de familia, de festejo y abundancia. La destacada cuaternidad que, entre complejas palabras, expresó y expresa el vigente discurso de Heidegger.

En este sentido, la personalidad creadora de la cocina campesina acoge sin temor a cambiar, una oportunidad para potenciar su esencia es una cocina desestructurada y con destreza, donde la tecnología ha entrado sin afán, se ha ubicado paulatinamente en cada lugar y donde cualquier artefacto es utilidad. Y entre canastos, artesas, y bolinillos, también cuando la posibilidad de distribución energética lo permite hay lugar para neveras o arroceras. Unas cocinas creadas a partir de sus alimentos y de algunos inoportunos productos se quieren intentar probar, pero que de ninguna forma reacomodan el asentado dominio tradicional, son artefactos que van abasteciendo el lugar, que van entregando colorido y realidad de lo que es cocinar. Los objetos se mueven, se reacomodan, se esparcen entre paredes y techos, una cocina que refleja, su dominante quehacer porque siempre habrá que pensar qué cocinar.

De modo que cuando Bee Wilson (2013) afirma: “Los alimentos que comemos hablan de la época y el lugar en el que vivimos, pero aún más lo hacen los utensilios que usamos para cocinarlos y consumirlos” (p. 17), destaca en los artefactos, el quehacer, la apropiación y su usabilidad. Los objetos de la cocina solo son entonces amplios testigos, evidencia y cómplices de lo que en realidad es estar en una cocina; de personalidades creadoras de refugios para su habitabilidad. Y en estas cocinas campesinas, con objetos gastados, primarios y también actualizados son la muestra de provecho y la insaciable utilidad. Un aprecio hacia lo indispensable, lo básico e inmutable de la cotidianidad.

En definitiva, la personalidad creadora de la cocina atemporal, revolución de la utilidad moderna al manifestarse como el caos coherente de épocas de lo que siempre ha sido cocinar se niega a la soledad, a la quietud y al escaso oficio. Es y sigue siendo la ejemplificación auténtica del morar y del cuidado. Por lo cual, el quehacer del cocinar en estas circunstancias campesinas devela la búsqueda de la necesaria cocina para vivir. Esto es como Lefebvre (1987) anuncia “Lo cotidiano, establecido y consolidado, sigue siendo un único referente de sentido común y punto de referencia” (p. 9). Es decir, una cocina que invita a escuchar los ritmos cambiantes de nuestra sociedad, al dejarnos saber cómo somos para comprender la complejidad de nuestra actual posmodernidad.



**Imagen 4.** En terrenos campesinos, la cocina del tiempo intacto, de lo intocable

Fuente fotografía “Cocina de una casa campesina en Colombia” por Giovanni Pulido en la Macarena 2014.  
<https://www.flickr.com/photos/43492473@N07/14162458911>

## En la ciudad, la cocina encantada

La vida de ciudad ha contado con venturosas oportunidades en materia de actualización, son lugares donde todo llega primero, donde existen múltiples opciones donde se ve evidenciada una inmedible competencia y donde ilusiona llegar por primera vez a recorrer, saber y encontrar. Buscar insumos, visitar tiendas, y notificar por sí mismo que todo cambia rápidamente y que es necesario estar al lado de este cambio. En este sentido, en la ciudad la noción de cocina y cocinar se ha ubicado en un lugar diferente, pues al igual que en cualquier otra parte se tienen cocinas, solo que estas han cambiado su centro de atención. Y es preciso señalar que no se trata del lugar espacial en la vivienda citadina o del tamaño de este espacio, asunto que se siente en la ciudad ampliamente, se trata en realidad de lo que allí sucede: la oportunidad de contemplar lo tangible y de elegir algún alimento en cualquier momento del año; es un lugar donde al parecer no existen las cosechas, donde los mercados son menos visitados, pues los servicios a domicilio ayudan al agobiado habitante citadino.

En este sentido, el centro de atención del espacio para cocinar está ligado a toda la revolución tecnológica, según Wilson (2013) “[...] en lugar de construir una cocina alrededor del fuego, podría construirse alrededor de un aparato (de la misma manera en que actualmente las cocinas más acaudaladas se estructuran alrededor de coloridos utensilios)” (pp. 135-136), esto es, el recinto que lo ha recibido todo lo material y también dispuesto a estar esparcido de virtualidad; un lugar de encanto tecnológico, de materialidades que impresionan, pero también de imaginarios; inmaterialidades que alimentan en alguna medida el escenario de la teatralidad posmoderna (Maffesoli, 2014).

Con todo como lo expresa Maffesoli (2014), “la emergencia del diseño... se desliga rápidamente del simple funcionalismo y de la tediosa utilidad para centrarse en la fantasía, en la fantasmagoría, donde la técnica, siempre presente, se complementa y se complica con el aporte del imaginario” (pp. 15-16). Esto es una cotidianidad provista de emoción, de importancia en lo que es superficial, de lo necesariamente llamativo o de tendencia. Objetos que pueden ayudar en la cocina, pero que en suma ayudan más que a cocinar en realidad a construir un escenario surreal. Una cocina creada desde lo poco útil, innecesario para cocinar, pero fundamental para impresionar desde lo descubierto en este estado posmoderno, pues los objetos de las cocinas encogidas nos invitan a comer en miniatura o, más aún, alimentarnos de las estupendas imágenes sobre recetas y alimentos que se postean invitando más que a la preparación a agrupar lo tangible y lo etéreo; una realidad distinta donde la importancia radica en publicar y/o etiquetar los imaginarios con los que la sociedad ahora se puede alimentar.

Razón por la cual el estado de la posmodernidad –que parece indescifrable por su dinamismo y su heterogeneidad, lo instantáneo y lo validado por el enlace colectivo– explica lo complejo de este lugar en la actualidad porque se ha sobrepuesto el ingrediente al cocinar y hoy nos informamos sobre qué comer y muy poco sobre cómo cocinar; nos enteramos de una tendencia alimenticia y hacia allá apurados queremos llegar, nos enlazan las tendencias, pues según Maffesoli (2014):

Para comprender claramente lo que está en juego en la socialidad posmoderna es importante captar la estrecha relación que existe entre el hecho de estar con otros en un lugar dado y la temporalidad que caracteriza este compartir: el presente. Es, en efecto, a partir de ese *presenteísmo* como el “lugar hace lazo”. (p. 31)

Esto da lugar a establecer que las personalidades creadoras de estos tiempos no están ya en las manos de arquitectos renombrados, sino en aquellos que con la proliferación de artilugios manifiestan una diferente manera de ocupar, de

dotarla de carácter, como por ejemplo la cocina del bienestar, el alimento batido, de crear rincones con alma para acomodar y adecuar los modos del cocinar posmoderno; una personalidad creadora distinta a lo convencional; rebelde manera de manifestar el desacuerdo con la maquinación moderna, a reconocer que el mundo ha cambiado y que las circunstancias son distintas, pues no hay un proceso en la cocina como tal, es la bienvenida a la holganza, al esparcimiento, gracias al encanto tecnológico que alimentan las cocinas de estos tiempos. Un escenario dotado para conectar, compartir y presumir en el que se podría en algún momento también en verdad cocinar.

En realidad la cocina citadina, una fantasía de la distracción que permite la llegada del procesado alimento y también de reservas menos naturales al ser conservadas por largos días en inoxidable refrigeradores, es una cocina del comer inmaterial y virtual; un escenario recreado para estar a la distancia con otros, un laboratorio del esparcimiento como exploratorio más que de sabores y olores, de imagen y virtualidad para creer que es verdad imaginar lo que nos alimenta, y de otra forma que nos hace amontonar recetas que difícilmente intentaremos preparar.

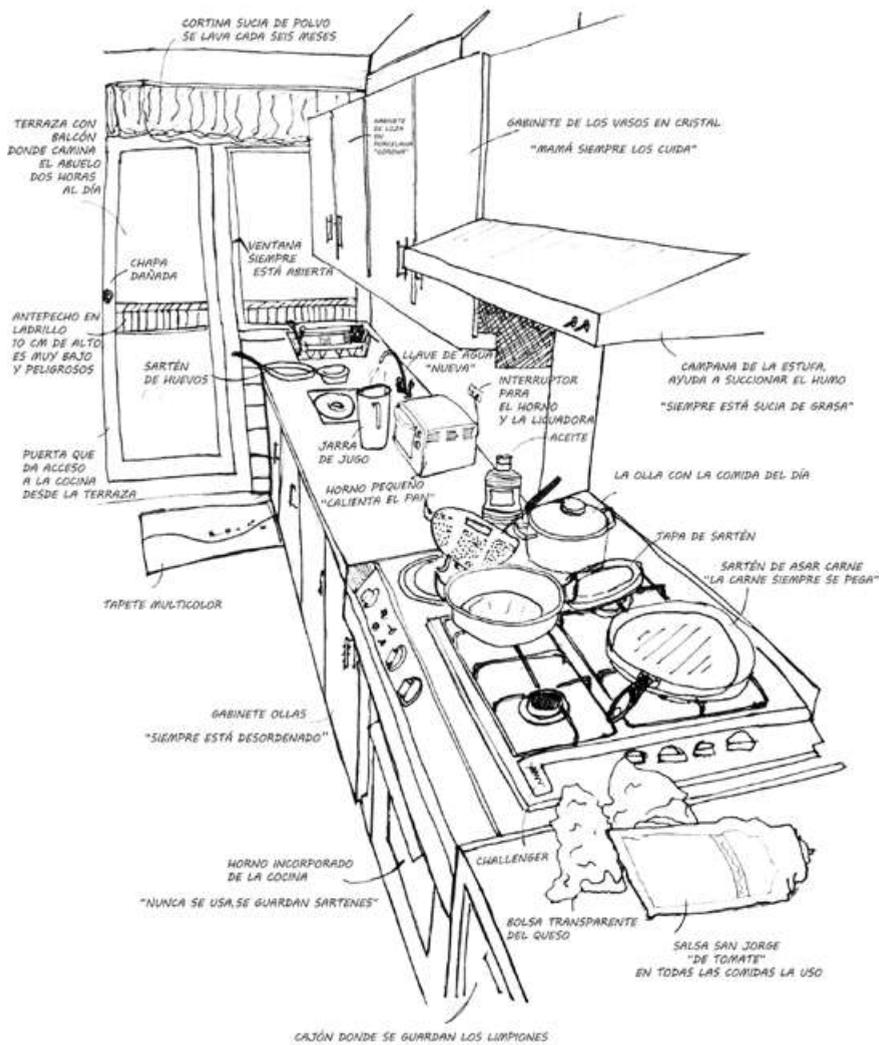
De modo que la proliferación de los alimentos procesados y, paralelamente, la generación de artilugios ligados cada vez más a profesionalizar la cocina, contradicen lo que sucede en esta, y es un cocinar ligero, donde la experiencia sea grata sin detención en amplios tiempos; esto es la promoción de una cocina particular a la que no se le dedica tanto tiempo y de la que Rolshoven (2006) manifiesta: “La apuesta del marketing está dirigida a reflejar el ideal de una sociedad del ocio en la que se da por sentada a la cocina como espacio para pasar el tiempo libre” (p. 10).

En este sentido, se ha dispersado lo que vinculaba la cocina entre sus artefactos, el espacio y los alimentos. Y es el acto del cocinar. De hecho, cada día hay más artilugios que brindan (algunos en apariencia) la facilidad de hacer las cosas en este lugar. Exprimidores, mezcladores, extractores, múltiples velocidades, cambios de giro, mayor enfriamiento, mayores compartimientos para almacenar, estufas de control por contacto, superficies reflejantes, robots y nuevas tecnologías donde el aire permite ahora sofreír. Solo son algunas de las características de los artefactos que se ven hoy en estos lugares al parecer, con altísima utilidad, con múltiples funciones que lo dicen hacer todo y resultan en muchos casos impostores en la cocina. Sin embargo, la salud y el consumo de productos locales y naturales han insertado una inquietud para el bienestar social y ello implica retomar el lugar para impregnarlo de actividad. Mediar con lo que por lo menos configura la cocina y darle su tiempo para que sea provechosa la generosidad de su configuración. Es tener que irrumpir en la quietud y el orden que se desea siempre en este lugar.

Así que, en la ciudad la cocina encantada interioriza la personalidad creadora al orientar su propia noción de cocina de la que se puede decir que está validada en la colectividad, en lo que todos como enlace deben administrar; una cocina de tendencias sin diferencias, donde entre tanta posibilidad es más estándar que diversa, un calco de gustos, una imitación para seguir y loguearse. Es el paso obligado que ojalá tomara menos tiempo que lo que esta solicita. Y si alimentarse es una necesidad, el comer se cobija en la influencia publicitaria de los facilitadores para la vida diaria. Aspectos que han extraviado de alguna manera la cocina y el cocinar o en palabras más concretas a “el olvido de la cotidianidad” (Grisales, 2015, p. 46).

Sin embargo, todo este encanto de la virtualidad se destiñe cuando extenuados de tanta información, algo nos puede provocar y entre tanta sofisticación para la preparación, solo el cansancio de la vida diaria nos invita a degustar la más sencilla preparación y el entusiasmo aparece al probar el verdadero ya no tan surreal manjar, el acolchonado y blanco queso sobre puesto de rebanadas del dulce bocadillo de guayaba, o las escalofriantes brevas salpicadas del irresistible arequipe, o del sabroso calentao, el aguacate o también de unas bien doradas tajadas. De modo que ya no son solo ingredientes, son unas viandas de una cocina ya no de virtualidad y para nada desencantada; al contrario, reencantada porque siempre estará dispuesta a esperar que aquella personalidad creadora ciudadana decida dinamizar el escenario e intentare algo preparar.

En definitiva, una cocina encantada, extenuada de tanta estabilidad, es un escenario que reclama presencia y acción para darle la bienvenida al encuentro de realidad, una personalidad creadora interiorizada de tecnología y virtualidad, que de cuando en cuando necesita volver a trocear, saborear, olfatear, encender hornillas, alternar los enseres, sazonar, recordar lo que por uno mismo se logra hacer y degustar junto a otros las delicias que provienen de una cocina que sin duda se requiere aún para vivir (Imagen 5)



**Imagen 5.** En la ciudad, la cocina reencantada.

Fuente dibujo de estudiante Universidad de la Salle, Santiago Guerrero, Bogotá 2016

## Conclusiones

Esta recapitulación entregada en este documento solo es un abrebotas que permite juntar a más arquitectos con su arquitectura y aquellas originales personalidades que adecúan con artilugios, más que un espacio, un refugio para su habitabilidad. Una muestra de la revolución doméstica y de la que es preciso señalar que esta investigación también tomó cocinas como la casa de los maestros de Gropius o la cocina de Villa Müller, incluso la interesante literatura sobre gastronomía de nuestra republicana época; pero no fueron expuestas sus conclusiones simplemente porque no es necesario el recuento histórico sino la toma de ejemplificaciones que permitan construir un discurso sobre diseño, cocinas, artilugios, cotidianidad y posmodernidad. Esto es, un discurso de vida, de presencia y actuación para remover en los pensamientos de lo que en realidad se debe diseñar, un espacio cautivador que nos permita volver a actuar.

Son entonces unas puntadas que no se encuentran rematadas, quedaron presentadas para seguir las; un paso hacia la construcción de los nuevos espacios, de los lugares como el de cocinar que hoy se reclama para vivir. Una entrega de la mano de personalidades creadoras de la cocina, por un lado, de aquellos arquitectos que despejaron este lugar de caos, que intentaron comprender las necesidades de la época, que dieron un giro a la cocina y que, a través de diseño del mueble, la cocina fue concebida en una secuencia; y por el otro lado, aquellas que, sin ser arquitectos, logran en espacios vacíos crear rincones con alma para acomodar y adecuar los modos de cocinar. En realidad, son dos lugares de observación, donde en la revolución de sus propuestas también la imposibilidad a la radicalidad de su transformación. Una sujeción como fuerza extensiva a nacies generaciones para mostrar lo que somos y lo que hacemos. Diseño y cotidianidad, una revolución para destrabar palabras, emociones, vínculos, reunión y familia en lugares como la cocina.

Por tanto, aquello universal de la cocina y que hace a este lugar real como lo es la palabra o el diálogo, un oficio siempre previsto de proceso y colaboración, pero que la simplificación de la medida y espacio lo llevaron a la individualidad a pasar por alto en la actualidad que entre tanta sofisticación poco sabemos de lo provechoso en este espacio tan singular, pues nada más aburrido que cocinar para uno mismo y nada más motivante y sincero cuando la compañía está de la mano en la cocina; siempre habrá alguien que enseñe algo nuevo al cocinar y quiénes lo intenten replicar; y en estas cocinas de mitad de siglo XX sin la certeza de saber lo sucedido entre cocinero y compañía, es preciso decir que son *actualísimas* (Zevi, 1969), y en las cocinas de la posmodernidad es obligado afirmar que son *improvisación e iniciativa* (Aicher, 2004) para saber en este sincretismo de la necesidad de una nueva revolución no sobre la cocina, decoración o acabados, sino sobre el lugar para cocinar.

## Referencias

- Ábalos, I. (2000). *La buena Vida. Visita guiada a las casas de la modernidad*. Barcelona: Gustavo Gili, S.A.
- Aicher, O. (2004). *La cocina para cocinar: el final de una doctrina arquitectónica*. Barcelona: Gustavo Gili S.A.
- Baudrillard, J. (1981). *El sistema de los objetos*. Bogotá: Siglo XXI Editores S.A.
- Bodei, R. (2013). *La vida de las cosas*. Buenos Aires: Amorrortu/ editores.
- Espiegel, C. (2007). *Heroínas del espacio: mujeres arquitectos en el movimiento moderno*. Buenos Aires: Nobuko.
- Giard, L. (1999). Hacer de comer. En M. de Certeau, L. Giard, P. Mayol. *La invención de lo cotidiano: Habitar, cocinar* (pp. 151-231). México: Universidad Iberoamericana. Departamento de Historia. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente.
- Giedion, S. (1978). *La mecanización toma el mando*. Barcelona: Gustavo Gili. S.A.
- Grisales V. A. (2015). *Artesanía, arte y diseño: Una indagación filosófica acerca de la vida cotidiana y el saber práctico*. Manizales: Universidad de Caldas.
- Kinchin, J. (2011). Passages from Why I Became an Architect by Margarete Schütte-Lihotzky. *West 86th: A Journal of decorative Arts, Design History, and Material Culture of The University of Chicago Press*, 18(1), 89-96. doi:10.1086/659385
- Lefebvre, H., Levich, C. (1987). The everyday and everydayness. *Yale french studies* (73), 7-11. <http://www.jstor.org/stable/2930193>
- Maffesoli, M. (2014). *Regresar del tiempo. Formas elementales de la posmodernidad*. (D. G. Martínez, Trad.) México: Siglo XXI Editores.
- Meijer, E. (1927). Wohnungsbau und Hausführung. *Internationale Revue* i10(5), 166-175. <http://magazines.iadb.org/issue/i10/1927-05-01/edition/5/page/13?query=>
- Melgarejo Belenguer, M. (2011). De armarios y otras cosas de casa... *Feminismo/s: La arquitectura y el urbanismo con perspectiva de género*, (17), 213-228. doi:10.14198/fem.2011.17.10
- Moreno Blanco, L. (1994). *Aporte Regionales a la Cocina Criolla*. Obtenido de la Biblioteca Luis Ángel Arango del Banco de la República. <http://www.banrepultural.org/blaavirtual/revistas/credencial/diciembre1994/diciembre1.htm>
- Oud, J. (1927). Huisvrouwen en architecten. *Internationale Revue* i10(2), 44-48. <http://magazines.iadb.org/issue/i10/1927-02-01/edition/2/page/10?query=>
- Perec, G. (2013). *Lo infraordinario*. Madrid: Impedimenta.
- Revel, J.-F. (1996). *Un festín en palabras: Historia literaria de la sensibilidad gastronómica, desde la antigüedad hasta nuestros días*. Barcelona: Tusquets Editores.

- Rolshoven, J. (2006). The kitchen: terra Incognita. En K. Spechtenhauser (Ed.). *The kitchen* (pp. 9-17). Switzerland: Birkhäuser-Publishers for architecture.
- Tanizaki, J. (2007). *El elogio de la sombra*. (J. Escobar, Trad.) Madrid: Siruela.
- Wilson, B. (2013). *La importancia del tenedor: historias, inventos y artilugios en la cocina*. Madrid: Turner Noema.
- Zevi, B. (1969). *Arquitectura in nuce: Una definición de arquitectura*. Madrid: Aguilar.
- Zevi, B. (2010). *Saber ver la arquitectura*. España: Apóstrofe.



Capítulo 6.

## La máquina de moler

### Una investigación en diseño en clave territorial

*Luisa Fernanda Zapata Arango*

*luisa.zapata@ucaldas.edu.co*

*La vida cotidiana, tal vez por obvia, no llama la atención hacia uno de los rasgos más elocuentes y conmovedores de lo humano: la convivencia continua e ininterrumpida con los objetos y la intrincada red de vínculos que con ellos establecemos*

*Martín Juez (2002).*

### Introducción

Los artefactos son en la medida en que están incorporados en la vida del día a día, en las dinámicas de lo cotidiano que nos domestica y en las prácticas que nos reconocen como humanos miembros de una colectividad o cultura. Ahora, ¿qué sucede con los artefactos si las prácticas humanas mutan y la cotidianidad, ya sea a causa de este cambio o del olvido, se desdeñan?, esto requiere preguntarse, también por los significados que se construyen tras la interacción entre sujetos y artefactos, por los rasgos que caracterizan a estos últimos en función de las identidades culturales de un territorio y por las lógicas donde es posible

ver lo que es vigente u obsolecente en las maneras de hacer (De Certeau, 1999) en el camino a territorializar lo vital como una suerte de práctica emancipatoria.

El presente capítulo se centra en la comprensión de la práctica de la máquina de moler maíz, a partir del proyecto de maestría: *Diseño, obsolescencia y tradición. Una reflexión desde la cultura y sus significados*; cuya apuesta metodológica estuvo orientada hacia la investigación en diseño en clave territorial, al ocuparse de comprender la forma en la que el diseño atraviesa la vida cotidiana, en el municipio de Riosucio Caldas.

Un trabajo que se ocupó de las formas de incorporación, práctica y olvido de la máquina de moler maíz en este municipio, a través de la apuesta teórico-hermenéutica de un proceso cuyo propósito fue el de poner en cuestión la dimensión diseñística de la tradición y la obsolescencia de un artefacto, en clave territorial. Así, este apartado tiene el propósito de ocuparse de las dinámicas de permanencia y olvido alrededor de la práctica del artefacto en mención, por medio de un ejercicio reflexivo acerca del rol del diseño industrial en la materialización del mundo.

## **La vida cotidiana atravesada por el diseño**

Develar un artefacto como la máquina de moler maíz incorporada al sistema cultural material del municipio de Riosucio, Caldas, –región cafetera declarada por la UNESCO (2011) junto con otras aledañas como Paisaje Cultural Cafetero – nos permite dar cuenta de la manera en la que el diseño atraviesa la vida cotidiana, no solo por producir materializaciones o artificializaciones útiles sino, también, por darle sentido a eso que llamamos cultura; bien señala Martín Juez (2002) “La vida cotidiana, tal vez por obvia, no llama la atención hacia uno de los rasgos más elocuentes y conmovedores de lo humano: la convivencia continua e ininterrumpida con los objetos y la intrincada red de vínculos que con ellos establecemos” (p. 22).

Siguiendo el planteamiento del autor en relación con el artefacto de estudio en esta investigación, es posible descubrir los significados que este adquiere a partir de la interacción con el sujeto y su contexto cotidiano, enmarcados en Riosucio como escenario de indagación a través de la comprensión de la vigencia/obsolescencia en términos de las prácticas cotidianas que involucran el uso/desuso del artefacto mismo, visto como un agente que se incorpora a la vida cotidiana cargado de sentido y memoria donde adherido a las prácticas humanas más allá de ser usado, es practicado, así, como el efecto en las dinámicas de lo que bio-culturalmente representa el abandono o transformación del sustrato

alimenticio del maíz, planteamiento que se muestra como un asunto susceptible de ser problematizado, tal y como se presenta en la imagen 1.



Imagen 1. Mapa mental del problema.

Lo anterior, representa la oportunidad de que los diseñadores e investigadores reconozcamos la necesidad de repensar las relaciones de nuestro campo con otras disciplinas, como el caso que nos instala en la configuración del territorio y la territorialidad a través de los productos de la cultura, como lo es el diseño mismo, agotables desde una única óptica y extensamente complejos vistos desde diversos saberes.

## La incorporación de una práctica

Este trabajo da cuenta de una investigación teórica de corte hermenéutico que se ha valido de la orientación cualitativa que anima una de las líneas de las ciencias sociales y humanas y que se ha enfocado en un caso como el de la máquina de moler maíz en el contexto de la vida cotidiana doméstica riosuceña; se trata de una invitación a comprender el fenómeno de las prácticas humanas que hacen cultura en una localía, cuyos fines no son los de la extrapolación a universales sino, más bien, los de la referencia para el estudio de artefactos situados espacio-temporalmente, como el nuestro, lo cual nos llevó a proponer la idea del *objeto usado* versus el *artefacto practicado*.

Así, retomando el interrogante planteado al inicio del capítulo: ¿qué sucede con los artefactos si las prácticas humanas mutan y la cotidianidad, ya sea a causa de este cambio o del olvido, se desdeñan?, es posible avanzar en este camino de investigación, en función de la forma en la que la práctica da sentido al artefacto instalándolo en la vida del día a día determinando su posibilidad de permanencia.

La práctica de moler, lleva presente en la cultura riosuceña por muchos años; la gastronomía de este municipio evidencia la presencia de la máquina a lo largo de su historia, afirmación que refuerzan algunos de sus habitantes cuando dicen: “¿acá? todo el mundo tiene máquina de moler” lo cual parece anunciar que las prácticas se heredan por reiteración, por los hábitos, por incorporarlos y se transfieren con la práctica del artefacto, o en palabras de Ricoeur (2004, p. 40), porque se salva su huella del olvido.

Ahora, ¿qué implica esa incorporación de la práctica y del artefacto?, la raíz etimológica de la palabra *incorporar* que viene del latín, está compuesta por el prefijo *-in-* (hacia el interior) y la raíz *-corpus, corporis-* (cuerpo), lo que significa meter una cosa o, para este caso, un artefacto al interior de un cuerpo. Es aquí donde surge la idea de *prótesis*, como una posibilidad de analizar la máquina de moler entendiéndola como una extensión temporal del cuerpo, que requiere una destreza y fuerza particular, para su práctica.

“La manipulación de las cosas conlleva movimientos y diversas reacciones corporales que despliegan una coreografía singular” (Juez, 2002, p. 178). Esta coreografía a la que el autor hace referencia es esa forma en la que un artefacto se practica, ya que más allá del dominio sobre sus propiedades físicas, lo que hacemos al convertirlo en nuestra *prótesis*, es cargarlo de sentido “asignarle un carácter propio, y con él, un alma” (Juez, 2002). En esa vía y haciendo referencia a la propuesta de Arturo Escobar (2016), es posible considerar la idea de *prótesis*

como una *forma de existir*; existimos de una manera particular al moler el día a día como expresión metafórica y al moler por medio de una máquina que se vivifica cuando la fuerza que el cuerpo le imprime, la acciona.

Plantea Merleau Ponty (1945), que “el cuerpo es nuestro anclaje al mundo” (p. 162), un mundo que experimentamos de manera sensorial por medio de movimientos asistidos por los artefactos que nos acompañan y ocupan nuestra existencia para potenciar nuestra capacidad motora. Este anclaje podría ser visto desde la fisiología mecanicista que considera el cuerpo como un objeto que se relaciona desde lo externo y lo mecánico con los demás objetos que lo rodean, una perspectiva simple que refleja nuestro funcionamiento a partir del vínculo de unos rasgos sensibles con instrumentos determinados; pero nuestro interés busca profundizar más allá de esta perspectiva y siguiendo lo postulado por el autor, en el entendimiento de la noción de comportamiento, no es posible pensarse el cuerpo y la conciencia de manera separada, ya que en esta correspondencia experiencial se incorporan *-in-corporis-* los artefactos a nuestra vida determinando así nuestra *forma de ser* en el mundo.

Los artefactos nos abren la posibilidad de conectar con el medio a partir de la extensión de nuestra corporeidad, capacidades sensoriales e, incluso, nuestro nivel de fuerza como es mencionado anteriormente, se convierte en *prótesis*; en este sentido, valdría la pena preguntarse ¿cómo podría percibirse la ausencia de un artefacto/*prótesis* en la cotidianidad de un sujeto? Merleau Ponty (1945), propone el caso del miembro fantasma, fenómeno que se da cuando una persona pierde alguno de sus miembros y siguen sintiéndolo después de la operación y, visto desde la perspectiva de *ser-del-mundo*, es posible comprender el rechazo de la pérdida porque, más allá de convertirse en un miembro ausente, implica la pérdida de la capacidad de conectar con un medio. Bien dice Merleau Ponty (1945):

El bastón del ciego ha dejado de ser un objeto para él, ya no se percibe por sí mismo, su extremidad se ha transformado en zona sensible, aumenta la amplitud y el radio de acción del tacto, se ha convertido en lo análogo de la mirada. (p.160)

## El diseño en clave territorial

Desde el interior de la casa hasta la extensión más amplia del territorio compartido, donde se inicia la rutina, lo ordinario y común de lo cotidiano compartido, se configura el escenario para explorar la idea de la territorialización del artefacto y de las prácticas ordinarias que, desde Monnet (2015), varían según la territorialidad del actor; es decir, dependiendo de su sistema de valores, su concepción del uso del espacio y la finalidad de su acción; una idea

que involucra las *maneras de hacer* y de “des-hacer” o “des-usar” propias de los actores riosuceños en relación con la máquina de moler maíz.

En este sentido, y en aras de analizar la territorialización de las prácticas y los artefactos que las median, se planteó una estructura representada en la imagen 2, configurada a partir de 3 esferas que van desde lo macro relacionado con el territorio y las prácticas colectivas en función de la valorización de las tradiciones a partir del sistema de artefactos y lógicas del territorio; una esfera intermedia enfocada en la domesticidad y las prácticas culturales vinculada a las dinámicas de vigencia y obsolescencia en términos de las prácticas cotidianas hasta una esfera micro dirigida al artefacto y las prácticas humanas en relación con la máquina de moler maíz y su vínculo con lo vital.



**Imagen 2.** Categorías, relación espacial y herramientas.

Dicha estructura sumada a la indagación en autores como Margolin (2005), Buchanan (1992), Bayazit (2004) y Ariza (2012), se cierran las lógicas metodológicas híbridas en una investigación en diseño en clave territorial que media la relación entre los artefactos y la dimensión sociocultural del diseño; una ruta que nos permitió comprender el mundo de lo ordinario y prosaico a través de la observación y análisis de las prácticas humanas que suceden dentro de un sistema compuesto por el espacio doméstico, quién lo habita y los artefactos que median la cotidianidad practicada, territorializada y que, a su vez, es susceptible de ser memorializada tras la transferencia de la práctica.

“Mi máquina la usé a cada rato, hago pasteles de yuca, no bollos sino pasteles de yuca, empanadas, arepas y tamales... mi hija mayor es perezosa, pero la menor se compró su máquina, ella vive en Canadá y los sábados hace arepas, su máquina la compró allá; cuando ella era pequeña me decía que la dejara moler, a ella le gusta es hacer las arepas con sus propias manos”. (L. Parra, comunicación personal 1, 1 de junio de 2019)

Luz Helena, Luz Dary, Ximena, Mélida, Rubiela, Dolly y Lilia, mujeres que hicieron parte de la investigación desde la narración de sus vidas en función del artefacto de estudio, son el reflejo de la transferencia de la práctica de moler; ellas fueron aprendices de sus madres y abuelas desde niñas y algunas de ellas han tenido la oportunidad de enseñarle a moler a sus hijas o nietas. Si bien moler no es una práctica propia de las nuevas generaciones, sigue siendo vigente en tanto las madres y abuelas sigan moliendo y relatando sus vivencias alrededor de la máquina, sigan invitando a sus vecinas a tomar el algo con arepas hechas en casa, mientras en la plaza de mercado se sigan vendiendo los manjares tradicionales hechos a base de maíz y en sus cocinas se siga moliendo para los desayunos y almuerzos los sábados en día de mercado.

“Éramos cuatro los que trabajábamos el maíz, ahora no somos sino nosotros, ya las otras señoras se murieron y ya nadie quiso seguir, solo nosotros” (D. Tapasco, conversación personal 4, 14 de junio de 2019). En voz de doña Dolly se identifica uno de los rasgos de desaparición de las tradiciones gastronómicas del municipio, dada la no transferencia de la práctica antes del fallecimiento de sus tres vecinas, ahora en la vereda Pulgarín solo queda doña Dolly y su familia salvaguardando las recetas que conservan la práctica de moler y, a su vez, la gastronomía local.

Así, más allá de ser la máquina un artefacto que ha hecho posible la conservación de las tradiciones gastronómicas del lugar es, también, un elemento evocador, trae a la memoria experiencias e historias de familia que, al son del moler, nos permite comprender el rol que cumple en el espacio doméstico, un componente relevante en la configuración de las *maneras de hacer* y las *formas de existir*, presentes en la cultura doméstica y en el espacio de la domesticidad de Riosucio y que es, a su vez, un punto de referencia al interior de la cocina, el lugar donde se dispone y cómo se disponen las demás cosas a su alrededor.

## La hibridación metodológica en un estudio de caso

El estudio de caso, entendido desde Yin (2003), responde a una pregunta empírica que investiga un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto de vida real, requiriendo un ejercicio de investigación comprensivo para establecer un vínculo

con la dimensión antropológica del diseño, visto más allá de su papel como productor de objetos sino, más bien, como mediador en la fenomenología de la relación sujeto-artefacto-mundo, desde el análisis de los rasgos de vigencia y obsolescencia contenidos en las prácticas ordinarias del territorio.

En este sentido, la presente apuesta ha planteado una hibridación entre los propósitos del *diseño emergente* y los del *diseño etnográfico*. El primero, propuesto por Glaser (como se citó en Hernández, 2014) donde propone el concepto de *diseño emergente* a partir del replanteamiento de la teoría descendente de Strauss y Corbin (1990) a la cual se le criticaba el exceso de reglas y procedimientos para la generación de categorías, con el propósito de verificar una teoría en lugar de construirla.

Glaser destacaba la importancia de que los datos obtenidos del ejercicio de investigación fueran los insumos para la construcción de una teoría, a partir de la *codificación abierta*, para la generación de categorías desde los datos recolectados en campo que, para este estudio en particular, se orienta a la información recabada en los hogares de Riosucio; *codificación axial*, correspondiente a la relación categórica planteada y responde a la relación dialéctica entre diseño, obsolescencia y patrimonio en valor cultural; y *codificación selectiva*, de la cual se deriva la identificación del discurso a partir de las proposiciones teóricas desde el punto de vista de lo cotidiano y ordinario de las prácticas humanas, aspectos clave en los cuales esta investigación se centra.

El segundo, es caracterizado según, Hernández (2014), por investigar grupos o comunidades que comparten una cultura, con el objetivo de explorar, examinar y entender los sistemas sociales en un contexto determinado; a partir de la descripción, interpretación y análisis de las ideas, creencias y significados presentes en tales prácticas. McLeod y Thomson (2009) y Patton (2002).

Asimismo, como lo mencionan Creswell (2013) y Madison (2011) (como se citó en Hernández, 2014), el *diseño etnográfico* posee diversas clasificaciones, de las cuales dos responden al presente ejercicio de investigación: el *diseño microetnográfico*, que se centra en un aspecto de la cultura o una situación social concreta y que, en este caso, se centra en la incorporación de la máquina de moler maíz a las prácticas cotidianas y lo que puede ser considerado como su obsolescencia en términos de práctica ordinaria. El otro, el *diseño de casos culturales*, los cuales consideran a una unidad (grupo, comunidad o ciudad) en función de toda la cultura (sistemáticamente), desde su historia, evolución hasta todos sus subsistemas (social, económico, político) ( imagen 3).

## Investigación en diseño con enfoque territorial



Imagen 3. Diseño metodológico 1.

Adicionalmente, plantea una estructura que es susceptible de afinarse sobre la marcha, una manera otra de hacer posible la indagación en un campo disciplinar que cuestiona reiteradamente las lógicas de su disciplinamiento en el mundo del saber y la cultura, a partir de los hallazgos que se presenten en el transcurso de la investigación lo que, a su vez, permite la enunciación de sus conclusiones a través de la observación, la vivencia y la construcción de sentido compartido y cuya validación se da desde el diálogo, la interacción y la vivencia, como es planteado por el ya mencionado, *diseño emergente* en el que la iteración entre la experiencia del campo, la revisión documental y el entendimiento son permanentes, como se presenta en la imagen 4.

## Investigación en diseño con enfoque territorial



Imagen 4. Diseño metodológico 2.

En suma, esta hibridación metodológica es, realmente, una apuesta para la investigación en diseño con un enfoque que se ha denominado “territorial”, pues se ocupa de comprender cómo el diseño atraviesa la vida cotidiana en el municipio de Riosucio, Caldas, como un reconocimiento a la manera en que las prácticas humanas cargan de sentido el mundo artificializado configurando el “repertorio colectivo” identitario susceptible de ser patrimonializado, esperando que sea extrapolable a otras prácticas y artefactos de la vida diaria que identifican y caracterizan el territorio de dicho paisaje.

Para recabar en el asunto central de este apartado, la vigencia/obsolescencia de una práctica cotidiana y la patrimonialización vista a través del sistema de los objetos que definen el territorio, se consideró la orientación fenomenológica hermenéutica que proporciona la investigación etnográfica, evidentemente cualitativa, llevada a cabo desde la estrategia de diálogo con la revisión conceptual y documental en un intento por comprender, fundamentalmente, la experiencia humana con el artefacto tan hondo como sea posible. El punto ha sido, entonces,

cómo ligar los propósitos de una hibridación metodológica con herramientas que permitan hacerlo posible en el escenario de la vida diaria en una investigación de esta naturaleza, una pesquisa a través del otro.

Como señala Juez (2002) “las actividades cotidianas (hábitos y rutinas o acciones insólitas) forman la figura de un bordado que, a pesar de la persistencia de ciertos patrones, nunca se repite exacto, nunca se mira igual, el dibujo sobre la tela se deforma continuamente” (p. 59), la unicidad de la pieza artesanal y el paso del tiempo son factores que pesan y moldean la historia, sin embargo, en los relatos que la componen los objetos tienen su papel designado, es el decurso mismo de su existencia.

Lo cotidiano es lo que se nos da cada día, (o nos toca en suerte), lo que nos preocupa cada día, y hasta nos oprime, pues hay una opresión del presente. Cada mañana lo que retomamos para llevar a costas, al despertar, es el peso de la vida, la dificultad de vivir en tal o cual condición, con tal fatiga o tal deseo. Lo cotidiano nos relaciona íntimamente con el interior. Se trata de una historia a medio camino de nosotros mismos, casi hacia atrás, en ocasiones velada; uno no debe olvidar ese “mundo memoria”, según la expresión de Péguy. Semejante mundo nos interesa mucho, memoria olfativa, memoria de los lugares de infancia, memoria del cuerpo, de los gestos de la infancia, de los placeres. Tal vez no sea inútil reiterar la importancia del dominio de esta historia “irracional”, o de esta “no-historia”, como todavía la llama A. Dupront. Lo que interesa de la historia de lo cotidiano es lo invisible.... (Paul Leuilliot, como se citó en De Certeau, 1999 p. 1)

La pregunta sería ¿qué hace que los objetos permanezcan? Es posible suponer que aquellos que logran subsistir, lo hacen en la medida en que se incorporan a las narrativas construidas por los sujetos, se habitúan y circulan, pasan de unas manos a otras, viajan entre épocas y tributan a la constitución de una cultura material, incluso, hasta convertirse en elementos que evocan y memorializan lo máspreciado, hasta ser lo que Conally y Clandilin denominan la *narrativa de la vivencia* y, de ser así, ¿qué los hace desaparecer? Allí es preciso decir que se espera en el trabajo de campo mediado por la conversación abierta y la observación directa reconstruir el quehacer narrado a través de la voz del otro, como la primera herramienta con sentido espacio/temporal en el ámbito de las prácticas humanas.

## La construcción de la cocina

Las prácticas humanas se definen, entre otras, a partir del grupo de utensilios que las acompañan y la forma como estos domesticamos, es decir, como se hacen del

hogar, de la *hexis* misma de la casa. Ya Leroi-Gourhan (1975) hacía referencia al mayor logro humano al concebir, por encima del utillaje, un tiempo y un espacio humanos que, en este caso, convergen en la domesticidad. Volver la mirada a lo cotidiano que ocurre en ella, a la cocina, por ejemplo, que representa el corazón de los hogares caldenses, un lugar que contiene los relatos de familia y convoca al recuerdo en las voces de quienes lo habitan; lugar que alberga la práctica vital de transformar los alimentos, esa labor culturalmente otorgada a las mujeres, seres que dan, preservan, y nutren la vida.

En este escenario la antropología del diseño ha proporcionado las herramientas para comprender las dinámicas de práctica/olvido y las relaciones que se tejen en torno a la vitalidad que aloja un artefacto como el nuestro, y que no es otra cosa que “deducir cuáles y cómo son las pautas frecuentes, y aquellas extraordinarias, entre la biografía del usuario y las etapas de vida de un diseño, desde su creación hasta su olvido” (Juez, 2002, p. 24).

Entonces, bajo la premisa de que es en la vida cotidiana donde el diseño cobra sentido, se encuentran también el espacio y el tiempo, aquellos donde se disponen y se practican los objetos, las cosas, las personas con sus prácticas, individual y colectivamente, componen el escenario que permite medir distancias, cercanías, marcar límites físicos e imaginarios pero, también, es donde, según Montañez y Delgado (1998), concurren y se sobreponen distintas territorialidades locales, regionales y mundiales, con intereses distintos, con percepciones, valoraciones y actitudes territoriales diferentes que generan relaciones de complementación, de cooperación y de conflicto.

Este escenario donde el quehacer cotidiano se convierte en alimento e historias es el sustrato desde el cuál es posible construir la memoria de lo practicado y lo vivido; por esta razón, el rompecabezas, se convirtió en este estudio de caso, en herramienta de indagación, donde por medio de la unión de las piezas fragmentadas de una cocina, fue posible evocar el espacio donde todos tenemos, al menos, una historia que contar. El propósito de armar dicho rompecabezas, estuvo dirigido a completar la imagen con aquellos artefactos u objetos que no se encontraban allí, aquellos cuyo papel es tan vital que pensar en su ausencia nos llevaría a habitar una cocina incompleta; asimismo, este ejercicio en campo recreó dicho espacio que se encuentra vivo en la memoria de las hijas, madres y abuelas del territorio. Así, una vez recreado este lugar en su totalidad se convierte en el escenario de la vida narrada, el momento en el que las vivencias toman voz y nos llevan a conocer la experiencia del otro a partir de la configuración de un sistema de objetos/artefactos que ocupan este universo.



**Imagen 5.** Taller de identificación "la cocina". Fundación San Ezequiel Moreno. Riosucio, Caldas. Tomada por: Luisa Fernanda Zapata Arango (2019)

## Práctica, artefacto y territorio

Como señala Santos (1997), el espacio geográfico puede ser concebido como un conjunto articulado de objetos y sistemas de acciones, donde el primero no ocurre sin el segundo y en esta mediación se construye históricamente el espacio; para él, el espacio geográfico en el que hoy nos movemos, es un espacio artificializado a partir de un sistema de objetos que surge de acciones saturadas en igual medida de artificialidad hasta volver extraño al lugar en el que mora y a sus moradores.

Esta ausencia de sentido puede estar relacionada directamente con las dinámicas de vigencia y obsolescencia alrededor del artefacto del que este estudio se ocupa que, a pesar de ser mediador en las prácticas visibles y no visibles en el espacio doméstico, se encuentra en un escenario ambiguo donde existen quienes mantienen la práctica de transformar el maíz a partir de la acción de moler y están quienes lo han olvidado o, incluso, no conocen su existencia.

Es, así, como surge otra de las herramientas etnográficas que permitieron el rastreo de las prácticas colectivas territorializadas a través de la cartografía social, pues el territorio que se encuentra contenido en el espacio geográfico es el escenario donde, a partir de las relaciones de los individuos, se configura la territorialidad y, por tanto, es mutable y dinámico al ritmo en que cambian las lógicas sociales.

Por medio de dicha herramienta se identificaron las posibles conexiones que se dan al interior y al exterior de la casa y cómo en las lógicas de la cocina se involucran diversos elementos que en conjunto posibilitan las labores al interior de la misma, a través de un mapa del municipio donde es posible ubicar tipos de alimento, lugares específicos del pueblo, integrantes de la familia, vecinos, tenderos y demás posibles actores y elementos que se involucran en el quehacer del día a día al interior de la cocina. Una oportunidad para identificar esas prácticas territorializadas y el lugar que ocupa nuestro artefacto de estudio en la domesticidad riosuceña en relación con el territorio.

Los relatos en la cocina se construyen día a día, ya que cocinar es una acción vital que diariamente debe ejecutarse, y en la cual se involucran actores, lugares y artefactos que orquestados por quien cocina posibilitan la preparación de las comidas en determinados momentos del día, el desayuno, el almuerzo, el algo y la comida. La tienda del barrio donde se tiene casi todo a la mano, esa a donde las nietas o nietos van a hacer los “mandados”, el supermercado en caso de que se deban comprar productos que la tienda no tiene o que salen más baratos, el muchacho que con su moto hace los domicilios del pueblo y, finalmente, la plaza de mercado donde la carne, los granos, las frutas y verduras abundan.



**Imagen 6.** Fotografía 2: Taller "cartografía de la cocina".

Fundación San Ezequiel Moreno. Riosucio, Caldas. Tomada por: Luisa Fernanda Zapata Arango (2019)

Los relatos en la cocina se construyen día a día, ya que cocinar es una acción vital que diariamente debe ejecutarse, y en la cual se involucran actores, lugares y artefactos que orquestados por quien cocina posibilitan la preparación de las comidas en determinados momentos del día, el desayuno, el almuerzo, el algo y la comida. La tienda del barrio donde se tiene casi todo a la mano, esa a donde las nietas o nietos van a hacer los "mandados", el supermercado en caso de que se deban comprar productos que la tienda no tiene o que salen más baratos, el muchacho que con su moto hace los domicilios del pueblo y, finalmente, la plaza de mercado donde la carne, los granos, las frutas y verduras abundan.

Todas estas variables en conjunto crean las lógicas de la cocina, ya que cocinar no ocurre solo en ese lugar al interior de la casa, pues es un acto que acontece también desde afuera donde se encuentra cada elemento necesario en la preparación del alimento; sin embargo, lo anterior representa una dinámica en la que la cocina siempre será el centro.

## Corolario

Mi máquina la tengo hace como 7 años, esta me la regaló un yerno en Bogotá que para que me pusiera a hacer arepas, porque mis hermanos son muy dados a comer a la antigua. Yo sigo adaptada a lo rústico, a mi molino, dele, dele, dele... (L. Parra, comunicación personal 1, 1 de junio de 2019)

La práctica de moler en un municipio como Riosucio y, asimismo, el artefacto que la hace posible contiene en términos físicos y simbólicos una serie de atributos que hacen del moler una actividad común en el territorio; moler es una práctica tradicional, ancestral, comunitaria y familiar, que posibilita la preparación de alimentos que hacen parte de la gastronomía local. Una práctica “ordinaria” que es posible ver desde lo cotidiano, pero, que también, representa un universo susceptible de ser develado desde el entendimiento de tres variables fundamentales:

1. **La variable del espacio:** el espacio de dominio que quien instalado en las lógicas del día a día, es configurado en función de las prácticas.
2. **La variable del tiempo:** el tiempo como aquel que da lugar a los instantes que se memorializan al ser empleados para transferir un conocimiento, un saber o una historia, pues para que los relatos se sucedan, el tiempo y el espacio son fundamentales.
3. **La variable de la corporalidad:** el cuerpo que carga la intención que le da sentido al gesto, al hábito, a la práctica, a lo que se preserva o a lo que se decide olvidar. El que carga el relato de la vida narrada.

De esta forma, la comprensión de la práctica de un artefacto en función de las dinámicas de vigencia y obsolescencia que lo orbitan, instalado en un territorio y determinado por las lógicas cotidianas de sus habitantes, representa una oportunidad por un lado, para entender desde un punto de vista integral la obsolescencia, al hilar de forma más profunda su análisis a partir de la forma en la que un objeto es usado, y cómo, cuándo ese uso trasciende a la práctica incorporándolo en un universo espaciotemporal cargado de sentido y de intención.

Y por otro lado, abre una nueva vía para robustecer el estudio de los artefactos desde el diseño y la creación, para ampliar la comprensión del sistema de materializaciones que ocupan el día a día en la domesticidad, por medio del planteamiento de una noción que logre distanciarse de la mirada consumista e

inclinada hacia la obsolescencia planificada instalada por el diseño industrial para aproximarse a una mirada desde un entendimiento holístico del artefacto, que abarque las lógicas que definen su práctica, el territorio en el cual se encuentra instalado, su biografía y tránsito por un sistema doméstico, para entender la práctica y el rol del diseño desde otro lugar.

En suma, el estudio de los artefactos en función de las prácticas cotidianas y las significaciones allí contenidas, permite dar un paso más allá de su función utilitaria ya que representa la posibilidad del relacionamiento y un cúmulo de significados que transitan la memoria y el olvido, un asunto que puede abrir la discusión acerca del papel que cumple hoy el diseño frente a la vigencia y la obsolescencia, y de este modo rescatar la importancia de las materializaciones que definen una cultura.

## Referencias

- Ariza, V. (2012). *Investigación en diseño, una visión desde los posgrados en México*. Ciudad Juárez: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Ariza, V. (2013). *La investigación basada en la práctica: una nueva perspectiva para la enseñanza del diseño*. *Revista Digital Universitaria RDU*, 14, 2-15. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Bayazit, N. (2004). *Investigating Design: A Review of Forty Years of Design Research*. *Design Issues*, 20(1). Massachusetts Institute of Technology.
- Blanco, J. (2007). *Espacio y territorio: elementos teórico-conceptuales implicados en el análisis geográfico*. In: J. Blanco, S. Bocero, P. Ciccolella, M. Fernández Caso, R. Gurevich, C. Natenzon, S. Quintero and C. Reboratti (ed). *Geografía. Nuevos temas, nuevas preguntas*. Buenos Aires: Editorial Biblos.
- Caraballo, C. (2011). *Patrimonio cultural. Un enfoque diverso y comprometido*. UNESCO, México.
- Clandini, D., Connelly, F. (1995). *Relatos de experiencia e investigación narrativa*. En Larrosa, J. (año). *Déjame que te cuente*. Barcelona: Alertes.
- De Certeau, M. (1990/2000). *La invención de lo cotidiano. Artes de hacer, 1*. México D.F.: Universidad Iberoamericana.
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal*. Popayán: Universidad del Cauca.
- Hernández, R; Fernández, C., Baptista, M. (2014) *Metodología de la Investigación*. Mc Graw Hill Education, México.
- Leroi-Gourhan, A. (1963/ [1971]). *El gesto y la palabra*. Caracas: Universidad Central de Venezuela.
- Margolin, V. (2009). *La educación doctoral en diseño. Problemas y posibilidades*. *ELISAVA Temes de Disseny*, 26, 11-18.
- Martín Juez, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Editorial Gedisa, España.
- Merleau-Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Editorial Planeta - Agostini, Barcelona.
- Monnet, J. (2015). *El espacio público definido por sus usos: una propuesta teórica*. Université Paris-Est, Lab'Urba, Institut Français d'Urbanisme.
- Montañez, G., Delgado, O. (1998). *Espacio, territorio y región: conceptos básicos para un proyecto nacional*. *Cuadernos de Geografía*, 7, 120-133. Universidad Nacional de Colombia.

- Kiessling, K. Ricoeur, P. (2004). *Paul, la memoria, la historia y el olvido*. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires. Santos, M. (2000). *La naturaleza del espacio*. Editorial Ariel, S.A. Barcelona.
- Yin, R. (2003). *Case Study Research. Design Methods*. Sage Publications.
- Zapata, L. (31 de mayo de 2019) Conversación personal 1 [Entrevista sonora].



Editorial Universidad de Caldas  
Manizales - Colombia



FACULTAD DE  
ARTES Y  
HUMANIDADES

Esta obra compila seis capítulos de investigación de egresadas y egresados del Doctorado en Diseño y Creación y la Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas, quienes en su paso por estos posgrados obtuvieron distinción laureada. Este reconocimiento surge luego de cumplir varios criterios, entre los que destacan la unanimidad de los evaluadores. La defensa de las tesis se basa en problemas inherentes al diseño y la creación y, bien sea por el enfoque metodológico o por el tema abordado, reflejan la mirada interdisciplinar que se consolida desde el pensar, el hacer, la experiencia o los campos de acción de los programas del Departamento de Diseño de la Universidad de Caldas. Esta unidad durante más de 30 años ha concebido la investigación en diseño en el marco de una disciplina que comprende tanto procesos planificados como actos creativos atravesados por la experimentación y la práctica, que se manifiestan en lo objetual y en el entendimiento de la práctica o sus efectos sobre los entornos.

Los capítulos de investigación que configuran esta obra editorial se aproximan a las dimensiones críticas en torno a construir y habitar la casa como espacio vital; se reflexiona a través de la investigación-creación y el vínculo existente entre el arte y el género; se aborda la mirada al diseño de objetos sonoros a partir de sentir y escuchar la ciudad; igualmente se procura por la comprensión de la creatividad desde el ámbito cognitivo para la transmisión del conocimiento, además de investigar por la identidad, la cultura y la tradición leídas a través de las prácticas culinarias y la experiencia estética de la cocina.



DOCTORADO EN  
**DISEÑO**  
y creación



maestría en  
**diseño**  
+ creación interactiva

