

ISSN: 2745-1488

Octubre, 2021 - Bogotá - Semestral

revista

Vol. 1 No.2

KAMINU

Arte, Cultura y Sociedad



UNIVERSIDAD
SERGIO ARBOLEDA

Revista KAMINU

No. 2. Octubre, 2021, Bogotá, Semestral. ISSN: 2745-1488

Correo electrónico: kaminu@usa.edu.co

Directoras / Editoras

Andrea del Pilar Casallas Moya. MSc, PhD. (C) Universidad Sergio Arboleda

Tamara Isabel Saeteros Pérez. PhD. Universidad Sergio Arboleda

Comité de Redacción / Comité Editorial

Andrea del Pilar Casallas Moya. MSc, PhD. (C) Universidad Sergio Arboleda

Tamara Isabel Saeteros Pérez. PhD. Universidad Sergio Arboleda

Ana María García Gómez. MSc

Gestora Editorial

Ana María García Gómez

Comité Científico

Stefano Santasilia. PhD. Universidad San Luis de Potosí, México

Andréa Brode. PhD. Universidad Federal de Rio de Janeiro, Brasil

Lucimara Rett. PhD. Universidad Federal de Rio de Janeiro, Brasil

Liliana Beatriz Irizar. PhD. Universidad Sergio Arboleda, Colombia

Diseño y diagramación

Jimmy F. Salcedo

Diseño de portada

Marcela Buenaños Mena

Corrección de estilo

Fabio Enrique Ramirez Espitia

Juan Francisco Florido Arteaga

Jorge Andrés Alemán López

UNIVERSIDAD SERGIO ARBOLEDA

Rector: Rodrigo Noguera Calderón

Decano de Postgrados: Julio Roberto Nieto

Decano de la Escuela de Filosofía: Mauricio Uribe Blanco

05

Editorial

09

**Desde Colombia, La Columna de Fuego:
Rescatando el Origen del Rock Fusión**

*Óscar Eduardo Gallor, John Alexander
Moreno, Caio Otero, Yaneth Cristina Cortés,
Andrés Rodríguez Escallón*

21

**Algunos Componentes en el Camino
de la Consolidación de la Figura
Profesional del Gestor Cultural**

Andrés Mauricio Cruz Camacho

31

**Competencia Global y Cultura Ciudadana
en la Educación Superior en Colombia.
Caso Escuela de Artes y Música de la
Universidad Sergio Arboleda**

Natalia Correa Parra

47

**Alegoría: Un Proyecto Pedagógico
que va Más Allá de la Creatividad**

Hernando Vargas

55

Un Acercamiento al Cine Sonoro

Óscar Eduardo Gallor

63

Un Museo Para Todos

Catherine Johana Espitia Cáceres

CAMINOS

69

Misq̃ia, en Busca del Tesoro Dorado

*Estefanía Realpe Ruiz y Héctor Remigio
Cadena García*

89

Conjunción Entre Arte y Ciencia.

**Una Oportunidad Para
Exaltar la Cultura**

David Fernando Ramírez Romero

97

**La Belleza en Kant a Través de los
Ojos del Impresionismo**

Juanita Rivera Arango

109

**Desapareció la Maldición y
Apareció la Menstruación**

Laura Jimena Rangel Barrera

Editorial

El segundo número de la Revista KAMINU, Arte, Cultura y Sociedad de la Universidad Sergio Arboleda constituye una fuente de integración material en torno a la cultura desde diferentes disciplinas. Busca ampliar la visión de contextos por medio de material propicio que incentive la reflexión sobre la gestión de la cultura y la creatividad. Así, las artes, el patrimonio, las industrias culturales, las creaciones funcionales, los nuevos medios y software de contenidos, entre otros, cobran relevancia en este proyecto editorial. Desde este espacio se difunden investigaciones de docentes, profesionales y estudiantes. Es una revista semestral que cuenta con tres secciones. Una sección visual que lleva como nombre “Paisaje”. Otra sección de artículos a partir de “El arte y la cultura como transformador social”. Y, por último, la sección denominada “Caminos”. Esta última como representación de un nicho especial, por cuanto publica los trabajos de los estudiantes de pregrado de la Universidad.

Esta Revista contiene artículos con diversas temáticas. En *Desde Colombia, La Columna de Fuego: Rescatando el Origen del Rock Fusión*, de Caio Otero, Oscar Gallor, John Alexander Moreno, Yaneth Cristina y Andrés Rodríguez, los autores ofrecen una exploración de la historia del rock colombiano en los años sesenta y setenta, a través de la agrupación Columna de Fuego; banda pionera en combinar ritmos tradicionales colombianos y del caribe con rock. En el siguiente artículo: *Algunos Componentes en el Camino de la Consolidación de la Figura Profesional del Gestor Cultural*, Andrés Mauricio Cruz Camacho reflexiona sobre cómo los procesos educativos y asociativos, desde y para gestores culturales, han contribuido en el largo camino de consolidar la figura profesional del gestor cultural en el contexto colombiano y latinoamericano. *Competencia Global y Cultura Ciudadana en la Educación Superior en Colombia. Caso Escuela de Artes y Música de la Universidad Sergio Arboleda*, de Natalia Correa Parra, contribuye a una matriz de análisis comparativa con cinco universidades de Colombia y tres de Latinoamérica para analizar su propuesta en materia de competencia global y cultura ciudadana. *Alegoría: Un Proyecto Pedagógico que va Más Allá de la Creatividad*, de Hernando Vargas, aborda un ejercicio pedagógico desde nuevas prácticas y herramientas innovadoras que permitan un proceso de enseñanza-aprendizaje más activo, tanto para el docente como para el estudiante, especialmente en el escenario artístico. *Un Acercamiento al Cine Sonoro*, de Oscar Eduardo Gallor Beleño, aborda la historia como fundamento teórico de conocimiento e interpretación del sonido en el cine y cómo estas transformaciones repercutieron y se aplicaron en el cine colombiano. *Un Museo Para Todos*, de Catherine Johana Espitia Cáceres, plantea una reflexión

alrededor de la práctica pedagógica de las artes; la autora evidencia cómo la arquitectura, así como otras áreas profesionales, ha sido elemento esencial en la inclusión y accesibilidad a la información para personas con discapacidad.

En la sección *Caminos, Misq̄ia, en Busca del Tesoro Dorado*, de Estefanía Realpe Ruiz y Héctor Remigio Cadena García, muestra la creación de tres personajes para un cómic basado en la novela *Misq̄ia*, de ciencia ficción. Obra inédita y en construcción que, mezclando la narrativa de ficción con la ancestralidad, pretende rescatar el acervo mitológico de esta cultura. En este aparte se destaca el trabajo de grado de David Fernando Ramírez Romero, titulado: *Conjunción Entre Arte y Ciencia. Una Oportunidad Para Exaltar la Cultura*. En él, muestra experiencias y oportunidades en el sector cultural colombiano, donde cada vez es más común que arte y ciencia encuentren puntos de convergencia y, con ello, el fortalecimiento del quehacer del artista. *La Belleza en Kant a Través de los Ojos del Impresionismo*, de Juanita Rivera Arango, pretende explicar el análisis que Immanuel Kant hace sobre la belleza. Y, para ello, acude al movimiento artístico llamado *impresionismo*. Por último, el escrito *Desapareció la Maldición y Apareció la Menstruación*, de Laura Jimena Rangel Barrera, examina cómo los tabúes se han dado gracias a imaginarios negativos que vienen de la evolución cultural y social de la humanidad.

La Revista KAMINU, *Arte, Cultura y Sociedad* invita a la comunidad académica, no académica, empresarial y comunitaria para que participen de este espacio que destaca investigaciones, proyectos, emprendimientos culturales, insumos artísticos, entre otros. Apreciado lector: por último deseamos que este segundo número sea de su agrado y que encuentre un espacio de enriquecimiento que pueda fortalecer su relación con la cultura.

Andrea del Pilar Casallas Moya



▲ Título: La cocina de la abuela
Autor: Andrés Pedraza Tabares
Año: 2021

Desde Colombia, La Columna de Fuego: Rescatando el Origen del Rock Fusión

Otero, Caio¹. Gallor Beleño, Oscar Eduardo². Moreno,
John Alexander³. Rodríguez Cortés, Yaneth
Cristina y Rodríguez Escallón, Andrés
Universidad Sergio Arboleda, Bogotá, Colombia

Resumen

La presente investigación es una exploración de la historia del rock colombiano en los años sesenta y setenta a través de la agrupación Columna de Fuego; banda pionera en combinar ritmos tradicionales colombianos y del caribe con rock. El texto tiene el objetivo de resaltar la importancia de esta banda en la historia del rock colombiano y, al mismo tiempo, realizar una aproximación histórica, cultural y social en la Colombia de esos años. Esta narrativa es contada y materializada por medio de un audiovisual en formato de documental, el cual es testimonio histórico de la banda y el rock en Colombia. Esto permite evidenciar la importancia de reconstruir memoria colectiva y reivindicar dicho género en la sociedad rockera del país. Además, es la oportunidad de aprender y reflexionar sobre cómo el rock influye en la cultura y la memoria colectiva de los colombianos.

Palabras clave: memoria colectiva, identidad cultural, historia social, rock colombiano, Columna de Fuego, documental.

Summary

This research is an exploration of the history in the 60s and 70s of Colombian rock through the group La Columna de fuego, this is a pioneer band that combining traditional Colombian and Caribbean's rhythms with rock. As mentioned in the previous lines, the aim is highlighting the importance of this band in the history of Colombian rock and at the same time make a historical, cultural and social approach in Colombia in these years. Through an audiovisual documentary, the historical testimony band and rock in Colombia is told and materialized. This allows to demonstrate the importance of generating collective memory and vindicating this genre in the rock society of the country. In addition, this is the opportunity to learn and reflect on how is the way that rock influences the culture and collective memory of Colombian people.

Keywords: Collective memory, Cultural identity, Social history, Colombian rock, column of fire, audiovisual documentary.

¹ Magister en Gestión Cultural y Creativa de la Universidad Sergio Arboleda. <caiootero@gmail.com>

² Magister en Gestión Cultural y Creativa de la Universidad Sergio Arboleda. <oscarbeleno@gmail.com>

³ Magister en Gestión Cultural y Creativa de la Universidad Sergio Arboleda. <johnm_2@hotmail.es>

⁴ Magister en Gestión Cultural y Creativa de la Universidad Sergio Arboleda. <yaneth.rodriquez01@correo.usa.edu.co>

⁵ Magister en Gestión Cultural y Creativa de la Universidad Sergio Arboleda. <andres.rodres@hotmail.com>

Rock Latinoamericano: Se Enciende la Llama

En los años cincuenta, en Estados Unidos e Inglaterra, nacería un movimiento musical contestatario y en oposición a lo establecido hasta ese momento: El Rock (Chastagner, 2012). Con el paso del tiempo este género se iría convirtiendo en lo que hoy en día conocemos y reconocemos como tal: guitarras fuertes y distorsionadas; golpes enérgicos y con gran amplitud en la batería; y voces gritando con rabia y expresando sus pensamientos sin temor. Pero antes de todo esto el rock tendría que crecer y madurar, y Latinoamérica sería pieza fundamental para el desarrollo sonoro e identidad de esta expresión musical.

El rock empieza a extenderse a nivel mundial, a traspasar fronteras, y en esas migraciones llega a Colombia a finales de los años cincuenta. En algunos artículos e investigaciones se le atribuye a Carlos Pinzón, periodista y director de radio, la llegada del rock al país (Guerrero, 2007), por medio de una película llamada *Al compás del reloj*, la cual contenía música de Bill Haley. Esta atribución es también compartida con Jimmy Reisback, programador musical de una emisora que por aquel entonces se conocía como Nuevo Mundo. En esta emisora, Reisback tenía un programa que iniciaba a partir de las once de la noche, en el cual ponía música de artistas como Elvis Presley, Buddy Holly, Chuck Berry y Little Richard, artistas del momento de gran importancia para el rock (Pérez, 2007). Por medio de la radio y del cine, el público colombiano tendría su primer acercamiento con este movimiento musical.

Por los años 1965 a 1975 se consolida en Colombia la escena rockera, pero esta escena era una copia de lo que sucedía en Norteamérica y el Reino Unido; las bandas de ese entonces cantaban en inglés, y los conciertos realizados al aire libre deseaban verse como un Woodstock.

Fue el caso del festival de música Ancón, realizado en Medellín en 1971, en el que participaron las bandas más importantes de Colombia en ese momento, y el cual tuvo una asistencia masiva. Allí el baile, la música y las drogas fueron uno solo. En una entrevista realizada para el documental *Historia del rock en Colombia (1965-1975)*, Fernando Latorre, quien formó parte de la banda colombiana Los Speakers, dice:

Éramos puros imitadores, y yo creo que la fanaticada también, los primeros conciertos [...] de la histeria y de los gritos [...] yo no creo que fueran por nosotros, yo creo que era más bien producto de la nueva ola, y la fanaticada se comportaba como la fanaticada inglesa, precisamente por imitar a los Beatles. (Arias, 2008)

Es correcta la afirmación de Latorre. En el caso de Los Speakers era notable la similitud con los Beatles. Y ni hablar de los fanáticos, que también entraron en esa misma dinámica de copiar no solo la estética, sino que también copiaban el comportamiento. Básicamente querían recrear a Liverpool en Bogotá. Por ese entonces en Latinoamérica la idea era copiar el modelo exitoso desarrollado en Estados Unidos y Europa, no obstante, hubo bandas que se fueron en contra de copiar dichos modelos y optaron por darle identidad a la música que hacían. Es decir, desde la cultura propia, el contexto y el territorio. Es el caso de la agrupación Columna de Fuego, banda colombiana pionera en utilizar ritmos nacionales, del caribe y africanos para fusionarlos con el rock y jazz. En principio, el grupo se estructuró bajo el ensamble instrumental estándar de rock, que consta de batería (Roberto Fiorilli), guitarra eléctrica (Jaime Rodríguez y César Hernández) y bajo eléctrico (Marco Giraldo),

como se puede apreciar en la Imagen 1. Pero conforme pasaba el tiempo y maduraba la idea sonora, empezarían a añadir otros instrumentos como trompetas, trombón y congas; instrumentos que ayudarían a consolidar el sonido final que tendría la agrupación.

Imagen 1
Integrantes grupo Columna de Fuego



Fuente: Archivo personal de Roberto Fiorilli, 1974

Ahora bien, cabe aclarar que no fue el simple hecho de agregar estos instrumentos al ensamble musical lo que consolidó el sonido de la banda, pues a esto se le debe sumar la experiencia de los músicos que pasaron por la agrupación interpretando dichos instrumentos. Ellos, con su conocimiento musical y experiencia tocando ritmos latinos y colombianos, terminaron de dar forma a la idea musical de combinar géneros tradicionales colombianos con rock. Es el caso de Daniel Bazanta, percusionista hermano de Toto La Momposina; Aldo Villa, trompetista de la orquesta de Lucho Bermúdez; o Leonor González Mina, importante cantante de música tradicional colombiana cuyos instrumentistas era los músicos que conformaban La Columna de Fuego, entre otros más.

Con el conocimiento, experiencia y experticia de todos estos músicos, la idea musical de la agrupación toma forma y se consolida en su único disco *Desde España para Colombia*, en el cual se puede identificar variados ritmos tradicionales colombianos adaptados al ensamble musical. Ejemplos como las canciones *Tamborero* y *El fuego del padre no quema a sus hijos*, que tienen implícito el ritmo de garabato; *Simplemente hombres*, canción en la cual la conga adapta el patrón rítmico de chalupa; la canción *Tenmandumba*, que adapta el ritmo tradicional de mapalé o *Joricamba*, que juega con ritmos del pacífico como el currulao. Esta idea impulsaría posteriores investigaciones y

exploraciones musicales alrededor de la pregunta: ¿Cómo adaptar ritmos folclóricos colombianos a instrumentos ajenos al ensamble tradicional? Ejemplos como el de Satochi Takeichi, baterista japonés que desde su instrumento crearía adaptaciones del ritmo de cumbia, evidenciados en el disco *Macumbia* de 1984; o las investigaciones alrededor de la música tradicional de toda Colombia desarrolladas por Hernesto “Teto” Ocampo (Guitarrista) y León David Cobo (clarinetista), y que posteriormente se materializaron en la serie documental *Expedición Sonora*, son proyectos que buscan dar respuesta a la pregunta planteada inicialmente. Lo hecho musicalmente por La Columna de Fuego abriría una puerta a explorar los sonidos tradicionales colombianos desde el rock, jazz y funk. Bandas como Bloque de Búsqueda, Distrito Especial y Carlos Vives y la Provincia serían ejemplos claros de este legado.

Lo hecho por La Columna de Fuego fue una jugada arriesgada por aquel entonces. Jugada que les dificultó el camino musical en el país, pero que, pese a los impases, logró convertirse en el referente por excelencia de bandas que continuaron su legado. Hoy son pocos los que recuerdan esta gesta y la importancia de esta banda en la idea de generar identidad por medio de sonoridades propias, oportunidad que se quiere retomar para devolverle estos recuerdos al músico colombiano. Quizá así se fomente un ejercicio de recuperación de memoria para reavivar la llama del rock latinoamericano.

La Columna de Fuego: Cenizas de Recuerdos

Durante los años de 1965 y 1975 llega a Colombia y se conforma un fenómeno cultural juvenil que se desarrolla en torno al rock. Este fenómeno musical despertó el entusiasmo de diferentes jóvenes por conformar agrupaciones musicales de dicho género, con la idea de crear nuevos sonidos locales. Algunas de estas agrupaciones pretendieron rescatar las tradiciones y el folclor del país con el objetivo de crear identidad sonora. Tal iniciativa generó un interés por explorar los ritmos tradicionales colombianos en algunas de las bandas que se conformaban por estos años.

Imagen 2

Tapa del disco sencillo La Columna de Fuego, 1971



Fuente: Archivo personal de Roberto Fiorilli, 1971

La idea hace que surjan agrupaciones como Columna de Fuego, conjunto integrado en sus inicios por dos bogotanos y un italiano que se radicó desde muy temprana edad en Bogotá. Dicha banda empezó tocando en bares y restaurantes de la capital colombiana, escenarios de entretenimiento y ocio donde se presentaban diferentes agrupaciones de géneros variados como vallenato, bossanova, tangos, música tropical y rancheras. El señor Roberto Fiorilli, baterista de La Columna de Fuego, comenta que en la década de los setenta la agrupación trabajaba en una discoteca llamada el Castillo de Chapultepec, donde también se presentaba un show de bailes y folclor del pacífico que interesaron muchísimo a los miembros de la banda. Este show consistía en cantos y ritmos originales del Chocó y de Buenaventura (músicas que serían de gran importancia para el desarrollo sonoro de la agrupación). Decidieron, entonces, elaborar los ritmos y los cantos a su manera, para que fueran interesantes a los oídos de la nueva generación, pero sin perder el origen musical del Pacífico y de África. Esta exploración dio como resultado el primer single con Polydor: *La joricamba*, tema que combina, por primera vez, música tradicional colombiana con rock.

La Joricamba es una canción que ha sido utilizada como una voz de protesta para abanderar discursos y reconstruir comunidades que han sido afectadas por la violencia o la desigualdad, como se evidencia en su letra:

Oh, oh, oh, oh, oh, oh ...
Él es tu amo, él te compró
Se compran las cosas, a los hombres no
Aunque mi amo me mate a la mina no voy
Esclavo no soy...
Oh, oh, oh, oh, oh, oh ...
Tú eres su esclavo no mi señor
Aunque me aten cadenas esclavo no soy
Aunque mi amo me mate a la mina no voy
Esclavo no soy
Oh, oh, oh, oh, oh, oh ...
Oh, oh, oh, oh, oh, oh ...
Oh, oh, oh, oh, oh, oh ...
Oh, oh, oh, oh, oh, oh ...

La Joricamba es un legado musical importante para la década, puesto que en esa época apareció el latinoamericanismo. Según Cepeda (2014), es un movimiento que, a partir de las letras de las canciones, las imágenes de los conciertos, las fotografías personales y otros tantos recursos icográficos, pretende entender los imaginarios sociales y políticos de una juventud enfrentada a múltiples tendencias ideológicas. Con respecto al rock de esta época, Cepeda dice:

El rock del setenta experimentó varias transformaciones, pero siempre dentro de la lógica del género. Aparte de los cambios políticos presentados por la juventud del setenta, también

aparecieron transformaciones ideológicas directamente vinculadas con la percepción de la vida, la naturaleza y, en general, al ambiente en que forjaron sus expectativas de vida. (Cepeda, 2014, p.100)

Es fundamental mencionar la importancia de la fotografía, el audio y el video en la preservación histórica del rock, así como en el rescate de los acontecimientos de este género musical en los contextos global y local. Es por medio de estos recursos que se puede entender a los fans y a la agrupación La Columna de Fuego en los escenarios locales e internacionales y, a su vez, entender a partir de imágenes y audios el contexto social, político y económico que rodea a la agrupación. Estos medios son una pista para comprender el cambio ideológico entre las generaciones de los años sesenta y los setenta.

Nace Una Idea: Desde Colombia La Columna de Fuego

El documental es una herramienta de memoria colectiva y social que usa el lenguaje cinematográfico para dar cuenta de un fragmento de la realidad. Propone un relato o el desarrollo potencial de una idea que, al mismo tiempo, debe estar preñada de algo. Asimismo, contener una fábula, enseñanza o premisa; una historia articulada y construida con los elementos de la realidad mostrada en imágenes y sonido. Se constituye como una de las variadas formas de expresión cultural de la sociedad contemporánea.

*“Un país sin cine documental,
es como una familia sin álbum fotográfico”*

Patricio Guzmán

El documental es una herramienta cultural poderosa que facilita preservar y reconocer elementos históricos del ser humano por medio de la imagen y el sonido. Potencia, así, otras ramas del arte como la música y la fotografía, lo cual estimula, con lo reflejado en la pantalla, mayor impacto en el intelecto y la emoción, y procura llegar al espectador a través de la empatía por los personajes y la proyección de experiencias propias. Reúne el oficio de la reproducción y el arte de la encantación; de esta forma logra organizar y otorgar significados tanto a los objetos como a las prácticas de la vida cotidiana, propiciando nuevas formas de pensar sobre los roles sociales, género, concepciones del honor, estereotipos y perspectivas. Además, sirve para proclamar injusticias, inequidades, desventajas y, en general, problemas que afecten socialmente un determinado lugar en el mundo.

En este caso en particular el grupo de investigación busca apelar a la memoria colectiva de los colombianos, rescatando el trabajo de una agrupación que marcó el inicio del sonido rock colombiano: La Columna de Fuego. Agrupación que sería la primera en fusionar los sonidos del mundo con las músicas tradicionales colombianas durante los setenta, en especial la música de la región del litoral pacífico. Dejando un legado que para la mayoría de los jóvenes actuales es desconocido.

Este documental, igualmente, permitirá que el proyecto sea visto por otro tipo de público y desde otra perspectiva. Estará disponible para aquel que, de primera mano, no está relacionado en los procesos y/o proyectos asociados a la música o al audiovisual, pero sí es consumidor de productos artísticos y culturales. Por ende, estaría destinado a ser divulgado de manera masiva por los medios de comunicación tradicionales y no tradicionales.

La Columna de Fuego hace parte de la memoria cultural de los colombianos. Memoria que parte de narraciones construidas desde fuentes como la tradición oral, el vídeo y la imagen. Es decir,

formatos que hablan del pasado de la banda y que sirven para configurar las identidades del grupo, su ideología y visión del mundo.

Concretando el Proyecto: Arde la Llama

Aunque La Columna de Fuego dio grandes aportes a la escena musical del país, la banda no cuenta con el reconocimiento ni la fama que se creería, al menos no en Colombia. En la década del 2010 en Río de Janeiro se celebraba una fiesta llamada Balkánica, ahí se escuchaba música de los setenta y la gente se enloquecía con canciones como Joricamba. Algunos años después, alrededor del 2015, en la ciudad de Bogotá, los habitantes aún no tenían claro qué era La Columna de Fuego, y mucho menos identificaban sus canciones.

Es así como nace la idea de elaborar un documental y rescatar la memoria musical de esta banda que, por diversas situaciones y decisiones de sus integrantes, fue encontrando su final; y que por los acontecimientos del día a día en nuestra nación fue quedando en el olvido.

Luego de una gira internacional, la banda decide quedarse en España disfrutando un buen momento, un año de presentaciones y la grabación de un disco; sin embargo, la ley española indica que los músicos extranjeros podían permanecer allí únicamente para realizar las presentaciones a las que eran llamados o contratados. En vista de esta situación, algunos miembros de la banda deciden buscar nuevos horizontes. Es así como La Columna de Fuego empieza a apagarse hasta que se extingue.

Imagen 3

Entrevista con Tania Moreno



Fuente imagen: Archivo personal, 2021

El trabajo de grado de la Maestría en Gestión Cultural y Creativa ha sido la oportunidad para materializar este proyecto. Para lograrlo ha sido necesario buscar aliados, participantes del grupo, miembros de la banda y realizar un ejercicio de investigación para posteriormente dar forma e inicio al documental.

La investigación de campo para el documental nos llevó a contactar a Tania Moreno, ex integrante de Génesis, grupo de los años setenta que siguió los pasos de La Columna de Fuego y que combinó la música andina con el rock. Con ella inició la primera de varias entrevistas que dan vida al documental.

Semanas después, Álvaro Díaz, quien fue el organizador y difusor de los conciertos de estas bandas en aquel entonces, también nos concedió una entrevista. En esa entrevista nos contó que el principal aporte de La Columna de Fuego a la música colombiana es la fusión de ritmos:

Primero que todo, la fusión. Muchos músicos de esa época asumieron y tomaron para sí diferentes riffs y formas de tocar el bajo con esa música del pacífico. Por ejemplo, *Malanga*, que fue a posteriori de Columna, utilizó muchos de esos elementos que La Columna había introducido. De alguna forma, ellos (La Columna) dejaron en muchos músicos esa impronta, dejaron en muchos músicos una huella. Cuando se inauguró la temporada en el TPB, Fanny Mickey se subió al escenario a decir que en Argentina ella había escuchado a gente muy buena (Sui Genereis), pero esto era una novedad y era diferente. (Entrevista personal de C. Otero con Álvaro Díaz, 12 de enero, 2021)

A lo largo de este ejercicio de recuperación de memoria se han presentado varios retos, uno de ellos fue el de buscar el disco *Desde España: La Columna de Fuego*. Las discotiemdas manifiestan no conocerlo y, donde está disponible, su valor está cerca de los quinientos mil pesos. Se ha realizado la búsqueda en tiendas de discos de diferentes ciudades a través de redes sociales como Instagram y Facebook; sumado a esto, se ha contactado a diferentes coleccionistas tratando de ubicar el disco y no ha sido posible obtenerlo para agregar al documental.

En el mes de diciembre de 2020 se ubicó una tienda en Madrid, España, que decía tener una copia del disco, sin embargo, el proceso de importación resulta bastante costoso. Adicionalmente se han consultado archivos sonoros y fotográficos de instituciones como la Señal Memoria, pero el resultado no ha sido positivo, ya que la información es escasa.

Afortunadamente, a través de la siguiente entrevista con el trompetista de la tercera formación de Columna de Fuego, pudimos obtener imágenes del disco en sus propias manos. Cipriano Hincapié entró en el grupo para hacer la gira internacional con el grupo al lado de Leonor Gonzales Mina, y terminó radicándose fuera de Colombia. Ubicado en Zaragoza, aún guarda muchos recuerdos fotográficos del grupo y el tan deseado disco que grabaron en Madrid en el año de 1974. Con esta grata sorpresa, que pudo darse mediante una entrevista grabada con auxilio de llamada por cámara, pudimos obtener imágenes de uno de los integrantes con su obra en manos.

La siguiente entrevista se realizó con César Hernández, el guitarrista de la segunda formación del grupo. Él agregó bastante conocimiento, pues habló sobre la profundización del grupo en la investigación sobre los ritmos de las costas, los conciertos por Colombia y explicando su salida del grupo antes de la gira internacional.

Nuestro último y principal entrevistado fue Roberto Fiorilli, el baterista, fundador e idealizador de La Columna de Fuego. Desde Italia, Roberto nos contó los detalles sobre el desarrollo, crecimiento y final del grupo. Contó anécdotas sobre el concierto en el Festival de Ancón y el tratamiento que les dieron al estar seis meses tocando por todo el eje comunista, desde Alemania Oriental hasta las regiones que formaban la Unión Soviética, como Kazajstán, Mongolia y Siberia.

Avivando el Fuego

Con este robusto material se inició la etapa de edición que contó con horas de revisión, separando cada tema dentro de la estructura propuesta en el guion inicial, siguiendo la metodología de narrativa “Viaje del Héroe” (Vogler, 2002).

Esta metodología permitió trazar para el documental un mapa de viaje en fases. Así, El héroe: La Columna de Fuego, su creación; el mentor: bandas extranjeras de rock y el folclor colombiano; mundo extraordinario: escenario en el que se encontraba Colombia tras el cambio cultural generado por el rock y la llegada del hipismo; llamado a la aventura: invitación a una gira internacional, en busca del éxito; el rechazo a la aventura: algunos miembros del grupo abandonan la posibilidad de una gira internacional, las dificultades para mantener el grupo en el extranjero; encuentro con el mentor: la alianza con Leonor Gonzales Mina, artista que ya tenía experiencia en giras internacionales; la odisea: la gira por los países del eje comunista; la recompensa: el disco grabado. Para finalizar el trazado queda la fase de la resurrección, que se enfoca en el interés por su música después de varias décadas, y del final del grupo, concluyendo con posibles aclaraciones de por qué el grupo no alcanzó a ser reconocido en Colombia.

Finalizado el montaje con el material audiovisual se incluyeron elementos de apoyo, una introducción animada, los subtítulos con el nombre y rol de cada entrevistado y los créditos.

Conclusión

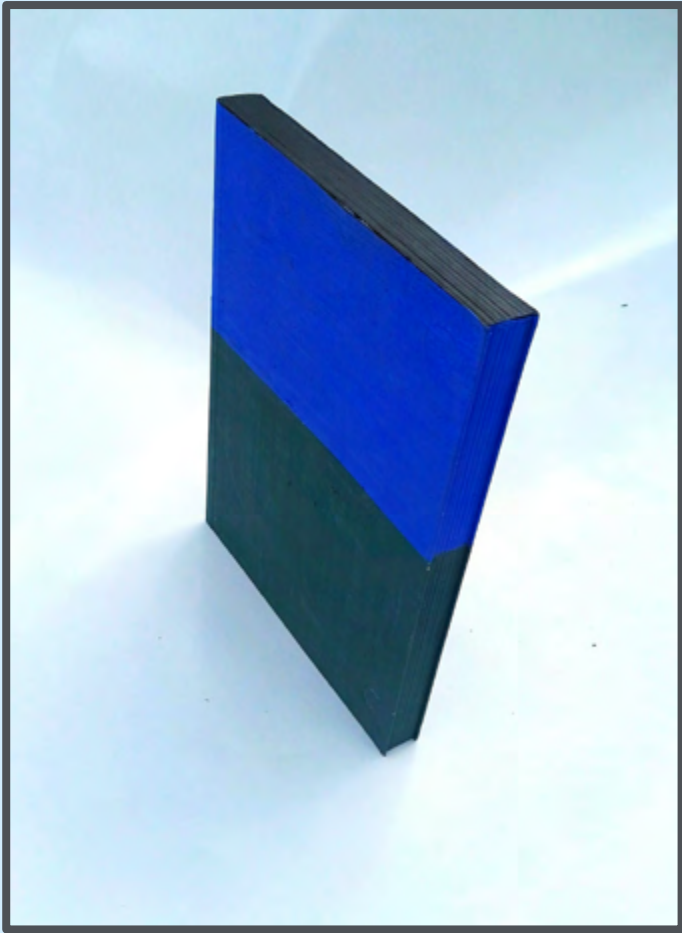
Las transiciones culturales ocurridas en Colombia y Latinoamérica, entre los años 60 y 70, marcaron estilos y comportamientos juveniles que mimetizaban tendencias de Norteamérica e Inglaterra. Se seguían ideas importadas para la música en Colombia, lo cual propició una reflexión de contexto bajo una mirada cultural introspectiva que no se apoyaba del todo en referentes extranjeros. Esto dio lugar a una nueva creación. En este sentido, La Columna de Fuego y sus integrantes hicieron parte fundamental de esta transformación, consiguiendo una mezcla en el rock, arropándose en la búsqueda de experimentación y entendimiento con los ritmos ancestrales de su propia tierra. La propuesta de esta agrupación se desarrolló durante un periodo corto pero significativo que no fue incluido dentro la evolución de la música en Colombia. Teniendo, además, la oportunidad de llevar esta novedosa mezcla colombiana a Europa, pasando incluso por países de difícil penetración como la Unión Soviética.

Para la elaboración del documental se concluyó una maqueta para presentación académica. Aunque el camino fue duro –y se asemeja al camino recorrido por Columna de Fuego–, el trabajo seguirá en la búsqueda de inversión para que se realice de manera completa. Se regrabarán entrevistas en modo presencial y trayendo a Roberto Fiorilli a Colombia para su entrevista personal, y para que nos pueda mostrar los lugares en que estuvo con La Columna de Fuego. Buscaremos finalizar con una sesión musical en que él, acompañado de su ex compañero de banda, Cesar Hernández, y un grupo armado para esta presentación, puedan tocar algunos temas de la banda. Material que se agregará al producto audiovisual.

El relato de cada uno de los entrevistados fortalece la memoria colectiva del país y, a través de sus anécdotas, se rescata el trabajo de esta agrupación por el rock colombiano. Con todo esto, es menester el rescate de la historia de La Columna de Fuego realizada mediante este documental, el cual propone salvaguardar y reivindicar la música para la memoria en el desarrollo social y cultural del país.

Referencias

- Arias, E. (2003). El rock en Colombia. Primera parte (1967-1992) - Surfin' Chapinero. *Revista La Tadeo (Cesada a Partir De 2012)*, (72). <https://revistas.utadeo.edu.co/index.php/RLT/article/view/538>
- Arias, F. (2008, 03 de julio). *Nacion Rock 1 / 4 - Historia del rock en Colombia (1965-1975)* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Yd3Hlb4P8vs>
- Cepeda, H. (2014). El eslabón perdido de la juventud colombiana. Rock, cultura y política en los años setenta. *Memoria y sociedad*, 12 (25), 95-106. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/memoysociedad/article/view/8186>
- Chastagner, C. (2012). *De la cultura rock*. Paidós.
- Fiorilli, Robeiro. (1971). *Tapa del disco sencillo La Columna de Fuego, 1971*
- Fiorilli, Robeiro. (1974). *Integrantes grupo Columna de Fuego, 1974*
- Guerrero, D. (17 de febrero 2007). Así llegó el rock and roll a Colombia hace cincuenta años, provocando alegría y desdén. *El Tiempo*. <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-3443498>
- Pérez, U. (2007). *Bogotá, epicentro del rock colombiano entre 1957 y 1975*. Alcaldía Mayor de Bogotá. Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte-Observatorio de Culturas.
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Ediciones RoobinBook.



▲ Título: Territorio
Autor: Oskar Romo
Año: 2021

Algunos Componentes en el Camino de la Consolidación de la Figura Profesional del Gestor Cultural

Andrés Mauricio Cruz Camacho¹

Universidad de Barcelona, España

Resumen

Entendiendo el universo de la gestión cultural como un sistema complejo y dinámico, este artículo reflexiona sobre cómo los procesos educativos y asociativos, desde y para gestores culturales, han contribuido en el largo camino de consolidar la figura profesional del gestor cultural en el contexto colombiano y latinoamericano. En cuanto a la búsqueda de la profesionalidad, más que categorizar y determinar lo empírico de lo académico o lo autodidacta de lo científico, es esencial entender las competencias que develan el quehacer, la práctica y la conceptualización de la gestión cultural como un todo.

Palabras clave: gestión cultural, educación, trabajo colaborativo, figura profesional.

Abstract

Understanding the universe of cultural management as a complex and dynamic system, this article reflects on how educational and associative processes from and for cultural managers have contributed directly and indirectly as components in the long road of consolidation of the professional figure of the cultural manager in the Colombian and Latin American context. Regarding the search for professionalism, rather than categorizing and determining the empirical of the academic or the self-taught of the scientific, it is essential to understand the own competencies that reveal the work, practice and conceptualization as a whole based on cultural management.

Keywords: cultural management, education, collaborative work, professional figure.

¹ Maestro en música, magíster en educación y magíster en gestión cultural de la Universidad de Barcelona. <acruzcam7@alumnes.ub.edu>

A Modo de Introducción

La gestión cultural, como profesión reconocida en Colombia, lleva años de deconstrucción en la idea que integra al gestor cultural y su función en la sociedad. Una de las más sobresalientes características de este proceso fue la puesta en marcha del primer programa de formación universitaria en gestión cultural en Colombia, en el año de 1992. Esto abrió las puertas para la inserción de diferentes oferentes en formación, y la visualización del rol de los y las gestoras culturales en el territorio a través del debate y la construcción colectiva de conocimiento. Por otra parte, actualmente existen diversos sistemas de interacción entre grupos académicos, programas universitarios, redes y asociaciones de gestores culturales que motivan e impulsan espacios de reflexión en torno a la praxis de la gestión cultural y la manera como esta se inserta en cada uno de los diferentes territorios. Este entramado asociativo ha logrado construir y definir, con el paso del tiempo, las competencias que direccionan el quehacer del gestor en su día a día, y también visualizar las buenas prácticas de los y las gestores culturales. Entendiendo el universo de la gestión cultural como un sistema complejo y dinámico, *este artículo pretende reflexionar sobre cómo los procesos educativos y asociativos de gestores culturales han contribuido, directa e indirectamente, en el largo camino de consolidación de la figura profesional del gestor cultural en el contexto latinoamericano y en Colombia.*

Tal como lo describe Rubens Bayardo, la formación en gestión cultural en Latinoamérica tiene un asidero importante en los procesos educativos de España. Pues en el país ibérico las estrategias de internacionalización desarrollaron un espacio para que muchos latinoamericanos se formaran en gestión cultural, sobre todo a nivel posgradual, particularmente en Barcelona y Girona:

Tempranamente la ciudad de Barcelona desarrolló estrategias de internacionalización que, alrededor de la década de 1990, la convirtieron en una meca cultural exportadora de su modelo urbanístico y de gestión. El Centro de Estudios y Recursos Culturales (CERC) de la ciudad, la Fundación Interarts, los posgrados en gestión cultural de la Universidad de Barcelona, junto con la Catedra Unesco de Políticas Culturales en la Universidad de Girona fueron potentes faros intelectuales. (Bayardo, 2018, p.21)

Según Lluís Bonet, actual director de los programas de doctorado y maestría en Gestión Cultural de la Universidad de Barcelona, la formación y fortalecimiento de competencias en función de la gestión cultural es un reto y, sobre todo, una oportunidad que aportará en los diferentes territorios a la consolidación integral de la profesión:

La realidad de la gestión cultural contemporánea requiere de operadores capaces de establecer puntos de diálogo entre la creación artística y el consumo cultural, entre las dinámicas socioeconómicas y las dinámicas culturales, entre las exigencias políticas o empresariales y la coherencia del producto. Por esto, el perfil profesional de un gestor cultural debe ser, en síntesis, el de una persona sensible a las exigencias de su ciudad y de su país sin dejar de considerar el entorno exterior e internacional. Debe conjugar el conocimiento humanístico y artístico con las habilidades operativas de la gestión; debe disponer a la vez de niveles suficientes de especialización en el sector de actividad artística donde trabaje y una buena cultura general. En definitiva, debe definirse más como gerente –el profesional capaz de tomar decisiones desde una posición de globalidad– que, como un simple administrador, entendido este último como el estricto ejecutor de programas o el administrador de recursos. (Bonet, 1995, p. 22)

De la Formación en Gestión Cultural en el Contexto Colombiano

La gestión cultural en Colombia es un fenómeno que ha trascendido en los últimos años y actualmente afronta un proceso de profesionalización. Aunque no se ha determinado exactamente quién o cómo se acuñó el término dentro del territorio, es de vital relevancia exaltar que en la constitución de 1991 ya se hablaba de él. La iniciativa de ofertar programas de formación profesional en gestión cultural tomaría fuerza a través de la realización de pequeños cursos y diplomados dirigidos a agentes culturales. Agentes que tenían posiciones administrativas gubernamentales en el ámbito cultural y que consiguieron, en el año 1992, se estableciera el primer proceso universitario de formación en gestión cultural. Un proceso que, eventualmente, sería oficialmente aprobado por el Ministerio de Educación en Colombia (Orozco, 2017). En el año 1995 se creó el programa Para un Mundo Posible, primer programa de formación en gestión cultural formal de carácter estatal en Colombia, a través del clausurado Instituto de Cultura -Colcultura-. En dicho programa se describía que:

El significado que aspiramos a otorgarle a la gestión cultural es: gestar no es administrar ni manipular, sino propiciar y facilitar la germinación, gestación y comprensión de los procesos culturales. (Colcultura, 1995, p. 135)

Si bien, esta idea ha cambiado sustancialmente desde ese entonces hasta nuestros días, este programa de formación sirvió como motor de numerosas investigaciones, y ha sido el punto de partida de muchos programas universitarios en función de la gestión cultural en Colombia. Un crecimiento importante se puede ver reflejado en los informes del Observatorio Interamericano de Políticas Culturales, que demostró la creación consecutiva de programas educativos, asociaciones, fundaciones y ONGs en torno a la gestión cultural (OEA, 2004). Desde este informe a la actualidad, muchas instituciones han mutado y transformado sus líneas educativas estratégicas, como también otras han cerrado los programas que se ofertaban en ese entonces. Lo realmente trascendental es que se siguen creando y fortaleciendo programas de formación técnica, universitaria, posgradual y diplomados de iniciativa gubernamental. También hay entidades educativas que pretenden capacitar en competencias específicas de la gestión cultural a gestores y no gestores. Según Carlos Yáñez (2018), la apuesta de la gestión cultural es:

Dar un reconocimiento a una formación que se reconozca en un saber que surge de disposiciones reflexivas, cuya función es ofrecer la base necesaria para formular problemas y facilitar interpretaciones de la experiencia sin terminar en el campo reducido de los discursos reguladores de la acción. (pp. 17-33)

Los contenidos académicos, producto de la formación en gestión cultural en los diferentes niveles educativos, y las reflexiones producidas gracias al desarrollo de debates entre académicos, gestores en formación y agentes de los distintos territorios, han sido insumos importantes en la realización de planes, proyectos y políticas culturales a nivel regional y nacional. Con lo anterior se reconoce que, gracias a la construcción colectiva de conocimientos y al fortalecimiento de competencias estructuradas en función de la gestión cultural, se ha generado una ventana que visualiza la práctica integradora, mediadora y propositiva. Dentro de las herramientas para la gestión cultural pública, el Ministerio de Cultura (2013), apoyado por la comunidad académica, define que la gestión cultural debe:

- Generar capacidades institucionales para administrar y gerenciar los procesos culturales en los territorios.
- Fortalecer procesos corresponsables de planeación, organización, fomento, participación e información que fortalezcan a los agentes y las dinámicas culturales de los territorios.

- Facilitar y estimular la creación individual y colectiva; promover el disfrute de las expresiones, manifestaciones, prácticas y democratizar el acceso a los bienes culturales dentro de la comunidad; fomentar la formación y la investigación; desarrollar la dimensión legal y constitucional en el ámbito de la cultura e incrementar y resolver asuntos financieros de la vida de la cultura.
- Posicionar a la cultura como pilar de desarrollo del territorio, a partir de su integración en los instrumentos de planeación y su articulación con los sectores y las iniciativas sociales, económicas y ambientales del territorio.

Según lo establecido en la ley 115 de 1994¹ y la ley 30 de 1992², la educación en Colombia se define como un proceso de formación permanente, personal, social y cultural que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, su dignidad, sus derechos y sus deberes. Con el fin de velar por la calidad en la ejecución y promulgación de la educación como derecho fundamental, se estructuran dos principales categorías en la conformación y/o estandarización de los programas y contenidos académicos que se imparten en todo el territorio colombiano, seleccionándolos en la educación formal y la educación no formal.

La educación formal se define como aquella que se imparte en establecimientos educativos aprobados por el Ministerio de Educación Nacional, secretarías departamentales y municipales de educación. La educación formal contiene, además, una secuencia regular de ciclos lectivos, con sujeción a pautas curriculares progresivas que son conducentes a grados y títulos oficiales aceptados en todo el territorio nacional. La mayor concentración de educación formal, en función de la gestión cultural en Colombia, está en la ciudad de Bogotá. En la capital existen programas técnicos, tecnológicos, universitarios, especializaciones y maestrías. En la Tabla 1 se describen algunos programas estudiados:

Tabla 1
Programas analizados

Pregrado			
Centro educativo	Título otorgado	Duración	Ubicación
Universidad Nacional de Colombia, sede Manizales.	Pregrado en Gestión Cultural y Comunicativa	5 años	Bogotá
Universidad EAN	Pregrado en Estudios y Gestión Cultural	4 años	Bogotá
Especializaciones			
Centro educativo	Título otorgado	Duración	Ubicación
Universidad del Rosario	Especialista en Gerencia y Gestión Cultural	1 año	Bogotá
Universidad Sergio Arboleda	Especialización en Gestión Cultural y Creativa	1 año	Bogotá
Universidad Javeriana	Especialización en Gestión de las Artes y la Cultura	1 año	Bogotá

**ALGUNOS COMPONENTES EN EL CAMINO DE LA CONSOLIDACIÓN
DE LA FIGURA PROFESIONAL DEL GESTOR CULTURAL**

Maestrías			
Centro educativo	Titulo otorgado	Duración	Ubicación
Universidad Sergio Arboleda	Maestría en Gestión Cultural y Creativa	2 años	Bogotá
Universidad EAN	Maestría en Gestión de la Cultura	2 años	Bogotá
Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano	Maestría en Gestión y Producción Cultural y Audiovisual	2 años	Bogotá
Universidad Nacional de Colombia	Maestría en Estudios Culturales	2 años	Bogotá
Universidad Javeriana	Maestría en Estudios Culturales	2 años	Bogotá
Universidad De Los Andes	Maestría en Estudios Culturales	2 años	Bogotá

Nota. Elaboración propia.

Por otro lado, la educación informal se considera:

Todo conocimiento libre y espontáneamente adquirido, proveniente de personas, entidades, medios masivos de comunicación, medios impresos, tradiciones, costumbres, comportamientos sociales y otros no estructurados; estas actividades de formación deberán tener una duración inferior a 160 horas y su organización, oferta y desarrollo no requerirán de registro por parte de la secretaría de educación de la entidad territorial certificada y solo dará lugar a la expedición de una constancia de asistencia. (Ley 115 de 1994, Art 43)

En la actualidad, en Colombia existe un completo universo de ofertas con distintos propósitos y competencias de formación por parte de organizaciones estatales, privadas y de carácter mixto. Todas ellas llevan a cabo el diseño y ejecución de diplomados de capacitación y certificación en competencias específicas en función de la gestión cultural. En la tabla 2 se relaciona esta oferta.

Tabla 2
Cursos y diplomados analizados

Lugar	Cantidad	Modalidad presencial	Modalidad virtual
Bogotá	13	8	5
Cundinamarca	7	5	2
Resto del país	22	14	8

Nota. Elaboración propia.

Cada vez es más notable la necesidad por parte de instituciones académicas universitarias de fortalecer programas de formación que reúnan las competencias integrales, y que develen la funcionalidad de los gestores culturales y su importancia para la sociedad. La inserción de resultados investigativos, académicos y profesionales ha contribuido en el reconocimiento de la profesión en diferentes contextos. Sin el ánimo de categorizar y/o determinar lo empírico de lo académico o lo autodidacta de lo científico, es esencial entender las competencias propias que develan el quehacer, la práctica y la conceptualización de la gestión cultural, así como su consolidación profesional en la sociedad.

Del Trabajo Colaborativo y Asociativo en Función de la Gestión Cultural en el Contexto Colombiano e Internacional

El trabajo colaborativo en los emprendimientos culturales es efectivo en la medida que se trabaje bajo los principios de democracia y participación. Bajo estos principios se pueden generar relaciones de liderazgo compartido y se llegan a consensos entre los integrantes de las organizaciones. La toma de decisiones y la comunicación puede, así, fluir de manera horizontal (López, Castaño y Grisales, 2019). A pesar de que los procesos culturales son de naturaleza asociativa, se enfrentan a un reto de implementar el trabajo colaborativo como estrategia para generar procesos más eficientes y sostenibles. Para estas organizaciones, aplicar prácticas como la colaboración a nivel interno y externo es un proceso que requiere de un cambio con relación a la forma en que comprenden su contexto. Además, implica enfrentar la idea de competencia a la de colaboración, la idea de consumidores a la de participantes y de colaboradores a compañeros.

Hablando específicamente de las agremiaciones desde y para gestores culturales, internacionales y latinoamericanas, se han conformado redes y asociaciones que, en su mayoría, nacieron de la unión mancomunada de exalumnos y alumnos de programas en gestión cultural. Tanto en modalidades de pregrado como de posgrado. Algunas estructuras que derivan de estas iniciativas académicas son, por ejemplo: la Asociación Argentina de Gestores Culturales Universitarios (AAGECU), la cual fue creada en el año 2006 por los primeros estudiantes egresados de la Tecnicatura en Gestión Cultural de la Universidad Nacional de Mar de Plata; en Chile, la Asociación Gremial de Gestores Culturales de Chile (AdCultura), que fue creada en el año 2001 gracias a los encuentros, reflexiones y debates de gestores culturales egresados de diversos programas de formación en gestión cultural. También es importante resaltar la Red Latinoamericana de Gestión Cultural (REDLGC), creada en el año 2010 gracias a la participación de grupos académicos apoyados por instituciones universitarias de toda la región. En Colombia existe la Red Colombiana de Gestores y Creadores Culturales, la cual nació en la ciudad de Cali en el año 2009 con el firme objetivo de fortalecer los lazos de cooperación entre gestores y creadores culturales de Colombia. Se formó reconociendo la diversidad de culturas y cimentando el trabajo en red desde los afectos a nivel local, nacional e internacional. Actualmente, esta organización articula sus actividades con la Red Latinoamericana de Gestores Culturales. Hablando de España, la Federación Estatal de Asociaciones de Profesionales de la Gestión Cultural (FEAGC) articula a 16 asociaciones de profesionales de la gestión cultural que, en su gran mayoría, son el resultado de programas de formación en gestión cultural. Esta federación se creó en el año 1998, como fruto de la necesidad de las asociaciones de profesionales de la gestión cultural de unificar esfuerzos para abordar problemas de ámbito estatal, especialmente, la consolidación de la figura del gestor cultural y su reconocimiento social y profesional.

Haciendo un acercamiento al análisis, a modo de *bench marking*, contenido en el trabajo de investigación realizado, se identifican a continuación, en la Tabla 3, las palabras claves más utilizadas en cada una de las propuestas de valor de las asociaciones observadas:

Tabla 3
Asociaciones y redes analizadas

Asociaciones y redes analizadas Asociación y/o red	Palabras clave en la propuesta de valor	Líneas de acción	Servicios
Red colombiana de gestores y creadores culturales	Impulsar, crear, motivar, promover, resaltar empoderar	Promoción Formación Reflexión	Representación Capacitación Investigación

**ALGUNOS COMPONENTES EN EL CAMINO DE LA CONSOLIDACIÓN
DE LA FIGURA PROFESIONAL DEL GESTOR CULTURAL**

Asociaciones y redes analizadas	Asociación y/o red	Palabras clave en la propuesta de valor	Líneas de acción	Servicios
Red Latinoamericana de Gestión Cultural		Colaborar, concientizar, visualizar	Investigación Movilidad Recursos informativos Redes Formación Participación	Capacitación Observatorios Representación Intercambios Networking
Red de promotores culturales de Latinoamérica y el Caribe		Fomentar, escuchar, innovar, proponer	Participación Formación Mesas de trabajo internacionales	Representación Intercambios Networking
Asociación gremial de gestores culturales de Chile		Punto de encuentro, configuración, reivindicación	Profesionalización Comunidad Motor de cambio	Certificación Capacitación Representación
Asociación argentina de gestores culturales universitarios		Reforzar, posibilitar, fortalecer, estipular	Capacitación Promoción	Convocatorias Directorios Encuentros
Asociación de gestores culturales de Extremadura,		Servir, vincular, favorecer, enmarcar	Juventud Formación Redes de apoyo Profesionalización	Representación Animación Capacitación
Asociación de gestores culturales de Andalucía		Configurar, estructurar, catapultar, empoderar	Defensa de los gestores culturales Formación Proyectos en red Actividades	Consultas Encuentros Capacitación Trabajo en red
Asociación de profesionales de la gestión cultural de Castilla y León		Organizar, procurar, organizar, gestionar	Formación Debates Comunicación Profesionalización	Capacitación Networking Representación Convocatorias
Asociación de profesionales de la gestión cultural de Cataluña		Mejorar, conseguir, alcanzar, promover	Líneas de trabajo Proyectos Acción política Actividades y formación	Bolsas de trabajo Mentorías Capacitación Networking

Nota. Elaboración propia.

Las nueve organizaciones estudiadas demuestran, implícitamente, que el trabajo colaborativo, asociativo y en red es una excelente alternativa de alcanzar objetivos comunes visibilizando necesidades colectivas. Es importante mencionar que los objetivos de cada asociación varían dependiendo del contexto en donde se insertan, pero un lineamiento que todas las nueve organizaciones comparten es la necesidad de fomentar y promover la configuración profesional del gestor cultural en los respectivos territorios donde tienen campo de acción. La configuración profesional del gestor cultural es una necesidad y objetivo común en todas las organizaciones estudiadas, y para promocionar esta configuración se establecen planes de acción asociativos que visualizan la importancia del gestor cultural en los diferentes territorios bajo los lineamientos de la acción participativa y el trabajo colaborativo, ya sea desde una asociación o desde redes de integración.

A Modo de Conclusión

Los componentes que pueden ayudar en la consolidación de la figura profesional del gestor cultural son infinitos. Sin embargo, es notable que los procesos de formación y el trabajo colaborativo

y asociativo en función de la gestión cultural se han convertido en una importante herramienta a la hora de promover y fomentar el quehacer del gestor en todos los territorios. Si bien, dentro del contexto colombiano estamos identificando esta herramienta como una posible solución a la idea de la profesionalidad, se debe reflexionar sobre el manejo e importancia que se le da internacionalmente al planteamiento de asociaciones y redes de apoyo. El caso más notable es el español, debido a que cuenta con numerosas y potentes asociaciones de gestores que derivan de un sinfín de perfiles profesionales en el ámbito de la gestión cultural, pero que tienen un mancomunado objetivo, el cual corresponde en contribuir con el fortalecimiento de la figura profesional del gestor cultural. Más allá de crear figuras jurídicas representativas que gestionen y promulguen las características, necesidades y ambiciones de los gestores culturales, en Colombia se deben insertar propuestas de construcción colectiva reales y generadoras de cambio a la sociedad que tengan como ejes fundamentales el trabajo colaborativo, la asociatividad y la formación, con el ánimo de contribuir a la configuración profesional y promover el reconocimiento del gestor cultural en nuestro país.

Referencias

- Bayardo, R. (2018). Repensando la gestión cultural en Latinoamérica. En Yañez Canal (ed.), *Praxis de la gestión cultural* (pp. 17-33). Universidad Nacional de Colombia.
- Bonet, Ll. (1995). Contexto, criterios y necesidades de formación del gestor cultural. En *Formación en gestión cultural* (pp. 21-29). Secretaría Ejecutiva Convenio Andrés Bello.
- Colcultura. (1995). Para un Mundo Posible: Programa Nacional de Formación en Gestión Cultural Colcultura – Colombia. En Guédez, Victor & Menéndez, Carmen. Eds. (1994). *Formación en gestión cultural* (pp. 125-151). Convenio Andrés Bello.
- Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la ley general de educación. 8 de febrero de 1994. Diario Oficial No. 41214.
- López Saldarriaga, L. T., Castaño Bermúdez, L. M., & Grisales Rios, T. (2019). Tejer escenarios de paz desde la gestión cultural. *Córima, Revista De Investigación En Gestión Cultural* (7). <https://doi.org/10.32870/cor.a4n7.7342>
- Ministerio de Cultura. (2013). *Herramientas para la gestión cultural pública*. Ministerio de Cultura, República de Colombia.
- OEA. (2004). *Informe del observatorio interamericano de políticas culturales*. Organización de Estados Americanos.
- Orozco, A. (2017). *La formación en gestión cultural en Colombia 1991-2016: Aproximación inicial desde los procesos de educación no formal*. Cali: Ponencia presentada en el 2do. Congreso Latinoamericano de Gestión Cultural.
- Yañez, C. (2018). *Praxis de la gestión cultural*. Universidad Nacional de Colombia.

Notas

- 1 Ley General de Educación. Señala las normas generales para regular el servicio público de la educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad.
- 2 Ley en la cual se estructura y organiza el servicio público de la educación superior en Colombia.



▲ Título: Ruinas ciudadinas
Autor: Paola Salamanca
Año: 2018

Competencia Global y Cultura Ciudadana en la Educación Superior en Colombia. Caso Escuela de Artes y Música de la Universidad Sergio Arboleda

Natalia Correa Parra¹

Universidad Sergio Arboleda, Bogotá

Resumen

El presente artículo expone los resultados de una investigación que tuvo por objeto analizar la competencia global y la cultura ciudadana en torno a la educación superior en Colombia, tomando como caso específico la Escuela de Artes y Música de la Universidad Sergio Arboleda. El enfoque metodológico fue cualitativo y de tipo documental. Se tomaron como base lineamientos de organismos multilaterales como la Organización de las Naciones Unidas (ONU) y la Organización para la Cooperación y el Desarrollo (OCDE). Asimismo, se tomó información conceptual sobre cultura ciudadana del Ministerio de Educación Nacional (MEN) y de la Alcaldía Mayor de Bogotá. Con base en lo anterior, se construyó una matriz de análisis comparativa con cinco universidades de Colombia y tres de Latinoamérica para analizar su propuesta en materia de competencia global y cultura ciudadana. Al final, se reconoció la importancia de fortalecer la cultura ciudadana en la educación superior y se concibió la competencia global como parte de las competencias ciudadanas. De esta manera, la cultura se estableció como el eje articulador que permite entender al individuo y a su desempeño como ciudadano global, por supuesto, con la educación como la gran aliada que posibilita la integración de estas competencias con acciones claras en las instituciones y los organismos competentes.

Palabras clave: Competencia global, cultura ciudadana, competencias ciudadanas, educación superior, facultad de artes.

Abstract

This article exposes the research results obtained by conducting an analysis of the global competence and citizenship culture in higher education in Colombia, taking as a specific case of “Escuela de Artes y Música” at Sergio Arboleda University. The methodological approach was qualitative and documentary, based on guidelines from international organizations such as the United Nations (UN) and the Organization for Economic Cooperation and Development (OECD), as well as conceptual information about Citizenship Culture from the Ministry of National Education (MNE) and Bogotá Mayor’s Office. Based on the above, a comparative analysis matrix was constructed with five universities in Colombia and three in Latin America, to analyze their proposals in terms of Global Competence and Citizenship Culture. In the end, the importance of strengthening citizen culture in Higher Education was recognized, in addition to conceiving global competence as part of citizenship competencies, from which culture is established as the integrating axis that makes it possible to understand the individual and how he/she can successfully perform as a global citizen. The above, with education as a great ally, which makes possible the integration of these competencies with clear actions from each institution and competent institution.

Keywords: Global competence, citizenship culture, citizenship competencies, Higher Education, Faculty of arts.

¹ Comunicadora Social y periodista, emprendedora, docente universitaria. Especialista en Gestión Cultural y Creativa de la Universidad Sergio Arboleda. Email: <natalia.correa@correo.usa.edu.co>

Introducción

Hacia la segunda mitad del siglo XX, a partir del fenómeno de la globalización, el mundo empezó a tener cambios en los ámbitos económico, tecnológico, político, social y cultural, hecho que lo fue conectando y volviendo interdependiente. Con ello, se empezó a universalizar el reconocimiento de los derechos fundamentales de la ciudadanía. Asimismo, se comenzó a crear una cultura global gracias a una fuerte interrelación entre las sociedades y las culturas locales a través de la comunicación y la información. Lo que McLuhan (1962) denominó “Aldea Global”.

Con lo anterior, para el ser humano se amplió la posibilidad de trascender de lo local a lo universal y volverse, así, un “ciudadano global” cuyas acciones traspasan fronteras. En ese sentido, se debe partir analizando las competencias ciudadanas y, por ende, a la competencia global.

Ahora bien, desde varios organismos internacionales se han empezado a proponer una serie de lineamientos que estudian y brindan un marco de acción para todas las naciones y, por consiguiente, para cada actor de la sociedad, teniendo a la educación como la gran aliada para lograr estos propósitos.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, por su sigla en inglés) estableció a la Educación para la Ciudadanía Mundial (ECM) como uno de los ámbitos estratégicos de su programa educativo. Su objetivo es fortalecer en los estudiantes ciertos valores, actitudes y comportamientos como base de una ciudadanía mundial responsable. Este ámbito estratégico surge como respuesta a un mundo cada vez más interconectado, en donde la paz y el desarrollo sostenible se ven amenazados por las violaciones a los derechos humanos. Esta labor tiene su origen en el preámbulo de la propia Constitución de la UNESCO, en la Declaración Universal de los Derechos Humanos, en lo dispuesto en la Agenda 2030 (especialmente en la meta 4.7 de los Objetivos de Desarrollo Sostenible) y en otros programas que la organización ha venido trabajando en materia de educación (UNESCO, s.f.).

Por otro lado, el “Ranking 2019 de las 50 ciudades más violentas del mundo”, elaborado de acuerdo con datos de organizaciones en Latinoamérica y en Colombia, nos presenta un panorama de la violencia en el continente. En el ranking, cinco ciudades mexicanas encabezaron la lista. En cuanto a las colombianas, Cali ocupó el puesto 26, Palmira el 37 y Cúcuta el 44 (Seguridad, Justicia y Paz, 2020).

Según los resultados del Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), en la Encuesta de Convivencia y Seguridad Ciudadana realizada en el año 2018 para las principales ciudades del país, Bogotá es la ciudad con mayor percepción de inseguridad, pues 8 de cada 10 manifiestan sentirse inseguros. Según la encuesta de Cultura Ciudadana realizada en 2018 por Corpovisionarios, también se evidencia un creciente rechazo del 12 % hacia personas de religión distinta a la suya (cifra mucho mayor frente al 2016), al igual que un aumento al 12 % del rechazo hacia personas de nacionalidad diferente a la propia, y una subida al 32 % de las personas en contra de enfermos de sida (Cámara de Comercio de Bogotá, 2018).

Estas cifras dan cuenta de la importancia de trabajar por la mejora de la cultura ciudadana desde el gobierno y los múltiples sectores, en cabeza del Ministerio de Educación Nacional (MEN). Para la educación superior, que es el interés de esta investigación, el MEN definió que los graduados universitarios deben ser ciudadanos globales que aspiren a contribuir

a la sociedad de una manera altamente significativa por medio del papel que desempeñan como miembros de la comunidad local, nacional y global. Además, se espera que estos nuevos ciudadanos desarrollen la competencia global, la cual incorpora dimensiones del conocimiento tales como la cultura, la historia, las religiones, las tecnologías, la política, la comunicación, los idiomas extranjeros, y el reconocimiento y la aceptación de la diversidad (MEN, s.f.).

Es importante señalar que estas competencias se contemplan en el examen de Estado Saber Pro en Colombia, que evalúa el grado de habilidades y conocimientos generales de los estudiantes de educación superior. Dentro de la prueba, el módulo de Competencias Ciudadanas se ocupa especialmente del conocimiento y las habilidades necesarias para comprender el entorno social y sus problemáticas, y para analizar las diferentes posturas involucradas en situaciones de conflicto (ICFES, 2020). Más adelante se evaluarán las cifras y los resultados que hacen referencia al caso de interés.

En este sentido, el presente estudio se enfocará en analizar la competencia global y la cultura ciudadana en algunas escuelas de arte de Colombia y Latinoamérica, reconociendo la importancia de fortalecerlas en la educación superior, y se concentrará en examinar específicamente el caso de la Escuela de Artes y Música de la Universidad Sergio Arboleda.

Para este propósito se realizó una investigación de enfoque cualitativo y de tipo documental. En primer lugar, para darle contexto a la investigación, se partió desde la dirección que la Organización de las Naciones Unidas (ONU) estableció en el objetivo número 4, especialmente en su numeral 4.7, en la cual se describe el enfoque en materia de educación que se quiere impartir en el mundo. Este objetivo tiene en cuenta una realidad global en la que se debe garantizar la inclusión, la equidad y la calidad dentro de un proyecto pedagógico que, al mismo tiempo, propenda por el respeto a los semejantes, tanto en las aulas de clase como en la interacción de los estudiantes en experiencias internacionales.

Seguidamente se tomó el documento de las pruebas PISA (*Programme for International Student Assessment*) que aborda a la competencia global como un nuevo ítem para tener en cuenta dentro del programa educativo de los colegios, ya que esboza la manera en que se debe preparar a los jóvenes para que se comprometan con los desafíos del mundo de hoy, en el que la interacción con otras culturas se hace vital. Para ello, se debe contar con herramientas aportados desde los mismos planteles educativos. De igual forma se tuvieron en cuenta documentos nacionales de entidades del gobierno, como el MEN y de la Alcaldía Mayor de Bogotá, que sirvieron como referencia para analizar el aporte conceptual de la cultura ciudadana en el país.

Después se analizó la propuesta en materia de competencia global y cultura ciudadana de cinco universidades de Colombia y tres de Latinoamérica, que se eligieron de acuerdo con su puntaje en el examen de Estado Saber Pro 2019, y se contrastó con la escuela de Artes y Música de la Universidad Sergio Arboleda.

Finalmente, a través de la revisión y el estudio de estos documentos se construyó una matriz de análisis comparativa entre las instituciones seleccionadas, lo cual permitió dar respuesta al objeto de este trabajo y brindar algunas sugerencias sobre cómo desde la educación superior se puede implementar la competencia global. Claro está, aunado a la cultura ciudadana y partiendo desde lo que ya se viene explorando en ese ámbito.

Competencia Global y Ciudadano Global

Para enmarcar el presente estudio se partió de algunos lineamientos que, desde organismos internacionales y nacionales, se han propuesto para el ámbito de la educación. En primera instancia,

dentro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU se encuentra el Objetivo número 4 sobre educación, el cual habla de garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, y de promover oportunidades de aprendizaje. La meta 4.7 de este mismo objetivo busca que para el 2030 los estudiantes puedan adquirir los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial, la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible. (Naciones Unidas, s.f.)

Igualmente, a las pruebas PISA, un proyecto de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), desde el 2018 se ha sumado la competencia global como materialización de la importancia de su desarrollo en los colegios, pues responde a la necesidad de entender cómo se debe concebir el quehacer humano en sus múltiples interacciones con otros. De ahí surgió el interés del presente estudio por analizar cómo se está trabajando desde la educación superior esta competencia, que en Básica y Media vocacional ya se ha venido entendiendo y adaptando a los planes de estudio de los colegios.

Ahora, ¿qué es la competencia global y cómo se puede entender dentro de la cultura ciudadana en ámbitos de la educación superior? Desde el siglo XX, con investigaciones como las de Hanvey (1976), se habló de que en la educación se debían desarrollar modos de pensamiento que incluyeran una conciencia intercultural, un conocimiento de la dinámica global y una conciencia de las elecciones humanas. Luego, Reimers (2010) avanzó en este asunto y definió la competencia global como el conocimiento y las habilidades que ayudan a las personas a tener una comprensión del mundo en el que viven por medio de dominios disciplinarios que les permitan entender los asuntos globales y crear las posibilidades para abordarlos. De igual modo, investigadoras como Veronica Boix del *Project Zero* de la Universidad de Harvard, junto a otras instituciones, le han dado forma al concepto y han incluido las dimensiones sobre las que se trabaja actualmente la competencia global (Boix Mansilla y Jackson, 2011).

Así, la definición de competencia global que hoy en día se emplea se ha reunido en varios estudios que la entienden como:

(...) la capacidad de examinar asuntos globales e interculturales para tomar múltiples perspectivas bajo un respeto compartido por los derechos humanos, para participar en interacciones abiertas, apropiadas y efectivas con personas de diferentes culturas, y para actuar en pro del bienestar colectivo y del desarrollo sostenible. (MEN, 2017, pp. 9-11).

Esta competencia implica un ejercicio cognitivo, socioemocional y de aprendizaje cívico que abarca cuatro dimensiones interrelacionadas, cuyas descripciones se pueden apreciar en la Figura 1.

Al conectar estas dimensiones, el estudiante adquiere conocimiento acerca de asuntos globales e interculturales como la pobreza, la interdependencia económica, la desigualdad, los riesgos ambientales, los conflictos, los intercambios entre culturas y todo lo que ello implica. Además, entra a valorar los derechos humanos fundamentales que abarcan la dignidad humana y tiene la capacidad de apreciar diferentes perspectivas frente al otro, sin que estas irruman de alguna forma en los demás. De igual manera, el estudiante tiene la apertura y el respeto frente a las personas de otras culturas, de otros contextos nacionales, sociales, étnicos, religiosos o de género, y logra emprender acciones constructivas y motivadas hacia el desarrollo sostenible y el bienestar. Todo lo anterior desde el entendimiento de quién se es como ciudadano y del impacto en el entorno local o global.

Figura 1

Dimensiones de la competencia global y los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que los sustentan.



Nota. Tomado de Ministerio de Educación Nacional (2017, p. 11)

Por otro lado, la OXFAM –*Oxford Committee for Famine Relief*– (s.f.) anota que un ciudadano global es alguien que conoce y comprende el mundo en general y su lugar en él, que asume un papel activo en su comunidad y trabaja con otros para hacer que el planeta sea más pacífico, sostenible y justo.

Para Bachelet (2016), la ciudadanía global se entiende como un tipo de ciudadanía que trasciende el espacio de lo nacional, se sustrae de un ámbito identitario y/o territorial específico, y abraza una ética global en constante desarrollo. Adicionalmente, se trata de una ciudadanía que se despliega en diversos niveles, ámbitos y momentos, sin tener un único marco institucional de referencia. Por ejemplo, para su enseñanza está la Educación para la Ciudadanía Mundial, una estrategia que pretende ser un punto de transformación inculcando conocimientos, valores y actitudes que la educación necesita para poder contribuir a un mundo más inclusivo, justo y pacífico (UNESCO, s.f.).

Esto se relaciona con lo anteriormente expuesto en las cuatro dimensiones de la competencia global y, a su vez, con lo que desde hace varios años se viene trabajando en materia de cultura ciudadana. Y cómo esta se traduce en competencias propias de los ciudadanos en general.

Como elemento complementario a la competencia global y sus dimensiones, se debe tener en cuenta en qué consiste la internacionalización en la educación superior desde el marco de referencia del gobierno colombiano. Así, la internacionalización se entiende como un proceso que fomenta lazos de comprensión e integración entre Instituciones de Educación Superior (IES) y sus pares en otros lugares, con el fin de alcanzar mayor presencia y visibilidad internacional en un mundo cada vez más globalizado (MEN, 2017).

Ahora bien, cada institución cuenta con una instancia encargada de gestionar los aspectos de la internacionalización. Así, este organismo se encarga de la movilidad académica internacional, que

promueve el intercambio de estudiantes, docentes e investigadores, al igual que de la participación de la IES en redes universitarias que faciliten la generación de alianzas. Sumado a ello, también se encarga de la internacionalización del currículo y, finalmente, de la internacionalización de la investigación, aspecto que permite el intercambio de conocimiento y la creación de redes globales.

Cultura Ciudadana y Competencias Ciudadanas

Para enmarcar conceptualmente la cultura ciudadana y las competencias ciudadanas, se tomaron como base documentos del gobierno de Colombia que definen expresamente sus lineamientos en el país.

La cultura ciudadana se empezó a trabajar de manera enfática desde la administración del exalcalde Antanas Mockus (1995-1997) y se entendió como el conjunto de costumbres, acciones y reglas mínimas que los ciudadanos comparten para generar un sentido de pertenencia, facilitar la convivencia urbana, conducir al respeto del patrimonio común y al reconocimiento de los derechos y deberes ciudadanos (Decreto No. 295, 1995).

Más adelante, desde la alcaldía de Enrique Peñalosa se planteó la Política Pública de Cultura Ciudadana 2019- 2038, que buscó abarcar un marco amplio y a largo plazo de lo que serán las soluciones efectivas para atender las problemáticas de la ciudad. En este caso, la cultura ciudadana se definió como:

(..) el conjunto diverso y cambiante de modos de ser, sentir, pensar y actuar en la ciudad, que reconocen y valoran la diferencia, que facilitan la convivencia y la construcción del tejido social, que respetan lo público y las normas colectivas, que promueven las sociabilidades pacíficas y el desarrollo libre de proyectos de vida individuales y colectivos, en armonía con el entorno ambiental. (Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte, 2019, p. 25)

De igual manera, según el Ministerio de Educación Nacional (2011), las competencias ciudadanas se reconocen como los conocimientos, actitudes y habilidades comunicativas, emocionales, cognitivas e integradoras que se articulan para que todas las personas sean sujetos sociales activos de derechos, que ejerzan plenamente la ciudadanía y aporten al respeto y la restauración de los derechos de los mismos ciudadanos.

Esto demuestra la importancia de involucrar a la academia en los asuntos de la ciudad, más cuando es allí en donde se forma a los futuros profesionales y en donde pueden surgir las alianzas público-privadas con el objetivo de preparar ciudadanos globales. Con referencia a la educación superior, el Examen de Estado Saber Pro, a través del módulo de Competencias Ciudadanas, da cuenta de cómo los estudiantes de las distintas instituciones del país las interpretan, qué tanto las conocen y cuánto reflexionan en relación a ellas.

Resultados

Con base en los resultados del Examen de Estado Saber Pro 2019, se seleccionaron las cinco universidades acreditadas en Colombia que cuentan con las mejores facultades de arte, diseño y arquitectura, que ocuparon los primeros puestos en el promedio general por institución y que tuvieron los promedios más altos en el módulo de competencias ciudadanas. Igualmente, se seleccionó a las tres mejores universidades en Latinoamérica con base en su reconocimiento mundial. De esta manera, se obtuvo un marco de referencia y clasificación para la construcción de la matriz de análisis comparativa de las universidades de Colombia y Latinoamérica, lo cual permitió estudiar los propósitos de este trabajo.

Tabla 1

Promedios de resultados de examen de Estado Saber Pro 2019

Universidad	Promedio general por universidad	Promedio general de universidades acreditadas	Promedio de competencia ciudadana por universidad	Promedio general competencia ciudadana en universidades del país
Andes	190.2	159.3	185.9	148.4
UNAL -Bogotá	183		182.1	
ICESI	178.2		173.2	
U. del Rosario	175		174.9	
Javeriana-Bogotá	174.3		171.6	
Sergio Arboleda	163		158.9	

Nota. Adaptado de “Benchmarking de universidades colombianas”, Bogoya, D., 2019.

*La escala se evalúa de 0 a 300 puntos.

La tabla anterior refleja que, de las cinco instituciones seleccionadas, la Universidad de los Andes encabeza la lista, tanto en el promedio general como en el módulo de competencia ciudadana. Esta universidad pasa por más 30 puntos a la Sergio Arboleda, que se ubica en el sexto puesto. A nivel general, todas cuentan con un puntaje por encima del promedio nacional. Sin embargo, los resultados muestran que se debe fortalecer la comprensión y la reflexión de lo que implican las competencias ciudadanas en el marco colombiano.

Conociendo los elementos de la competencia global, se construyó la matriz de análisis comparativa que muestra aspectos a nivel institucional y por facultades de las universidades estudiadas. La matriz permite vislumbrar la forma cómo se ha venido trabajando esta competencia.

Tabla 2

Matriz de análisis comparativa de universidades de Colombia y Latinoamérica

UNIVERSIDAD Y PAÍS	FACULTAD	ANÁLISIS
Universidad Nacional - Bogotá	Facultad de Artes	<ul style="list-style-type: none"> *Cuenta con el Programa de Relaciones Internacionales (PRI), el cual busca generar sinergias a nivel local e internacional. *Permite a los estudiantes realizar residencias artísticas o movilidad internacional. *Tiene una red amplia de instituciones socias. *Dentro de su misión está el formar profesionales con bases éticas y humanísticas, con conciencia crítica y capacidad de actuar frente a las tendencias del mundo contemporáneo.

UNIVERSIDAD Y PAÍS	FACULTAD	ANÁLISIS
<p>ICESI - Cali</p>	<p>Facultad de Derecho y Ciencias Sociales</p>	<p>*Cuenta con la oficina de relaciones internacionales. *Maneja intercambios y pasantías. *En su proyección, tiene en cuenta la formación de los estudiantes como ciudadanos para el mundo. *Presenta el programa de música como una de las carreras con mejor proyección internacional, en la que hay grandes oportunidades gracias a este mundo interconectado.</p>
<p>Pontificia Universidad Javeriana - Bogotá</p>	<p>Facultad de Arquitectura y Diseño Facultad de Artes</p>	<p>*Cuenta con la Dirección de Asuntos Internacionales y la Coordinación de Cooperación Internacional. *Posee varios convenios con otras instituciones. * Menciona el apoyo a sus estudiantes de pregrado y posgrado para que se conviertan en ciudadanos globales y fortalezcan competencias interculturales nacionales, internacionales y de bilingüismo. * Maneja la movilidad internacional. *Tiene la Política de Responsabilidad social, que habla del compromiso con la casa común, la sociedad justa, sostenible, incluyente, democrática, solidaria y respetuosa de la dignidad humana.</p>
<p>Universidad de los Andes - Bogotá</p>	<p>Facultad de Arquitectura y Diseño Facultad de Artes y Humanidades</p>	<p>*Cuenta con la dirección de Internacionalización de la Universidad que busca promover el desarrollo de competencias interculturales en todos los miembros de la comunidad Uniandina para entenderse como ciudadanos globales. *La Educación General de la Universidad de los Andes cultiva el espíritu crítico y humanista de los estudiantes y busca prepararlos para vivir en su país y en el mundo. (Ciclo básico y Curso de constitución y democracia).</p>

UNIVERSIDAD Y PAÍS	FACULTAD	ANÁLISIS
Universidad del Rosario - Bogotá	Facultad de Creación	<p>*Cuenta con la Cancillería, la cual establece los lineamientos y la estrategia de internacionalización.</p> <p>*Programa UR Mentor que fortalece las competencias interculturales y de liderazgo.</p> <p>* Dentro de su enfoque de internacionalización del currículo, definen las competencias de un Ciudadano Global UR.</p> <p>*Propone formar artistas conscientes del contexto histórico, social y cultural, que puedan comprenderlo analíticamente y expresarlo en su quehacer diario; individuos que desde el arte personifiquen tolerancia, honestidad, respeto, libertad, compasión y amor para contribuir a la construcción de una sociedad más justa y equitativa.</p>
Universidad de Buenos Aires (UBA)	Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo	<p>*Cuenta con la Secretaría de Relaciones Internacionales que impulsa los intercambios académicos, científicos, culturales, y la integración social y cultural de la comunidad universitaria.</p> <p>* Promueve la participación de profesores en programas y redes académicas internacionales de docencia e investigación.</p> <p>*Maneja el Ciclo Básico Común que brinda una educación integral e interdisciplinar, desarrolla el pensamiento crítico y consolida metodologías de aprendizaje, lo cual contribuye a una formación ética, cívica y democrática de los estudiantes.</p>
Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)	Facultad de Arquitectura F. de Artes y Diseño F. de Música	<p>*Cuenta con la dirección General de Cooperación e Internacionalización.</p> <p>*Tiene unos lineamientos que muestran las estrategias de cooperación e internacionalización que hacen parte del Plan de Desarrollo Institucional 2015-2019 y de las Políticas de Internacionalización de la UNAM. (Consolidar los valores derivados de la diversidad a fin de impulsar la interculturalidad y el multiculturalismo).</p> <p>* En la UNAM prevalecen el respeto, la tolerancia, el diálogo, la pluralidad de ideas y de pensamiento</p>
Pontificia Universidad Católica de Chile	Facultad de Artes	<p>*Cuenta con convenios internacionales y la posibilidad de movilidad internacional para estudiantes y docentes.</p> <p>*Dentro de su proyecto educativo, resalta la importancia de resguardar y promover la dignidad de todas las personas, contribuyendo activamente a la construcción de una sociedad que defienda el respeto mutuo y la equidad.</p>

Nota. Elaboración propia a partir del análisis de la información contenida en los sitios web de cada institución.

Una vez revisada y analizada la información referente a los planteamientos académicos de cada universidad, como el currículo, la propuesta de valor de cada programa, la filosofía institucional y la gestión de la internacionalización, se evidencia que la competencia global se aborda efectivamente desde el ámbito de la internacionalización con la apertura de la movilidad estudiantil y docente para eventos, foros e intercambios, así como con el bilingüismo y la doble titulación de carreras en otros países. Todo lo anterior propicia experiencias interculturales importantes para el desarrollo y afianzamiento de esta competencia.

La Universidad del Rosario, la ICESI y la UNAM incluyen programas que fortalecen las competencias interculturales y de liderazgo, competencias muy ligadas al aporte de ciudadanos globales con proyección internacional desde sus ámbitos de estudio. Del mismo modo, se aborda la cultura ciudadana con elementos misionales enfocados en la ética, el civismo y los valores humanos en universidades como la Pontificia Universidad Católica de Chile, la Nacional y la Javeriana, que cuenta con proyección social e incluye aspectos de la dignidad humana y del respeto por el planeta.

También, la Universidad de Buenos Aires maneja un ciclo común, el cual enseña temas referentes a la democracia, la ética y el civismo, muy similar al ciclo básico que tiene la Universidad de los Andes.

Escuela de Artes y Música, Universidad Sergio Arboleda

En su misión institucional, la Universidad Sergio Arboleda:

(...) está comprometida con la formación integral de profesionales idóneos para la ciencia, la investigación y la cultura, estructurados de acuerdo con los principios de la filosofía cristiana y humanística, formados con espíritu ético y cívico, creativo y crítico; además capaces de liderar el desarrollo económico, social y cultural, tanto a nivel nacional como internacional. (Universidad Sergio Arboleda, s.f.)

Su proyecto de formación integral se basa en cuatro pilares: humanismo, excelencia académica, internacionalización y emprendimiento e innovación.

Dentro de sus políticas institucionales se tienen la de “educar con dimensión universal, para que sus profesionales sean capaces de validar y criticar diferentes paradigmas, con el fin de asumir retos, enfrentar y resolver problemas” (Universidad Sergio Arboleda, s.f.). También se encuentra la de “educar con sentido cívico, para que el individuo pueda convivir con los demás identificando su posición y la función que desempeña en la sociedad, y así pueda entender y acatar las normas y principios de comportamiento en la comunidad” (Universidad Sergio Arboleda, s.f.).

Además, la universidad cuenta con la Política de Internacionalización, que está consignada en el Proyecto Educativo Institucional (PEI) y hace parte de la misión de la institución. Con esta política se busca incursionar e impactar en el mundo globalizado y proyectar a la universidad de manera local y global, con un sentido social y de excelencia académica. Así, la manera de lograrlo es a través de la formación de profesionales idóneos, y con una dimensión universal, que sean capaces de asumir retos y resolver problemas (Universidad Sergio Arboleda, s.f.).

Para la materialización de esta política, la universidad cuenta con la Oficina de Relaciones Internacionales (ORI), la cual apoya los diferentes programas académicos por medio de convenios internacionales y de políticas de cooperación con universidades extranjeras, lo que permite la apertura hacia la doble titulación, el intercambio académico y los posgrados en el exterior. Adicional a ello, desde hace unos años la universidad posee centros de estudio en Madrid (España) y en Miami

(Estados Unidos) que suman a favor de la acreditación multicampus que tiene actualmente. Adicionalmente cuenta con más de 30 convenios a nivel internacional.

A partir de esta perspectiva, la institución cubre los propósitos de la cultura ciudadana, pues inculca en los estudiantes los valores, los modos de ser, sentir y actuar en la ciudad, y otras características propias de esta cultura. Lo anterior, a través de sus asignaturas en humanidades, cultura, ética y democracia.

No obstante, desde la perspectiva de la competencia global, es necesario hacer énfasis en lo que implica la interacción con otras culturas y en la importancia del desarrollo sostenible. Al darle lugar a la reflexión crítica desde asignaturas específicas y encuentros interinstitucionales, se complementan las acciones que ya se vienen desarrollando en materia de internacionalización.

Por su parte, la Escuela de Artes y Música, con sus programas de Música y Teatro Musical, sigue los propósitos y pilares institucionales que son transmitidos a través de asignaturas de humanidades, cultura religiosa y ética, y electivas enfocadas en la formación de ciudadanos con valores cívicos y de respeto por la dignidad humana. Asimismo, es importante la participación de los estudiantes en los talleres y prácticas libres como el deporte, la pintura, el yoga, la salsa, entre otros, que ofrece la Decanatura de Estudiantes. Junto a la dependencia de la Pastoral Social se trabaja, entonces, en una proyección social que le permite al individuo formarse como un ciudadano global consciente de su impacto en el mundo.

De igual manera, estos programas le dan un fuerte énfasis al emprendimiento y a la innovación, al igual que al afianzamiento de las relaciones interpersonales y a los fundamentos humanísticos, investigativos y artísticos. También cuenta con un amplio componente virtual referente a la educación 4.0, que es su nueva apuesta para innovar y mejorar la educación en el país.

La universidad tiene aún un gran camino por recorrer, pero cuenta con las bases para fundamentar la competencia global con sus políticas institucionales y su fuerte énfasis en el humanismo, pilar transversal de la institución. Igualmente, es significativo su enfoque de progreso, competitividad, excelencia y vanguardia.

Conclusiones

De acuerdo con los propósitos de la investigación, se concluye que este estudio respondió al objetivo general de analizar la competencia global y la cultura ciudadana en la educación superior. Demostró que es deber de estas instituciones tornar la mirada hacia la inclusión de estas nuevas necesidades del mundo, adaptando los planes de estudio y las estrategias, pensando en formar ciudadanos globales, críticos, reflexivos, abiertos a sus múltiples facetas, con una perspectiva amplia de su ser y su hacer en contexto.

Por otro lado, se puede entender la competencia global como parte de las competencias ciudadanas, sabiendo que la cultura es el eje integrador que permite entender al individuo y cómo este puede llegar a desempeñarse como un ciudadano global. Esta competencia se desarrolla a través de una serie de herramientas y habilidades, como la toma de decisiones, el trabajo en equipo, la solución de problemas y conflictos, la comunicación, la negociación y la participación. Todo lo cual refleja el respeto por la identidad del otro y la capacidad de crear relaciones integradoras.

La competencia global se está desarrollando en las universidades latinoamericanas mediante elementos como la internacionalización, los ciclos básicos comunes (parte del desarrollo integral del estudiante) y el acercamiento a las áreas humanistas, éticas, cívicas y culturales. Estos enfoques no asumen en su totalidad los factores que respaldan las dimensiones de la competencia global

(habilidades, actitudes, valores, conocimiento), pero brindan las bases que los gobiernos y los ministerios de educación deben adoptar para el entendimiento y abordaje de esta competencia en IES.

Algunas de las universidades que hicieron parte del análisis, como los Andes, la Javeriana, el Rosario, la ICESI y la UNAM, plasman puntualmente los conceptos de ciudadano global, competencias interculturales, interculturalidad y multiculturalismo. Conceptos que hacen parte de la competencia global.

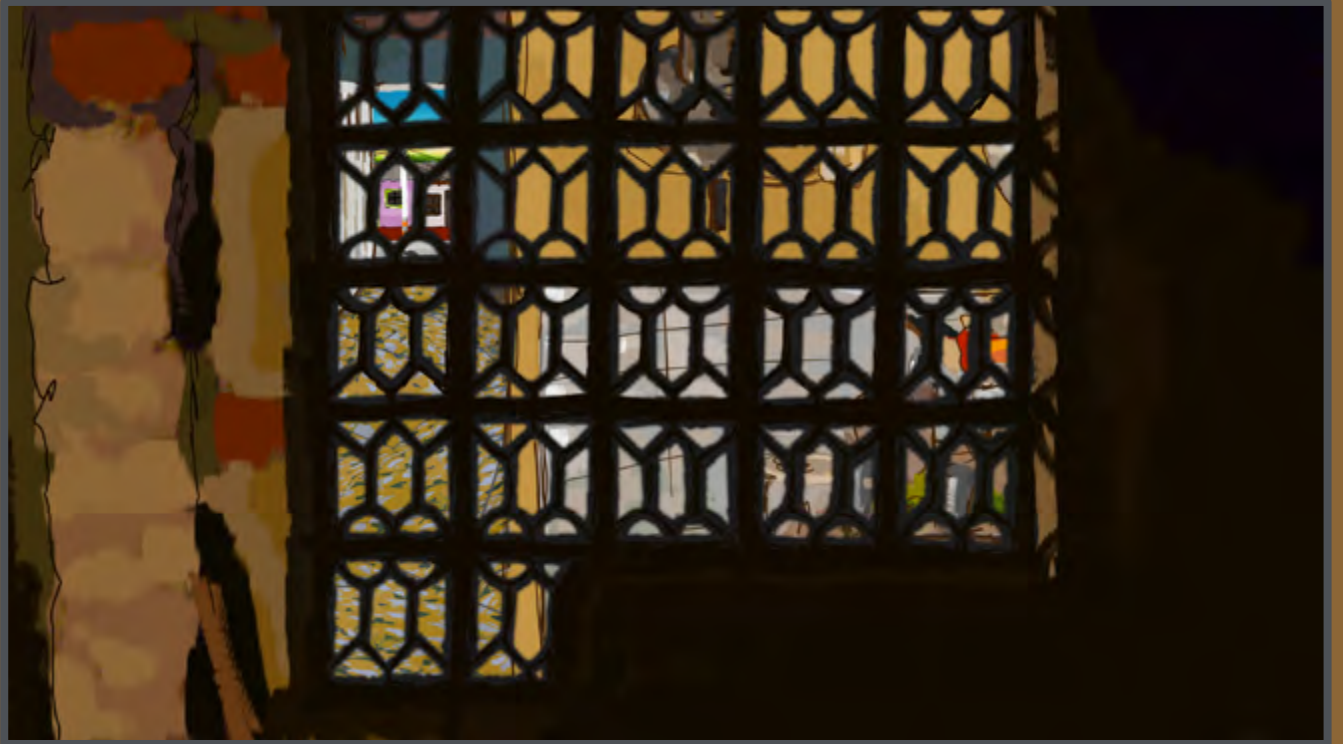
La Universidad Sergio Arboleda, al igual que las demás escuelas y facultades de arte estudiadas en la Matriz de análisis comparativa de universidades de Colombia y Latinoamérica (tabla 2), desarrolla la internacionalización, lo cual es parte del trabajo que se debe adelantar para la implementación y el desarrollo de la competencia global. No obstante, este enfoque en la educación superior es aún muy reciente en las instituciones, especialmente en Latinoamérica.

La Universidad Sergio Arboleda aborda elementos importantes desde las humanidades, la ética, la cívica y la democracia que esbozan algunas de las características propias de un ciudadano global. Estos elementos consolidan, finalmente, las bases para el desarrollo de las habilidades de la competencia global, como lo son el examinar cuestiones locales, globales e interculturales; comprender y apreciar las perspectivas y visiones del mundo de otras personas; participar en interacciones abiertas, adecuadas y efectivas entre actores culturales; y actuar a favor del bienestar colectivo y el desarrollo sostenible.

Referencias

- Bachelet M. (2016). *Crónica ONU. Ciudadanía global: Una fuerza nueva y vital*. <https://bit.ly/3j5jbGN>
- Bogoya, D. (2019). 5. *Benchmarking de universidades colombianas*. <https://bit.ly/3pHzIDy>
- Boix Mansilla, V. y A. Jackson (2011). *Educating for Global Competence: Preparing Our Youth to Engage the World*. Asia Society and Council of Chief State School Officers.
- Cámara de Comercio de Bogotá (2018). *La Cámara de Comercio de Bogotá y Corpovisionarios promueven la cultura ciudadana desde las empresas*. <https://bit.ly/3cuoETw>
- Decreto No. 295 de 1995 [Alcaldía Mayor de Bogotá D. C.]. Por el cual se adopta el Plan de Desarrollo Económico Social y de Obras Públicas para Santa Fe de Bogotá, D.C., 1995 - 1998. 1 de junio de 1995. Departamento Administrativo de Planeación Distrital.
- Hanvey, R. (1976). An Attainable Global Perspective. *The American Forum for Global Education*. <https://bit.ly/3am3RCl>
- ICFES (2020). *Infografía Competencias Ciudadanas Saber Pro 2020-2*. <https://bit.ly/3crrKKM>
- McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy*. University of Toronto Press.
- Ministerio de Educación Nacional [MEN] (2011). *Cartilla 1. Brújula. Programa de Competencias Ciudadanas. Orientaciones para la institucionalización de las competencias ciudadanas* [Archivo PDF]. https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-235147_archivo_pdf_cartilla1.pdf
- Ministerio de Educación Nacional [MEN] (2017). *Guía de Orientación PISA 2018. Competencia Global Colombia* [Archivo PDF]. <https://www.icfes.gov.co/documents/20143/237489/Guia%20de%20orientacion%20pisa%202018%20-%20competencia%20global%20colombia.pdf>

- Ministerio de Educación Nacional [MEN] (2017, 7 de febrero). *Internacionalización de la Educación superior*. <https://bit.ly/3ozgKNR>
- Ministerio de Educación Nacional [MEN] (s.f.). *Propuesta de lineamientos para la formación por competencias en educación superior* [Archivo PDF]. <https://bit.ly/3pA45f2>
- Organización de las Naciones Unidas [ONU] (s.f.). *Objetivos de Desarrollo Sostenible: 4 Educación de Calidad*. <https://bit.ly/3ani1PM>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (s.f.). *Educación para la ciudadanía mundial*. <https://es.unesco.org/themes/ecm>
- Oxford Committee for Famine Relief [OXFAM] (s.f.). *What is Global Citizenship*. <https://www.oxfam.org.uk/education/who-we-are/what-is-global-citizenship/>
- Reimers, F. (2010). Educating for Global Competency. En Cohen, J.E., & Malin, M.B. (Eds), *International Perspectives on the Goals of Universal Basic and Secondary Education* (pp. 183 - 202). Routledge Press.
- Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte (2019). *Política Pública de Cultura Ciudadana 2019-2038* (Documento CONPES D.C. 10). Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. http://www.sdp.gov.co/sites/default/files/conpes_10_scrd_doc_conpes_pp_cultrciudadana-convertido_1.pdf
- Seguridad, Justicia y Paz (2020). *Ranking 2019 de las 50 ciudades más violentas del mundo*. <https://bit.ly/39xwUmK>



Alegoría: Un Proyecto Pedagógico que va Más Allá de la Creatividad

Hernando Vargas¹

Lasalle College Institute (LCI), Bogotá

Resumen

Este artículo aborda el ejercicio pedagógico desde nuevas prácticas y herramientas innovadoras que permitan un proceso de enseñanza-aprendizaje más activo, tanto para el docente como para el estudiante, especialmente en el escenario artístico. Desde la Tecnología en Moda e Indumentaria, de Lasalle College Institute (LCI), en Bogotá, se desarrolla el proyecto *Alegoría*. Proyecto que se concibe como un espacio en el cual el estudiante pasa a ser el actor creativo principal y que, a partir del quehacer investigativo y cultural, se logra consolidar un producto capaz de impactar en escenarios que trasciendan la institución.

Palabras claves: herramientas pedagógicas, creatividad, investigación en el aula, moda e indumentaria, proyectos culturales.

Abstract

Seeking to address new practices and innovative tools from the pedagogical exercise that make the teaching-learning process more active for both the teacher and the student, especially in the artistic scene, from technology in Lasalle Fashion and Clothing College Institute develops the ALEGORÍA project, as a space in which the student becomes the main creative actor and that, based on the research and cultural work, it is possible to consolidate a product capable of impacting on scenarios beyond the institution.

Keywords: Pedagogical tools, creativity, classroom research, fashion and clothing, cultural projects.

¹ Lasalle College Institute, (LCI) Bogotá, Colombia. Email: <Hernando.Vargas@lci.edu.co>

Introducción

Uno de los aspectos más importantes, dentro de los procesos creativos del diseño, es el cuestionamiento teórico alrededor de determinada temática que se visualiza como punto de inspiración. Esto implica una mirada honesta, intuitiva y de autorreflexión. Además, supone involucrar un elemento sustancial: la investigación. El ubicarse en determinado contexto y tema específico conlleva estar completamente informado, de tal manera que haya una apropiación de ideas y una elaboración de productos únicos.

Para los estudiantes, la creación puede representar alta dificultad y complejidad. El acto creativo requiere no solo inspiración, sino una práctica constante. De ahí que surja en el programa de Tecnología en Moda e Indumentaria, en Lasalle College Institute (LCI) de Bogotá, el proyecto **Alegoría**. Esta iniciativa busca estimular un escenario de aprendizaje lúdico-académico en el que, a partir de la aplicación de herramientas investigativas, se dé la inserción hacia un universo de creatividad y fantasía.

La experiencia en este proyecto se ha desarrollado con un sentido transversal. Y, así, se han puesto en marcha asignaturas como Diseño de Modas, Moldeado, Transformación Textil, Patronaje, Confección y Coordinación de Eventos (propios de la tecnología mencionada), entre otras. Se trata de garantizar un espectro amplio para que el estudiante aborde cuestionamientos teóricos de una manera más práctica, dinámica, cercana y personal.

Alegoría, como proyecto transversal, nutre los procesos y ha permitido focalizar los contenidos. También ha buscado garantizar resultados de excelente nivel con atuendos originales y con innovación en técnicas de construcción. Todo ello, respaldado por una carga conceptual amplia y contundente. El presente ensayo se propone, entonces, presentar el proyecto Alegoría como una herramienta pedagógica que ha permitido a los estudiantes del LCI de Bogotá tener un acercamiento didáctico y práctico de creatividad e innovación.

Contexto: ¿Qué es Alegoría?

Alegoría corresponde a un evento con catorce años de tradición. Inició como un proyecto de aula y, a partir de sus adecuaciones y constante implementación como herramienta pedagógica, entró a figurar como un evento propio del programa Tecnología en Moda e Indumentaria. El proceso de planeación y ejecución del proyecto ha permitido integrar varias asignaturas que hacen parte del plan de estudios. Esto facilita que los estudiantes refuercen aspectos conceptuales y formales en los diferentes niveles de formación como diseñadores de moda.

La presencia de Alegoría dentro de la formación académica dirigida a creativos del diseño de modas permite que el profesor replantee el plan de cátedra en el proceso de creación y realización. Algo semejante sucede con la estrategia metodológica, cuyo objetivo es lograr en cada estudiante el mejor resultado.

El proyecto Alegoría tiene su origen en los imaginarios creativos de los docentes del área de Moldeado y en la tradición popular del Halloween. Es en este contexto, sumado a la apropiación juvenil de los estudiantes, donde emerge la idea de establecer un espacio para la expresión y la creatividad. En esa medida, el trabajo técnico se convierte en una herramienta para hacer florecer la imaginación.

El espacio se propone como parte del proceso de aprendizaje, haciéndolo bajo un tono más atractivo para el estudiante y sacándolo del contexto cotidiano de la enseñanza académica

propia del área de modas. De esta manera, los objetivos y resultados se articulan con una perspectiva más libre e íntima.

El concepto de Alegoría, como denominación, pretende dar imagen a lo que habitualmente no lo tiene y visibilizar las prácticas que se encuentran escondidas. Se busca, por tanto, que se trascienda el aula para llegar a un público abierto. Al pasar de la teoría a los hechos por medio de un traje de fantasía –cuyo resultado surge de un proceso lúdico y creativo– se busca impactar tanto en la comunidad académica del LCI como en el público externo.

Vale recordar que un proceso pedagógico no solo se centra en la recopilación de conocimientos. Una verdadera pedagogía apunta al desarrollo del individuo, a las artes aplicadas y a la búsqueda del estilo propio. Esto implica un cambio y un desafío constantes. De ahí que el estudiante se constituya en el sujeto de la lúdica, pues adquiere protagonismo en cuanto creador, expositor y receptor del saber.

Bases Teóricas de Alegoría Como Herramienta Pedagógica

El modelo constructivista, propio del LCI, y partiendo de su enfoque sociocultural, implica “una persona que construye significados actuando en un entorno estructurado e interactuando con otras personas de forma intencional.” (Serrano y Pons, 2011, p. 8). Por tal razón, el proyecto Alegoría apunta a replantear las estrategias metodológicas, no solo pensando en el proceso de aprendizaje, sino también en el proceso de socialización.

Por otro lado, para fundamentar los productos de los estudiantes, esto es, darles un sustento teórico que responda a los requerimientos, debe desarrollarse una estrategia complementaria capaz de fortalecer todo el proceso pedagógico que encierra el proyecto. De ahí que surja la *investigación formativa*, la cual es comprendida por López Falcón et al., (2018) en tres formas fundamentales:

- **Como preparación del estudiante para la investigación.** Responde directamente al currículo y a la incorporación de saberes de investigación. También incluye el ejercicio de interacción: enseñanza-aprendizaje con el estudiante.
- **Como la mejora del aprendizaje del estudiante a través de la investigación.** Este punto se centra más en comprender la investigación y sus herramientas como elementos didácticos estratégicos. Igualmente, como apoyo al docente para su experiencia en el aula.
- **Como la investigación educativa realizada por el profesor sobre su actividad y la de los estudiantes.** En esta última, la investigación docente surge a partir de la experiencia en el aula. Se permite abordar cómo los procesos mejoran con las acciones diarias del docente. (p. 969)

En la formación referente al diseño y patronaje de moda es menester implementar ejercicios de investigación formativa, tanto dentro como fuera del aula. Esto se debe a que gran parte de la labor del estudiante es encontrar herramientas y formas que le permitan potenciar su creatividad. Frente a lo anterior, Parada Cervantes (2012) afirma que:

La palabra creatividad deriva del latín *creare*, crear algo nuevo, hacer algo que antes no existía. La creatividad está íntimamente ligada al concepto de innovación. El nivel de creatividad de cada individuo es fruto de su personalidad, pero no como algo que viene dado, sino como una determinada cualidad sobre la que puede trabajar el docente. (p. 13)

Ligado a lo anterior, Fiorini (2015) identifica que la formación en diseño –incluyendo el diseño de modas– nace de dos preceptos claves extraídos de la Universidad de Oxford, los cuales son:

- El diseño como proceso de pensamiento, reflexión e innovación

- El objeto-vestimenta como resultado comunicacional, técnico y morfológico (p. 87)

Esto no solo respondería al ejercicio de creación y/o innovación. También interpretaría a la moda como una forma de comunicación que requiere de técnica para su correcta expresión. Máxime cuando esta se concibe como un lenguaje propio a partir de la imagen. Fiorini (2015) añade que:

A partir de esta doble categorización, podemos pensar los proyectos de diseño como procesos capaces de plantear proyectos que propongan recorridos comunicacionales móviles, capaces de mutar en lapsos cortos de tiempo su significado y potenciando su durabilidad conceptual en términos de innovación. Desde esta perspectiva, para los diseñadores ya no es imprescindible imaginar los escenarios de inserción de sus productos como contextos estáticos. Por lo tanto, en materia de didáctica del proyecto, la indumentaria nos coloca ante varios desafíos. (p. 87)

Por su parte, Zuluaga (2015) hace presente la necesidad de transformación constante, no solo como algo ligado al proceso creativo e innovador, sino también como algo que responde al contexto económico y social. Esto conduce a reconocer la globalización y la evolución social como fenómenos que han incidido en nuevos enfoques para la comprensión del diseño y la moda:

El actual siglo es testigo de cambios e innovaciones en los lenguajes del diseño, especialmente en el de modas, las disciplinas de la ciencia, el diseño y el arte en los textiles: traen aspectos con profundidad social y ética, amables con el medioambiente. (p. 19)

Por tanto, el diseño de modas debe contar con el escenario de enseñanza-aprendizaje y con un enfoque de investigación a nivel formativo. Bajo este enfoque, tanto el docente como el estudiante podrán interactuar con prácticas innovadoras que potencien las capacidades creativas.

Pero esto debe hacerse reconociendo las herramientas creativas y la realidad social. Como indica Zuluaga (2015): se debe responder tanto a las necesidades del mercado como a las sociales. Es un hecho que ya no es posible dejar de lado las consideraciones ambientales o las nuevas formas de interacción humana.

Metodología del Proyecto

Para llevar a culminación el evento anual y cumbre del proyecto, se deben cumplir una serie de fases. Dichas fases inician con la selección temática que guiará los procesos de los estudiantes en la construcción de sus propuestas. Los criterios de selección son los siguientes:

- *Pertinencia.* Hace referencia a temas que sean adecuados para el desarrollo del proyecto. Cuenta con fuentes de investigación y un gran número de referentes.
- *Académico.* Temas que permitan estimular la creatividad del estudiante y que faciliten la apropiación de las asignaturas vinculadas al proyecto.
- *Temporalidad.* El tema seleccionado debe corresponder a las futuras temáticas que se desarrollarán en el campo de la moda. Es importante tener en cuenta que el tema se selecciona aproximadamente con nueve meses de anterioridad para el trabajo de investigación, desarrollo conceptual y muestra física de los atuendos; por lo tanto, el tema debe ser llamativo para el público (auditorio) y para el estudiante (creativo).
- *Interés.* Los temas deben tener un alto interés en los grupos participantes. Deben incentivar la creatividad, curiosidad y desarrollo técnico.
- *Viabilidad.* La temática debe poder desarrollarse y ser entendida por los participantes, contar con los recursos para su desarrollo: información, bibliografía, referentes y asistencia técnica.

Luego de lo anterior, los docentes se encargan de acompañar el proceso formativo de los estudiantes, permitiéndoles que sean ellos quienes logren consolidar sus ideas con base en la temática seleccionada. Así, deben hacerse realidad los patrones que se han diseñado, al tiempo que se adelanta un proceso teórico que evidencie la profundidad del tema estudiado. Todo lo cual redundará en el fortalecimiento del producto a desarrollar.

Finalmente, los productos consolidados se presentan en vivo en un evento formal frente a un público. Esto se divide en dos etapas:

- Entrevista de los estudiantes con el jurado, lo cual se lleva a cabo dentro de las instalaciones de LCI Bogotá, Centro Cultural.
- Presentación al público de los trabajos de los estudiantes. El espacio destinado a la pasarela puede variar. En las últimas 4 ediciones (2016 a 2019) el evento se llevó a cabo en el marco del Salón del Ocio y la Fantasía (SOFA). Evento realizado en el mes de octubre en Corferias, Bogotá.

Al final de la actividad se aplica una encuesta a los estudiantes y al público con el fin de evaluar la pertinencia del evento e identificar los aspectos a mejorar. Esta herramienta permite que Alegoría asuma un constante proceso de adaptación y actualización.

Principales Resultados

El 86% de los estudiantes encuestados consideran muy motivadora la actividad. En esta medida, se considera que Alegoría debe continuar dentro de los proyectos a realizar anualmente por el programa Tecnología en Moda e Indumentaria. Asimismo, el LCI Bogotá, debe incentivar que el trabajo desarrollado por la comunidad estudiantil sea expuesto abiertamente. También, y no menos importante, se deben construir relaciones con la población externa a la institución.

No se puede dejar de mencionar que el evento de Alegoría necesita encontrar un espacio propio para mostrar los trabajos de los estudiantes. La calidad de dichos trabajos amerita un escenario amplio, con buena acústica y excelentes condiciones logísticas.

Otra pregunta que se formuló a los estudiantes de los diferentes niveles de Moldeado, y que participaron en Alegoría, fue si consideraron *Muy Beneficioso* o *Beneficioso* que el proceso académico del proyecto se llevara a cabo en dos etapas (segundo y tercer cuatrimestre del año lectivo). El 41% respondió que era *Muy beneficioso* y el 39% lo encontró *Beneficioso*. El hecho de realizar el proceso académico en dos etapas, es decir, Investigación, Diseño y Moldeado en el segundo cuatrimestre del año escolar y la Confección las semanas previas al evento (tercer cuatrimestre del año) garantiza al estudiante tener un producto con mejor factura y menos desgaste.

En lo que respecta a la satisfacción frente a los productos y presentaciones finales del proyecto, el 59% del público estudiantil encuestado manifestó su satisfacción de participar en *Alegoría 2018*. Gracias a esta experiencia han podido desarrollar destrezas y habilidades en trajes de fantasía.

Adicionalmente, el 84% de los estudiantes encuestados consideran que tener el apoyo del Área Técnica y del Área de Diseño favorece un producto con una mejor calidad conceptual y técnica. Finalmente, el 63% de los encuestados indicó tener claro el concepto de Alegoría.

Conclusiones

El proyecto de aula Alegoría, creado en el año 2006, tiene como objetivo central crear para los estudiantes del programa Tecnología en Moda e Indumentaria un espacio lúdico-académico. Dicho espacio espera lograr, por tanto, que la lúdica enriquezca un método de aprendizaje y, con ello, difundir

nuevo conocimiento. Pero ese nuevo conocimiento debe ser compartido y desarrollado por medio de unos procesos académicos transversales, en donde el estudiante es y debe ser el protagonista.

Teniendo en cuenta aspectos cognitivos, sociales y afectivos, Alegoría permite que los estudiantes se encuentran en un proceso de autoconstrucción. Esto, claro está, privilegiando siempre el conocimiento que se da gracias a la interacción entre el estudiante y su contexto personal y social. Es decir, el proyecto invita a explorar la dimensión personal e íntima del estudiante. De acuerdo con las encuestas aplicadas, Alegoría es un evento tan pedagógico como estimulante, pues se desarrollan destrezas y habilidades gracias a un concepto como la fantasía. El modelo pedagógico constructivista se vuelve, así, transversal a todo el proyecto.

Dados los logros alcanzados, se buscará que Alegoría constituya un evento emblemático del programa y del LCI Bogotá. Esto sería clave e inspirador, por cuanto el proyecto trascendería un público específico, se abrirían nuevos escenarios de proyección social y cultural, y los ejercicios pedagógicos y lúdicos alcanzarían nuevas cimas de reconocimiento.

Referencias

- Fiorini, V. (2015). Tendencias de consumo, innovación e identidad en la moda: Transformaciones en la enseñanza del diseño latinoamericano. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (53), 79-89. <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/view/142>
- López, A., Ramos, G., & Gómez, C. (2018). La investigación formativa: naturaleza y vínculos recíprocos con la investigación generativa en la educación superior. *Uniandes EPISTEME. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, Vol.5/Número Especial/Diciembre, 966 - 983. <http://45.238.216.13/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/1531/771>
- Parada, V. (2012). Estrategias pedagógicas para incentivar el aprendizaje en los estudiantes de diseño de modas. *Arte & Diseño*, 10(2). <http://ojs.uac.edu.co/index.php/arte-diseno/article/view/125>
- Serrano, J. y Pons, R. (2011). El constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1). <http://redie.uabc.mx/vol13no1/contenido-serranopons.html>
- Zuluaga, C. (2015). El Diseño De Moda Sostenible: Estrategia Del Siglo XXI. *Revista Internacional de Diseño*, N°2. http://www.fuac.edu.co/recursos_web/documentos/disenio/revista-inter/RIDN2JULIO-DICIEMBRE_2015.pdf



▲ Título: Promesas
Autor: Datse Velázquez Quintero
Año: 2021

Un Acercamiento al Cine Sonoro

Óscar Eduardo Gallor Beleño¹

Universidad Sergio Arboleda, Bogotá

Resumen

El sonido de las películas goza de una profusa historia. Múltiples adaptaciones e innovaciones tecnológicas han tenido un impacto central en el audio cinematográfico. Las primeras películas con sonido debutaron hace ya más de noventa años, pero las empresas siguen mejorando la calidad del audio, dada la importancia que reviste el sonido en el desarrollo de un filme. En este artículo se aborda la historia como fundamento teórico de conocimiento e interpretación del sonido en el cine. De esta forma, se retoman trabajos pioneros y desarrollos conceptuales para explorar un recorrido en el tiempo. También se mostrará cómo estas transformaciones repercutieron y se aplicaron en el cine colombiano.

Palabras clave: sonido, cine, diseño sonoro.

Abstract

The sound of movies has a lot of history and development, going through adaptations and modifications which have been technological innovations of cinematographic audio. The first films with sound debuted more than ninety years ago, but companies continue to improve audio quality given the importance of sound in film development. In this article, history was approached as a theoretical foundation of knowledge and interpretation of sound in cinema, taking up pioneering works and conceptual developments, making a journey through time, with transformations and applicability in Colombian cinema

Key words: sound, film. sound design.

¹ Magister en Gestión Cultural y Creativa de la Universidad Sergio Arboleda. Email: <obeleno@casalire.com>

Los Inicios Del Cine Sonoro

Los inicios del cine sonoro datan de la década de los veinte. Se comenzó con películas mudas y proyecciones sin música; luego se dio el paso a músicos que acompañaban las cintas, con compositores como Camille Saint-Saens. Ese último adaptaba sus composiciones a las películas. Además de composiciones musicales se usaban efectos, ruidos y acompañamientos de instrumentos como el órgano Mighty Wurlitzer. Dicho órgano podía imitar sonidos orquestales y efectos de pitos de carros, pájaros e incluso disparos.

El cine es un arte nuevo y en constante ascenso. Progresa y se adapta fácilmente a la necesidad de su época. El catálogo es bastante amplio, para sus más de cien años. Cuenta con una historia llena de transformaciones vertiginosas. Pasó del cine mudo a programas digitales de tratamiento de imagen y sonido, los cuales brindan un sinnúmero de posibilidades de creación. Hoy llamamos al cine un *arte audiovisual*, pues el sonido es tenido en cuenta como uno de los elementos que constituyen el filme. Michel Chion propuso en 1993 el término “audiovisión”, buscando que el espectador no se sugestionase solo con la visión, sino que llevase la escucha al mismo nivel de la imagen (Chion, 1993).

Otros investigadores, como el brasilero Luiz Manzano (2003), afirman que desde antes de 1927 el cine no era mudo, ya que las imágenes sugerían sonidos que no estaban siendo oídos; solo que estos eran presentados por los espectadores. Espectadores que se revelaban inconformes por no escucharlos realmente.

Doane (1991), por su parte, afirma que el ruido del proyector causaba incomodidad en el público. No obstante, expresa la necesidad de un acompañamiento sonoro:

El cine silente es comprendido, por lo menos retrospectivamente, incluyendo su época, como un cine incompleto y deficiente en el mensaje. Los gestos estilizados del cinema mudo, su pesada pantomima, han sido definidos como una forma de compensación para esta deficiencia. (p. 457)

Otro pensador, Noel Burch (1987), también comentaba la necesidad de un acompañamiento sonoro, a causa de la ausencia de este en el público:

Desde el inicio de la historia de la cinematografía, desde las primeras proyecciones de las películas de Méliès en los sótanos de los bares parisinos, tanto el público como los realizadores sentían una necesidad de un acompañamiento sonoro para las imágenes, cuyo silencio parecía insoportable, a pesar de su naturaleza muda. (p. 73)

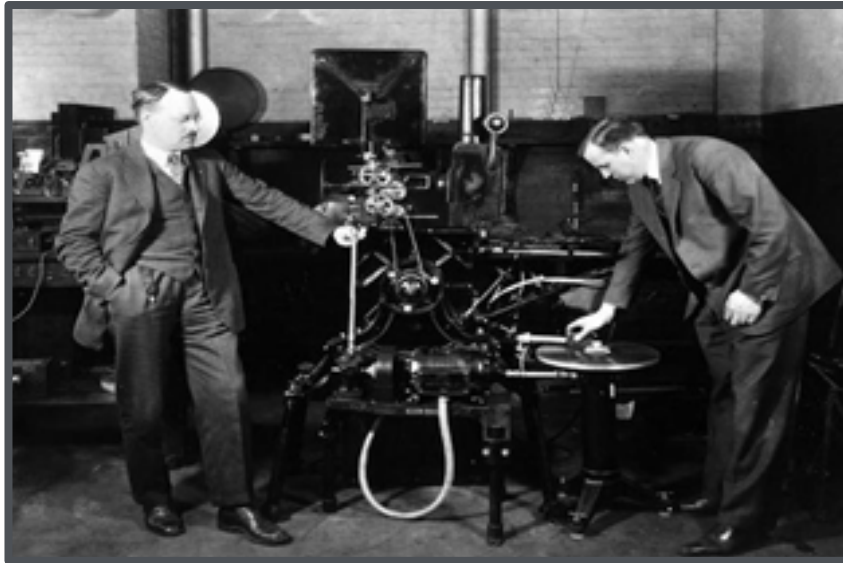
Como respuesta a estas inconformidades nacen orquestas o pianistas solistas, que acompañaban las proyecciones con música interpretada en vivo. En realidad, el cine sonoro nacería cuando este encontró una expresión comercialmente audible. Y esto sucedería en octubre de 1927 con la aparición de la película *The Jazz Singer*, de Alan Crosland. Esta aparición tuvo lugar un año después del lanzamiento de *Don Juan* (película que incluía un prólogo musicalizado, pero sin diálogo). *The Jazz Singer* permitió que el público pudiese oír por primera vez los sonidos sincronizados con la imagen, por lo tanto, es considerada como la primera película sonora en la historia del cine.

Ya con la posibilidad de sonorizar imágenes, varias investigaciones arrancaron en busca de armonizar el sonido con las escenas. Así fue como se estrenan cintas con sonido gracias al Vitaphone, artefacto usado en *The Jazz Singer*. El artefacto consistía en un tocadiscos que reproducía una grabación, la cual sincronizaba disco e imagen. Este sistema también

se conoció como “sonido en disco”. La grabación del sonido se realizaba después de terminar la película. Se introducía en una plataforma giratoria que sincronizaba el sonido con la película, de tal forma que se controlaba la velocidad del proyector. Ejemplo de estos filmes fueron la obra de la New York Philharmonic Orchestras, una grabación de la cantante Anna Case, pieza de violín tocada por M. Elman, y la película *Don Juan*.

Figura 1

Fotografía de un vitaphono



Fuente: Tomado de Electrical research products incorporated (ERPI)

En la década de los treinta llegan los sistemas de grabación óptico y magnético, sustituyendo, así, el sistema de *sonido en disco* por *el sonido en la película*. Tecnología necesaria para la adición de la banda sonora. El método más común es el proceso óptico, en el cual una línea transparente es grabada al mismo tiempo que las imágenes en la película.

Ya en los cincuenta, la grabación magnética se convirtió en la más popular, pues tenía ventajas sobre el método óptico. Entre otras ventajas, tenía mejor calidad en el sonido, es decir, reducción del ruido y la captura de audio se asemejaba mejor a la realidad. Pero la grabación magnética también presentaba algunas desventajas: era más costosa, se dañaba con facilidad y se tenía que introducir en la película una vez esta estuviera lista.

En los sesenta se popularizó el uso del sonido directo gracias al desarrollo de las grabadoras analógicas portátiles. El documental francés de 1961, *Crónica de un verano*, muestra al equipo técnico del realizador Jean Rouch utilizando una grabadora negra portátil. En ella grababan sus entrevistas.

En 1965, Dolby Laboratories presentó el Dolby A, un método de supresión y reducción de ruido. La industria de la cinematografía vio aquí una oportunidad para reinventar bandas sonoras ópticas. El Dolby reducía ruidos y brindaba más calidad a las películas, pero su principal deficiencia consistía en que la frecuencia de respuesta era muy cerrada, es decir, solo podía amplificar ciertas frecuencias de sonido, resultando bastante plano. El éxito de diferentes producciones trajo varias patentes en audio. Así, surgió lo que se conoció como la guerra de las patentes. La Warner contaba con Vitaphone, a diferencia de La Fox y Paramount que contaban con un sistema Movietone y Photophone. Estos dos últimos inscribían ópticamente el sonido en la misma película, lo cual dio en llamarse *sonido óptico*.

En 1971, la película *La naranja mecánica* usó el Dolby A con un sistema de sonido en película magnética. Esto produjo una revolución. Kodak trabajó con RCA y la Dolby en los años setenta para desarrollar el llamado “Área Variable Estéreo” (SVA), un método óptico que ofrecía un sonido usando dos líneas: canal izquierdo y canal derecho. Ambos, de tamaño variable, se ubicaban en un espacio concebido originalmente para una sola línea monofónica.

En 1993 se da el primer uso comercial del sonido digital en los cines. Fue presentado en el estreno de *Jurassic Park*, de 1993. Recibió el nombre de DTS, sigla de Digital Theater Systems, nombre de la empresa que patentó el proceso. El DTS es una versión actualizada del sistema de *grabación en disco*, y emplea un código de tiempo óptico especial que forma parte de la película.

A finales del siglo XX y principios del XXI la evolución en el área de la manipulación del sonido fue enorme. La aparición de la edición digital hizo que la productividad aumentase. La ventaja de esta edición es realizar varias versiones del material, incrementando de esta manera el espacio para la experimentación y las nuevas concepciones del producto final.

La edición digital permite tener un control total del sonido. Hay que tener presente que el sonido percibido en las películas actuales no es necesariamente el mismo que fue captado en el momento del rodaje. Dicho sonido puede ser manipulado o creado en su totalidad. Una demostración de esto fue en el año 2002, cuando se estrenó *The burn identity*, de Doug Liman. En las salas de cine esta obra sorprendió por su sonido. El editor de efectos especiales, Chistopher Assels, explica el proceso de construcción sonora con una escena de persecución en un carro. Al contrario de lo que se podría pensar, los sonidos no son resultado de la captación de un micrófono junto a la imagen. La mayor parte del sonido es añadido en la etapa de posproducción. El sonido es diseñado después de haber montado todas las imágenes.

En la postproducción de sonido para películas o, como Walter Murch llamaría, en el *Sound Design*, se jerarquizó la forma en que los sonidos eran reproducidos. La primera y más importante era la palabra, ya que debía ser oída con claridad por el espectador. Según Doane: “El aumento del sonido en la cinematografía introduce la posibilidad de representar un cuerpo más lleno (orgánicamente unificado) y de confirmar el estatus del habla como un derecho de propiedad individual” (Doane, 1991, p. 457). Chion (1993), en su libro *La audiovisión*, comenta la valorización de la voz en relación con los otros sonidos, como la música y ruidos. Afirma que “en el cine, el sonido es mayoritariamente verbo-centrista, esto significa recordar que, en casi todos los casos, favorece a la voz.” (Chion, 1993, p. 13)

Seguido de la voz está la música. La música que genera continuidad y emociones, confiriendo una unidad narrativa y creando piezas que acompañan personajes y situaciones. Claudia Gorbman (1987) menciona que la música no está ligada a nada que se pueda ver, es invisible e inaudible conscientemente al espectador. Además de los papeles centrales de la música, es decir, de dar continuidad y resaltar emociones, la música confiere unidad narrativa. La unidad narrativa se consigue gracias, principalmente, a la repetición de temas asignados en el curso de la historia, lo cual sirve de comentario a personajes o situaciones específicas. La música está enlazada a la narrativa de varios modos: abasteciendo demarcaciones formales, destacando acciones, lugares, puntos de vista. La música es invisible en la pantalla, pues en la mayoría de los casos no hay referencia explícita de ella. Aun así, el espectador no es ajeno al estímulo de los sonidos. La música está sometida a las emociones que brinde la acción, aunque pareciera estar en un segundo plano. Y, en cierta medida, eso es lo que se busca: que el espectador la sienta casi inconsciente, como un acompañamiento de fondo, transversal y omnipresente, pero “invisible”.

En tercer lugar estaría el ruido. Este cumpliría la función de promover las acciones, disfrazar la discontinuidad de las escenas, crear unidades espaciales y temporales. Todo un conjunto de sonidos

ligados a lo que se ve. Por ejemplo, sonidos como bocinas, pájaros, tiros, choques, etc. Basta pensar en la adaptación cinematográfica de una obra literaria para encontrar elementos de impacto, situaciones que envuelven al espectador, atmósferas que asustan, que sofocan o que confortan (Manzano, 2003, p. 50).

No todos apoyaban esta concepción de un sonido al servicio de la imagen y en sincronía con ella. Varios directores defendían el uso del sonido asincrónico, y negaban el uso del diálogo como elemento de expresión cinematográfica. Creían que sería un retroceso en términos del lenguaje. Sin embargo, el sistema de producción industrial americano buscaba los anhelos del público, el cual se asombraba con la naturalidad que brindaba la *sincronía labial*.

Michel Chion dice que el cine da prioridad a los diálogos porque el ser humano en su vida cotidiana también lo hace. Por esto, el papel hoy dado al sonido es, en su gran mayoría, el del acompañamiento a las imágenes. El sonido es un refuerzo de la sensación de realidad. Y en este escenario la prioridad son los diálogos. No obstante, y a pesar de la injerencia de la gran industria, grandes directores trabajaron el sonido con maestría y libertad: Fritz Lang, Jacques Tati, Alfred Hitchcock, Robert Bresson, Akira Kurosawa, Martin Scorsese, Francis Ford Coppola, entre otros. Todos ellos pueden ser considerados una excepción a la regla.

Colombia

En el cine colombiano se utiliza un patrón bastante parecido al americano. Durante toda su historia las producciones colombianas priorizaron la voz de los personajes, es decir, se procuró resaltar lo que dice el personaje por encima de los ruidos o sonidos que acompañan la escena. Y, en efecto, la primera película colombiana, *Flores del Valle*, estrenada en febrero 1941, es considerada por la crítica como la primera película sonora del país, pese a que antes otros filmes, como *Al son de las guitarras* (1938), habían incluido música. Esto se debe a que *Flores del Valle* es la primera película argumental *parlante del país*.

Priorizar la voz no solo lleva a estos debates históricos sino que, en la práctica, lleva a que se separe la voz de los demás sonidos, logrando así un control total sobre los mismos. Por ejemplo, realzar el volumen de algún sonido que tenga mayor valor en la narrativa cinematográfica resulta más sencillo.

Teniendo este control se puede ser más libre a la hora de escoger los sonidos. El colombiano César Salazar, reconocido por su trabajo en producciones nacionales, refuerza esta idea:

En el cine tenemos la manía del control, nos gusta controlar todo. Para crear el sonido de un carro pasando, se graba de manera separada el sonido del motor, el del neumático, el de la frenada, o el del pito. Entonces se tendrán cuatro sonidos simultáneos que definirán el carro pasando. En caso de que el hombre en el carro pase escuchando música en la radio, tendremos un quinto sonido. De esa forma se podrá decidir cuál de los sonidos será escuchado más fuerte, y cuál será más débil. Se escogerá por supuesto lo que dramáticamente sea más importante en ese momento de la película. (Salazar 2012, entrevista a Proimágenes Colombia).

En efecto, esta separación de los sonidos es producto del modelo industrial americano, por lo cual, llevarlo a cabo requiere de una especialización y profesionalización del equipo técnico y humano. Cada uno de los eslabones que componen la cadena del sonido de una producción cinematográfica precisa de experticia.

En Colombia, esta carencia evidencia un desbalance en el desarrollo del sonido para el cine. En la década de los noventa había mucha dificultad para garantizar una óptima reproducción en salas. De nada valía hacer una buena captura y un buen diseño sonoro. Ejemplo de esto es la presentación

de *La gente de la Universal*, (Aljure,1993). Dicha película cuenta con un trabajo sonoro sobresaliente en captura y diseño, pero fue exhibida en salas no tratadas acústicamente, restándole valor y sesgando al espectador hacia un concepto menos favorable de la obra. Solo fue hasta finales de siglo que se implementó la utilización del Dolby en el país. Sin embargo, los problemas de sonido se siguieron presentando. En la película *Rodrigo D No futuro* (Víctor Gaviria, 1990) es evidente la carencia de estrategias para la captura del sonido, problema que se intentó solucionar en la realización de *La Vendedora de Rosas*, del mismo Gaviria (1998). Esto se hizo con el trabajo de dos diferentes sonidistas, lo que mejoró el registro, pero dificultó el diseño sonoro.

En los últimos treinta años las dificultades se han ido superando. Cada vez la experiencia sonora del cine es más enriquecedora, y esto se debe, entre otras cosas, a la llegada de nuevas tecnologías especializadas, a la educación profesional en materia de sonido cinematográfico, a la apuesta de nuevos exhibidores con salas de vanguardia y a las empresas productoras que apuestan a las prácticas sonoras. Películas como *Al final del espectro* (2006), *Perro come perro* (2007), *Vuelco del cangrejo* (2009), *Los viajes del viento* (2009), *La tierra y la sombra* (2017) son buenos ejemplos del buen trabajo que producciones colombianas han realizado en este inicio del siglo XXI. En estas obras la participación sonora fue fundamental para lograr calidad técnica. Con un valor agregado: varias de las cintas contaron con música original realizada por artistas o agrupaciones consagradas.

El desafío actual, tanto para los realizadores como para empresarios y espectadores de cine, es dar el valor que el sonido necesita como pieza fundamental en la producción audiovisual. Si Colombia encara con mejores herramientas el reto de fortalecer una industria cinematográfica de calidad, también mejorará su identidad nacional. Además, mejorará la percepción en el mundo como nación que valora sus expresiones artísticas.

Referencias

- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Paidós.
- Doane, M. (1991). *Femmes Fatales*. Routledge.
- Burch, N. (1987). *El tragaluz del infinito*. Cátedra.
- Gorbman, C. (1987). *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Indiana University Press.
- Manzano, L. (2003). *Som-imagem no cinema*. Perspectiva.
- Proimagenes Colombia. (s.f.). *Perfil de César Salazar*. https://www.proimagenescolombia.com/secciones/cine_colombiano/perfiles/perfil_persona.php?id_perfil=3732



▲ Título: Anochecer
Autor: Catherine Johana Espitia Cáceres
Año: 2019

Un Museo Para Todos

Catherine Johana Espitia Cáceres¹

Universidad Corporativa Minuto de Dios, Bogotá

Resumen

Este artículo expone una reflexión en torno a la práctica pedagógica de las artes. Evidencia cómo la arquitectura, así como otras áreas profesionales, han sido elemento esencial en la inclusión y accesibilidad a la información para personas con discapacidad.

Palabras claves: museos, inclusión, pedagogía, arquitectura.

Abstract

This article will be approached through a reflection of pedagogical practice such as the arts, architecture, as well as each professional area, have been an essential element for the inclusion and accessibility of information for people with disabilities.

Keywords: Museums, inclusion, pedagogy, architecture.

¹ Universidad Corporativa Minuto de Dios, Colombia. Email: <Katty.93191@gmail.com>

Los museos están llenos de recuerdos del pasado. En ellos podemos recrear la memoria histórica nacional. En ellos se recrea la relación sociocultural que da paso a las sociedades contemporáneas.

La antigüedad y la actualidad se entretajan en los museos de una manera tal que se estimulan las reflexiones particulares. Por ejemplo, el Museo de Arte, en el cual se enfoca este trabajo, permite visualizar, por medio de la pintura, diferentes perspectivas de una misma realidad. Unos pintan para divertirse, otros para distraerse, otros para recordar; pero todos buscan transmitir un mensaje particular en su pintura: uno que conduzca a mirar la pluralidad de la humanidad.

La humanidad es tan diversa y cada persona es tan particular que no es fácil comprender la individualidad o el mundo social. Así como Eduardo Galeano (1989) afirma en el microrrelato *El Mundo*. En él, se habla de las personas como un mar de fueguitos:

–El mundo es eso –reveló– un montón de gente, un mar de fueguitos. Cada persona brilla con luz propia entre todas las demás.

No hay dos fuegos iguales. Hay fuegos grandes y fuegos chicos y fuegos de todos los colores. Hay gente de fuego sereno, que ni se entera del viento, y gente de fuego loco que llena el aire de chispas. Algunos fuegos, fuegos bobos, no alumbran ni queman; pero otros arden la vida con tanta pasión que no se puede mirarlos sin parpadear, y quien se acerca se enciende.

Todas las personas son como fuegos que brillan. Esta es una conclusión positiva hacia la humanidad. Pero la realidad es que no se ha encontrado a una sociedad llena de brillo, sino que todas están llenas de oscuridad. Y si se reflexiona bien respecto al presente que vivimos o al pasado que otros vivieron, descubriremos que se ha vivido en incertidumbre. No hay seguridad absoluta, o no se sabe con certeza lo que pasará. La incertidumbre cubre tanto las metas personales como la economía u otras dimensiones del mundo social.

Los medios no pueden ser abruptos con los otros ni tampoco el pleno objetivo de la sociedad, porque como su mismo nombre lo indica son unos *medios*. Un medio de transporte es útil en tanto su fin es transportarse; o los medios tecnológicos son útiles si se usan con un propósito. El propósito de la tecnología en las sociedades contemporáneas es promover la inclusión. Un propósito que también busca la arquitectura.

En este artículo se abordará, por medio de una reflexión de la práctica pedagógica, cómo las artes, y la arquitectura en particular, han sido un elemento esencial para la inclusión y accesibilidad a la información para las personas con discapacidad. De tal manera que este trabajo pretende generar mecanismos de inclusión como el Diseño Universal del Aprendizaje (DUA), el cual emerge no desde la pedagogía, sino desde la arquitectura.

La arquitectura es una carrera que puede brindar oportunidades a gran escala, puesto que por medio de un diseño universal se permite a una persona ciega, en silla de ruedas o en cualquier otra condición, acceder, ya sea a un edificio, un sendero o un parque. De modo que las artes no tienen que ser solo visuales, sino que pueden convertirse en una producción universal que permita la accesibilidad a cualquier persona, sin importar su discapacidad. Para retomar las palabras de la ONU:

Como el ritmo, el estilo, el idioma, o las circunstancias de aprendizaje nunca serán uniformes para todos, deberían ser posibles diversos enfoques formales o menos formales, a condición de que aseguren un buen aprendizaje y otorguen una condición social equivalente. (Unesco, 2000)

Las posibilidades para acceder a la información, en la actualidad, siguen siendo sorprendentes. Solo basta con hacer un clic y allí está lo que estábamos buscando. Pero la accesibilidad a la información

no es igual para todas las personas. Y en estas páginas se quiere producir una propuesta sobre la inclusión, no solo educativa sino social. La inclusión es un asunto que concierne no solo a las instituciones educativas, sino a la sociedad en general. En palabras de Hernández (2004): “cuando estamos hablando de una sociedad incluyente estamos hablando de una sociedad que tiene en cuenta todos los costos que nos representa la discapacidad”.

La inclusión es un término que empezó a usar la academia como resultado de una reflexión de la nueva escuela sobre la dignificación de personas con discapacidad. Y no solo la academia, también la ONU y el Comité Internacional de Derechos Humanos empezaron a ahondar sobre este tema. Si se afirma que todas las personas tienen los mismos derechos, no se puede excluir a ninguna, independientemente de sus particularidades físicas o psicológicas. Como lo afirmara Lezama, citado por Patiño (2011):

El espacio, además de influir en las conductas y prácticas sociales, es el resultado de la acción de habitar, de la vida cotidiana; son los hombres con sus ideas, sus proyectos de vida y sus propias iniciativas los que dan lugar al espacio y al orden urbano. (Patiño, 2011).

Antes de la *inclusión* se usaba la estrategia educativa de la *integración*, cuyo modelo empezó poco a poco a mostrar sus falencias. Una de esas falencias era la poca preparación integral de la planta educativa, la falta de recursos y de didáctica. En conclusión, se generaba más exclusión en las personas con discapacidad que su plena integración. En este punto es preciso traer a colación que estas personas generan “sentimientos de enojo y de frustración -en personas en situación de discapacidad- cuando se enfrentan a edificios [-o, entornos edilicios-] inaccesibles” (Cuervo, 2004).

Por tal razón, la inclusión surge como principio educativo que busca romper las barreras institucionales. Esto con el fin de que la sociedad acepte a las personas con discapacidad.

La participación social es sinónimo de inclusión social; lo contrario es exclusión. Como lo señala el profesor Gerardo Echeita Sarrionandia, citando a Castell (2016):

Históricamente hay una primera forma de exclusión que se realiza mediante una sustracción completa de la comunidad: por la deportación hacia fuera...por el destierro...por la matanza... Podríamos decir que el genocidio representaría la forma última de estas políticas de exclusión por erradicación total. Parece haber un segundo conjunto de prácticas de exclusión consistente en construir espacios cerrados en el seno de la comunidad, pero separados de *ésta*. Son los manicomios, las prisiones, los guetos, las leproserías...Propondré distinguir una tercera modalidad importante de la exclusión: dotar a ciertas poblaciones de un estatuto especial que les permite coexistir en la comunidad (no se les encierra ni se les coloca necesariamente en guetos), pero que les priva de ciertos derechos y de la participación en determinadas actividades sociales.

En la entrada al Museo de Arte Contemporáneo de la Universidad Minuto de Dios (UNIMINUTO) se puede contemplar un diseño arquitectónico accesible para todas las personas. Esto es posible gracias a la estructura del piso y a la rampa que construyeron acorde con las sugerencias del Diseño Universal (DU). También se pueden apreciar unas figuras que parecen ser relevantes y de fácil acceso para quien tiene discapacidad auditiva, puesto que no producen un sonido particular. Hay que procurar, por tanto, un producto artístico que no solo sea observable, sino multisensorial. Algo semejante a la pintura cuyos olores particulares permite ser apreciada por las personas ciegas. En una entrevista hecha a Edgar Morín por Carrizo (2003), el pensador francés, en referencia a su noción de *ecología de la acción*, afirma que “una acción humana iniciada establece una red de interacciones con el ambiente y la sociedad, que aún en su contra, puede cambiar su orientación e incluso invertirla en su expectativa”.

El intérprete de señas es importante porque la lengua de ellos es diferente a la nuestra; como ellos mismo dicen y han reclamado en estos últimos años: son bilingües porque, aunque saben español, su lengua nativa es la lengua de señas. Por tal motivo, diseñar un video explicativo en lenguaje de señas sobre el museo o cada obra artística no solo haría más incluyente el espacio, sino que ahorraría el dinero de contratar a un intérprete para cada visita guiada.

Referencias

- Carrizo, L. (2003). *Con Edgar Morin. Diálogos sobre Ética y Desarrollo*. Biblioteca digital de la Iniciativa Interamericana de Capital Social, Ética y Desarrollo del Banco Interamericano de Desarrollo. <https://transdisciplina.tripod.com/morin-22.htm>
- Cuervo, C. et al. (2004). Avances conceptuales e investigativos de la Maestría en Discapacidad e Inclusión Social en la Universidad Nacional de Colombia. En Cuervo, C., Trujillo, A., Vargas, D., Ángel, L., Mena, B. (Eds.). *Discapacidad e inclusión social: reflexiones desde la Universidad Nacional de Colombia*. Universidad Nacional de Colombia.
- Galeano, E. (1989). *El libro de los abrazos*. Siglo XXI editores.
- Hernández, I. (2004). Economía de la discapacidad y la rehabilitación. En Cuervo, C., Trujillo, A., Vargas, D., Ángel, L., Mena, B. (Eds.). *Discapacidad e Inclusión Social: Reflexiones desde la Universidad Nacional de Colombia*. Universidad Nacional de Colombia.
- Patiño, Z. L. (2011). Ciudad: Espacio público y ciudadanía (desde la perspectiva geográfica). *Perspectiva Geográfica*, 1(9), 123-148. <https://doi.org/10.19053/01233769.1687>
- Sarrionandia, G. E. (2016). Inclusión y exclusión educativa, Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, Rescatado de: <http://www.redalyc.org/pdf/551/55127024005.pdf>
- UNESCO/OREALC. (2000). *Índice de inclusión. Desarrollando el aprendizaje y la participación en las escuelas*. https://educacion-inclusiva-tocaima.webnode.com.co/_files/20000006-94edo95e7f/Indice%20Inclusion.pdf

Caminos



▲ Título: Paisaje reflejo
Autor: Paola Salamanca
Año: 2018

Misqüa, en Busca del Tesoro Dorado

Estefanía Realpe Ruiz¹
Héctor Remigio Cadena García²

Universidad Corporativa Minuto de Dios, Bogotá

Resumen

La presente investigación - creación, cuyo foco de atención es la transformación cultural de la comunidad muisca, tiene como producto final el diseño de tres personajes para un cómic basado en la novela *Misqüa*. Una novela de ciencia ficción. Obra inédita, en construcción y escrita por el profesor y tutor Héctor Remigio Cadena García. Los personajes dan vida a este tipo de transmutación entre lo narrativo textual a una narrativa visual basada en el cómic, que pretende rescatar el acervo mitológico de esta cultura. Con ese fin, establece una narrativa de ficción que mezcla lo tradicional con personajes basados en la leyenda, pero que fluyen en un mundo contemporáneo como el que a diario vive la población bogotana y cundiboyacense.

Palabras clave: muisca, ancestral, cultura, ficción, cómic, identidad.

Abstract

The present investigation - creation, whose focus is the cultural transformation of the Muisca community. Its final product is the creation of three characters for a comic based on the science fiction novel *Misqüa*, an unpublished work under construction, written by the teacher and tutor Héctor Remigio Cadena García. The characters give life to this type of transmutation between the textual narrative to a visual narrative based on the comic, which aims to rescue the mythological heritage of this culture, with a fictional narrative that mixes the traditional, with characters based on the legend, but that flow in a contemporary world like the one that the Bogota and Cundiboyacense population lives daily.

Keywords: muisca, ancestral, culture, fiction, cómic, *Misqüa*, identity.

¹ Licenciada en Educación Artística en Formación, miembro del Semillero de Investigación Signific-Arte. Licenciatura en Educación, Artística, Facultad de Educación, UNIMINUTO, Sede Bogotá-Calle 80, Bogotá, Colombia, <erealperuiz@uniminuto.edu.co>

² Magister en Comunicación Educativa, maestro líder de investigaciones, Licenciatura en Educación, Artística, Facultad de Educación, UNIMINUTO, Sede Bogotá-Calle 80/Líder Semillero de Investigación Signific-Arte, Bogotá, Colombia, <hcadena@uniminuto.edu>

Introducción – Génesis Creativa

En un momento dado en la universidad, durante la construcción de la vocación, tomé la decisión de ingresar a uno de los semilleros de investigación llamado Signific-Arte, pues deseaba dar a conocer ese talento que quería vitalizar y aportar a futuras investigaciones. Y era allí donde se podría potenciar ese objetivo. Pero, más allá de dicha intención, en una de las primeras reuniones se pudo escuchar a todos los compañeros del semillero. Cada uno tenía una meta que alcanzar y un proyecto planificado desde sus propias iniciativas, intenciones y reconocimientos de realidades o necesidades situadas. Esto me motivó a escuchar la propuesta del tutor y líder del semillero, Héctor Cadena. Su propuesta fue darle vida a los personajes de su novela *Misq̄ia*, a través de una representación gráfica que pudiera simbolizar la identidad de cada uno de los personajes que había que plasmar. Esto, teniendo en cuenta que busco representar gráficamente las transformaciones en la identidad de la comunidad muisca. Comunidad que con el tiempo ha migrado a nuevos haceres y sentires, adaptándose a un mundo contemporáneo. Aun así, se pretende resaltar y darle sentido a sus cosmologías y cosmogonías, especialmente orientadas para un público general que no pertenece a dicha cultura.

De este modo, enfoqué el objetivo en la creación de los personajes que pueden animar la obra final del maestro, como facilitar la creación de un cómic de igual nombre que se dirija con la misma temática a un público joven y abierto a las historias de aventuras, combinado con la ciencia ficción y fantasía, pero en el contexto de nuestro territorio y de nuestras gentes ancestrales. En ese sentido, planteé como ejes temáticos o categorías para la creación de la obra y el análisis del tema central el reconocimiento de la transformación identitaria en el tiempo y, especialmente, en algunos de los elementos como el vestuario en la comunidad muisca. También planteé el interés por entender varios componentes cosmológicos que pueden facilitar un ambiente onírico en el ejercicio creativo. Eso sí: siempre buscando adaptarlo a la contemporaneidad.

Pero aún faltaba definir el punto de partida que permitiera orientar unas respuestas claras. Es por eso que tomé la determinación de formular preguntas clave para orientar esas primeras bases que guiarán ese sentido de pertenencia. De ahí que lo primero fue pensar cómo plasmar esa identidad en un contexto contemporáneo. Como elemento simbólico fundamental en todo ser vivo, me motivó de manera sustancial definir cómo funcionaba la identificación de una comunidad ancestral, ya que estas comunidades tienden a pensar y trabajar de manera colectiva y no individual. Esto implicó abarcar temas culturales que van ligados al territorio y sus creencias, es decir, abordar un mundo de experiencias y emociones (Ecurrred.cu, s.f.). Ya teniendo claro cómo plasmar la identidad ancestral muisca en un contexto contemporáneo, pues los recursos de la actualidad son infinitos, pasé a encarar la necesidad de rescatar sus elementos representativos. Ese es el motor de esta investigación: contar una historia que quiere ser representada, y darle ese valor que merece por medio de la creatividad y la imaginación. Surge, entonces, la idea de representarlo en un cómic, recurso importante para llamar la atención en un mundo que se expresa desde lo visual.

Con lo mencionado anteriormente se logró culminar la construcción del producto final, que tiene como base todo un trabajo investigativo. En este caso se dio por medio de una indagación profunda de referentes que contribuyeron a la creación de cada uno de los personajes representativos de la comunidad muisca. Esto se da por medio de bocetos que empiezan con una idea básica y se terminan convirtiendo en figuras basadas en personas reales, los cuales buscan atribuir esa identidad tanto física como emocional. Esos rasgos

que finalmente buscaba representar terminan simbolizados en personajes representativos que llevan en cada característica elementos fundamentales de su cultura, junto a las tres primeras viñetas, en la que se simboliza uno de los escenarios más significativos de la historia en el que un gran descubrimiento se revela a los ojos del espectador.

Con esta creación final, tengo la intención de devolverle algo expresivo y significativo a la comunidad ancestral muisca. En este caso, la representación de su cultura en un cómic en el que el rasgo más fuerte es su mitología, dentro del cual se puede apreciar el punto eje de la aventura. Se logrará por medio del análisis el punto de partida para la elaboración de cada personaje, elemento principal que conforma el cómic, finalizando con el reconocimiento de lo sagrado en el contexto de lo cultural y territorial de los espacios de valor, tanto así que se espera que los espectadores realicen una reflexión por medio del recorrido de narrativa visual en el proceso realizado. Se espera que esta investigación-creación y, a su vez este artículo, sea un recurso de conocimiento y aproximación a la identidad ancestral muisca, para así mismo tener presente las raíces de nuestros ancestros.

Marco Teórico o Referencial – Textos y Contexto

La identidad para la representación muisca en caricatura

La identidad es fundamental en la construcción individual y colectiva de cada ser. En ella intervienen factores culturales propios de un sujeto y su comunidad. Es aquí donde se genera un ejercicio de autorreflexión que permite desarrollar al sujeto sus capacidades y potencialidades. El sujeto puede crear una conciencia de lo que representa como individuo. En ese orden de ideas, puede autoconocerse como parte de un grupo en específico. Esto incluye una serie de costumbres que lo diferencia de los demás. De modo que la identidad empieza su construcción en la relación del individuo con su ambiente y los demás, manifestando así la construcción del sujeto en lo colectivo. Definir la identidad es una construcción permanente donde interfieren factores culturales y contextuales.

Por consiguiente, la apropiación de la identidad se da por medio de experiencias que el individuo vive durante su recorrido y apropiación simbólica y cultural. Se construye así mismo mediante sus memorias. La identidad en el contexto actual de globalización ha ocasionado, por un lado, nuevas identidades por las múltiples posibilidades que brinda el mundo; también la resistencia de ciertos grupos que se han visto afectados por las constantes tensiones por la lucha de afirmarse en territorios sagrados que representan esa identidad, por lo que se resisten a abandonar su cultura. Uno de estos grupos en específico está compuesto por las comunidades indígenas que se han ido adaptando al mundo actual por medio de la conservación de sus saberes culturales y su memoria identitaria. Esa lucha por conservar lo que los define como seres únicos hizo surgir una reflexión basada en el mundo actual. Y la razón fue que, al compararlo con la sociedad, se evidenció la existencia de una realidad superficial que carece de empatía, donde no se consideran los valores ni el respeto hacia cualquier ser viviente. Todo esto se pierde al crearse una identidad individual, donde cada uno piensa en sí mismo sin tener en cuenta a los demás; esto también se ve reflejado en el día a día con la violencia y la desigualdad.

Como punto de partida y principal hallazgo para la construcción de los personajes, fue esencial saber cómo las comunidades indígenas asumían la identidad. Esto fue un punto clave para entender, en parte, el pensamiento colectivo de una comunidad. La identidad en las comunidades indígenas es especial porque ellas comparten una característica en común. Esta no se ha enfocado en un solo ser, sino que se construye y forja por medio de una serie de rasgos propios del grupo, lo que convierte a los individuos en seres peculiares que forman parte de la naturaleza. La naturaleza es el eje central del origen de sus creencias y valores. Ronald David Laing, citado por Gitanos.org (2018), define la identidad como un sentido de pertenencia del individuo hacia su ambiente y su cultura. Para él, la identidad es una fuente de fortaleza de tipo ideológico.

Muchas de estas comunidades pasan por una transformación identitaria, gracias a los múltiples cambios que se presentan durante la trayectoria de sus vidas. La identidad no es fija, sino que pasa por una serie de transformaciones en el entorno del mismo sujeto. El sujeto modifica sus conductas a la par que interactúa con su hábitat. La identidad también se forja por resultados propios que se forman en el ambiente y se convierte en perceptibles en la relación histórica, cultural y afectiva de cada individuo. Asimismo, se expone mediante las prácticas que desarrolla el individuo y le permite construir un relato particular basado en su propia existencia.

Aunque un relato incluye ficción, su narrativa no es del todo ficticia, puesto que dicho relato se construye a partir de las experiencias que el sujeto ha vivenciado en el contexto de su existencia y con los otros que lo rodean. Se trata de un relato que da cuenta de los acontecimientos que el sujeto ha vivenciado a lo largo de su historia. Por ello, Taylor indica que “para tener un sentimiento de quienes somos, debemos poseer una idea de cómo hemos llegado a ser y de adónde vamos” (Giddens, 1997, p. 74 como se citó en Toledo, 2012, p. 50).

Así, puedo afirmar que la identidad de la comunidad ancestral muisca es significativa, tomando en cuenta su sostenimiento a través del tiempo. A pesar del desplazamiento que sufrieron, al igual que otras comunidades ancestrales, esta sigue forjando su acervo cultural por medio de la predicación en diferentes contextos de conservación que fluyen en un mundo contemporáneo. Lo anterior demuestra el empoderamiento de la comunidad ancestral con su identidad. Algo que se ve reflejado en la prevalencia como pueblo.

El Ministerio de Cultura de la República de Colombia comparte una breve reflexión y un análisis que muestra el censo y demografía y nos confirma que la comunidad muisca ha sido una de las tantas comunidades que se ha visto sometida a constantes cambios. Este pueblo ha enfrentado múltiples alteraciones sociales, culturales y políticas. Esto ha causado una transmutación cultural al adaptarse al entorno actual. A pesar de todos los acontecimientos que surgieron a través del tiempo, los muisca sobresalen en su conservación cultural, al mantener ciertos elementos identitarios, los cuales son considerados patrimonio cultural del país. Gracias a este reconocimiento se han hecho visibles por diferentes entidades que buscan recuperar y respetar las diferencias culturales.

Todos los factores mencionados son el punto de partida para la construcción de la personalidad de los personajes de dicha comunidad. Los elementos del acervo cultural son los pilares para la construcción y la elaboración de cada personaje (Diago-Egaña, 1989).

De los muisca al cómic

El reconocimiento de una cultura parte de la búsqueda de generar, conocer, recuperar y proteger los elementos que constituyen la identidad. Por esa razón, se toma como base la identificación del pueblo muisca para establecer esa construcción de la historia que está presente en cada comunidad indígena. Lo anterior es fundamental para reconocer la memoria como entidad, lo cual permite a muchas comunidades salir del anonimato y seguir en la lucha por la conservación y el reconocimiento del acervo cultural.

Lo que sabemos de los muisca precolombinos, como lo dice la descripción encontrada en la enciclopedia libre Wikipedia (Wikipedia.com, 2019), es gracias a la tradición oral, las crónicas de los conquistadores y a las excavaciones arqueológicas adelantadas, especialmente después de la Independencia. Las excavaciones que se realizaron en el altiplano cundiboyacense dan evidencia de la gran actividad de personas en el lugar al momento de la llegada de los españoles, en 1536. Según el Censo DANE, la civilización muisca contaba con una población de medio millón de habitantes. Los indígenas de Cota vivían en Bogotá, una de las cuatro confederaciones que estructuran la organización política-territorial muisca (Ecurrred.cu, 2018).

Los muisca fueron un pueblo indígena que habitó en el altiplano cundiboyacense y al sur del departamento de Santander, en Colombia, desde el siglo VI a.C., en la época anterior de la conquista española. En ese entonces, la organización muisca era principalmente igualitaria.

Como muchas comunidades indígenas, su acervo cultural era de una enorme riqueza. La economía de este pueblo se basaba en la agricultura y también en el comercio de materiales como la coca, las plumas y los caracoles de mar. También del algodón, el cual es un elemento fundamental en esta cultura, convirtiéndose en patrimonio textil.

La lucha de estas comunidades por su territorio es significativa en la construcción de su identidad porque existe un fuerte arraigo en sus tradiciones. Las relación existente con la tierra y los sitios sagrados de oración son ejemplo de ello. Es allí, en la naturaleza, donde nace su acervo cultural. El conflicto entre las comunidades indígenas por el territorio ocasionó una desventaja significativa, ya que, al formarse la alianza de los conquistadores con algunos líderes de las confederaciones aborígenes, se fragmentó la unidad y la fuerza. Los muisca, durante los procesos de la conquista y la colonia, sufrieron una enorme pérdida demográfica. (Ministerio de Cultura, s.f., p. 1)

Como muchos indígenas, los muisca se han hecho escuchar. Es por esto que, actualmente, cuentan con un cabildo en las municipalidades mencionadas. El Cabildo indígena es reconocido por el Ministerio del Interior y la Alcaldía Mayor de Bogotá como entidad pública de carácter especial. Estos cabildos son parte fundamental de la comunidad muisca para la conservación y la reivindicación de la cultura. En algunos aspectos pasan a lo contemporáneo, puesto que han tenido que adaptarse a la realidad.

Ahora bien, esto no quiere decir que deseen ser iguales a los demás, sino que, a través de los años, se creó una resignificación identitaria que parte de la reconfiguración para la autenticidad de cada ser, donde “una unidad distinguible cualquiera que sea ésta (una roca, un árbol, un individuo o un grupo social)...” (Giménez, 1997, p. 11) toma esa identidad y le da nuevas características, formando así esa parte vital en la distinción y originalidad de cada ser. De igual forma, los seres deben ser reconocidos de manera individual y colectiva dentro de lo que se denomina reconocimiento social, el cual postula diferentes tipos de configuraciones identitarias. De cierta manera, es preciso pertenecer a una comunidad para dimensionar comprensivamente lo que significa la pertenencia social (Cadena, 2018, p. 51).

Todos los factores que se involucran en el acervo cultural de la comunidad ancestral muisca son importantes, puesto que se reconocen en ciertas manifestaciones culturales específicas. Un rasgo fundamental en la identidad cultural es la cosmovisión. La cosmovisión es la manera en la que cada cultura interpreta y entiende el cosmos, de modo que se terminan construyendo manifestaciones desde las creencias. Así, costumbres, ceremonias, ritos y símbolos permiten ver e interpretar la vida y el comportamiento. En este sentido, las tradiciones se convierten en vehículos para transmitir y recuperar la memoria (Pardo, 2018).

El cómic como herramienta educativa

El cómic es una herramienta visual en la cual se incorpora la narración y se construye mediante imágenes fijas. Imágenes que se encarga de comunicar relatos o historias de uno o varios personajes. Tiene una secuencia narrativa ocular por medio de viñetas que poseen el lenguaje artístico visual a través del gesto, el color y el movimiento. Una definición del cómic se recoge en el libro de José Luis Rodríguez Diéguez (1988), *El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza*, y es hecha por Antonio Marín, un historiador y editor de historietas. Para él, el cómic es:

Una historia narrada por medio de dibujos y textos que se relacionan y representan una serie progresiva de momentos significativos de la misma, donde cada momento se expresa por medio de una ilustración que recibe el nombre de viñeta, donde según las necesidades narrativas permite significar todas las manifestaciones de cada personaje protagonista de alguna historia plasmar su sentir, pensar y verbalización. (Diago-Egaña, 1989, p. 55)

Los aportes de la definición de un conocedor como A. Martín permiten comprender que en un cómic se busca significar las manifestaciones de cada personaje, al expresar esto dentro de los límites de un mundo fantástico que ofrece la historieta.

También Rodríguez (1988) calificó al cómic como un producto cultural persuasivo que estimula y refleja un sistema ilustrativo de refuerzo para enseñar, crear o mostrar mitos y valores. Desde el punto de vista educativo e identitario, el cómic refleja manifestaciones de la sociedad. En los cómic se puede evidenciar la agresividad, fuerza, valor, honradez, ingenuidad, sabiduría y la familia. También se muestra el rol de la mujer y el hombre en la sociedad. Se debe interpretar al cómic como un instrumento que funciona persuadiendo y estimulando. La imaginación y la interpretación del mundo visual es su sello (Diago-Egaña, 1989, p. 55).

Román Gubern (1972), en su libro *El lenguaje de los cómics*, define cómo se incorpora el idioma del cómic por medio de la estructura narrativa, la cual es requerida como un elemento fundamental. En el cómic, el narrador cuenta los hechos que suceden a los personajes en un lugar y en un tiempo determinado gracias a una secuencia que precede históricamente y cuyo antepasado más remoto sería la escritura jeroglífica.

En ese orden de ideas, Ballester (2017), en su tesis titulada *El cómic y su valor como arte*, indicó lo siguiente:

Para hacer un cómic, sería necesario tomar una corriente continua de decisiones referentes a la imagería: ritmo, diálogos, composición, gestualidad y demás alternativas. Dichas decisiones se pueden dividir en cinco elecciones: el momento, el encuadre, la imagen, la palabra y el flujo. (p. 145)

Así pues, cuando menciona elegir el momento, se refiere a la composición de un guion que implica la imaginación como base de toda manifestación artística para definir los sucesos que construyen una historia, donde se espera ver una estructura comprensible. El encuadre y la imagen sirven como punto de estética, al elegir las escenas más convenientes como representación de cada uno de los momentos de la historia y el tipo de imagen encargada de dar esa apariencia visual, formando parte del aspecto creativo y visual.

Acervo mitológico para la imaginación e interpretación simbólica

La mitología muisca es esencial para la construcción de los personajes; sus raíces, como comunidad, son las creencias, los mitos y las leyendas. Esta convicción no se basa en una revelación divina. Fue transmitida, aproximadamente, desde el siglo VI a. C., hasta la actualidad por intermedio de relatos orales, historias antiguas que se conservaron gracias a las Crónicas de Indias escritas por los españoles. También el arte rupestre legó una memoria muy rica. La mitología muisca llegó por parte de terceros que hicieron la gran tarea de conectar y rescatar los mitos. Fueron estos y otros cronistas que establecieron diferentes versiones, reguladas por varias personas, para salvaguardar estos registros para distintas épocas y contextos (Correa, 2005).

El territorio juega un papel primordial. Tanto geográfica como culturalmente tiene una concepción material e incorpórea: es el lugar donde habita la población y se convierte en un territorio espiritual

donde surgen pensamientos en torno a su cosmovisión. Es en el territorio donde las creencias y lo espiritual se hermana con la naturaleza y los hombres. La tierra es patrimonio cultural y fundamental en toda comunidad; allí nace un sentir y un propósito figurativo de cada pensamiento; allí se despliega un sentir colectivo con las personas que comparten ese mismo parecer simbólico. Todas las manifestaciones tienen una explicación.

Las comunidades indígenas lograron desarrollar una serie de creencias propias sobre el universo, la naturaleza y los fenómenos que conforman su cultura y se manifiesta en la concepción de lo mitológico. El territorio es epicentro de todas las manifestaciones de una comunidad en los mitos que nacen como una expresión simbólica que lo vincula con lo sagrado, y le da una concepción divina a algunos animales y personas. Para los muisca, sus mitos toman un significado y un valor cultural enorme en cada elemento que cumple un papel fundamental en la enseñanza y la crianza de los integrantes de una comunidad. La naturaleza es esencial para la construcción espiritual. Y también un elemento fundamental para la elaboración del cómic, pues se ilustran lugares sagrados, como las lagunas en las cuales los muisca iban a orar, ofrendar y hacer rituales en agradecimiento o petición a sus deidades.

Los elementos simbólicos nacen del significado divino que se genera a partir de la presencia de creencias representativas de una comunidad. Hay un vínculo en la forma de sentir la expresión cultural de un territorio. Y esto da, a su vez, un significado espiritual. Es algo más de lo meramente visible, pues se brinda un estado de pertenencia al territorio, respetando cada elemento desde una concepción sagrada. Lo anterior es la manifestación de la memoria y la identidad colectiva. La cotidianidad, como expresión espiritual, configura, así, costumbres y modos de vivir. Todo lo cual forja una cultura.

Ahora bien, el agua es un recurso fundamental para todo ser vivo, pues se tiene la concepción de que es fuente de vida, un recurso esencial desde tiempos pasados donde se guardan pensamientos, historias y memorias. La importancia de este recurso hídrico, especialmente en la concepción que se da en las comunidades indígenas, emerge como patrimonio cultural y se manifiesta en un conjunto de valores que nacen de las creencias. Creencias que constituyen identidad y fortalecen el sentido de pertenencia de cada miembro (González, 2015).

Asimismo, como elemento sagrado, el agua posee una significación espiritual, pues de ella nacen mitos y leyendas que le dan un sentir simbólico a una colectividad. El agua es una de las divinidades del pueblo muisca y tal espacio sagrado pertenece a las deidades femeninas asociadas directamente con las fuentes hídricas, como lagunas, ríos, humedales, cascadas y lagos, que a su vez son consideradas fuente de vida y representan el útero de la mujer, pues allí se celebran ceremonias religiosas. Esta representación nace en el mito creacionista que señala a Iguaque como vástago de Bachué, la primera mujer y semidiós del cosmos muisca (Camargo y Wiesner, 2017).

En este punto debo mencionar el mito de Bochica, que ilustra a un hombre mayor considerado un dios, el cual enseña y protege a los indios formando un vínculo sentimental entre sus principales actividades representativas. Les enseñó a sembrar la tierra y tejer las mantas de algodón. Al final, el venerable anciano salvó a los pobladores de una inundación tocando las rocas con su bastón mágico y separándolas para formar el Salto del Tequendama. Es considerado un mito importante en el ciclo chibcha, pues los historiadores antiguos y modernos han presentado a Bochica como un hombre fiel, servidor de dios, quien después de la muerte fue transformado por la nación chibcha hasta el punto de convertirlo en una figura divina (Villa, 1993).

De esta variedad de mitos de la comunidad muisca se rescatan los que ayudan a la construcción y la elaboración de la identidad de cada personaje del cómic *Misqüa*. El mito de Bachué representa al personaje femenino. Además de llamarse igual, se incorporan elementos provenientes de la

leyenda. Bochica, el maestro de los muisca, en el cómic conserva el mismo nombre del personaje principal. Aparte de ser físicamente parecido al maestro de los muisca, representa a la comunidad y muestra esa resistencia. Al seguir sus creencias en el mundo actual, mantiene su acervo cultural. De tal manera, los mitos son elementos de suma importancia, como fuente de inspiración y transmisión de conocimiento de un mundo lleno de posibilidades.

Cabe destacar que la simbología de una comunidad ancestral transmite la memoria cultural a partir de la representación de ideas. La sabiduría de la sociedad, la naturaleza y el género se manifiestan en constante diálogo con la cosmogonía. La variabilidad del arte en cada territorio está relacionada con los materiales de los que disponían. Las creencias y la expresión en cada cultura desarrolla su propio sistema de símbolos.

La comunidad muisca no deja de sorprender por la variedad de técnicas que emplearon para plasmar y elaborar una simbología única, basada en su cosmogonía y cosmología. Esto terminaría constituyendo un hecho cultural fundamental. Sobresalen el uso de instrumentos y herramientas que les ayudaron a dominar algunos animales y a representarlos. También se construyen y forjan aquí los rituales de adoración, el homenaje a los dioses y muchas otras costumbres (Rico, 2013).

Patrimonio textil para la construcción y representación gráfica del arte rupestre

Los muisca eran hábiles tejedores. En clima frío siempre estaban vestidos y tejían unas camisas cerradas que les llegaban un poco más abajo de las rodillas. A veces, iban con mangas o sin ellas y encima se colocaban unas mantas que, comúnmente, eran blancas; los integrantes con mayor jerarquía llevaban, usualmente, figuras pintadas de negro o rojo en su manta (Martínez, 2019). Todos estos artefactos fueron hechos en algodón y con agujas de hueso, teñidos con tintes vegetales. Entre los pueblos colombianos, los muisca fueron los que mejor dominaban las artes de los textiles y con sus creaciones hacían ofrendas, pagaban tributos o comerciaban (Martínez, 2019).

La industria del tejido tenía para los indios una importancia extraordinaria; todos los acontecimientos de la vida los festejaban con regalos de mantas. Para decorarles, usaban como colorantes numerosas plantas. También utilizaron colorantes de origen mineral o especie de barro a base de tierras de colores. (EcuRed, s.f.)

Desde las primeras noticias que se tienen de la presencia de arte rupestre en el altiplano cundiboyacense, este ha sido asociado a la tradición de Bochica, dios civilizador de los muisca. Diversos cronistas (Simón, Piedrahíta, Zamora, Vargas Machuca), consignaron apartes de mitos en que se relacionan sitios rupestres con la presencia de esta deidad o se le atribuye la elaboración de las pinturas. (Martínez, 2008)

El arte rupestre es una manifestación artística de las pinturas y los dibujos prehistóricos existentes en el mundo. Son una expresión cultural de un grupo en específico. Así pues, los diseños rupestres de diversas piedras en Sutatausa son la evidencia de patrones repetitivos que semejan una técnica de tejido que se conserva y se mejora. El color rojo tiene acá un papel importante, pues con él se mejoraban los motivos. El color rojo simbolizaba la fuerza del pueblo muisca, de ahí su trascendencia. Muchos de esos diseños textiles eran líneas en su interior y laberintos elaborados con algodón y pintados con diversos pigmentos vegetales.

La tradición textil se remonta a la época precolombina, tiempo en el que representaban su cultura por medio de pinturas rupestres. En estas pinturas se mostraban los tejidos. En toda la provincia de Ubaté, en especial en el municipio de Cucunubá, vecino a Sutatausa, perviven aún las prácticas artesanales en torno a la elaboración de tejidos (Martínez, 2008).

El antropólogo Álvaro Chaves Mendoza afirmó que, desde su origen mítico, en relatos como la creación de los seres humanos, en los cuales se transmiten oralmente las costumbres culturales de generación en generación para fijar las pautas culturales y recordar los acontecimientos trascendentales, aparece el tejido para justificar un oficio esencialmente femenino (Tavera y Urbina, 1994).

Metodología – Desarrollo creativo

Creación de la identidad

El estudio cultural y hermenéutico utilizado en esta investigación fue de suma importancia para la comprensión del bagaje cultural de la comunidad muisca, y para poder establecerlo en una obra visual y literaria como lo es el cómic. De forma que se integraran más herramientas que ayudarían a identificar las prácticas sociales de dicha población, se definió hacer un rescate desde el método etnográfico. Este método contribuyó al registro y a la observación de algunos de los componentes culturales que se verían reflejados en la creación de los personajes representativos. En consecuencia, se recolectó información por medio de videos, páginas, referentes y fotografías que se utilizaron para la construcción de los personajes. El estudio que establecí para darle una base a la investigación empezó a finales de 2019 en el semillero de investigación, cuando pensé en la idea de visitar algunas personas de la comunidad muisca y hacerles preguntas orientadoras para la construcción de la identidad muisca y hacerla ver desde las artes. Pero por la crisis sanitaria de 2020 esta idea ya no podría ser parte de dicha investigación, por lo que busqué las alternativas visuales y de información que brinda la tecnología para hacer una aproximación. De esta manera, los personajes del cómic fueron tomando forma con cada pequeño aspecto con el que se logró el acercamiento a la tradición cultural de la comunidad ancestral indígena muisca. Así, se hizo desde un lenguaje artístico como lo es las artes plásticas. Una expresión artística fundamental en un mundo visual.

En la construcción del cómic tengo claros los componentes para determinar la identidad, a fin de plasmar la información recolectada en cada escenario y gesto de cada personaje de la novela *Misqüa* (en proceso de creación). La novela cuenta la historia de tres personajes que se encuentran en un mundo lleno de realidades, donde dos integrantes de la comunidad muisca intentan desde sus creencias encontrar esa verdad en la cual creen con todo su ser, y por el otro lado el personaje detective, el cual no cree que exista algo fantástico, más allá de lo que es su mundo, y termina dándose cuenta de las realidades que ahora se abren ante sus ojos. Con esa referencia y descripción de los elementos de la novela, puedo proceder a la realización de cada figura representativa y a los lugares de cada escena para la elaboración del cómic. Teniendo en cuenta que la novela aún está en construcción, se realizarán las viñetas de una de las escenas más significativas y representativas de la historia. Esta busca expresar gestos de asombro al encontrarse con fenómenos que expresan las creencias de esos seres míticos, como los que llevan luz a la comunidad, pero ahora desde una mirada contemporánea de la historia. Una vez definidas y organizadas las ideas, se inició la búsqueda de referentes que dieran la representación de cada personaje para trazar la identidad clave en cada pequeño aspecto.

Para la construcción de los personajes se hizo evidente la clase de referentes que justificaran la investigación recolectada del acervo cultural de la comunidad muisca. Por ese motivo se escogieron personas reales, con cualidades representativas de una persona con identidad ancestral. Como punto de inspiración para imaginar al personaje de la novela se buscaron indígenas pertenecientes a una comunidad, tras lo que se encontró al señor Abuelo Suaga Gua Ingativá Neusa, quien fue punto clave como modelo para este ejercicio artístico. Se trata de un abuelo perteneciente a esta comunidad ancestral y reconocido por ser un líder importante. Él imparte el conocimiento de las ceremonias y de medicina indígena para prevenir las enfermedades en todas sus manifestaciones: mental, emocional y física. También se ha prestado a colaborar en universidades a nivel

Latinoamérica y, además, es un personaje sumamente importante y significativo. Al tratarse de un hombre mayor, sabio, espiritual, protector de la vida y la naturaleza, se puede apreciar que la identidad que se busca plasmar es grande y significativa. El aspecto físico otorgado al personaje será de un hombre de estatura promedio, cara gruesa, nariz larga, piel blanca y ojos oscuros que expresan sabiduría y conocimiento. En la ilustración final el hombre está basado en Bochica: alto, con piel y barba blanca, ropa color crema, carga un bolso ancestral donde lleva todas sus pertenencias, su bastón ancestral y un gorro campesino boyacense.

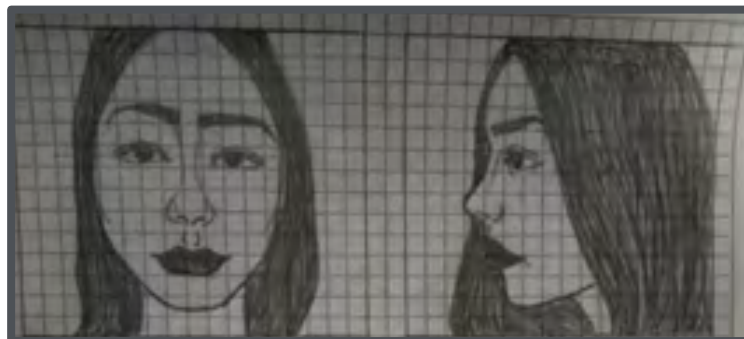
Como inspiración para crear a la mujer indígena de la novela y diseñar la ilustración se tomó como punto de partida una mujer real. Fue escogida Ati Seygundiba Quigua Izquierdo. Una mujer que ha demostrado ser valiente y luchadora. Es reconocida como activista, política, administradora pública y magister en gobierno. También es ambientalista y pacifista indígena de procedencia colombiana y perteneciente al pueblo arahuaco. Pueblo cuya frase “sanar la tierra es sanarnos a nosotros mismos”, dice mucho de su cosmovisión. Físicamente se busca que sea una mujer real, con atributos más representativos. Será una mujer bonita de cabello y ojos negros, piel morena y una enorme sonrisa. Es valiente y habla por su pueblo. Al igual que Ati, lucha junto con otras mujeres por ser reconocida, no tiene miedo al cambio y prevalece ante las adversidades. Enfrenta sus temores y, durante el viaje, demuestra valentía y heroísmo, ayudando a sus compañeros de viaje a descifrar esos acertijos del universo. Por esto, es importante para la creación del personaje, pues cumple con sus principios (Banco de la República, 2017).

Asimismo, el detective fue basado en un policía colombiano a cargo de buscar respuestas y ayudar a resolver los misterios que se presentan durante todo el viaje. Fue imaginado y sustentado en el aspecto físico y mental de un detective tradicional. Este personaje es masculino. Se trata de una figura de autoridad, alto, de piel morena, barba y cabello negros, ojos color marrón y labios gruesos. En este orden de ideas, la finalidad fue lograr un interés por su cultura, tanto por el valor que representa como por la investigación hecha para tener este producto y darlo a conocer. Los primeros bocetos de los tres personajes se dieron por la recolección de todos los aspectos representativos antes mencionados, y se hizo una primera creación con rasgos más notables.

Resultados – Descripción y Muestra de los Productos Finales

Figura 1

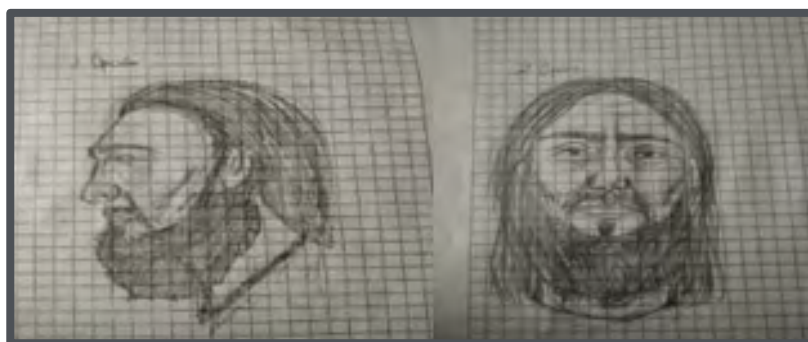
Boceto de la mujer muisca



En el boceto del rostro de la mujer muisca se buscó plasmar una apariencia más asociada a Ati Quigua, tanto en el físico como en su comportamiento. En ella, como vocera de su pueblo, se enfatizan los rasgos que se pronuncian y caracterizan como una mujer alegre y decidida. Para la creación se tuvo en cuenta el libro *Para crear historietas*, escrito por Juan Acevedo (2020), el cual facilita la construcción de cada elemento del cómic. Uno de ellos: el gesto, donde se lo explica como un proceso fundamental para darle vida a un personaje y en el que cada pequeño detalle, por más fino que sea, es importante.

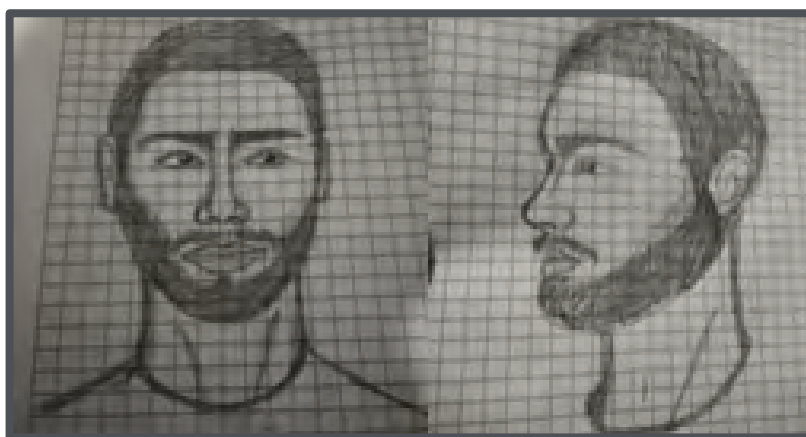
De igual forma, con el siguiente personaje se utilizaron las herramientas que ayudarán a la elaboración del mismo. El rostro del abuelo muisca, personaje principal del cómic, se muestra en una actitud serena. Por esa razón, solo se plasmaron dos bocetos: de frente y medio lado. Solo se tuvieron en cuenta estos dos ángulos porque ambos conforman el gesto más pronunciado de dicho personaje y representa a su referente: Abuelo Suaga. En él, los gestos son muy tranquilos, transmite paciencia y sabiduría.

Figura 2
Boceto del abuelo



El detective también tiene una base clara, donde se enfatizan rasgos de una persona perteneciente a las autoridades colombianas. Con base en la investigación de un detective, se diseñó una persona cautelosa y pendiente de los hechos que pasan en su entorno. Es por eso que el boceto del rostro del detective se encuentra en dos ángulos: de frente y medio lado. En ambos se refleja una actitud de alerta. Es una persona que siempre está analizando la situación. Los rasgos para el rostro se escogieron como forma representativa de una persona común de Bogotá y que, de esta manera, pudiera ser identificado. Luce facciones pronunciadas y cabello rizado y corto.

Figura 3
Boceto 3 (frontal) y 4 (perfil)



Ya teniendo la primera pregunta resuelta se parte a representar los colores que iban a plasmar la identidad de cada personaje. Esto se podía lograr por medio de la aplicación de los principios de la psicología del color, campo de estudio necesario para otorgarles identidad a los personajes. Mediante estos principios también se analiza cómo se percibe, qué comportamientos y qué emociones emergen en cada persona según el color. Los colores pueden tener varios significados que varían de acuerdo con cada cultura. Un ejemplo en la cultura muisca es el empleo del color rojo. Este era el color que obtenían por la trituration a mano de un mineral o piedra con alto contenido ferruginoso. La trituration arrojaba un color rojizo representativo de prácticas ancestrales.

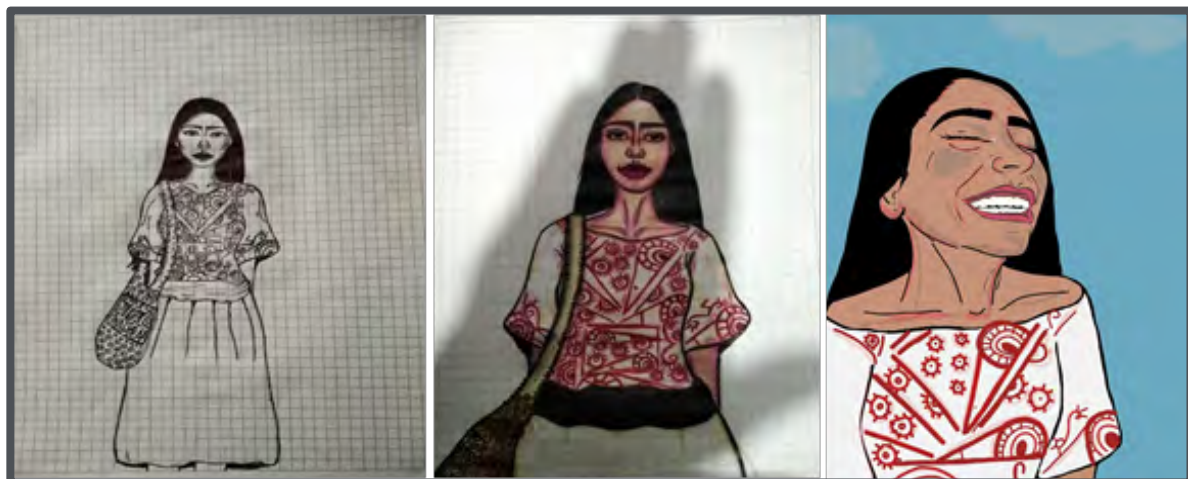
Tal como lo menciona Eva Heller en su libro *Psicología del color* (2004), los sentimientos que produce en una persona el color puede estar asociado a su forma de vida y al contexto. Ningún color carece de significado. Cada cultura tiene un significado único por lo que se asocia a lo que conocen y expresa su saber. Conforme a la psicología del color, el blanco, en algunas culturas, simboliza paz, virtud, inocencia y limpieza, cualidades ajustadas a los dos personajes de la cultura muisca. Son ellos dos quienes llevan vestimenta con algunas figuras representativas, y bolsos tradicionales color crema con diseños muisca encontrados en Boyacá, Cundinamarca. Esas figuras también tienen un color particular: la parte superior del vestido del personaje femenino lleva un diseño muisca rojo. Una de las características de este color se asocia a la estimulación, la pasión, la revolución, la fuerza y el peligro que promueve un comportamiento ligeramente más asertivo y extrovertido, lo cual es vital en dicho personaje.

El amarillo representa la luz y el oro. Esto se vincula con estar contento, tener riqueza y poder. Los tres personajes tienen color amarillo y los dos personajes de la comunidad muisca representan la luz y la vida por la forma en que se conectan con la naturaleza desde sus creencias y mitos. El tercer personaje, el investigador, tiene un gabán amarillo oscuro, es persistente y autoritario. Así, el azul está expuesto en el abuelo muisca en pequeños accesorios de su ropa, lo que simboliza el cielo y el agua, la tranquilidad y la inteligencia, pues este es el personaje principal que guía para resolver todos los obstáculos y acertijos.

Llegando a la última pregunta que faltaba resolver para el vestuario representativo de los muisca, se conserva el diseño original, pero se modifica la idea de poner figuras comunes sin ningún significado. Se cambian, en su lugar, por las encontradas en Boyacá, Cundinamarca y en numerosas rocas con arte rupestre, catalogadas como patrimonio nacional. La cantidad y variedad sorprendentes de diseños del patrimonio textil evidencian la creatividad de los antepasados muisca, que demostraban su cultura por medio de los hermosos diseños de sus tejidos.

Figura 4

Boceto a lápiz, boceto a color e ilustración final



Teniendo en cuenta que se busca rescatar el patrimonio textil en un contexto como en el que vivimos hoy en día, esto se hará con base en las prendas modernas que los ayudará a tener un cómodo viaje en la historia que busca rememorarse. Los elementos de antaño deben ajustarse al entorno actual. De modo que para la primera propuesta del vestuario femenino se creó un diseño fresco y moderno, conformado por dos piezas: una camiseta manga larga acompañada por una falda corta en tejidos de algodón con fragmentos de diseños procedentes de Belén, Boyacá; y un bolso tejido en lana de oveja, con un estampado muisca. No todos los muisca utilizaban calzado. Algunos integrantes con

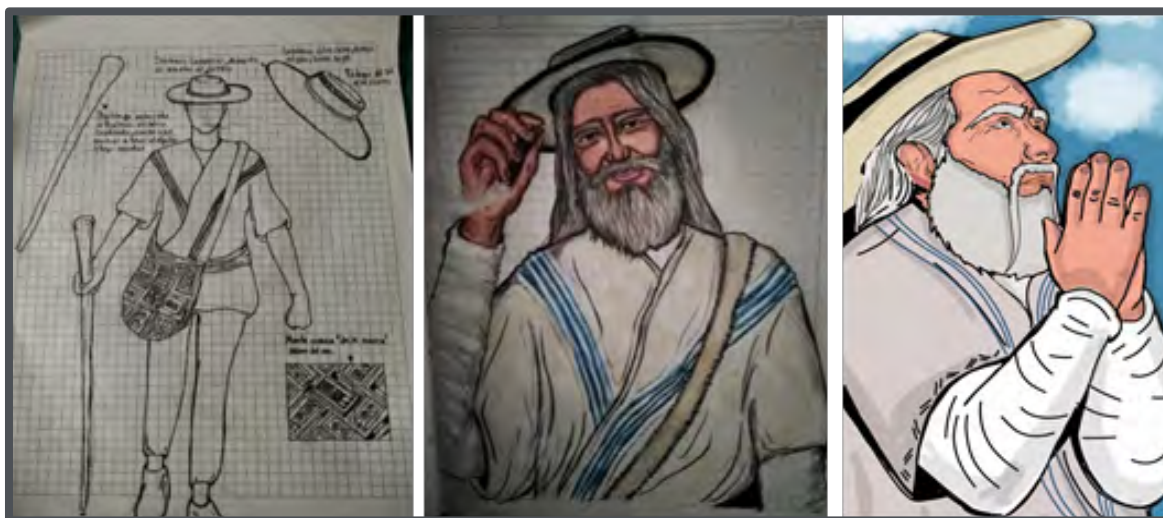
un alto cargo solían usarlo. Actualmente, y por el cambio de ambiente, les ha tocado modificar su forma de vida, adoptar algunas costumbres campesinas y el vestuario. Análogamente, el personaje cuenta con alpargatas que cubren todo el pie, hiladas con fibras naturales y suela de caucho, esto le posibilita tener sus aventuras y desenvolverse en el mundo contemporáneo.

Al aplicar los colores en el vestuario final se plasmaron las figuras que conforman el patrimonio textil. Como el rojo es un color tan representativo y tiene tantos significados, se usó en el vestuario del personaje femenino en una prenda de lana pasando a un color crema. El bolso tiene un color crema opaco como símbolo de preservación de ese textil.

Para el diseño del abuelo muisca se siguió utilizando la misma idea. En la ilustración final, el hombre está basado en Bochica, dios civilizador de la comunidad muisca. El abuelo lo representa porque al igual que él, busca impartir ese conocimiento. Es un personaje lleno de sabiduría: cada arruga suya cuenta una historia. Su vestuario está confirmado por dos piezas color crema. Usa una camisa larga que se cruza y se une con un caucho. Tiene a los lados líneas color azul como color representativo de lo espiritual. Debajo tiene una camisa de manga larga que lo ayuda a cuidarse del frío. Lleva un pantalón largo de lana, carga un bolso ancestral, el cual está adornado con un diseño hecho por los muisca donde lleva todas sus pertenencias, y también lleva su bastón ancestral que representa su ser mitológico. Lleva con él un gorro campesino boyacense que muestra esa transmutación: adapta su vestuario al mundo actual.

Figura 5

Boceto a lápiz, boceto en color e ilustración final



Los colores en el vestuario final se aprecian de forma representativa. El color azul se plasmó en el ropaje de este personaje porque es símbolo de sabiduría. Se puede apreciar el color crema en la lana y cómo lleva con él dos accesorios de la actualidad: el sombrero campesino y camisa larga color blanco. Se puede apreciar también que el personaje está fumando tabaco, el cual se combinaba con otras plantas sagradas, lo cual le ayuda a alcanzar un estado divino de sabiduría, convirtiéndose en un objeto de culto. Los caciques lo usaban como símbolo de sabiduría: una forma de conectarse con el mundo espiritual.

En cuanto al detective se conservó el primer diseño escogido para su representación. Se puede apreciar una camisa manga larga color blanco que se usa como un atuendo formal en la actualidad, acompañado de un gabán color amarillo crema, el cual es muy usado en figuras investigativas porque es un diseño ancho y fluido que permite desenvolverse en cualquier situación. Este

abrigo nos suele trasladar a escenas de detectives de antiguas películas, por lo que fue escogido para representar el detective colombiano.

Este personaje ayuda a desarrollar la historia gracias a sus habilidades. En la ilustración final se puede apreciar un hombre joven, serio, que lleva un atuendo que refleja su responsabilidad como profesional. Los colores que se representan en su atuendo son un amarillo crema, el cual refleja una luz de esperanza al ser un personaje que empieza siendo un poco terco. Al basar el mundo en lo que él conoce, empieza a descubrir un mundo de maravillas y abriendo su mente a nuevas realidades. El resto del vestuario está conformado por una camisa blanca de botones y un pantalón color verde oscuro.

Figura 6

Boceto a lápiz y boceto en color



Creación del cómic

Al tener los personajes definidos, se determinó la creación del cómic físico para dar a conocer la historia con los personajes diseñados acompañados del texto y de una secuencia establecida. Se ha considerado tener, como producto final, tres viñetas terminadas de los primeros tres capítulos de la novela *Misq̃ia* y una portada como producto final. En este orden de ideas, se tiene claro el uso del cómic como creación artística y como medio visual de narración. Mediante imágenes fijas comunica la historia de uno o varios personajes y tiene una secuencia narrativa visual, la cual se basa en la capacidad de cada imagen para contar una historia a través de esa magia que se plasma en cada gesto, color y movimiento. Atributos que permiten la interpretación de este lenguaje artístico visual. La novela *Misq̃ia* está representada por varios géneros: el cómic de aventura, el cómic bélico, el cómic fantástico, el cómic de ciencia ficción, el cómic histórico y el cómic policiaco.

En suma, de todo lo investigado y creado para la construcción del cómic *Misq̃ia*, se pudo llegar a la construcción de la primera viñeta donde se muestra uno de los capítulos más emocionantes y significativos en la historia. Esta escena muestra a los tres personajes asombrados al encontrar el tesoro que tanto ansiaban conocer. También muestra al detective totalmente paralizado por el aire helado del páramo, asombrado por las realidades que ahora se habrían a sus ojos.

Figura 7

Cómico virtual de las primeras viñetas junto a su portada



Fuente: https://issuu.com/realperuiz/docs/misq_a_en_busca_del_tesoro_dorado

Conclusiones – Discusiones, Reflexiones y Aprendizajes

Uno de los alcances significativos de la propuesta es el rescate de una cultura. Se obtuvieron aprendizajes fundamentales para la investigación, los cuales dieron paso a la construcción de un producto desde el lenguaje artístico. Partiendo de las artes plásticas surgen nuevos saberes respecto a las herramientas escogidas. En este caso, y dándole vida a un personaje, el cómic ayudó de una forma moderna al rescate de la identidad. Como artista y profesional, pienso que el arte ayuda a manifestar lo que siente cada ser, ayuda a plasmar lo mejor de cada quien. Y eso es lo que hice en este proceso, pues al final, junto a mi tutor, como proceso fundamental, buscamos que esta investigación de creación no se quedara atascada en este artículo, sino trascender en la producción completa de la novela y el cómic. Esto, por un propósito ético también: como acto de reparación a la comunidad indígena muisca.

Finalmente, esta investigación dio como resultado la creación de los personajes que reflejan una identidad, tanto en la representación de cada gesto que da señal a la personalidad, como el vestuario que tiene en sí una historia que transmitir, lo cual fue un gran orgullo como avance, porque esta experiencia fue una oportunidad única de reflexión y valoración de la comunidad muisca. Aunque no hubo trabajo de campo por la pandemia de covid-19, y cambiaron los planes repentinamente, tengo como objetivo personal hacer una visita individual o ver si se puede hacer un trabajo de campo institucional a los cabildos de S uba y B osa, pertenecientes a la comunidad muisca. Y con la colaboración de los integrantes de esa colectividad despejar todas las dudas y sugerencias que se generen durante la visita.

En las viñetas del cómic se representaron los elementos desde una vista de conservación, pues hoy en día los muisca se mezclan en la sociedad y no visten su traje ancestral, sino un atuendo más acorde al mundo contemporáneo. Por tal razón, se recuperará la representación de los elementos. Se precisa que cada obra y personaje transmitan sensaciones a los espectadores mediante los atuendos que los identifican y la mirada de los personajes en el cuadro, con la intención de respetar y reconocer su historia.

Referencias

- Acevedo, J. (2020). *Para hacer historietas*. Instituto de Estudios Peruanos.
- Ballester, S. (2017). *El cómic y su valor como arte*. [Tesis de doctorado]. Universidad Complutense de Madrid.
- Banco de la República. (2017). *Ati Quigua*. https://enciclopedia.banrepcultural.org/index.php/Ati_Quigua#:~:text=Ati%20Seygundiba%20Quigua%20Izquierdo%2C%20mujer,Arhuaco%2C%20activista%20ambientalista%20y%20pacifista
- Cadena-García, H. R. (2018). *Estratégicas educacionales en la reconfiguración identitaria de la comunidad conversa al islam de la escuela Imam Yafar As Sidiq de la ciudad de Bogotá, Colombia*. Universidad Tecnológica de Pereira.
- Camargo, E. Wiesner, G. (2017). *Caracterización de las figuras zoomorfas de la cultura Muisca en el periodo Temprano y Tardío*. [Tesis de grado]. Universidad Santo Tomás.
- Correa, F. (2005). Sociedad y naturaleza en la mitología Muisca. *Tabula Rasa*, 3, 197-222. DOI: <https://doi.org/10.25058/issn.2011-2742>
- Diago-Egaña, E. M. (1989). El cómic como recurso didáctico: una reflexión coeducativa. *Tabanque: revista pedagógica*, 53-66.
- EcuRed. (s.f.). *Muisca (etnia)*. [https://www.ecured.cu/Muisca_\(etnia\)](https://www.ecured.cu/Muisca_(etnia))
- Giménez, G. (1997). Materiales para una teoría de las identidades sociales. *Frontera Norte*, 9(18), 9-28.
- Gitanos.org. (2018). *La identidad*. <https://www.gitanos.org/publicaciones/guiapromocionmujeres/pdf/03.pdf>
- González, D. (2015). *La cultura del agua*. <http://www.indepaz.org.co/wp-content/uploads/2015/12/AGUA-DGP-1.pdf>
- Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Ediciones Península.
- Heller, E. (2004). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Editorial Gustavo Gili.
- Libreros, V. (s.f.). *Ati Quigua, la indígena que lucha por los arhuacos*. <https://www.utadeo.edu.co/es/articulo/crossmedialab/277626/ati-quigua-la-indigena-que-lucha-por-los-arhuacos>
- Martínez, A. (2019). *Cultura Precolombina Muisca*. Toda Colombia. <https://www.todacolombia.com/culturas-precolombinas-en-colombia/cultura-muisca.html>
- Martínez, D. (2008). *Arte rupestre, tradición textil y sincretismo en Sutatausa (Cundinamarca). Puntadas para el rescate de una identidad perdida*. <http://www.rupestreweb.info/sutatextil.html>
- Ministerio de Cultura. (s.f.). *Muisca, los hijos de bachue*. <https://www.mincultura.gov.co/prensa/noticias/Documents/PUEBLO%20MUISCA.pdf>
- Pardo, L. (2018). *Reconfiguración identitaria y cultural muisca en Bogotá desde el enfoque de la organización ambiental ECONciencia terrestre*. [Tesis de grado]. Pontificia Universidad Javeriana.

- Rodríguez, J. L. (1988). *El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza*. Editorial Gustavo Gili.
- Tavera, G., y Urbina, C. (1994). *Textiles de las culturas Muisca y Guane*. Editorial IADAP.
- Toledo, M. (2012). Sobre la construcción identitaria. *Atenea (Concepción)* (506), 43-56.
- Villa, E. (1993). *Mitos y leyendas de Colombia*. Ediciones IADAP.
- Rico, M. (2013). Arte rupestre muisca, cultura e ingenio humano. *Revista de tecnología*. Volumen 12, N°1, p.83-90. <https://doi.org/10.18270/rt.v12i1.652>
- Wikipedia.com. (2019). *Muisca*. Obtenido de es.wikipedia.org:
<http://es.wikipedia.org/wiki/Muisca>



▲ Título: Vida
Autor: Catherine Johana Espitia Cáceres
Año: 2019

Conjunción Entre Arte y Ciencia. Una Oportunidad Para Exaltar la Cultura

David Fernando Ramírez Romero¹

Universidad Sergio Arboleda, Bogotá

Resumen

El presente artículo tiene como objetivo identificar, por medio de la conjunción entre arte y ciencia, las experiencias y oportunidades que se pueden presentar en el sector cultural colombiano. A lo largo de la historia reciente se ha visto a la ciencia y su método como la punta y el eje del conocimiento, dejando de lado campos como las artes y la concepción subjetiva de la realidad que de ellas emanan. Pero, en la actualidad, se ha visto el surgimiento de espacios que permiten borrar las fronteras existentes entre los campos del arte y la ciencia. De esta forma se ha logrado que los artistas participen y conozcan de una manera colaborativa sobre los estudios científicos. Así, cada vez es más común que arte y ciencia encuentren puntos de convergencia y, con ello, el fortalecimiento del quehacer del artista.

Palabras clave: Arte y ciencia, industria cultural y ciencias de la complejidad.

Abstract

This article aims to identify the experiences and opportunities that can be presented in the Colombian cultural sector thanks to the conjunction between art and science. Throughout recent history, science and its method have been seen as the center point and axis of knowledge, leaving to a lesser extent other fields such as the arts and its subjective conception of reality. But nowadays we have seen the emergence of spaces that make it possible to erase the existing borders between the fields of art and science, making it possible for artists to participate and learn about scientific studies in a collaborative way, so that from this, they can be expressed with the characteristic qualities of artistic endeavor, thus strengthening the artist's work as the axis of knowledge.

Keywords: Art and science, cultural industry, public training, new media, complexity sciences.

¹ Realizador audiovisual con estudios de pregrado en Filosofía y Humanidades de la Universidad Sergio Arboleda. Estudiante de la Maestría en Gestión Cultural y Creativa de la Universidad Sergio Arboleda. Email: <davidf.ramirez@correo.usa.edu.co>

Para poder hablar de una conjunción entre arte y ciencia, primero, es necesario establecer cómo y cuándo se da una separación entre ellas. Porque, a pesar de ser dos formas de conocimiento, sus métodos y objetos de estudio presentan una clara distinción. Pero estas diferencias que, a grandes rasgos son superficiales, no implican que existan entre ellas una separación radical. Aunque esta separación es lo que nos han tratado de vender a lo largo de la historia, ya que estamos inmersos en un mundo dualista.

El dualismo del que se habla aquí es una visión del mundo extrema. Históricamente, y en cada aspecto de nuestras vidas, nos hemos situado en dos bandos: lo bueno o lo malo, el día o la noche, lo claro o lo oscuro, etc. Este dualismo ha permeado todos los aspectos de la vida humana y todas las formas en las que experimentamos la realidad. Y aunque es difícil encontrar un origen a este dualismo, puede pensarse que en ello la filosofía presocrática tiene una gran responsabilidad. En todo caso, no vamos a profundizar en este artículo sobre esa vertiente de la filosofía antigua, puesto que nuestro interés aquí es describir aquellas iniciativas artísticas y científicas que permiten superar ese dualismo.

La distinción entre el arte y la ciencia lleva a recordar la inscripción tallada en la entrada de uno de los centros de pensamiento y enseñanza clásicos más importantes: la Academia de Platón. En ella se afirmaba que no podía entrar nadie que no supiera de matemáticas, dejando de lado todo el conocimiento y los aportes dados por los poetas y artistas griegos. Se propiciaba, así, una dualidad en cuanto la forma en la que se aborda la realidad. Si solo el saber puede darse desde la filosofía y la matemática, la interpretación creativa del artista tendría que dejarse de lado. Pero en el Renacimiento el mundo del artista recobró una importancia singular, puesto que arte y ciencia convergieron en algunas de las mentes más brillantes de la historia. Un ejemplo de ello fue Leonardo Da Vinci, quien, además de poseer grandes cualidades pictóricas y escultóricas, también hacía gala de una curiosidad que lo llevó a realizar aportes científicos de gran envergadura. Esta curiosidad científica era desarrollada y plasmada en su obra, pues para él era necesario encontrar armonías físicas en los cuerpos. Armonías que estaban atravesadas por la exactitud de las matemáticas. La salud, en especial la anatomía, tuvo un avance sustancial porque los artistas del renacimiento, verbigracia Leonardo Da Vinci, hacían uso de cadáveres para describir, dibujar y entender el funcionamiento de músculos, órganos y demás. El entendimiento de la anatomía terminaría, igualmente, por influir en la arte escultórica.

La arquitectura es otro tema de estudio relevante en la época. Los arquitectos debían hacer estudios cada vez más rigurosos de fuerzas y de ensayo y error, es decir, de alguna manera estaban contribuyendo a poner en práctica el método científico. Si bien en esta época los campos del conocimiento no estaban tan especializados como hoy en día, las conjunciones entre el quehacer científico y el artístico permitió un desarrollo complementario. Unas bases sólidas para la ciencia moderna requirieron del empujón que el arte les dio. En cualquier caso, ambas formas de conocimiento, arte y ciencia, implican curiosidad y un deseo de ir más allá de verdades evidentes. Tanto el artista como el científico quieren encontrar respuestas; respuestas que, por lo general, abren más preguntas. Son estos puntos de encuentro entre el arte y la ciencia lo que ha permitido un desarrollo tan avanzado y una especialización en tantos campos de estudio. No es prudente, entonces, concebir el arte y la ciencia como antípodas del saber, sino como complementos que se enriquecen mutuamente.

El dualismo implica una separación que genera fronteras. Se fomenta una categorización que puede terminar en una polarización de extremos, olvidando las zonas intermedias, los cruces, traslapes y matices. Al respecto, podría pensarse en el ejemplo del día y la noche.

Aparentemente dos estados opuestos e irreconciliables. Muchas interpretaciones religiosas, culturales y mitológicas se han dado del día y de la noche. Pero existen puntos grises. El amanecer y el atardecer, por ejemplo, no son fácilmente integrados en la categoría de *noche* o *día*. En este ejemplo entramos a un sin número de factores que intervienen y que complejizan la realidad, puesto que en el atardecer podemos encontrar varios momentos que pueden ser descritos y definidos de acuerdo al color, a la posición del sol, a la temporada del año, etc. La claridad o la oscuridad no duran lo mismo en diferentes lugares: en algunos sitios esto puede variar de acuerdo con las estaciones. Habrá lugares con meses enteros sin anochecer y meses enteros sin un amanecer. No todos los estados son forzosamente dualistas o fijos, todo depende de la óptica, de la interpretación y del contexto.

Si consideramos que todos los campos de estudio pueden ser contemplados de muchas formas, rompiendo el dualismo, o las concepciones fijas, nuestro panorama puede expandirse de una manera superlativa. Para seguir con los ejemplos, podríamos pensar en el cuerpo de un ser vivo. Dentro de él se abre un cosmos microscópico que, muchas veces, se escapa a nuestra imaginación. Hay animales que conviven en la superficie de otros animales; bacterias microscópicas que se alimentan de este mismo ser vivo, y bacterias que en su interior también cargan con componentes vivos. Y, así, también podríamos ir de lo micro a lo macro. Un ser vivo complejo, como un mamífero, está articulado a ciclos climáticos e, incluso, a los movimientos de los astros.

Un campo que vale la pena reseñar por su impresionante desarrollo es el de la tecnología y, en consecuencia, de la inteligencia artificial. Y se reseña porque retoma el diseño de la naturaleza, el arte y la ciencia. La articulación de saberes permite adentrarse en las ciencias de la complejidad. Estas ciencias estudian los fenómenos a partir de su componente complejo. Es decir, parten de la idea de que la realidad no es fija y estandarizada, sino que está integrada por una infinidad de factores interconectados. La interconexión resulta tan compleja que es difícil establecer leyes, formas generales o verdades absolutas, de ahí que sea preciso abordar la realidad con todas sus aristas. Esto implica que la realidad, para intentar ser comprendida, deba ser asumida desde todos los ámbitos del conocimiento. La ciencia o el arte por sí solos son insuficientes para acercarse a la complejidad. La teoría de la complejidad invita, pues, a la integración de campos diversos, como el arte y la ciencia.

Las ciencias de la complejidad son un campo de estudio nuevo en el país. El investigador Carlos Maldonado (2010) fue quien hace un par de años comenzaría a hablar de este tema en ámbitos académicos. Las ciencias de la complejidad, como se ha visto, permiten afirmar que el quehacer artístico puede entrar en igualdad de condiciones con el método científico. En la explicación de fenómenos de la naturaleza, tanto el arte como la ciencia tienen algo que decir. La historia demuestra que artistas han encontrado y han experimentado formas de abordar un determinado fenómeno de la mano y colaboración de entidades científicas. Entidades que ven en el arte una forma válida de abordar la realidad.

Tomás Saraceno, por ejemplo, es un artista y arquitecto argentino que desde pequeño se maravilló con las arañas por la forma cómo estas desarrollan su hogar por medio de las telarañas. Saraceno tomaría esta experiencia para desarrollar su obra artística. El artista argentino centra su investigación con base en la biología y las ciencias naturales; a la vez, logró tener becas de investigación con entidades científicas que le han permitido expresarse por medio de la instalación artística. Este artista plantea una serie de reflexiones sustentadas en la ciencia y proyectadas en el arte, invitando a quienes conocen su obra a redescubrir el concepto de hogar y de hábitat por medio de las telarañas. De acuerdo con su obra, sentimos que vivimos en la casa de las arañas, pues las arañas son animales prehistóricos y, en cambio, los humanos estamos hace muy poco tiempo en el mundo. La conexión que se da en una telaraña puede ser vista como una conexión que se da entre todos los sistemas y el universo.

Otro ejemplo es el de Manel de Aguas. Artista español que se define a sí mismo como *transespecie*. Se llama de esa forma porque, como activista cyborg, se incrustó unas aletas conectadas a su cerebro, con las cuales pretende experimentar y dotar a su cuerpo de sentidos. Busca percibir sensaciones a partir de las precipitaciones climáticas, tal como lo harían algunas especies marinas. Manel tiene, pues, el espíritu que comparte un artista y un científico. Por más excéntrico que nos resulte, en él habita la curiosidad, la naturaleza y los sentidos de los animales. Manel ha buscado transgredir la percepción humana mediante la experimentación de las sensaciones que tienen los animales.

Para alcanzar este propósito, el artista español ha hecho uso de la tecnología, la inteligencia artificial y una visión estética del hombre, ya que la anatomía humana se ve alterada. Para la elaboración de estas aletas tuvo la colaboración de ingenieros y científicos. Por supuesto, hizo muchas pruebas hasta dar con el prototipo ideal. El cuerpo de Manel, además de ser convertido en un performance artístico, también se ha vuelto un campo de experimentación científica. Al tener sensaciones que ningún otro hombre puede tener, está convirtiéndose así mismo en un objeto de laboratorio y de *puesta en escena* artística. Muchas de las cosas que pueda experimentar solo podrán analizarse con el tiempo. Aún es muy prematuro para concluir cómo un cerebro humano conectado a unas aletas, con actualizaciones mediante internet, podrá percibir el clima, el espacio y la realidad.

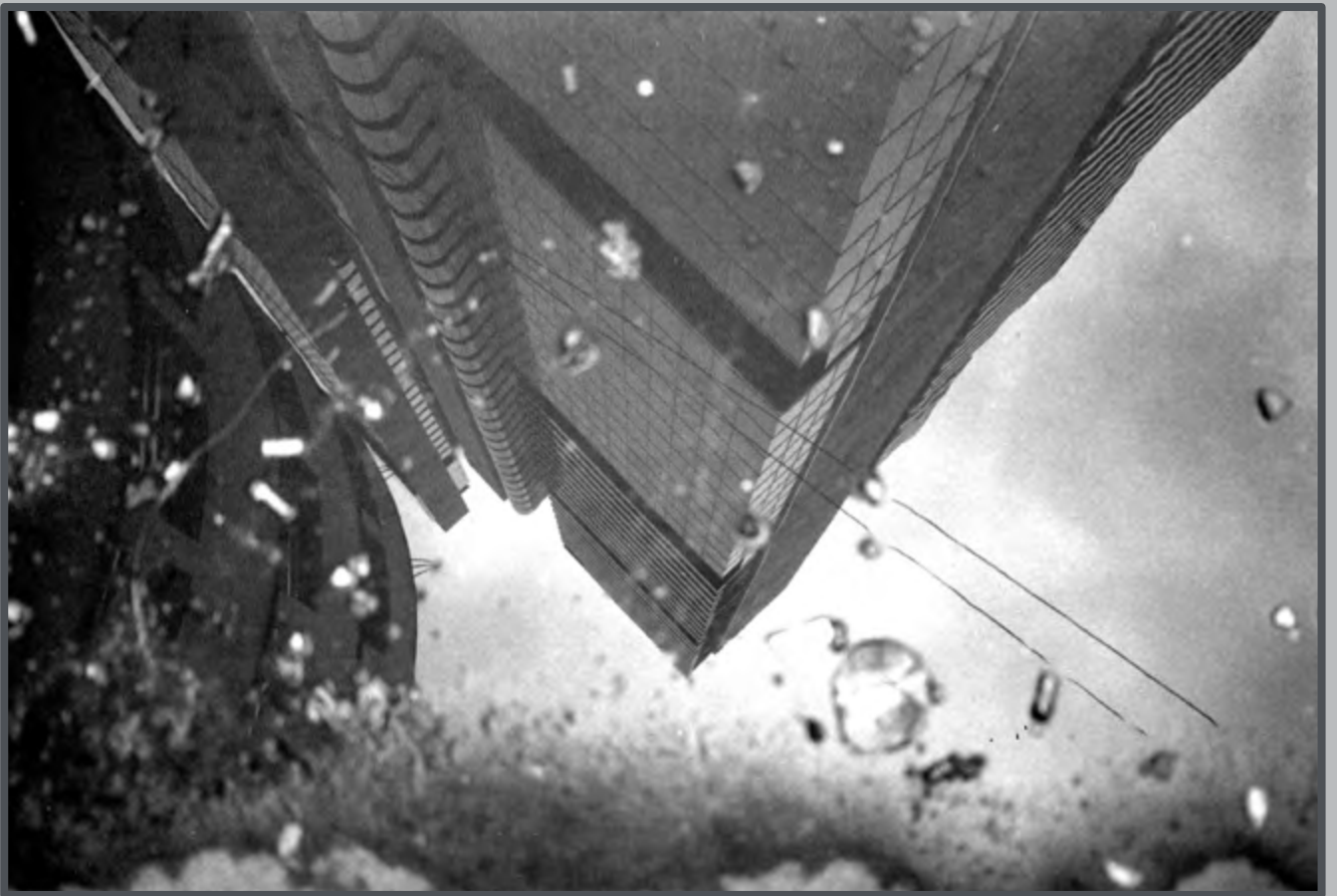
La Organización Europea para la Investigación Nuclear (CERN), cuya sede se encuentra en la frontera entre Suiza y Francia, cuenta con experimentos tan influyentes como la World Wide Web (WWW), o internet, como se le conoce hoy en día; también el Gran Colisionador de Hadrones (GCH), cuyo diámetro es de más de 20 kilómetros y está alimentado por tecnología nuclear. El GCH permitiría el descubrimiento de la partícula llamada el *Bosón de Higgs*, lo cual, a su vez, supuso un avance clave en la física moderna. Pero algo importante de señalar, más allá del impacto científico, es que este centro cuenta con un instituto enfocado al desarrollo de las artes. De modo que el CERN no es ajeno a la forma en la que un artista puede aportar al descubrimiento que logra la ciencia. Son conscientes de que los artistas ven los fenómenos de otras formas y, para esto, el CERN invita a artistas de todo el mundo para que visiten sus instalaciones y conozcan de primera mano todos los experimentos en los que trabajan. De esta manera se busca facilitar la interacción entre el saber artístico y el saber científico, todo con miras a la creación. Gracias a estos programas, muchos artistas colombianos han podido experimentar los beneficios de la conjunción entre arte y ciencia. Uno de los programas que ha permitido esta interacción se ha logrado gracias a la entidad Suratómica.

Suratómica es una red de organizadores a nivel mundial que, por medio de la colaboración, busca desarrollar la interacción entre el arte y la ciencia. Suratómica ha venido desarrollando encuentros entre artistas, instituciones e investigadores, de tal forma que se estimule un acercamiento directo entre disciplinas. Entre sus logros más destacados se encuentra el desarrollo de *Acerca del Origen*, una serie de obras desarrolladas a partir de la colaboración que tuvieron con el experimento ATLAS. Este experimento es uno de los cuatro que componen el Gran Colisionador de Hadrones en el CERN. A lo largo de dos años, se realizó un proceso curatorial en el cual seleccionaron a un grupo de artistas con quienes se abordó la problemática del origen del universo y cómo este podría ser desarrollado artísticamente. Para ello lograron visitar en el año 2019 las instalaciones del CERN, y pudieron tener una asesoría directa con los investigadores y científicos de la institución. También se adelantó una visita a todos los experimentos que desarrollaba el instituto. A partir de preguntas se lograba dar una nueva forma de encarar la ciencia por medio de la sensibilidad artística. Esta experiencia fue postergada debido a la coyuntura mundial de la pandemia por el nuevo coronavirus. En todo caso, fue realizado virtualmente un festival que contó con la participación de artistas y científicos de todo el mundo. Actualmente, Suratómica se encuentra desarrollando una segunda versión de este festival. Además, sigue fomentando la colaboración entre artistas y científicos con la premisa de las ciencias de la complejidad. Todo esto bajo el nombre de *El Filo del Caos*.

Como hemos visto, la posibilidad de un trabajo colaborativo, de una conjunción entre la ciencia y el arte, es posible y necesario. Esta conjunción se está dando en ambientes tan importantes como el de los centros de investigación. Aún es un mundo por descubrir; aún hay muchos avances que pueden ser desarrollados por medio del arte; aún hay muchas formas de que el conocimiento se expanda gracias al quehacer artístico. La curiosidad y la experimentación nunca tocan fondo. De ahí la importancia de que la industria creativa y cultural se abran a nuevas iniciativas, y de que las políticas públicas tengan en la mira nuevos horizontes. La colaboración de dos saberes, del arte y la ciencia, puede expandir nuestra percepción, nuestro conocimiento y nuestro propósito en el mundo.

Referencias

- Hernández, I., & Niño, R. (2013). *Estética y Sistemas Abiertos: Procesos De No-Equilibrio Entre El Arte, La Ciencia y La Ciudad*. Pontificia Universidad Javeriana.
- Maldonado, C., & Gómez, N. (2010). *El Mundo De Las Ciencias De La Complejidad*. Universidad Del Rosario.
- Morin, E. (1990). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa.



▲ Título: Urbano Invertido -
Autor: Paola Salamanca
Año: 2018

La Belleza en Kant a Través de los Ojos del Impresionismo

Juanita Rivera Arango¹

Universidad Sergio Arboleda, Bogotá

Resumen

El presente artículo se propone exponer el concepto de belleza kantiana a través del movimiento artístico del impresionismo. Así, mediante cuatro representaciones artísticas, se intentará dar una mejor comprensión de las cuatro definiciones que Immanuel Kant propone sobre la belleza en la *Crítica del juicio*. De esta manera, la primera definición versará sobre la universalidad de lo bello y la subjetividad; la segunda definición mostrará el por qué lo bello no posee concepto; la tercera definición hablará de la finalidad sin un fin determinado en la belleza, ya que se percibe algo inteligible; y la cuarta definición mostrará la importancia del sentido común, la imaginación y el entendimiento en la belleza.

Palabras clave: belleza, lo bello, juicio estético, finalidad, placer - displacer, arte, impresionismo.

Abstract

The present article aims to expose the concept of Kantian beauty through the artistic movement of Impressionism. Thus, through four artistic representations, an attempt will be made to give a better understanding of the four definitions that Immanuel Kant proposes about beauty in the *Critique of judgment*. In this way, the first definition will deal with the universality of beauty and subjectivity; the second definition will show why the beautiful has no concept; the third definition will speak of the finality without a determined end in beauty, since something intelligible is perceived; and the fourth definition will show the importance of common sense, the imagination and the understanding in beauty.

Keywords: beauty, beautiful, aesthetic judgment, finality, pleasure – displeasure, art, impressionism.

¹ Estudiante de la Universidad Sergio Arboleda. Email: juanita.rivera01@correo.usa.edu.co

En la *Crítica del Juicio* Kant cierra su obra con broche de oro, ya que no solo le hace ver al lector todo el cuadro de su teoría del conocimiento y del actuar, sino que lo sumerge en el mundo de los sentidos y de lo subjetivo. De ahí que la belleza deba producir “una reacción subjetiva en el acto de percibirla, el libre y armónico ejercicio de las facultades cognoscitivas, del intelecto y de la imaginación” (Yarza, 2004, p. 98). Así, se observa que no basta con conocer los objetos que nos rodean y poder comprenderlos, sino que también debemos aprender a apreciar las cosas por su belleza. Esto, con el ánimo de profundizar en nuestro interior y encontrar el sentido de la experiencia de lo sublime. Sin embargo, lo realmente significativo a tratar aquí consiste en que “el arte y la belleza constituyen para Kant un problema filosófico, que adquiere las características específicas de su método trascendental, esto es, al margen de cualquier preocupación ontológica y psicológica” (Yarza, 2004, p. 98). La belleza es el clímax del pensamiento kantiano; pues es en ella donde toda su teoría se complementa. Vale la pena, por tanto, lograr comprender uno de los mejores tratados sobre la belleza en la historia de la filosofía.

De tal forma que Kant entrará a profundizar en la belleza relacionando acontecimientos naturales, sociales y corporales; una relación que permita distinguir lo que es la verdadera belleza de lo que es la belleza en el marco de la experiencia subjetiva. Lo verdaderamente importante es subrayar la capacidad y participación que posee el ser humano en un tema que ha marcado su devenir histórico. Y es que el hombre siempre ha estado inclinado a la naturaleza y a decantar el significado de su intrínseca armonía. En este mismo sentido, el interés que la belleza natural despierta conduce a Kant a buscar en el hombre una facultad que manifieste el poder de la naturaleza. A introducir, en resumidas cuentas, el arte en la naturaleza. Por este motivo, la teoría kantiana de la creación artística es esencialmente la defensa de una facultad creativa en el hombre –el genio–, a través de la cual la naturaleza reglamenta el arte. El genio no sería otra cosa que una capacidad creativa innata, natural (Yarza, 2004, p. 106).

De este modo, se pretende explicar el análisis de Immanuel Kant sobre la belleza a través del movimiento artístico llamado *impresionismo*. Para ello se tomarán las cuatro fases de la belleza, según las definiciones que nos brinda su obra *Crítica del juicio*. A su vez, se irán explicando los conceptos centrales mediante algunas pinturas reconocidas por el impresionismo. Lo que se busca aquí, en este planteamiento expositivo, es lograr una mayor comprensión y asimilación de puntos centrales. Por lo tanto, se intentará conjugar las expresiones de una naturaleza visible, en donde el ser humano es partícipe y creador de espacios retratados. Para finalizar, se recogerá una conclusión breve que subraye la importancia del análisis kantiano sobre la belleza en el arte.

1. “Gusto es la facultad de juzgar un objeto o una representación mediante una satisfacción o un descontento, sin interés alguno. El objeto de semejante satisfacción llámase bello” (Kant, 2007, p. 214).

Se debe entender que la facultad de juzgar es “pensar lo particular como contenido en lo universal” (Colomer, p. 258). Razón por la cual, Kant entra a hablar de juicios reflexivos que hacen referencia a que el sentimiento otorga validez cuando el objeto corresponde con sus exigencias. En otras palabras: la belleza es placer sin interés, finalidad sin fin. Volviendo a Yarza (2004):

Así se explica no que lo que nosotros juzgamos como un organismo o como una obra de arte lo sean verdaderamente, sino el porqué nosotros podemos afirmar con valor

universal tales cosas. Siendo, sin embargo, subjetivo el fundamento de tales juicios, difícilmente podrá ser objetiva su pretensión de universalidad. (Kant, 2007, p.102)

Para esto es necesario encontrar la universalidad. De allí que se deba entrar en el juego de la imaginación y el entendimiento, pues la imaginación permite la relación entre las representaciones sensibles y los conceptos puros. Así las cosas, el placer estético será universalmente comunicable.

En otras palabras, para que el juicio de gusto sea estético, su base debe ser subjetiva. Sin embargo, toda representación puede ser objetiva porque es lo real de una representación empírica que no está relacionada con los sentimientos. Pero, si los sentimientos interfieren es porque la persona considera cómo se siente en relación con lo conocido. Esto da a entender que, si un juicio es referido al sujeto y, por lo tanto, a sus sentimientos, el juicio siempre tendrá un carácter estético asociado a un estado de gusto o de disgusto, que es importante en la recepción y asimilación de lo bello, lo feo o lo grotesco.

En consecuencia, la sensación es la representación objetiva de los sentidos y el sentimiento es lo que permanece subjetivo y no constituye la representación del objeto. Por ejemplo: el color verde de los prados pertenece a la sensación objetiva, como percepción de un objeto del sentido; el carácter agradable del mismo, empero, pertenece a la sensación subjetiva, mediante la cual ningún objeto puede ser representado. Es decir, al sentimiento, mediante el cual el objeto es considerado como objeto de la satisfacción (que no es conocimiento del objeto) (Kant, 2007, p. 211).

El anterior ejemplo quiere dar a entender que lo objetivo de una representación es el color verde de los prados, pero lo que produce el sentimiento de lo agradable es lo que deleita, es decir, no es el conocimiento objetivo lo interesante aquí, sino la subjetividad que puede dar paso al sentimiento de satisfacción. Esto es, cuando la persona considera un objeto que califica como agradable, o si es el caso, de desagradable.

Así, el cuadro de Berthe Morisot puede ilustrar dicha situación, y no solo en virtud de que nos muestra el color verde del prado que se puede expresar como lo común a todos los espectadores, sino aquello que se intenta plasmar, que es la satisfacción y el deleite que produce a los sentidos un campo abierto.

Figura 1

La caza de las mariposas



Fuente: Adaptado de Pinturasvang, <https://pinturasvang.blogspot.com/2014/10/la-caza-de-mari-posas-rette-morisot.html>

Claro está que solamente son posibles estos dos elementos con la ayuda de la imaginación y el entendimiento. La imaginación recopila las experiencias pasadas que le provocaron placer al sujeto para que la mente pueda versar sobre sí misma y reflexionar sobre la indeterminación de lo bello, de tal forma que puedan compaginarse la imaginación y el entendimiento. Entonces, el hombre puede hacer un juicio reflexivo para considerar bello el color verde de los prados.

Pero no solo basta que lo bello provenga de un juicio reflexivo del hombre, también se debe tener en cuenta que lo bello debe ser desinteresado y libre, pues para que el color verde de los prados pueda satisfacer al sujeto, tiene que considerar que lo bello es propositividad sin propósito. En otras palabras, como se explicaba más arriba, la finalidad no importa ya que lo importante es la aparición de lo bello.

2. “Bello es lo que, sin concepto, place universalmente” (Kant, 2007, p. 220).

Antes de entrar en este apartado se debe entender que la facultad de juzgar la belleza reside en el mismo juicio estético. Previamente se dijo que la belleza es placer sin interés. Esto quiere dar a entender que el placer no hace referencia al deseo y, por lo tanto, es contemplativo. Lo que permite que el placer estético pueda ser compartido por otros individuos, aunque sus situaciones sean diversas.

Esto da paso a relacionar lo universal con el desinterés. Así, al no estar movido por un deseo subjetivo, el ser humano puede ser “libre” ante un objeto bello. De esta manera, explicados ciertos rasgos fundamentales que sobresalen en el proceso de la belleza kantiana, se puede dar paso para comparar las tres formas en las que se expresa el gusto de juicio estético. Y así profundizar en por qué lo bello no posee concepto alguno. En consecuencia, está lo bello, lo agradable y lo bueno. Y si bien estos tres estadios indican relaciones diferentes respecto al sentimiento de placer o dolor, se debe aclarar que:

Agradable llámase a lo que deleita; bello, a lo que sólo place; bueno, a lo que es apreciado, aprobado, es decir, cuyo valor objetivo es asentado. El agrado vale también para los animales irracionales; belleza, sólo para los hombres, es decir, seres animales, pero razonables (Kant, p. 213).

En consecuencia, lo agradable no es un juicio estético puro ya que posee un interés, al igual que lo bueno que refleja la utilidad o inutilidad del objeto. No se debe olvidar que lo bueno no agrada por sí mismo, sino por el fin último que constituye. Esto ayuda a diferenciar lo bueno de lo bello, porque para saber que algo es bueno debe existir un concepto previo, pero para hallar lo bello no es necesario concepto alguno.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede decir que en lo agradable cada persona posee gustos propios en relación con los sentidos, pero lo bello no puede ser solo un juicio particular, sino que debe ser bello para todos los seres humanos.

Asimismo, los juicios de satisfacción son juicios privados, mientras que los juicios de la belleza son juicios de reflexión, solo que de carácter universal. No obstante, ambos son juicios estéticos en consideración con el sentimiento de placer y dolor, porque lo bello tiene como a priori el sentimiento del agrado o del desagrado, pero la razón es la que hace que el sentimiento sea universalizable. Esto quiere decir que no hay regla alguna para conocer lo bello, como tampoco se puede juzgar la belleza mediante conceptos, pues “si se juzgan objetos sólo mediante conceptos, piérdase toda representación de belleza. Así, pues, no puede haber tampoco regla alguna según la cual alguien tuviera la obligación de conocer algo como bello” (Kant, 2007, p.217).

Si el sentimiento de placer tiene una condición a priori vale universalmente, claro está, entendiendo que el juicio reflexivo es el eje para que el sentimiento de placer nazca y, a la vez, para que lo subjetivo se vuelva universal.

Figura 2
En la terraza



Fuente: Adaptado de Wikipedia, https://es.wikipedia.org/wiki/En_la_terraza

De tal forma que la persona no posee concepto alguno sobre lo bello, sino que, como ya se dijo anteriormente, la imaginación recopila las experiencias pasadas que provocaron placer. Igualmente, para que el objeto pueda ser “determinado” mediante la reflexión, pues aparece ante el sujeto, debe encuadrarse con lo que es bello en él.

Se puede afirmar, por tanto, que un juicio de gusto estético puro va asociado a la forma del objeto, es decir, a la relación armónica de las partes con referencia al todo, y no a un concepto o interés particular.

Al considerar que lo bello no posee concepto alguno, resulta difícil entonces encontrar un objeto estético que lo pueda representar; sin embargo, ante los sentimientos de pureza e inocencia que intenta plasmar Auguste Renoir, la belleza se contempla de una manera acogedora y sosegada. En todo caso, este sentimiento subjetivo debe ser válido de manera universal. En consecuencia, la belleza debe reconocerse sin ningún concepto y desinteresadamente, pero debe penetrar en cada subjetividad que la observe, ya que la belleza debe llegar a ser contemplativa y universal.

3. “Belleza es forma de la finalidad de un objeto en cuanto es percibida en él sin la representación de un fin” (Kant, 2007, p. 231).

Kant va a precisar que la belleza posee una finalidad sin fin, pues el placer sobre lo bello es libre y desinteresado. Siendo así, Colomer lo explica con una mayor comprensión, sencillez y fluidez, pues afirma que “percibir una finalidad sin fin determinado significa percibir que algo es inteligible, sin saber a qué idea corresponde; significa percibir un acuerdo entre la cosa bella y el entendimiento en general” (Colomer, 2001, p. 262).

Pero también se puede aclarar que lo bello es independiente de la representación del bien, pues el bien presupone una finalidad objetiva, es decir, presupone la relación del objeto con un fin determinado. No obstante, la finalidad objetiva puede ser externa y, por lo tanto, dirigirse a la utilidad, o puede ser interna y versar sobre la perfección del objeto. El juicio de gusto es completamente

independiente del concepto de perfección, aunque la finalidad interna se pueda acercar más a la belleza porque:

(...) para representarse una finalidad objetiva de una cosa, tendrá que precederla el concepto de lo que la cosa deba ser, y la concordancia de lo diverso en ella con este concepto (que da la regla del enlace de la misma con él) es la perfección cualitativa de la cosa (Kant, 2007, p.225).

Esto da paso para reconocer que, mediante conceptos o mediante la representación del obrar según su fin, se posee la facultad de desear. El sentimiento de lo bello se conecta con el sentimiento de placer que vale para cada uno. Y el sentimiento de placer configura el *a priori* del juicio del gusto, porque conserva el estado de la representación y dilata la contemplación de lo bello. Pero se debe poseer la finalidad de la forma como base de la determinación, pues el juicio de gusto estético puro va asociado a la forma del objeto, no al concepto, interés particular o utilidad. El juicio de gusto no tiene en su base nada más que la “forma de la finalidad” de un objeto, esto es, el modo de representación del mismo.

Para poder ilustrar lo anterior de una mejor manera, Kant distingue entre *juicios estéticos empíricos* y *puros*. Los primeros hacen referencia al agrado o desagrado y los segundos declaran la belleza de un objeto o su modo de representación. Lo que los convierte en los juicios de gusto puro porque “ninguna satisfacción empírica se mezcla en su fundamento de determinación. Pero esto ocurre siempre que el encanto o la emoción tienen una parte en el juicio que ha de declarar algo bello” (Kant, 2007, p. 223). De este modo, se retoma el ejemplo anterior sobre el color del pasto. El pasto es declarado bello porque es puro y las sensaciones que produce se pueden comunicar universalmente.

Figura 3

Baile en el Moulin de la Galette



Fuente: Adaptado de Wikipedia, https://es.wikipedia.org/wiki/Baile_en_el_Moulin_de_la_Galette

Esto lleva a considerar los dos tipos de belleza que Kant distingue. Por un lado, está la belleza libre que no posee concepto alguno y son los que se denominan *juicio de gusto puro* y *juicio reflexivo*. A saber, las flores, los peces y la música sin texto. Por otro lado, está la belleza adherente que presupone un concepto y la perfección del objeto. Esto hace que la belleza sea condicionada en relación con objetos que poseen un fin particular. Por ejemplo, la belleza humana supone un concepto de fin que determina lo que algo debe ser y posee un interés.

Así, la belleza que busca un ideal debe estar fijada a un concepto de finalidad objetiva y debe pertenecer al objeto de un juicio de gusto que sea en parte intelectualizado, o sea, debe tener como base la razón mediante determinados conceptos que determinen *a priori* el fin interno del objeto.

Solo aquel que tiene en sí mismo el fin de su existencia, es decir, el hombre que puede determinarse a sí mismo en sus fines por medio de la razón, solo el hombre, cuando toma de la percepción exterior los fines, puede ajustarlos, utilizarlos y juzgarlos estéticamente de acuerdo a su concordancia interna. Ese hombre es el único capaz de un ideal de belleza (Kant, 2007, p. 229).

De esta idea se desprenden dos partes. La primera consiste en que la idea normal de estética radica en una intuición individual de la imaginación. La segunda es la idea de la razón que hace que los fines de la humanidad sean “el principio del juicio de la forma del hombre mediante la cual aquellos se manifiestan como efecto en el fenómeno” (Kant, 2007, p. 229). Esto significa que, mediante la idea de algo bello, bien sea un caballo, un perro o un hombre, se pueden sacar reglas del juicio.

4. “Bello es lo que, sin concepto, es conocido como objeto de una necesaria satisfacción” (Kant, 2007, p. 234).

Figura 4

Lirios en el jardín



Fuente: Adaptado de painting-planet, <https://painting-planet.com/jardin-de-artistas-en-giverny-claude-monet/>

Los conocimientos y los juicios deben ser comunicados universalmente, pero el sentimiento también debe poder comunicarse de manera universal. Esto significa que debe existir un sentido común que sea la condición necesaria para que el conocimiento sea comunicable universalmente.

La necesidad de la aprobación universal, pensada en un juicio de gusto, es una necesidad subjetiva que se representa objetivamente bajo la suposición de un sentido común, pues el juicio de lo bello debe ser común y universal. Además, el sentido común “tiene como función reaccionar placenteramente a los estímulos que ejercen en nuestra sensibilidad determinadas formas” (Peñuela, 2007). Es decir, si la satisfacción que se siente al contemplar un objeto bello es compartida por todos los seres humanos, se puede hablar de que lo bello no requiere un concepto para que la persona pueda reconocer algo como bello y complacerse en ello.

Por último, Kant define el concepto del gusto como “una facultad de juzgar un objeto en relación con la libre conformidad a leyes de la imaginación” (Kant, 2007, p. 234). La imaginación en este sentido se debe tomar como auto activa, o sea, como una creadora de formas de posibles intuiciones. La belleza, así, pende de la subjetividad universal del sujeto, no de un concepto determinado que sesgue la universalidad de lo bello.

De esta manera se puede afirmar que:

(...) el juicio estético no puede proceder de las solas notas conceptuales del objeto; su momento decisivo reside en la manera como el sujeto es afectado por el objeto. El juicio estético se funda, pues, *a priori* en la disposición de las facultades del sujeto. Es lo que Kant denomina finalidad subjetiva: la armonía del objeto con el libre juego de nuestras facultades. (Colomer, 2001, p. 263)

De tal forma que el gusto estético puro no solo se da gracias al libre juego de la imaginación y el entendimiento, sino que también debe intervenir el sentido común para que la experiencia pueda ser comunicable y universal.

Conclusión

Kant realiza una teoría sobre lo bello que ayuda a una mejor comprensión sobre lo que realmente es digno de contemplación, esto es, que posee un implícito valor estético. Un aspecto que depura los sesgos restrictivos de otras perspectivas en relación con el objeto bello. Además, mediante este análisis la belleza también destaca su universalidad, que es posible en el sentido común de la experiencia estética que logra una objetividad en la subjetividad, y que se expresa mediante el *a priori* del gusto. Lo cual es de suma importancia pues demuestra que, a pesar de la disparidad de sentidos que pueden manifestarse sobre lo bello, sí es posible entendernos mutuamente sobre lo bello, en virtud de lo común que supone esta condición *a priori*. Lo curioso de esta belleza universal es que, si el sujeto no es consciente de sí mismo y de su alrededor, probablemente no la note, pues se halla en cosas tan sencillas como una rosa.

Figura 5

Girl awakening



Fuente: Adaptado de Wikipedia, https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Eva_Gonzal%C3%A8s_-_Morning_Awakening.jpg

Considero que una de las aclaraciones más importantes sobre lo bello está relacionada con el ser humano, pues, aunque se puede encontrar una cierta belleza en los hombres, es una belleza que requiere un concepto previo para poder ser juzgada y considerada como bella, lo cual revela que la concepción de belleza va más allá de un gusto propio. Por ejemplo, Eva González retrata un tipo de belleza femenina que incluye colores simples y un trazo sutil pero suave. Esto, como anota Kant, concede una forma que agrada y produce nobleza, mas no belleza, ya que es posible que una persona difiera en algún grado de naturaleza técnica o receptiva. No obstante, considero que este cuadro en particular revela la genialidad humana, pues:

(..) las bellas artes son posibles como producto del genio. El genio es, por lo tanto, la capacidad espiritual innata mediante la cual la naturaleza reglamenta el arte (..) El arte del genio representa, pues, según Kant, la capacidad de hacer comunicable el libre juego de las facultades cognoscitivas. (Yarza, 2004, pp., 106-107).

El cuadro revela la capacidad de retratar y hacer entender de manera realista y simple un acontecimiento privado, pero al mismo tiempo universal, lo que revela que cualquier individuo que observe el cuadro se percate del alcance de la representación. De alguna forma se invita a que la imagen que contempla la persona conjugue la imaginación y el entendimiento.

Referencias

- Colomer, E. (2001). *El pensamiento alemán de Kant a Heidegger*. Editorial Herder.
- Kant, I. (2007). *Crítica del juicio*. Editorial Austral.
- Peñuela, J. E. (2006). Filosofía de lo bello de Kant. *Revista Científica*, (9), 29-68. <https://doi.org/10.14483/23448350.352>
- Yarza, I. (2004). *Introducción a la estética*. Editorial EUNSA.



Desapareció la Maldición y Apareció la Menstruación

Laura Jimena Rangel Barrera¹

Universidad Sergio Arboleda, Bogotá

Resumen

El presente artículo analiza cómo los tabúes han afectado a la mujer, tanto en su individualidad como en el rol que desempeña en la sociedad. Asimismo, examina cómo los tabúes se han dado gracias a imaginarios negativos que vienen de la evolución cultural y social de la humanidad. También se aborda la importancia de crear procesos de empoderamiento que permitan lograr cambios sociales.

Palabras clave: Comunidad, mujer, menstruación, tabú, imaginarios, amistad, convivencia

Abstract

The article analyses how the taboos have affected the women's roll on the society and for herself, and how this has been thanks to imaginaries that come from negative imaginaries that come from the cultural and social evolution of the humanity. Also, the important to create empowerment process that allow get social changes.

Key words: Community, woman, menstruation, taboo, imaginary, friendship, coexistence.

¹ Universidad Sergio Arboleda. La autora finalizó sus estudios de secundaria en el colegio Cofrem, Puerto López, y actualmente es estudiante de Filosofía (tercer semestre) en la Universidad Sergio Arboleda. Email: <laura.rangel01@correo.usa.edu.co>

Las problemáticas suponen dificultades, pero, al mismo tiempo, oportunidades. Oportunidades que pueden traducirse en procesos que empoderan a los individuos. La amistad, la comunidad y su conjunto de acciones comunes pueden llevar a soluciones duraderas. La innovación, unión o discusión que se presenta en la cotidianidad del hombre suponen oportunidades para enriquecer las relaciones humanas. La importancia de la convivencia entre individuos radica en que el hombre es un animal racional y, por tanto, está capacitado para ser benevolente, para buscar apoyo, para ser solidario, para ser tolerante y para fomentar uniones que generen cambios.

Las mujeres han creado muchos ejemplos de cómo pueden ir trabajando para mitigar tabúes que afectan su vida como individuo activo en la sociedad. Un ejemplo de esto, y que está presente en muchas comunidades del mundo, es el tema de la menstruación o la menarquía. Muchas veces las mujeres deben enfrentar las visiones que tiene la sociedad sobre su cuerpo. Dependiendo de la cultura, el país o la religión, la imagen sobre la mujer cambia, pero la menstruación suele poseer una percepción negativa en la mayoría de las sociedades. Esta percepción se basa en la impureza o en el peligro que representa quien menstrúa. Un ejemplo de esto es Nepal. Allí las mujeres, especialmente de lugares rurales, son encerradas y aisladas en habitaciones oscuras cuando se encuentran menstruando. Aunque la práctica está prohibida por el gobierno, al ser una tradición tan arraigada sigue llevándose a cabo. En Tanzania, por otro lado, existe la superstición de que aquel que vea la sangre menstrual estará bajo una maldición. En Japón se cree que una mujer no puede hacer sushi en sus días porque “pierden el equilibrio del gusto”. En Colombia, en el pueblo nasa, por ejemplo, “si hay un buen manejo de la sangre en el cuerpo y la naturaleza, se mantienen equilibradas, de lo contrario afecta a los cultivos y acaba con el cuerpo de la mujer” (UNICEF, 2015). Este tipo de prácticas han afectado, de una u otra manera, la condición de la mujer, pues se crean estigmas, falta de servicios y vulnerabilidades, especialmente para las niñas y adolescentes. Según Plan International (2021), una de cada 10 niñas en el mundo falta a la escuela por incomodidad, vergüenza o por no poseer acceso a productos menstruales, por lo que esto no permite un buen manejo de la higiene menstrual (MHM). Factores como la pobreza hace que las niñas y mujeres sean vulnerables a actos discriminatorios y violentos. Añadido a esto, las mujeres pueden ver su cuerpo como algo negativo en la medida que es rechazado por los demás: “...bueno, yo tengo una novia y si ella tiene la menstruación yo en dos días ni le como comida (...) duermo lejos por allá, duermo en otra cama o en el suelo si es posible...” (Unicef, 2015).

La menstruación es una etapa del ciclo reproductivo de una mujer en el que por unos días específicos es más fértil que en otros. En dichos días el cuerpo femenino se prepara para un posible embarazo, pero cuando no hay un óvulo fecundado se observa lo que, comúnmente, se conoce como “el período” o “la regla”. La mujer sufre una especie de sangrado con residuos de la matriz. La menarquía suele depender mucho de cada mujer. Así como hay algunas a quienes les llega a los 10 años, a otras les puede llegar a los 18. Lo que llama la atención del resultado de este proceso biológico es la concepción de cómo cambia el rol de la mujer en la sociedad. Generalmente la primera menstruación significa el tránsito de “niña a señorita” o la manifestación de la capacidad para concebir. Para muchas mujeres, el desconocimiento de lo que sucede en su cuerpo puede causar vergüenza, incertidumbre y preocupación, lo cual genera una:

Relevancia de los imaginarios simbólicos a propósito de la menstruación en las formas de interpretación y de vivencia de estas por parte de las jóvenes. Lo que no queda suficientemente dicho es su impacto negativo en la configuración de la feminidad. Si

el momento de convertirse en mujeres está marcado por el hecho biológico de menstruar, y este último, es un hecho históricamente cargado de simbolismos nocivos, sin duda la noción de “ser mujer” comporta de entrada una condición de desigualdad. (Parra, 2020)

Los impactos de estos imaginarios llevan a una visión menoscabada de la mujer, o a que la niña se vea con ojos de desaprobación. Lo cual desemboca en que la mujer no se sienta cómoda ni tranquila en su condición. La estudiosa Stephany Parra (2020) deja en claro esta situación cuando preguntó a estudiantes qué opinaban o sentían respecto a la menstruación. La respuesta es clara, pues muchos aprendices mencionaron el asco, la discreción, el dolor, la incomodidad, el miedo, la angustia, la inseguridad. También advirtieron que era aquello que convierte a las niñas en mujeres. Al hacerles esta pregunta a niñas que no tenían su menarquia y que representaron la respuesta en pinturas, los imaginarios eran más que evidentes: imágenes tristes donde las mujeres aguantan dolor, están manchadas y desesperadas. De modo que los múltiples procesos de emancipación de la mujer estén cargados por una lucha por la igualdad y contra los estigmas. Simone de Beauvoir (1949) ya advertía sobre la dura situación de la mujer:

Ni siquiera la confesión de esa asombrosa desdicha supone una liberación. Sin duda, aquella madre que abofeteó brutalmente a su hija, al tiempo que decía —¡Idiota!, eres demasiado joven todavía— (...) La mayoría no ofrece a la niña esclarecimientos suficientes y esta permanece llena de ansiedad ante el nuevo estado que inaugura la primera crisis menstrual (...) A los dieciséis años, cuando me sentí indisputada por primera vez, me asusté mucho al comprobarlo por la mañana. A decir verdad, yo sabía que aquello tenía que llegar, pero me produjo tal vergüenza, que permanecí acostada toda la mañana, y a todas las preguntas que me hacían, solo contestaba: —No puedo levantarme—.

Este cambio en la concepción de la mujer producto de los imaginarios ha creado una brecha de género que se ve reflejada, incluso, en estos tiempos. En nuestros días, la fémina es vista como un ser débil que guarda en su cuerpo algo extraño, muy propio de ella, llamado menstruación. Volviendo a Simone de Beauvoir (1949): “Al igual que el pene extrae del contexto social su valor privilegiado, del mismo modo es el contexto social el que hace de la menstruación una maldición”. Un ejemplo de esto es la India rural. Allí, los problemas de salubridad respecto al período de una mujer están en niveles extremos: las mujeres usan trapos, aserrín, hojas secas o periódico en sus días de menstruación. En el documental ganador del Óscar *Period. End of sentence* (2018), se evidencia esta problemática, la cual desemboca en una sociedad en la que prevalece el poder del hombre. Y es que como se muestra en el documental, son los hombres los que tienen el poder adquisitivo, son a quien tienen que pedir permiso, son a ellos a quienes se debe contar para hacer cualquier cosa, es decir, la cultura patriarcal en todo su esplendor. Pero, a pesar de eso, son las mujeres las grandes protagonistas. Son las mujeres las que se educan sobre la menstruación, refiriéndose a ella como lo que es: un proceso natural que, lamentablemente, es visto como un tabú en muchas partes del mundo. Esto ha dado lugar a un desconocimiento abrumador, sobre todo entre los hombres. Quizá, el principal “problema” de la menstruación es que la sangre que sale del útero de la mujer no puede ser controlada. La sangre baja por el cuerpo de la mujer, pudiendo crear manchas que resultan ser “desagradables”. Lo cual puede dificultar el desenvolvimiento social para ciertas actividades cotidianas. Y, si bien se posee una cantidad de productos que ayudan a retener este flujo, el acceder a ellos se convierte en un privilegio en gran parte del mundo. No muchas tienen facilidad para obtener una toalla higiénica, un tampón, una copa menstrual o algún otro producto. Hay excepciones en países, como Escocia, que distribuyen gratuitamente estos productos, pero en la mayoría de naciones estos suelen ser costosos y fuera del alcance de niñas, adolescentes y mujeres maduras.

“La criatura más fuerte que Dios creó en el mundo no fue el león, ni el elefante, ni el tigre, fue una **mujer**” (Period. End of sentence, 2018). Esta frase retrata una propuesta creada por Arunachalam Muruganatham (Canal TED, 2012), un hombre que se dio cuenta de esta problemática al ver cómo su mujer recogía cualquier trapo sucio para usarlo como “pañal” durante sus días de período. Así que inventó una máquina para fabricar toallas higiénicas a bajo costo. El proceso de creación fue arduo, pero finalmente logró realizar una fabricación sencilla y a bajo costo. Esto permitió, en un primer momento, que su esposa accediera a estos productos y, posteriormente, que otras mujeres de escasos recursos mejoraran su calidad de vida.

A través de The Pad Project, una ONG norteamericana, y con Girls Learn International, se busca promover acciones para que estas máquinas lleguen a más comunidades, de tal forma que se creen redes de apoyo y de trabajo entre las mismas mujeres. Así, también reafirmar la importancia de crear “comunidades locales”, como lo refiere The Pad Project. En el documental es explícito que son ellas quienes hacen las toallas, las venden, aprenden y se apoyan en la búsqueda de sus sueños y su bienestar. El documental muestra como ejemplo la historia de Sneha, una mujer de 22 años que, a través de esta experiencia, se empodera ella y a las demás mujeres. Con los fondos recaudados de la venta de las toallas financia sus estudios para ser policía en Nueva Delhi.

De todo este proceso de cómo las mujeres consiguen de nuevo su papel activo en la sociedad, y cómo pueden generar cambios sociales, se puede resaltar el orgullo de sí mismas por tener su primer trabajo o el estar logrando sus sueños. Un elemento básico pero poderoso: el poder aportar a una sociedad equitativa, donde la menstruación no es vista como una maldición ni el pene como un privilegio. Para las mujeres protagonistas del documental ha sido de suma relevancia empezar a hablar sobre la menstruación, educándose sobre lo que es y no es el período. De esta forma se educa a las niñas para que cuando tengan su menarquía no padezcan del desconocimiento. Por el contrario, que aprendan la importancia de sus derechos sexuales, reproductivos y menstruales. Esta conversación no solo se reduce a ellas, sino que también empieza a integrar a los demás miembros de la comunidad, creando lazos de sororidad (en diversos ámbitos, como la escuela) y empatía.

La superación de las tabúes es un paso en el ideal de sociedad donde la convivencia reine. Es la lucha de la mujer, por sí sola o en colectivo, que busca mejor calidad de vida y de condiciones laborales, educativas y de salubridad. El aprender, conocer, ayudar y volver a aprender en un proceso de conocimiento y reconocimiento abre la posibilidad de hacer todo lo que anhelan y, en definitiva, de dibujar esperanza.

Referencias

- Beauvoir, S. (2017). *El segundo sexo*. Catedra.
- Canal Ted. (13 de noviembre del 2012). *Arunachalam Muruganatham: De cómo inicié la revolución de las toallas íntimas*. [Archivo de video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=zkQL7UJYDIY&ab_channel=TED
- Rayka Z., Guneet M., Berton M. Schiff G., Taback L. (2018). *Period. End of sentence*. [Documental]. Netflix.
<https://www.netflix.com/title/81074663>
- Parra, S. (2020). Menstruación: de los imaginarios a la imaginación. *Estudios Artísticos*, 6(9), 280-292.
<https://doi.org/10.14483/25009311.16243>

Plan Internacional (2021). *Pobreza menstrual, una problemática de la que se habla muy poco en América Latina*.

<https://plan-international.org/es/latin-america/pobreza-menstrual>

Unicef (2015). *Higiene menstrual en las niñas de las escuelas del área rural en el pacífico colombiano: Chocó- Bagadó, Cauca - Santander de Quilichao, Nariño - Ipiales*.

<https://www.javeriana.edu.co/documents/7590033/9029152/MHM+Cartilla.pdf/7a686b1c-91a4-4d9a-be36-cce24ae86dco>

