

3 LABORATORIO DE PROYECTOS DE ARTE Y DISEÑO



Facultad de
Arte y Diseño

3 LABORATORIO DE PROYECTOS DE ARTE Y DISEÑO

Pontificia Universidad Católica del Perú
Facultad de Arte y Diseño
Av. Universitaria 1801, San Miguel. Lima 32, Perú

Editores:

Ursula Cogorno
Omar Castro

Corrección de estilo:

Militza Angulo

Diseño y Diagramación:

Mariano Jordán

Primera edición: julio de 2023.

Edición digital.

Publicación realizada bajo la Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0) que permite a otros distribuir, mezclar, ajustar y construir a partir de su obra, incluso con fines comerciales, siempre que sea reconocida la autoría de la creación original.

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2023-07526
ISBN N° 978-612-47401-8-3

Lima, julio de 2023.

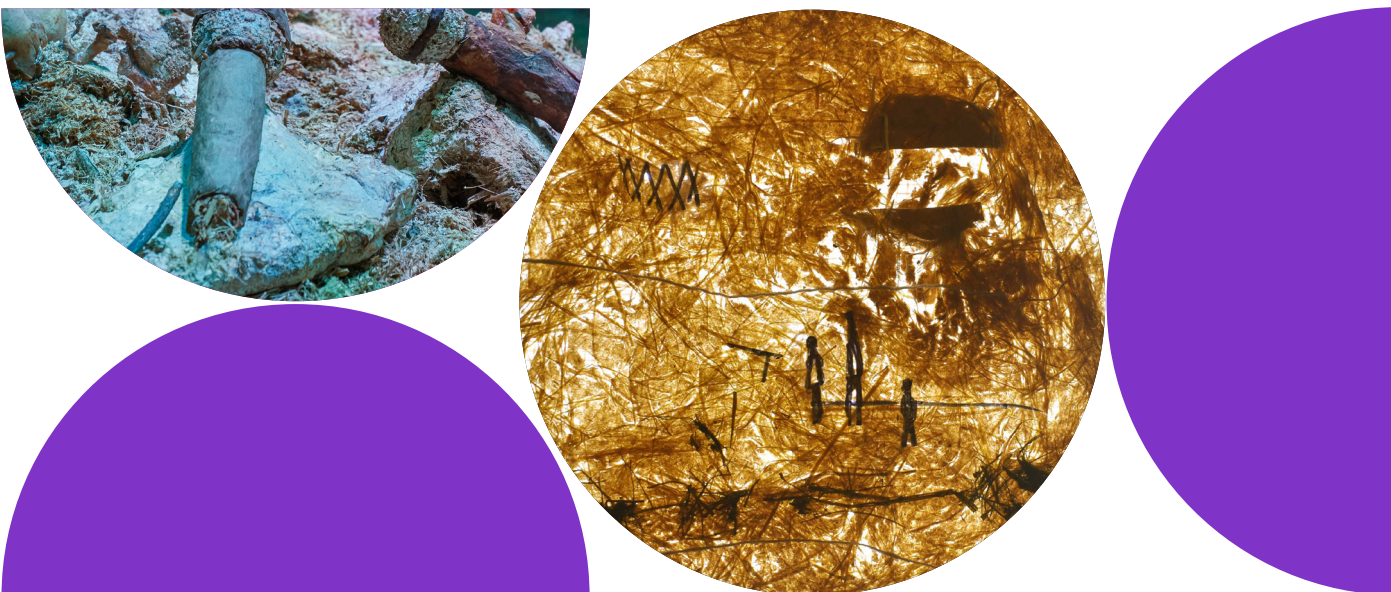
Editores:
Ursula Cogorno y Omar Castro

3 LABORATORIO DE PROYECTOS DE ARTE Y DISEÑO

*Ariel Alberto García Salazar • Yesica Paola Tineo Romero • Nery Salvatierra Cabezas
Annie Jhoselyn Alvarez Mantilla • Angela Nayeli Paucar Camilo • Yoselyn Yanira Solano Matos
Andrea Natalia Carbajal Fernández • Rosse Mery Paraguay Carrión • Rommy Sal y Rosas Tafur
Adriana Li Loo • Arantza Málaga • Rafael Alonso Meza Tello • Tina Vargas Martínez
Giuliana Zulema Granados Anardo • Geraldine Santillana Armas • María José Morales Gutiérrez
Lucía Beaumont Llona • Andrea Carolina Carranza Ruiz • Josselyn Stephany Herrera Tashiguano
Micaela Mia Alvarado Eslava • Juan David Ramírez Robledo • Felipe Lorenzini Raty
Camila Micaela García Gutiérrez • Rodrigo Ramírez • Lucía Monge, Gabriela Flores del Pozo y
Gianine Tabja • José Luis Macas • María Sol Barón Pino y Camilo Ordóñez Robayo*



**Facultad de
Arte y Diseño**



Presentación

En 2021, atravesado el primer año de la pandemia de la COVID-19 y sus efectos en nuestras actividades habituales, desde la Facultad de Arte y Diseño (FAD) de la PUCP nos propusimos retomar el Laboratorio de Proyectos de Arte y Diseño. De cara a su tercera edición, la apuesta fue por hacernos de los recursos tecnológicos que el contexto reciente había planteado para mantenernos conectados a distancia con el fin de expandir los alcances de este evento en sus dos versiones previas. Así, a la convocatoria a instituciones educativas de Arte y Diseño locales sumamos universidades pares en América Latina con las mismas premisas: incentivar y dinamizar la creación, innovación e investigación en Arte y Diseño en un espacio multidisciplinario e interinstitucional que ofrezca la posibilidad de recibir una retroalimentación a sus participantes desde distintos puntos de vista.

De este modo, el III Laboratorio de Proyectos de Arte y Diseño reunió a estudiantes, recién licenciadas y licenciados, docentes, artistas, diseñadores e investigadores locales e internacionales. Intercambiamos ideas, procesos y metodologías de investigación y experimentación en el Arte y el Diseño a lo largo de seis jornadas repartidas en dos semanas. En un momento inicial, durante las primeras tres sesiones, se presentaron proyectos en proceso de los últimos años de las carreras de Escultura, Grabado y Pintura de la Escuela Nacional

Superior Autónoma de Bellas Artes (ENSABAP); de la carrera profesional en Dirección de Proyectos Visuales y Fotografía del Centro de la Imagen (CI); de la carrera de Arte y Diseño Empresarial de la Universidad San Ignacio de Loyola (USIL); de las carreras de Diseño y Gestión en Moda, Diseño Profesional Gráfico y Diseño Profesional de Interiores de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC); y de las carreras de Arte, Moda y Diseño Textil, Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Escultura y Pintura de la PUCP. En la segunda semana, durante dos fechas, se presentaron proyectos de tesis recién sustentados de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile (PUC); de las carreras de Artes Visuales y de Diseño Industrial de la Pontificia Universidad Javeriana de Colombia (PUJ); de la carrera de Artes Visuales de la Pontificia Universidad Católica de Ecuador (PUCE); y de las carreras de Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Escultura y Pintura de la PUCP. Finalmente, para la última sesión convocamos a un conjunto de profesionales de las instituciones internacionales invitadas para que ofrezcan charlas magistrales sobre proyectos de investigación-creación personales. Así, nos acompañaron Rodrigo Ramírez de la Escuela de Diseño de la PUC, José Luis Macas de la PUCE, María Sol Barón y Camilo Ordóñez del Equipo TransHisTor(ia), de Colombia, y Lucía Monge, Gabriela Flores del Pozo y Gianine Tabja de FIBRA Colectivo, de Perú.

De esta enriquecedora experiencia parte esta publicación, que reúne veintisiete ensayos cortos de autoría de las y los participantes en el III Laboratorio de Proyectos de Investigación en Arte y Diseño y que ponemos a disposición de las comunidades académicas de las instituciones invitadas y del público en general mediante su libre acceso. Los textos están dispuestos en tres secciones correspondientes a las tres partes que conformaron el evento y que presentamos líneas más arriba: Semana Local, Semana Internacional y Charlas Magistrales. Cada bloque propone un abanico de múltiples aproximaciones temáticas con diversas posibilidades metodológicas de investigación-creación, de medios y de estrategias, tanto de sus propios campos disciplinares como de sus expansiones. Asimismo, por las características de estos encuentros, podremos apreciar proyectos en distintos momentos de desarrollo. Por otra parte, veremos cómo el contexto sanitario reciente ha sido un aspecto que ha marcado de distintos modos los planteamientos y procesos de las propuestas artísticas y de diseño compartidas.

De este modo, la primera sección, **Semana local**, empieza con tres proyectos de estudiantes de la ENSABAP que abordan directamente distintas aristas de dicho contexto. El primero de ellos, «La miniatura como una alternativa en la práctica escultórica durante períodos de adversidad», de Ariel García (Escultura), explora las posibilidades de la producción escultórica en pequeño formato para situaciones de restricción de uso de espacios públicos o privados de mayor tamaño. Le sigue «Salud mental en los habitantes de un edificio de Lima en contexto de pandemia: una reflexión mediante el grabado», de Yesica Tineo (Grabado), quien emplea la matriz y la repetición, la trama y la urdimbre para proponer un conjunto de imágenes en torno a las condiciones de restricciones sociales y de hacinamiento urbano experimentadas por muchas personas durante la pandemia. En torno a estas mismas condiciones, «*Pichqa*: una representación del duelo individual y social a través del gesto artístico para un estudio del color y la materialidad simbólica mediante el uso de la fibra vegetal y materiales afines, desde una percepción emocional del entorno familiar andino», de Nery Salvatierra (Pintura), propone una

serie de piezas de fibras vegetales y afines como parte de una estrategia para transitar el duelo en un contexto que limita la reunión de personas.

Siguen tres proyectos de diseño que tienen por objetivo conectar o comunicar grupos específicos de personas en torno a distintos propósitos colectivos. El primero de ellos, «Diseño de aplicativo móvil para reducir el desperdicio alimentario en hogares de Lima Metropolitana y contrarrestar el incremento del índice de inseguridad alimentaria», de Annie Jhoselyn Alvarez Mantilla (Arte y Diseño Empresarial, USIL), propone una plataforma para facilitar la donación de alimentos a personas expuestas a condiciones de inseguridad alimentaria en un país en donde el 47,6% de los alimentos anuales producidos son desechados. «Diseño de libro ilustrado para niños de 8 a 12 años sobre la importancia de los impuestos para el desarrollo de áreas verdes en el distrito de Villa El Salvador», de Angela Páucar (Arte y Diseño Empresarial, USIL), se enfoca en un público específico para concientizar sobre el pago de tributos y sus beneficios de estos en la calidad de vida del distrito. Por su parte, «Diseño de videos en motion graphics para contribuir a la participación en programas de voluntariado corporativo en el Perú», de Yoselyn Solano (Diseño Gráfico, PUCP), busca fomentar la responsabilidad social empresarial (RSE) y el Voluntariado corporativo (VC) mediante una campaña de comunicación que incentive a las y los trabajadores en estas iniciativas.

Los siguientes tres proyectos giran en torno a la construcción de identidad colectiva a distintas escalas. El primer caso, «Iconografía en las monedas: aproximaciones al discurso visual y de identidad nacional en la serie Riqueza y Orgullo del Perú del BCRP», de Andrea Carbajal (Diseño Profesional Gráfico, UPC), estudia la serie numismática «Riqueza y Orgullo del Perú» del Banco Central de Reserva del Perú para identificar el rol de la iconografía y el lenguaje visual en los procesos de construcción de la identidad nacional colectiva, así como para asegurar la legitimidad gubernamental y social de los países. Le sigue «Centro de preservación y difusión del retablo ayacuchano», de Rosse Mery Paraguay Carrión (Diseño Profesional de Interiores, UPC), que propone el diseño de un centro-taller para la producción, difusión y preservación del retablo ayacuchano. El tercero, «#SÍSOY: Colección de indumentaria para jóvenes Nikkei inspirada en el kimono», de Rommy Sal y Rosas (Arte, Moda y Diseño Textil, PUCP), propone el diseño de una colección de indumentaria con el kimono como elemento para fomentar la identidad nikkei en jóvenes de Lima, Perú.

Los proyectos de los dos textos siguientes reflexionan en torno al género desde dos distintas instancias. El primero de ellos, «303 calles del centro histórico y el Cercado de Lima», de Adriana Li Loo (Dirección de Proyectos Visuales y Fotografía, CI), estudia la representación de la mujer en el tejido urbano para proponer una pieza de tejido textil. «Sujeta», de Arantza Málaga (Dirección de Proyectos Visuales y Fotografía, CI), propone un estudio de la corporalidad y los movimientos cotidianos atravesados por condiciones de género desde la fotografía.

El siguiente proyecto, «Sexta categoría», de Rafael Meza (Escultura, PUCP), tensiona procesos de soldadura de producción manual con aquellos de producción industrial para proponer una reflexión sobre el trabajo repetitivo y sobre quien lo ejecuta. En «La pérdida del vínculo y su

condición social en el quiebre de la poshumanización del siglo XXI desde las artes», Tina Vargas (Pintura, ENSABAP) aborda el deterioro de los vínculos interpersonales en las sociedades contemporáneas a través de un conjunto de pinturas de corte expresionista. «Análisis sociometafórico del discurso político peruano sobre la patología a través de las artes visuales», de Giuliana Granados (Pintura, ENSABAP), parte de las metáforas que relacionan condiciones oncológicas con contextos de crisis política en la sociedad peruana para proponer una serie de piezas cerámicas que combinan componentes cartográficos y mediáticos a partir de casos de corrupción en el país. Finalmente, «Objetos Tecnofuturos: espacios sensibles de resistencia frente al colapso tecnológico», de Geraldine Santillana (Pintura, PUCP), propone una serie de intervenciones en el espacio con televisores, entendidos como objetos tecnológicos con una presencia geológica, política y cultural.

La segunda parte de esta publicación, **Semana internacional**, empieza con tres proyectos que discuten los sentidos y las relaciones entre lo íntimo, lo doméstico, lo público y la ciudad a partir de las condiciones impuestas por la pandemia de la COVID-19. Así lo entiende «Casa tomada: derivas entre la memoria, la materia y el habitar», de María José Morales (Escultura, PUCP) que, desde el grabado, la escultura y la fotografía redescubre la casa en tanto espacio habitado física y psicológicamente en un conjunto instalativo de cinco piezas. Por su parte, «Archivo HHH: histeria, hambre y hálito», de Lucía Beaumont (Pintura, PUCP), propone el arte sonoro como medio para repensar los espacios públicos y privados a través de la escucha y de la construcción de un archivo de experiencias y emociones del contexto sanitario reciente desde lo auditivo. Le sigue «¿Dónde están los puentes?», de Carolina Carranza (Artes Visuales, PUJ), que ofreció una ponencia performática en la que presentó un proyecto que se hace de la palabra y el juego para relacionar lo público y lo privado en la cotidianidad. El cuarto proyecto, «Re-trazando la ciudad», de Josselyn Herrera (Artes Visuales, PUCE), estudia la ciudad en tanto territorio de disputa a partir de los desplazamientos de comerciantes populares en Quito para proponer una serie de dibujos y una animación desde la memoria familiar y el testimonio.

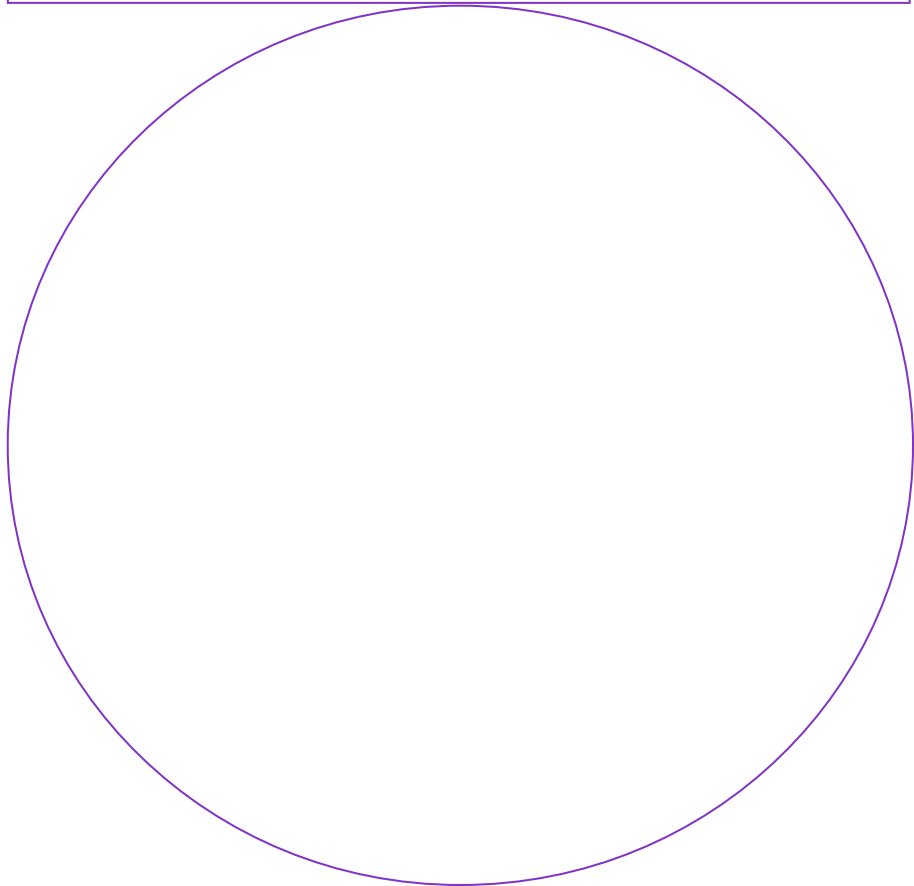
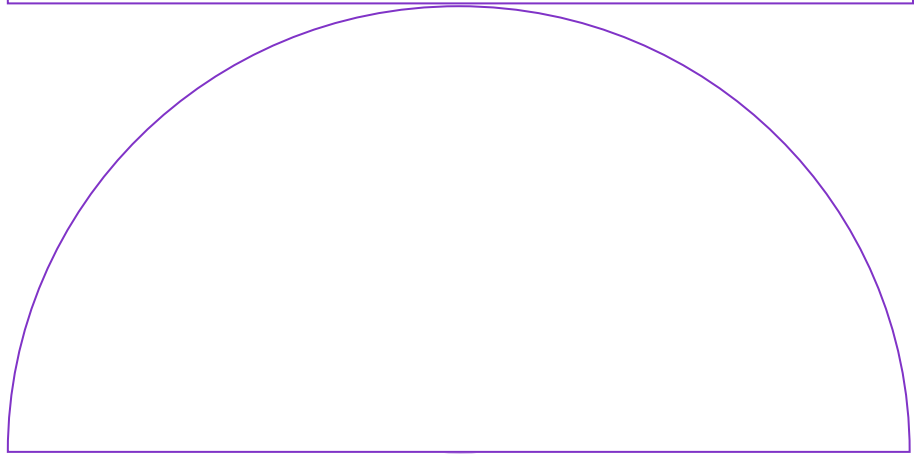
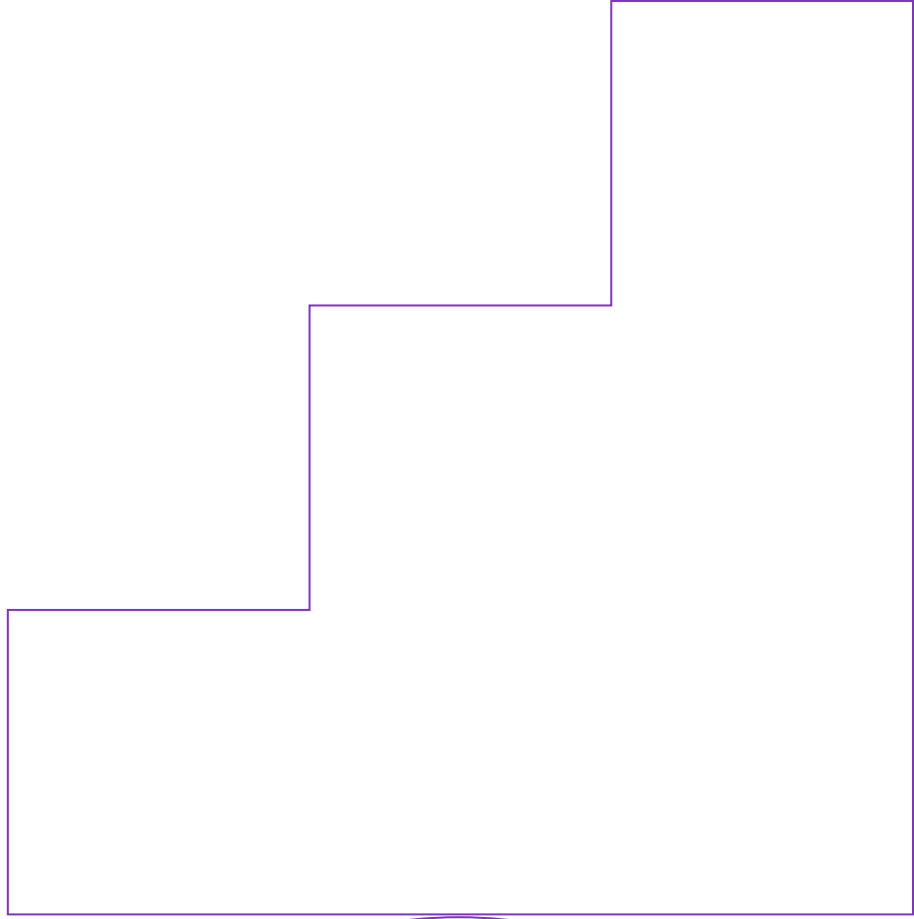
Los siguientes dos proyectos se preocupan por optimizar la experiencia de las usuarias y los usuarios que intervienen en dos distintos servicios. El primero de ellos, «JUNTOS: Contenedor de residuos biocontaminados centrados en la protección de la salud física y psicológica de los trabajadores sanitarios», de Micaela Alvarado (Diseño Industrial, PUCP) atiende la situación de trabajadores de limpieza frente al aumento en cantidad y peligrosidad de residuos biopeligrosos durante la pandemia de la COVID-19 y el descuido o desinterés de los profesionales de salud en el manejo de tales desechos. Le sigue «Plataforma de integración comercial para plazas de mercado: Merkaplaza - Del Campo a Tu Mesa», de Juan David Ramírez (Diseño Industrial, PUJ), que propone una aplicación móvil para ofrecer a las y los consumidores de la Plaza de Paloquemao una experiencia de compra que les permita seleccionar los productos a distancia y en tiempo real.

Los últimos dos proyectos pueden ser pensados desde la relación del ser humano con la naturaleza. El primer caso es una propuesta desde el diseño: «Bagual: sistema para cruce de ríos de gran envergadura para comunidades aisladas», de Felipe Lorenzini (Diseño, PUC). Se trata

de un sistema de cruce fluvial flotante de pequeña escala y bajo costo que permite transportar personas y carga y que beneficia a comunidades rurales sin acceso a la red vial y lejanas de los bienes básicos públicos y privados. Por otra parte, «Simbiontes: entre el arte y la ciencia», de Camila García (Artes Visuales, PUCE), toma a los líquenes como caso de estudio para explorar las relaciones simbióticas en la naturaleza y proponer diálogos horizontales para aprender de estas conductas a través de un conjunto de piezas que conjugan el grabado y la escultura.

Finalmente, la última sección de esta publicación, **Charlas magistrales**, empieza con «Diseñar información para el riesgo, las crisis y emergencias: oportunidades colaborativas», de Rodrigo Ramírez (Diseño, PUC). El texto propone un proyecto de diseño de información para contextos de crisis o emergencias en tres etapas: antes, durante y después del evento. El segundo proyecto de esta parte es «Desbosque: desenterrando señales», de FIBRA Colectivo (Perú), integrado por Lucia Monge, Gabriela Flores del Pozo y Gianine Tabja. El proyecto propone una bioinstalación desarrollada con el micelio del hongo ostra y ganoderma y que, mediante la sonificación de datos, genera una atmósfera inmersiva que permite experimentar sensorialmente el ritmo de la deforestación en Ucayali, una de las regiones con más denuncias relacionadas con la tala de bosques. Le sigue «Recorrido Equinoccial - *Intyshayakllipllayñan*. Proyecto artístico de tiempo-espacio específico», de José Luis Macas (Artes Visuales, PUCE), presentado en la XIV Bienal de Cuenca de 2018, «Estructuras vivientes, el arte como experiencia plural», que propuso, desde la geoastronomía, un ejercicio de memoria mediante un conjunto de piezas instaladas en las fachadas de esta ciudad y portadas en una procesión y acción en *minka*. Por último, «Wilson Díaz. Gusto y conflicto, motivos para coleccionar», del Equipo TRansHisTor(ia) (Colombia), conformado por María Sol Barón y Camilo Ordóñez, presenta un proceso de investigación en torno a Wilson Díaz (Pitalito, Colombia, 1963), artista contemporáneo cuya práctica está caracterizada por el apropiacionismo y coleccionismo de la cultura visual.

Solo queda decir que la realización de esta tercera edición del Laboratorio de Proyectos de Arte y Diseño y esta publicación no serían posibles sin la valiosa participación en cada etapa de las instituciones e integrantes de las comunidades académicas invitadas. Este documento materializa aprendizajes a partir de este intercambio, a la vez que nuestro compromiso por continuar aportando a la difusión y discusión en torno a la investigación-creación. Nos reafirmamos en que iniciativas como esta son esenciales para el desarrollo de nuestras disciplinas y la atención de sus necesidades en cuanto a su evaluación, reconocimiento y promoción en el ámbito académico local y regional, en un vínculo permanente con nuestro entorno.



Índice

Semana local 16

La miniatura: una alternativa en la práctica escultórica durante períodos de adversidad 17

Ariel Alberto García Salazar (Escultura - ENSABAP)

Salud mental en los habitantes de un edificio de Lima en contexto de pandemia: una reflexión mediante el grabado 23

Yesica Paola Tineo Romero (Grabado - ENSABAP)

Pichqa: representación del duelo individual y social a través del gesto artístico” 30

Nery Salvatierra Cabezas (Pintura - ENSABAP)

Diseño de aplicativo móvil para reducir el desperdicio alimentario en hogares de Lima Metropolitana y contrarrestar el incremento del índice de inseguridad alimentaria 39

Annie Jhoselyn Alvarez Mantilla (Arte y Diseño Empresarial - USIL)

Diseño de libro ilustrado para niños de 8 a 12 años sobre la importancia de los impuestos para el desarrollo de áreas verdes en el distrito de Villa El Salvador 49

Angela Nayeli Paucar Camilo (Arte y Diseño Empresarial - USIL)

Diseño de videos en <i>motion graphics</i> para contribuir a la participación en programas de voluntariado corporativo en el Perú	57
<i>Yoselyn Yanira Solano Matos (Diseño Gráfico - PUCP)</i>	
Iconografía en las monedas: aproximaciones al discurso visual y de identidad nacional en la serie Riqueza y Orgullo del Perú del BCRP	63
<i>Andrea Natalia Carbajal Fernández (Diseño Profesional Gráfico - UPC)</i>	
Centro de preservación y difusión del Retablo Ayacuchano en la casona Velarde Álvarez	69
<i>Rosse Mery Paraguay Carrión (Diseño Profesional de Interiores - UPC)</i>	
#Sísoy: colección de indumentaria inspirada en el kimono dirigida a jóvenes nikkei	77
<i>Rommy Sal y Rosas Tafur (Arte, Moda y Diseño Textil - PUCP)</i>	
303 calles del Centro Histórico y el Cercado de Lima	91
<i>Adriana Li Loo (Dirección de Proyectos Visuales y Fotografía - Centro de la Imagen)</i>	
Sujeta	102
<i>Arantza Málaga (Dirección de Proyectos Visuales y Fotografía - Centro de la Imagen)</i>	

Sexta categoría	110
<i>Rafael Alonso Meza Tello (Escultura - PUCP)</i>	
La pérdida del vínculo y su condición social en el quiebre de la poshumanización del siglo XXI desde las artes	120
<i>Tina Vargas Martinez (Pintura - ENSABAP)</i>	
Análisis sociometafórico del discurso político peruano sobre la patología a través de las artes visuales	127
<i>Giuliana Zulema Granados Anardo (Pintura - ENSABAP)</i>	
Objetos Tecnofuturos: Espacios sensibles de resistencia frente al colapso tecnológico	135
<i>Geraldine Santillana Armas (Pintura - PUCP)</i>	
<i>Semana internacional</i>	146
<hr/>	
Casa Tomada: Derivas entre la memoria, la materia y el habitar	147
<i>María José Morales Gutiérrez (Escultura - PUCP)</i>	
Archivo HHH: Histeria, Hambre y Hábito	159
<i>Lucía Beaumont Llona (Pintura - PUCP)</i>	

¿Dónde están los puentes?	170
<i>Andrea Carolina Carranza Ruiz (Artes Visuales - PUJ, Colombia)</i>	
Re-trazando la ciudad	186
<i>Josselyn Stephany Herrera Tashiguano (Artes Visuales - PUCE, Ecuador)</i>	
JUNTOS: Contenedor de residuos bio-contaminados centrados en la protección de la salud física y psicológica de los trabajadores sanitarios	194
<i>Micaela Mia Alvarado Eslava (Diseño Industrial - PUCP)</i>	
Plataforma de integración comercial para plazas de mercado: Merkaplaza – Del Campo a Tu Mesas	206
<i>Juan David Ramírez Robledo (Diseño Industrial - PUJ, Colombia)</i>	
Bagual: sistema para cruce de ríos de gran envergadura para comunidades aisladas	218
<i>Felipe Lorenzini Raty (Escuela de Diseño - PUC, Chile)</i>	
Simbiontes: entre el arte y la ciencia	229
<i>Camila Micaela García Gutiérrez (Artes Visuales - PUCE, Ecuador)</i>	

Charlas magistrales

242

Diseñar información para el riesgo, las crisis y emergencias:
oportunidades colaborativas **243**

Rodrigo Ramírez (Escuela de Diseño - PUC, Chile)

Desbosque: desenterrando señales **255**

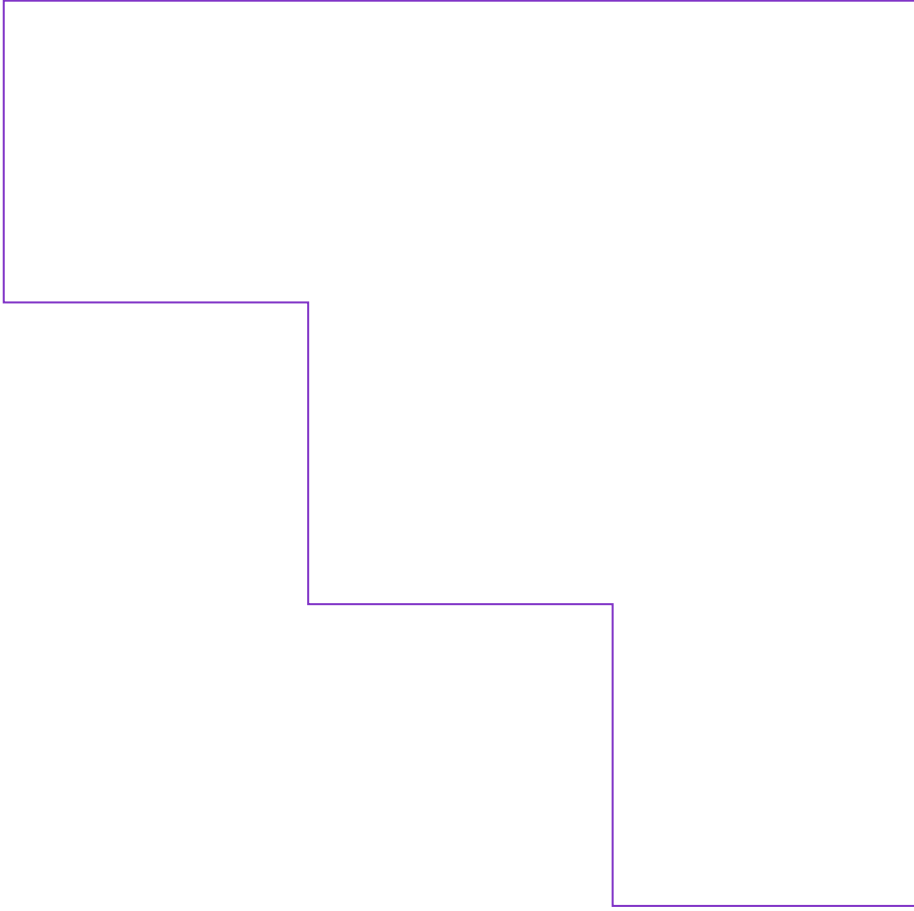
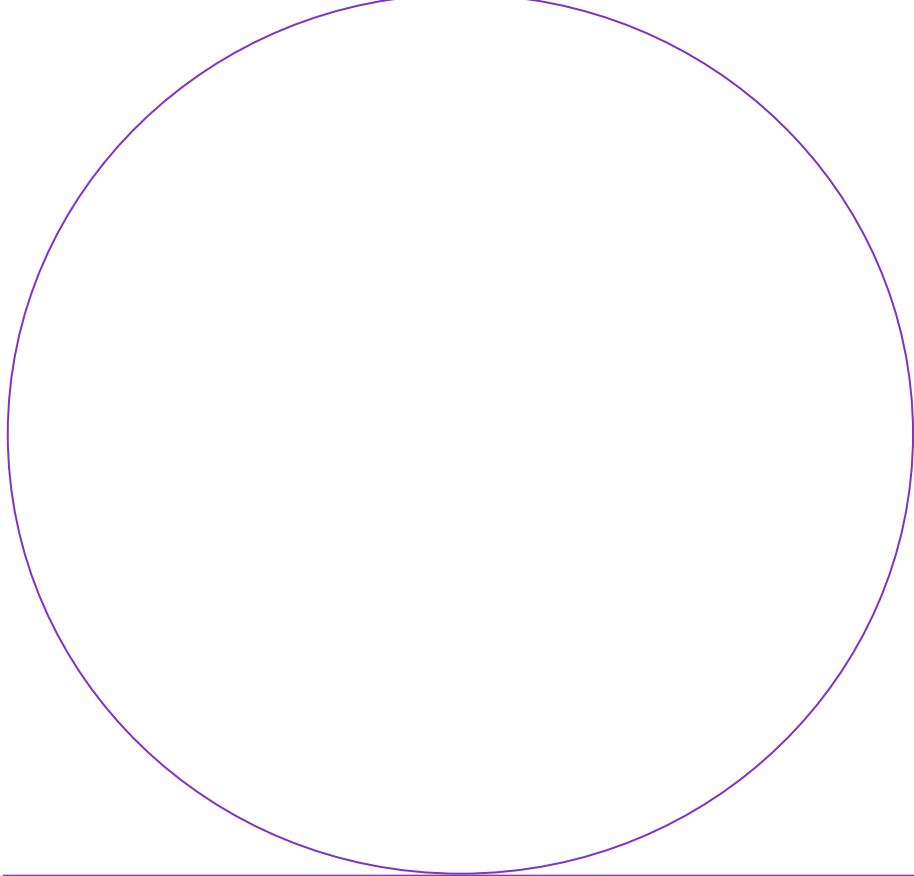
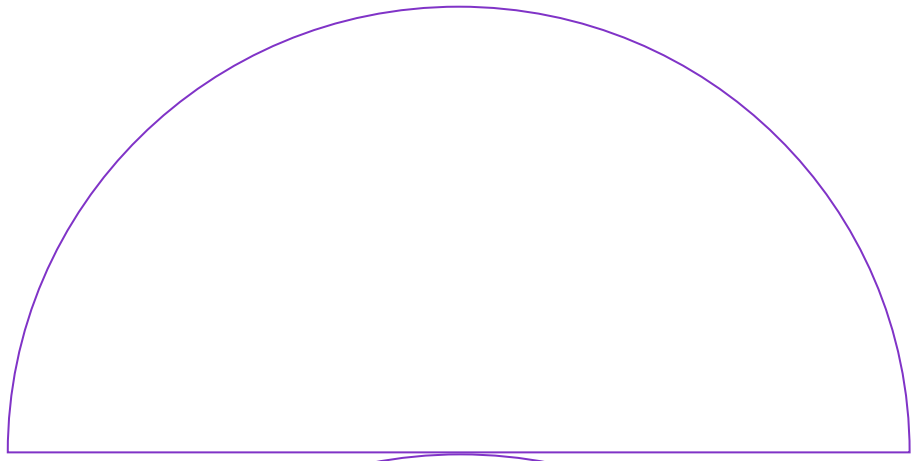
*Lucia Monge, Gabriela Flores del Pozo y Gianine Tabja
(FIBRA Colectivo, Perú)*

Recorrido Equinoccial - *Intyshayakllipllayñan* **271**
Proyecto artístico de tiempo-espacio específico

José Luis Macas (Artes Visuales - PUCE, Ecuador)

Wilson Díaz. Gusto y conflicto, motivos para coleccionar **287**

*María Sol Barón Pino y Camilo Ordóñez Robayo
(Equipo TRansHisTor(ia), Colombia)*





Semana local



La miniatura: una alternativa en la práctica escultórica durante períodos de adversidad

Ariel Alberto García Salazar
Carrera de Escultura
Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes

Resumen: Este proyecto pretende explorar brevemente la relevancia de la escultura en pequeño formato durante periodos de adversidad que restrinjan o impidan el acceso a los espacios públicos o privados que estaban destinados al desarrollo habitual de las actividades artísticas. El principal objetivo de esta propuesta es reflexionar en torno al enfoque de la obra a esta escala como alternativa para continuar con la práctica creadora que, para muchos, constituye un trabajo indispensable para el desarrollo de la vida cotidiana o, simple y llanamente, un recurso personal y terapéutico de la vida misma. Para alcanzar esta meta se mostrará una obra en proceso con dimensiones similares a la de una mano extendida y parte de su desarrollo, y se buscará resaltar e ilustrar la versatilidad de este método en cuanto a los recursos empleados o el concepto, así como también de algunos criterios relacionados a la propuesta como el espacio abordable que se puedan involucrar, su registro, entre otros.

Así pues, se tratará de exponer de manera sencilla, elemental y directa ideas en torno a la obra que nos recuerden una solución alternativa y viable dentro de las circunstancias actuales y que puedan ser aplicables por la mayoría de personas posible para mantener activa y vigente la práctica artística que tanto ha sufrido durante estos años.

Palabras clave: Escultura en pequeño formato, creación artística, espacio de producción.

Este proyecto plástico pretende explorar brevemente la relevancia de la escultura en pequeño formato durante los periodos de adversidad que han restringido o impedido el acceso a los espacios públicos o privados destinados al desarrollo habitual de las actividades artísticas.

El principal objetivo de esta propuesta es hablar un poco sobre el enfoque de la obra artística a esta escala como alternativa para continuar con la práctica creadora que, para muchos, ha llegado a constituir un recurso indispensable para el desarrollo de la vida cotidiana o, simple y llanamente, una actividad personal y terapéutica de la vida misma.

La iniciativa que aquí se ensaya propone dar a conocer algunas de las múltiples perspectivas a través de las cuales puede ser abordable esta técnica con el fin de recordarnos la importancia de acercarnos a expandir los procesos resolutivos presentes en la escultura que puedan servir como un medio de adaptación plástica para el trabajo en el arte; y la relevancia de abordar diversos problemas o ideas a través de las artes plásticas. Nos referimos por supuesto a traspasar la visión reduccionista del simple hecho de concebir una obra escultórica como algo “pequeño”, pues no es en este criterio que radica lo medular de este trabajo, sino en las posibilidades que cada proceso creativo en particular pueda proponer en función de su singularidad y su experiencia. Es decir, apelamos al aporte personal que cada individuo pueda dar sobre la manera en que se conciben los fines de la técnica, pues es esto lo que verdaderamente enriquece el método y resalta el propósito real de su ejercicio: la imaginación.

Para ilustrar nuestro punto nos referiremos, sin entrar en detalles, a los alcances que podemos encontrar en las abundantes escenografías a escala usadas en las muchas películas de ciencia ficción, a las figuras coleccionables de abundante detalle, a las maquetas de los arquitectos, e incluso a los bien conocidos equipos electrónicos usados en distintos ámbitos de la vida humana. Todos los elementos señalados cuentan con una característica en común: funcionan como su equivalente de gran tamaño, pero de una forma novedosa.

Es importante decir que no restringimos la visión técnica de la escultura en pequeño formato, que contempla mucho la idea del tamaño, ni tampoco la limitamos al hecho de trabajar por un fin fuera de sí misma, como en el caso de las maquetas, sino que tratamos de exponer ese factor común que une las razones por las que se aplica con el método en sí, con el fin de dirigir el proceso real de innovación hacia aquellos que la ejecutan, pues es de sus propias razones y fortalezas que esta se mantendrá nutrida.

Para tratar de alcanzar esta meta, mostramos una obra en proceso con dimensiones similares a la de una mano extendida y reflexionamos en torno a su desarrollo para resaltar e ilustrar el enfoque versátil de este método en torno a los recursos empleados y el concepto, así como también de algunos criterios implícitos relacionados a la propuesta como el espacio abordable que se pueda involucrar, su registro, entre otros. Lo que se muestra en las imágenes es bastante elemental y aproximado a lo descrito; sin embargo, no es este el interés artístico (entendido como una meta personal y puramente subjetiva) donde radica la intención más clara de lo que se muestra, sino que es realmente en el proceso donde se encuentra eso que pretendemos

decir, ya que la obra plástica, por el momento, no es más que un ejemplo de lo que se puede hacer con ello.

Es por eso que al decir que algo trabajado sobre la base del alambre, la plastilina y a partir de la forma humana, tal y como se aprecia en las imágenes de la obra, no constituye a fin de cuentas el propósito superior de la propuesta. Por supuesto, tampoco se trata de restarle mérito. Después de todo, se trata de nuestra obra, mi obra,alzada sobre el esfuerzo y horas interminables de contemplación, sino que simplemente los importantes temas y motivos que la componen son, por el momento, objeto secundario de lo que se muestra.

Entonces, ahora sí podemos decir que un alambre de calibre dócil, plastilina de grado escolar de su preferencia y algunas imágenes del cuerpo se entrelazan sobre una estructura de forma caprichosa que inicialmente nada tiene que ver con la figura. Así se llegan a formar pequeños símbolos humanos y partes resumidas que se adhieren a la idea de incompletud acogida por el hombre y por quien la trabaja. No hay rellenos, pues la incertidumbre nunca deja anticipar el final. La masa se puede tallar, adherir o modelar bajo el método que se prefiera, y lo que se obtenga debe ya haberse unido antes con alguna base rudimentaria, solo si es lo que se busca. No hay sorpresa en el proceso físico, sino tal vez en el de la imaginación.

Es así que su aplicación puede llegar hasta donde la creatividad lo permita, pues este es un método que se adapta a las circunstancias, que simula con gran precisión aquello que funciona a otras escalas y que asimila casi con pureza los criterios bajo los que se perciben otros cuerpos. ¿O es que acaso, si nos atrevemos a volver la mirada, alguien podría decirle a George Lucas que sus extraordinarios escenarios ficticios recreados con la ayuda de muchos artistas y sus maquetas a escala no lograron convencernos de mundos fantásticos y guerras intergalácticas? ¿O que no habría forma de que algo pequeño solucionara nada? ¿O que ello no conllevaría innovación? Más allá del crimen pedagógico que esto supondría en cualquier tipo de formación, podría decirse, tal vez, que hoy ya no son necesarios esos métodos en la industria cinematográfica debido a que estos son otros tiempos. Pero es precisamente por eso que los problemas para esta técnica y sus abordajes tampoco volverán a ser necesariamente los mismos.

Por ello, aquí se ha tratado de exponer de manera sencilla, elemental y directa ideas en torno a la obra que nos recuerden un proceso alternativo y viable dentro de las circunstancias actuales que puedan ser aplicables por la mayoría de personas posibles con el fin de mantener activa y vigente la práctica artística que tanto ha sufrido durante estos años y que, con seguridad, las referencias expuestas sabrán explicar mejor que yo.



Figura 1. Vista frontal.

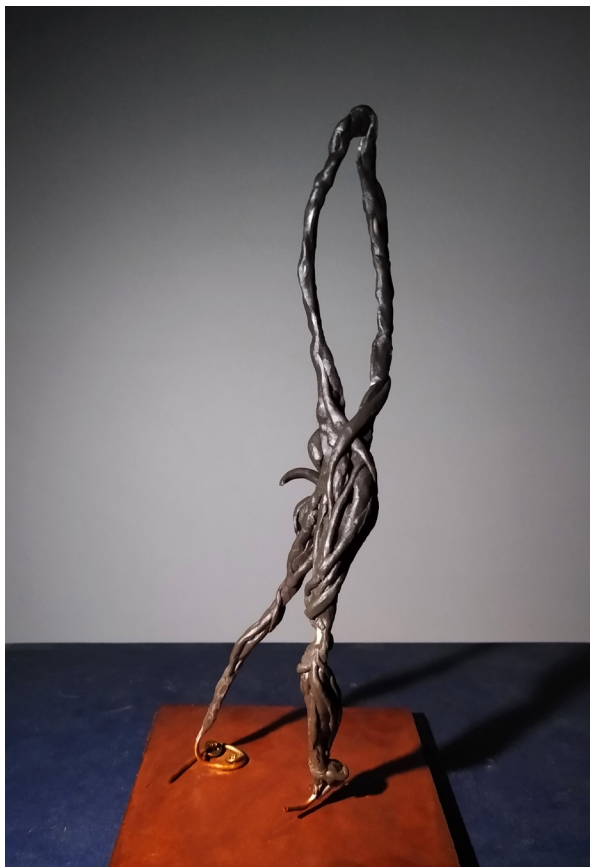


Figura 2. Vista lateral.



Figura 3. Vista posterior.



Salud mental en los habitantes de un edificio de Lima en contexto de pandemia: una reflexión mediante el grabado

Yesica Paola Tíneo Romero
Carrera de Grabado
Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes

Resumen: Desde la producción científica, artística e intelectual se están realizando investigaciones acerca de la pandemia por COVID-19 y su impacto psicosocial. Desde el punto de vista de las artes visuales, esta repercusión se traslada a reconocer algunos signos con los cuales se puede interpretar el impacto de esta circunstancia que ha puesto sobre la mesa debates en relación a la estabilidad emocional, al vínculo con los otros, y al lugar de enunciación.

Esta investigación desde las artes visuales propone develar desde el grabado los roles de ser testigo y parte en un proceso que continúa desarrollándose.

Palabras clave: Covid-19, Salud mental, Vivienda, Artes visuales, Grabado.

Cambios en la vida privada y pública

Declarada la pandemia mundial por COVID-19 en el año 2020, fueron establecidas medidas obligatorias para prevenir la propagación del virus, entre ellas: adquirir nuevos hábitos (lavado constante de las manos, uso de mascarillas, escudo facial y distanciamiento social), restringir el aforo en negocios y en medios de transporte, el confinamiento en la vivienda y seguir horarios impuestos por un toque de queda. Estas medidas tuvieron repercusiones en todos los aspectos de la vida privada y pública, y se considera este impacto en la dinámica psicosocial como la principal motivación para la elección de este tema en la investigación.

Para aproximarse a las huellas del quiebre originado por esta emergencia sanitaria se consultó la Guía del IASC elaborada sobre la base de antecedentes, de la cual se extrae la siguiente clasificación: “Problemas de salud predominantemente social” y “Problemas de naturaleza predominantemente psicológica”. En ambos grupos se integran las condiciones preexistentes agudizadas; otros son los problemas que aparecen como consecuencia de este contexto; y un tercer grupo ocasionado por el debilitamiento de las estructuras que usualmente brindan apoyo (El Comité Permanente entre Organismos, 2007, pp. 1-3). Esta lectura contribuye en este estudio a establecer los objetivos específicos.

En la vida antes de la pandemia por COVID-19 se tenían identificadas fuentes de estrés. Sobre ello, indican Moreno, Cestona y Camarena (2020, p. 3), que tal estado mental se presenta ante situaciones que no se pueden controlar. Trasladándonos al mejor escenario, la incertidumbre en torno al nuevo contexto llevó a la introspección, sin dejar de afianzar las relaciones ya existentes a través de las redes sociales; sin embargo, es necesario mirar del otro lado de la cerca, y pensar en problemáticas específicas: el no tener una vivienda con espacios suficientes y adaptables a las actividades de quienes la habitan, la dificultad de acceso a internet, el contar con un solo artefacto tecnológico para varios miembros del hogar, la inestabilidad laboral, y el impreciso límite entre lo privado y lo público en el entorno digital. Son varias necesidades y exigencias para la que no todos estaban preparados.

Los acontecimientos luctuosos que acaecieron por la COVID-19 se tornaron en trending topic local e internacionalmente. Extendiendo el término a la radio, televisión y a medios en plataformas digitales que difundían cifras de infectados y decesos, insuficientes camas en hospitales, carencia de plantas de oxígeno, y escenas dramáticas ante la supresión del velatorio de fallecidos por este virus. Se suman como imágenes macabras la aparición de ataúdes dejados en la calle, la informalidad de los crematorios que confundieron las cenizas de los fallecidos, y, además, el reporte del incremento de violencia doméstica. Fue un momento signado por la presencia de los medios de comunicación, lo que para Focás y Del Valle (2020) es “...un escenario de omnipresencia mediática” (p. 45). El manejo informativo y distorsionado convivían; por ello, en el transcurso del tiempo fue identificado como fuente de estrés, y se sugirió que su consumo fuera dosificado.

Considerando lo previamente mencionado, el panorama de la salud mental en pandemia presentó condiciones locales que se trasladaron al microcosmo de un edificio en la capital peruana, permitiendo observar las reacciones al interior de los minidepartamentos y la interacción en sus áreas comunes.

Sin espacio que nos separe

El lugar en que nos encontramos define nuestro punto de vista, en sentido figurado y literal. Por ello, enfrentar el confinamiento conduce a prestar atención a qué lleva a considerar a una vivienda como saludable. Teniendo como referencia a Santa María (2020, p.3), quien toma las directrices de la Organización Mundial de la Salud sobre Vivienda y Salud del 2018 para asentarlas en el contexto de pandemia, resultan como medidas centrales: tomar medidas para prevenir y reducir el hacinamiento, reducir el frío, tener dispositivos de seguridad, contar con zonas cercanas de servicios y esparcimiento. En el aspecto del hacinamiento, los aportes de Hall (Lotito, 2009, p.16) acerca del Espacio Social con la clasificación en Distancia íntima (de 15 a 45 cm.) y Distancia personal (de 46 a 120 cm.) permiten identificar que varias personas habitando espacios reducidos presentan mayor probabilidad de tener conflictos, con la urgencia de desarrollar distintas actividades contando con servicios limitados.

Las circunstancias son drásticamente opuestas, pero no ajenas, pues hasta inicios de marzo del 2020 la vivienda era para muchos un lugar de tránsito, y desde la cuarentena se estableció como obligatorio el “vivir” en ella.

Se enuncia esta investigación desde un minidepartamento en un edificio del distrito de Lince, en Lima, Perú. Los detonantes para las propuestas fueron las características formales del lugar y la evidencia de interacción interpersonal en su interior. Las características del edificio son las siguientes: un altar católico en el primer piso, piso ajedrezado, amplios pasadizos con escaleras de iluminación deficiente, puertas de ascensores clausuradas. Sobre la interacción al interior, podemos anotar el mínimo mantenimiento de las zonas comunes, las discusiones entre vecinos y al interior de algunas viviendas; y también la ocupación inopinada de áreas comunes con mueblería y material de desecho.

En correspondencia a los conceptos que surgen de la revisión de fuentes bibliográficas y del análisis de referentes artísticos, se establecen estas relaciones: reiteración/ hábitos; superposición/ no respeto a los límites; textura/ descuido; hacinamiento de personas/ acumulación de objetos; lo organizado/ orden; desorganizado/ilógico.

Reflexiones desde el grabado

La producción desde la casa-taller se inicia a partir de los conceptos del grabado: matriz, vehículo, soporte y edición; que, en palabras de Salinas “... implica ‘salir sin limitaciones’ ... aprovechando la semántica de los conceptos, tomando como herramienta la tecnología y viendo en los materiales alternativos significados para la producción de las obras” (2015, p. 4).

En las propuestas “Manipulación” y “Restricciones en pandemia” (Figuras 1 y 2) a través de la trama y urdimbre, de la repetición de formas, y de la reproducción de la imagen al espejo, se representan la fragilidad del tejido tanto urbano como humano.

Por otro lado, en la propuesta “Develar” (Figura 3) se pueden visualizar objetos acumulados, como producto de la violencia desatada por la crisis social y un (posible) síntoma de los conflictos que van superponiéndose a modo de impresión en capas de intensidad.

En suma, esta pandemia rompe con prácticas que algunas generaciones ya tenían ensayadas frente a “problemas normales”, y este quiebre las pone en evidencia.

Referencias

Comité Permanente entre Organismos (2007). *Guía del IASC sobre Salud Mental y Apoyo Psicosocial en Emergencias Humanitarias y Catástrofes*. IASC. <https://www.who.int/hac/techguidance/iascguidelinespanish.pdf?ua=1>

Browne, R. y Del Valle, C. (Ed.). (2020). COVID-19. *La comunicación en tiempos de pandemia*. Universidad de La Frontera. <http://www.doctoradoencomunicacion.cl/files/la-comunicacion-en-tiempos-de-pandemia.pdf>

Lotito, F. (2009). Arquitectura, psicología, espacio e individuo. *Revista AUS*, (6),12-17. <https://www.redalyc.org/pdf/2817/281723479003.pdf>

Moreno, J., Cestona, I. y Camarena, P. (2020). *El impacto emocional de la pandemia por COVID-19*. <https://madridsalud.es/wp-content/uploads/2020/06/GuiaImpactopsicologico.pdf>

Salinas, C.(2015) Desplazamiento del Grabado: El taller de impresión en los espacios cotidianos. *Revista Rinoceronte*, (6), 2-5. https://issuu.com/olgaofelia/docs/rinoceronte_6_3_13febrero

Santa María, R. (2020). *La importancia de la vivienda para el cuidado de la salud en el Perú, en el marco de la pandemia COVID-19*. Lima, Universidad Ricardo Palma. <https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/3036/Articulo-DirectricesVivienda-OMS-COVID-19-SantaMaria-.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

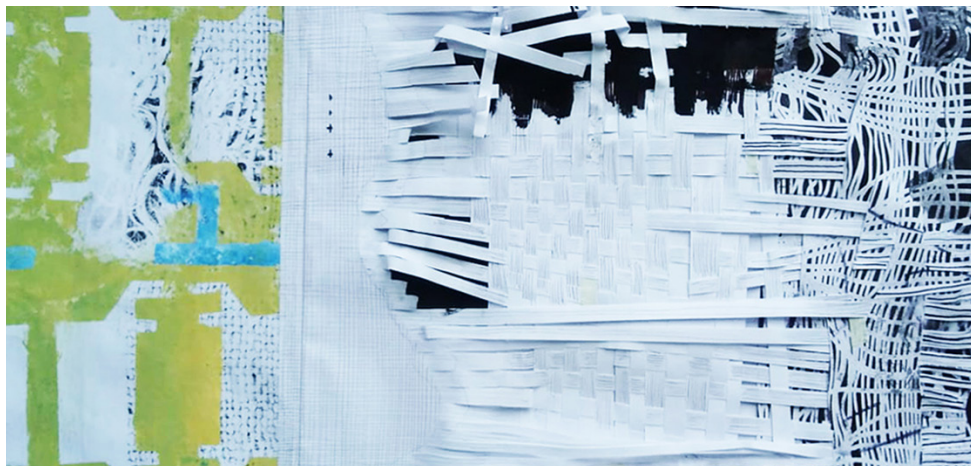


Figura 1. Yesica Tineo, *Manipulación*, 2021.



Figura 2. Yesica Tineo, *Restricciones de pandemia* (collage análogo, transfer y stencil), 2021.

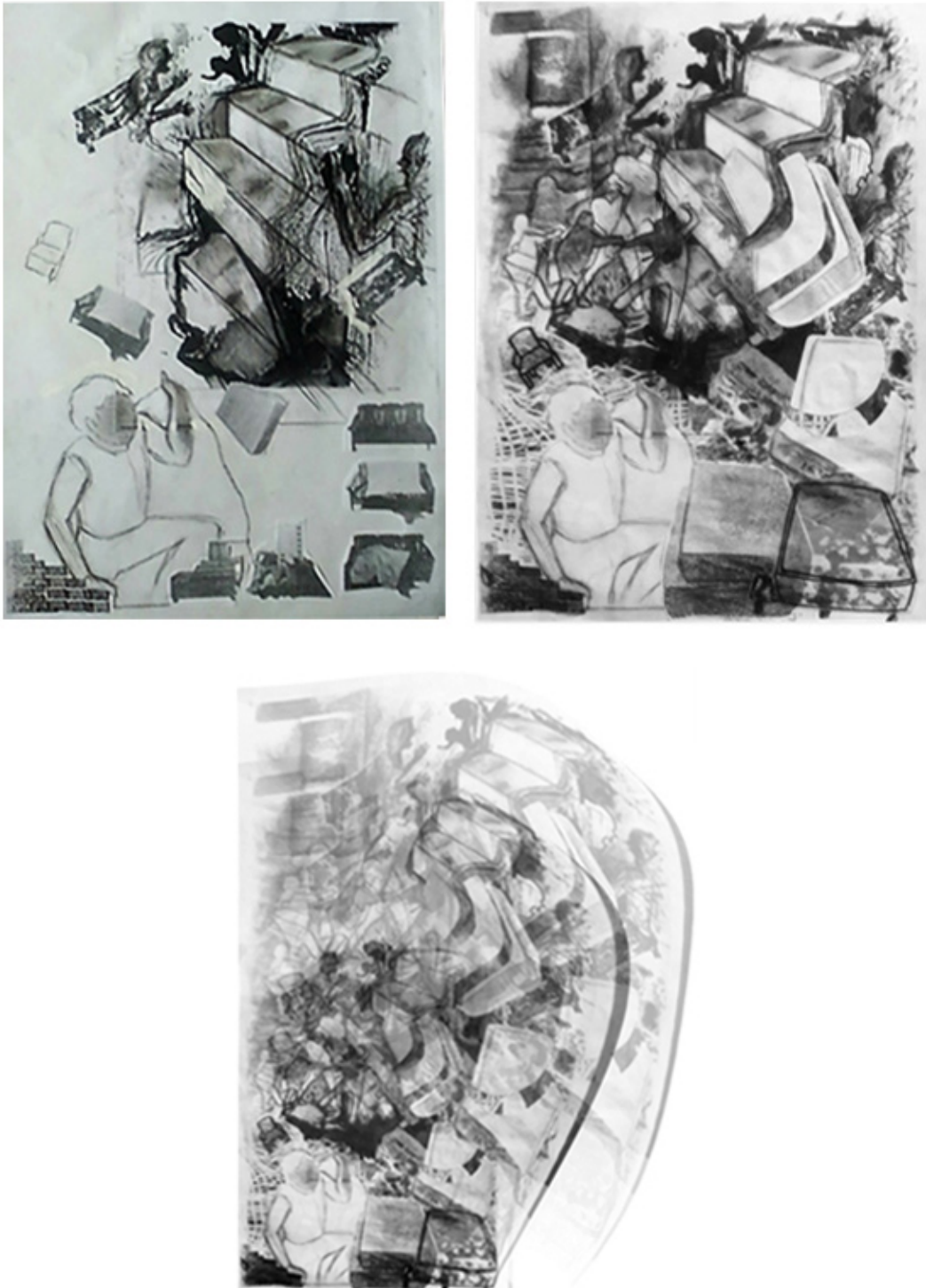


Figura 3. Yesica Tineo, *Develar* (dibujo y collage análogo y digital), 2021.



Pichqa: representación del duelo individual y social a través del gesto artístico

Nery Salvatierra Cabezas

Carrera de Pintura

Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes

Resumen: Actualmente vivimos en un mundo donde el individualismo supera cualquier manifestación de comunidad. Estamos desvinculados del tejido social, los rituales se han ido perdiendo y el futuro parece incierto. En estos tiempos adversos, los rituales de duelo se han ido postergando por protocolos obligados por el contexto de pandemia de la COVID-19. Con el fin de preservar la salud, tenemos que prescindir de la realización de rituales fúnebres como antaño. Los elementos contextuales de la problemática en cuestión y de su representación propician la búsqueda de mecanismos y estrategias para afrontar el duelo desde una percepción intimista hasta una proyección social.

Vincular nuestras emociones en sociedad a través de visibilizar y representar significados a través de signos comunicables propios de nuestro contexto es importante en circunstancias adversas en las que las representaciones de duelo se han visto perturbadas. Así, teniendo en cuenta el gesto particular de quien interpreta un proceso emocional vinculado a su contexto y a su propia identidad en la memoria familiar andina, este proyecto configura, a través de la materialidad de la fibra vegetal (panca de choclo) y materiales afines, una forma de afrontar un proceso de duelo desde una percepción emocional particular.

Esta investigación aporta al aspecto metodológico del arte actual a través de la práctica novedosa del color a través de la experiencia perceptiva comunicable y simbólica de los medios materiales que configuran 6 productos visuales en una instalación.

Palabras clave: Duelo, rituales, cultura andina, pichqa, fibra vegetal.

Actualmente se vive en un mundo donde el individualismo supera cualquier manifestación de comunidad, desvinculados del tejido social, los rituales se han ido perdiendo y el futuro parece incierto. Han (2020) señala que los ritos, como acciones simbólicas, se han ido perdiendo. Las percepciones simbólicas que ya no se observan como duraderas antes hacían posible una percibida o entendida continuidad de la vida. Ahora toda práctica ritual se ha vuelto efímera y su significado narrativo se ha ido desvinculando de la vida y de las emociones de las personas. A esto se suma que, en estos tiempos adversos, los rituales de duelo se han ido postergando por protocolos obligados por el contexto de pandemia de la COVID-19. Con el fin de preservar la salud, tenemos que prescindir de la realización de rituales fúnebres como antaño. Vincular nuestras emociones en sociedad a través de visibilizar y de representar significados a través de signos comunicables propios de nuestro contexto es importante en circunstancias adversas en las que el proceso normal de las representaciones de duelo se han visto perturbadas.

En el mundo andino peruano, antes de la pandemia, durante el duelo por la pérdida de un ser querido, las personas seguían prácticas tradicionales en comunidad, y los ritos en colectividad eran dictados por las creencias locales. Por ejemplo, en el pichqa se realizaba el lavado de ropa de los difuntos días después de su muerte, cuando el ánima deja el cuerpo al fin; creencia que varía de comunidad en comunidad (Curí, 2014).

Lo mencionado anteriormente motiva la especulación en torno a la realidad próxima, y su replanteamiento con las herramientas que se tienen a mano. En este caso: el arte, necesario para representar y comunicar la realidad humana y que permite afrontar un problema desde la reflexión individual, y que puede derivar en creación de conocimiento a través de una obra de arte (Muñoz, 2006). Además, el arte posibilita revisar la memoria personal desde lo creativo hasta lo terapéutico en temas de muerte y duelo para dar continuidad a la actual existencia desde el dolor íntimo que da guía a la experimentación en el arte (Martínez, 2015). Así, a través de la representación plástica y las nuevas tentativas de soportes y materiales, en el arte actual se pueden comunicar muchas posibilidades de expresión, que obran muchos sentidos de identificación de sentimientos que permiten significar el dolor y el sufrimiento a través del gesto artístico que es propio de cada persona (Nancy, 2014). Se entiende que a través del arte existe la posibilidad de abrir sentido y mundos en un espacio de contradicción a manera de gesto artístico (esencial señal o signo).

Entonces, desde la experiencia y percepción emocional, así como de la identificación familiar andina, devienen inquietudes cognoscitivas en torno a la representación del duelo en el contexto actual donde se hace necesaria la presencia de la memoria familiar que aflora como posibilidad de vínculo y continuidad. Así, en esta investigación se tiene como objetivo principal el representar el duelo individual y social a través del gesto artístico, revalorando así ciertas costumbres particulares que la familia y la cultura andino peruana trae consigo y que implican prácticas de rituales alrededor del duelo a través de símbolos, formas, texturas y colores, que traen a la memoria la identificación social particular. En este proyecto, el aporte metodológico al arte actual es la manipulación del soporte a través de la luz sobre la materialidad de la experiencia perceptiva comunicable y simbólica. La experimentación y el reciclaje no sólo

proporcionan un soporte visualmente orgánico sino también aportan reflexión desde el gesto, lo ecológico, lo social y lo cultural (Garnica et al., 2007).

Este trabajo de investigación es importante porque tiene relevancia teórica, práctica y social. Se busca una manera de afrontar el duelo en tiempos de distanciamiento, donde los rituales de duelo se han ido frustrando por protocolos obligados por el contexto de pandemia de la COVID-19, por el cual, con el fin de preservar la salud, se prescinde de la realización de rituales fúnebres como antes, los cuales propiciaban apoyo social para procesar el duelo. Además, este proyecto de investigación es importante, también, porque brinda posibilidades de revaloración de la identidad que contiene el ser peruano y ser andino en un entorno que conforta al individuo en un entretejido social, cultural e histórico.

Cuando se configura la creación plástica, el gesto artístico fluye para mediar el carácter de la obra. Al representar el duelo configurando una creación plástica, el gesto artístico propicia repensar el duelo a través del arte, despertando cuestiones conscientes e inconscientes en el artista, revelando signos comunicables que permitan pensar al otro más allá de uno mismo (Rodríguez, 2016). Es decir, que el gesto artístico en la configuración de la creación plástica de la mano de la expresión particular del artista, propicia empatizar sobre los sentimientos del otro.

Este trabajo de investigación entrega nueva información para incrementar el conocimiento, porque propicia la búsqueda de nuevos mecanismos para afrontar el duelo en tiempos adversos, desde el arte y a través de la representación, teniendo en cuenta el gesto particular del quien interpreta un proceso emocional vinculado a su contexto y propia identidad, para poder afrontar un proceso ahora trastocado. Es novedoso al definirse una forma de tejido metafórico para representar de forma particular una reinterpretación de la realidad con singular carga simbólica andina.

La materialidad simbólica expuesta a través de la simbología del maíz y de la panca de choclo son fundamentales para representar el duelo desde una óptica particular de referencia ritual andina. La simbología del maíz (del choclo) y el entorno andino están estrechamente vinculados y considerados por la memoria familiar, donde se le considera una planta sagrada del ande peruano desde el periodo prehispánico (Arroyo, 2019). El maíz era parte de rituales andinos de duelo, por ejemplo, Negro (1995) señala que, si alguien de la casa moría, se esparcía harina de maíz o cenizas en la puerta para comprobar que el difunto haya partido al final del quinto día hacia las pacarinas como ánima. Si se encontraba huellas de ave o de perro, se sabía que el alma había vuelto a casa y era necesario hacer ofrendas para contrarrestar este hecho porque podría traer consecuencias funestas a la comunidad.

Así, la presente investigación en arte da cuenta de un proceso creativo pausado e intuitivo que refleja propuestas artísticas matéricas que hasta la fecha han ido desarrollándose (figuras 1, 2, 3 y 4). La naturaleza del recuerdo y del duelo se configura a través de la fibra vegetal, a través del yute y sus fibras, y de la panca de choclo convertida en papel (tratada y lavada como práctica

ritual una y otra vez), exponiendo así una metáfora del vínculo familiar mediante la síntesis de formas simbólicas, donde el entramado de fibras permite traer a la memoria los tejidos andinos o las formas gráficas primigenias de representación de la realidad andina desde una creación artística contemporánea.

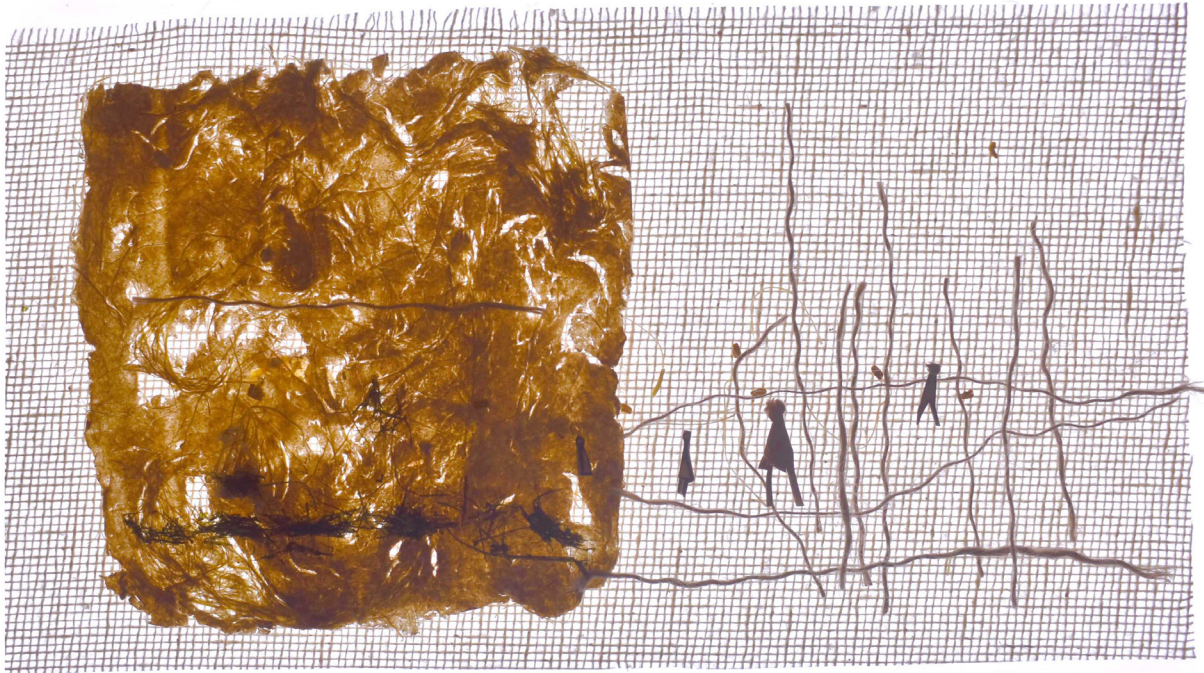


Figura 1. Nery Salvatierra Cabezas, *Cuando la ritualidad se teje*. (Serie yute y papel de panca de choclo). Técnica mixta. Medidas: 40x90cm. Objeto observado a través de la luz.



Figura 2. Nery Salvatierra Cabezas, *Cuando el ánima deja el cuerpo*. (Serie yute y papel de panca de choclo). Técnica mixta. Medidas: 40x40cm. Objeto observado a través de la luz.

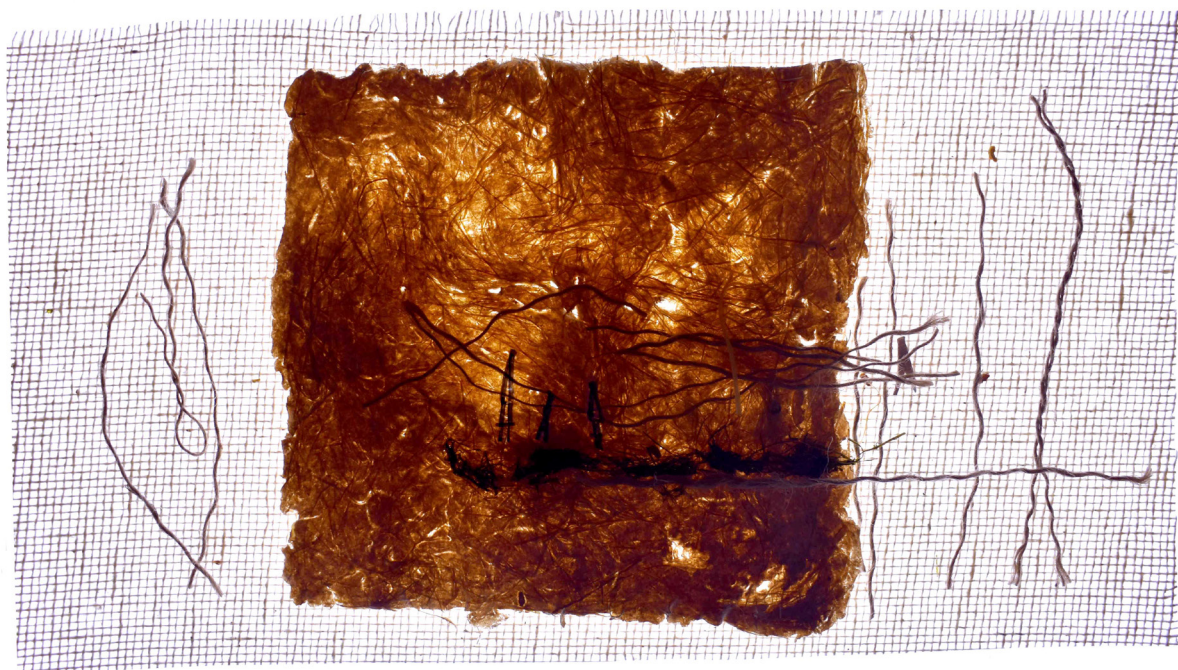


Figura 3. Nery Salvatierra Cabezas, *Cuando se teje el duelo*. (Serie yute y papel de panca de choclo). Técnica mixta. Medidas: 40x90cm. Objeto observado a través de la luz.



Figura 4. Nery Salvatierra Cabezas, *Cuando se deja partir*. (Serie papel de panca de choclo). Técnica mixta. Medidas: 140x100cm. Objeto observado a través de la luz.

Referencias

Arroyo, S. (2019). Simbología del maíz en la cultura andina milenaria: resistencia e identidad del hombre andino. *Investigaciones Sociales*, 22(41), 37 - 55. <https://doi.org/10.15381/is.v22i41.16756>

Curí, B. (2014). Apuntes sobre el más allá en el mundo andino. *El mundo de los difuntos: culto, cofradías y tradiciones*, 1, 185-198. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5043641>

Garnica, J., Arias, M., Martín, J. y Sanz, A. (2007). *Fabricación manual de papel con fibras vegetales*. *Revista Digital Práctica Docente*, 7, 369 - 380. <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/107/00120093001110.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Han, B. C. (2020). *La desaparición de los rituales. Una topología del presente*. Editorial Herder. <https://www.perlego.com/book/1989186/la-desaparicin-de-los-rituales-una-topologa-del-presente-pdf>

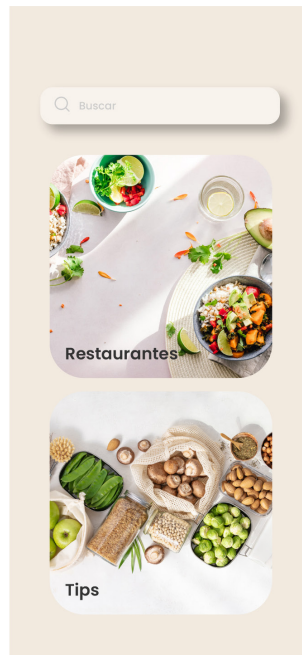
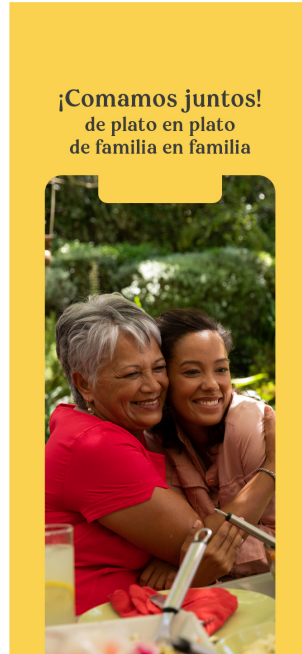
Martínez, P. (2015). *Duelo y creación artística. Propuestas de recuperación y continuidad de la memoria autobiográfica a través de la experimentación plástica*. [Tesis de doctorado, Universitat de Barcelona]. https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/374242/PMM_TESIS..pdf?sequence=1

Muñoz, R. (2006). Una reflexión filosófica sobre el arte. *Thémata Revista de filosofía*, 36(2), 239 - 254. <https://institucional.us.es/revistas/themata/36/N4.pdf>

Nancy, J. L. (2014). *El arte hoy*. Editorial Prometeo. https://www.academia.edu/39257833/Jean_Luc_Nancy_El_arte_hoy_traducci%C3%B3n

Negro, S. (1995). La persistencia de la visión andina de la muerte en el Virreinato del Perú. *Anthropologica*, 14(14), 121-141. <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/anthropologica/article/view/1956>

Rodríguez, D. F. (2016). *El Arte como proceso de subjetivación del Duelo*. [Tesis de pregrado, Universidad del Rosario]. <http://repository.urosario.edu.co/handle/10336/12781>



Diseño de aplicativo móvil para reducir el desperdicio alimentario en hogares de Lima Metropolitana y contrarrestar el incremento del índice de inseguridad alimentaria

*Annie Jhoselyn Alvarez Mantilla
Carrera de Arte y Diseño Empresarial
Universidad San Ignacio de Loyola*

Resumen: El desperdicio de alimentos en Lima ocurre en las diferentes fases de la cadena productiva, del proceso de distribución de alimentos y también en su llegada a los consumidores. Este problema se relaciona con la inseguridad alimentaria, ya que, mientras un porcentaje de la población no cuenta con acceso y disponibilidad de comida segura para una vida saludable, muchos de los alimentos que podrían mitigar esta inseguridad son desperdiciados diariamente.

Considerando la crisis alimenticia que existe en el país, es posible decir que el derroche de alimentos podría incrementar el problema ya existente en el Perú, especialmente en épocas de pandemia en las que se atraviesan desafíos económicos y muchas familias no llegan a cubrir su canasta básica de alimentos. Ante esto, esta investigación busca dar a conocer las repercusiones del desperdicio de alimentos en el incremento del índice de inseguridad alimentaria en Lima Metropolitana. Para ello, desde el diseño de experiencia e interfaz de usuario, se plantea la creación de un aplicativo móvil que reúne los “platos solidarios” disponibles en el mercado y sirve como medio para que las personas, desde sus hogares, contribuyan a reducir el desperdicio de alimentos y colaboren con mayor facilidad con familias en situación de inseguridad alimentaria.

Palabras clave: Desperdicio de alimentos, Inseguridad Alimentaria, Platos Solidarios, Aplicativo Móvi.

Los alimentos son muy importantes para nosotros, especialmente para los peruanos, quienes nos enorgullecemos de nuestra gastronomía. Comer se ha convertido en una especie de ritual, en un espacio familiar y de reunión. A pesar de esto, existen muchas personas que luchan día a día por formar parte de este compartir. Con tal reflexión, llegué al concepto de inseguridad alimentaria, un término que no necesariamente escuchamos a diario, pero cuya discusión ha estado presente en nuestro país por largo tiempo.

Desde la década de 1970 se habló de seguridad alimentaria para establecer los alimentos que se encuentran disponibles global y nacionalmente a partir de la producción. Posteriormente, en los años 90 se estableció que tener seguridad alimentaria es un derecho para todos los humanos (Programa Especial para la Seguridad Alimentaria [PESA], 2011).

Específicamente, la seguridad alimentaria se define como:

El acceso físico, económico y sociocultural de todas las personas en todo momento a alimentos suficientes, inocuos y nutritivos, de manera que puedan ser utilizados adecuadamente para satisfacer sus necesidades nutricionales, a fin de llevar una vida activa y sana (Comisión Multisectorial de Seguridad Alimentaria y Nutricional, 2013, p.8).

Lamentablemente, la problemática alimentaria en el Perú es un tema crítico que se ha visto agravado a raíz del COVID-19. Datos recopilados por el Instituto Nacional de Estadística e Informática (Inei) a inicios de mayo de 2021 indican que en Lima y Callao cerca de un millón de personas no consiguieron comprar alimentos altos en proteína, principalmente por falta de recursos económicos. La paralización de las industrias y el confinamiento por la pandemia conllevó una caída económica que afectó a muchos peruanos que tienen que luchar contra el desempleo, la disminución de ingresos y la subida de precios de alimentos.

No obstante, el problema no se deriva por falta de alimentos, sino que radica en que muchos de los alimentos producidos son desperdiciados. Se conoce que aproximadamente 12,8 millones de toneladas de alimentos son desechados a lo largo de su cadena productiva, incluyendo la llegada al consumidor. Esta cifra equivale al 47,6% de los alimentos anuales producidos en el país. Es decir, solo aprovechamos cerca de la mitad de lo que producimos, mientras que el resto termina como un deshecho. Estos datos no solo muestran que existen alimentos que podrían ser usados para mitigar la inseguridad alimentaria en el país, sino también que se están generando desechos importantes que contribuyen a la emisión de gases de efecto invernadero a un nivel global (De la Barrera, 2021). Los principales agentes implicados en el desperdicio de alimentos son los consumidores: es en los hogares donde se desecha una cantidad importante de alimentos a partir de sus prácticas alimentarias y de cocina.

Platos solidarios

Una propuesta interesante que se dio en el país es la de la ONG Acción Contra el Hambre, que realizó una campaña de platos solidarios en la que muchos restaurantes se sumaron

para contribuir con un plato especial. Con las ventas se recaudaron fondos como donaciones para que la organización continúe llevando alimentos a familias peruanas en situación de inseguridad alimentaria. Como diseñadora, creí interesante potenciar esta propuesta al emplear el Diseño UX y UI y crear un aplicativo móvil como una herramienta para informar acerca de las repercusiones del desperdicio de alimentos y su relación con la inseguridad alimentaria.

Público objetivo

El presente proyecto se encuentra dirigido a los hogares consumidores con suficiencia alimentaria en Lima Metropolitana. Específicamente, a aquellos que pertenecen al nivel socioeconómico A y B con medios económicos para sustentar su estilo de vida, necesidades básicas y decidir qué, cuándo y dónde comprar. Las personas pertenecientes a dicho sector se caracterizan por ser grandes usuarios de la tecnología y por tener un interés en negocios circulares como consecuencia del movimiento ambiental.

Concepto

Para dirigir el proyecto y con conocimiento del público objetivo, se partió del siguiente concepto: "Pequeñas acciones que forman cadenas alimentarias solidarias para cuidarse entre familias".

Se pretendió comunicar que entre familias podemos apoyarnos para que todos los peruanos gocemos del derecho a la alimentación, y que cada pequeño cambio en el día a día puede generar hábitos de consumo beneficiosos para el individuo y la sociedad. Asimismo, el concepto buscó que el público objetivo conozca el poder de sus decisiones y sus hábitos diarios. Esto surgió tras conocer que la mayoría de hogares desperdician alimentos sin ser conscientes, pues se trata de una práctica cuyas repercusiones sociales o ambientales son desconocidas.

Moodboard



Figura 1. Moodboard del concepto. Elaboración propia

Paleta de color

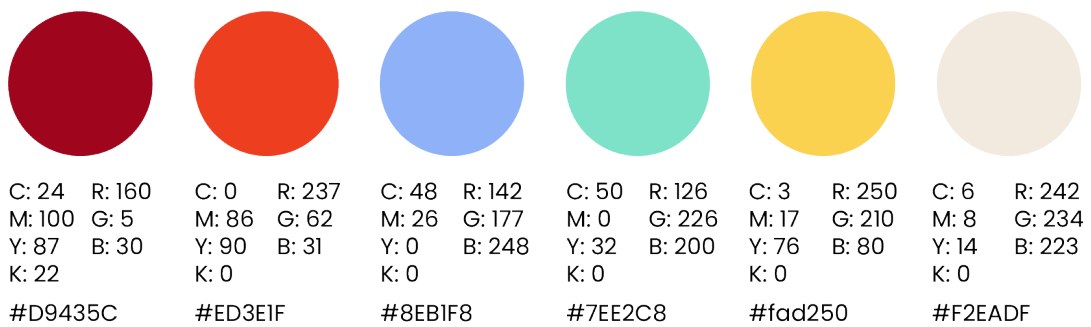


Figura 2. Paleta de color del concepto. Elaboración propia.

Tipografías

Pockota

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

0123456789

Poppins.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

0123456789

Source Code Variable

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz;

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ;

0123456789

Figura 3. Paleta de color del concepto. Elaboración propia.

Proyecto de diseño

Se planteó el diseño de un aplicativo móvil para agrupar los platos solidarios disponibles en el mercado y facilitar el acceso por parte de los consumidores. Con ello nace RESCATA, nombre que hace referencia a la acción de rescatar alimentos que pudieron ser desperdiciados, pero que a través del app pueden ser destinados a alimentar a otras personas. El logotipo se elaboró siguiendo el análisis conceptual de palabras claves como “cadena”, “alimento” y “comunidad”. Para el nombre de marca, se eligió una palabra corta, fácil de recordar y que sea funcional para un aplicativo móvil.

El diseño sigue una línea gráfica lineal, la cual permitió enlazar los elementos y reforzar la temática de unión y cadena solidaria del concepto. Asimismo, el isotipo propuesto combina la inicial del nombre, un círculo como símbolo de los platos solidarios y las curvas de la síntesis de las palabras “comunidad” y “alimento”. El diseño en su totalidad es funcional, ya que el logotipo y el isotipo pueden adaptarse al aplicativo móvil. De igual manera, las líneas orgánicas y simples de la gráfica crean armonía y son visualmente atractivas para llamar la atención de los usuarios. A través de la app, el público podrá encontrar variedad de opciones o restaurantes que los satisfagan y que les haga sentir que contribuyen socialmente a su comunidad. Cada vez que hagan un pedido recibirán un mensaje con la cantidad de personas a quienes la organización habrá logrado apoyar con alimentos. También se incluirá una sección de guía para que los usuarios más interesados conozcan otras maneras de contribuir desde sus casas a la reducción del desperdicio de alimentos.

Así pues, este aplicativo uniría tanto al público objetivo con los restaurantes y la ONG y lograría armar una cadena de valor importante para llevar alimentos a quienes lo necesiten.

Recorrido visual



Rescata

Figura 4. Logotipo del proyecto. Elaboración propia



Figura 5. Isotipo del proyecto. Elaboración propia.

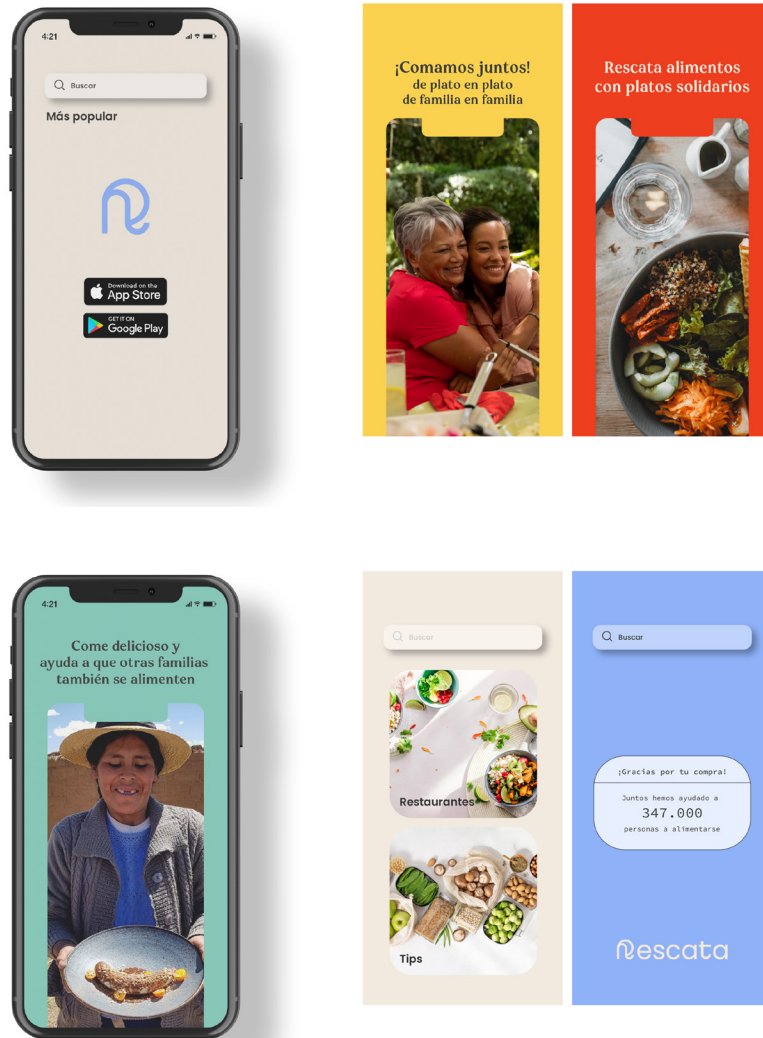


Figura 6. Prototipo del proyecto. Elaboración propia.

Reflexiones

Se espera que el proyecto sirva de base para que futuros diseñadores e investigadores aborden el tema de inseguridad alimentaria y desperdicio de alimentos. La problemática tratada es un tema que ha estado presente en el Perú por mucho tiempo, afectando a peruanos y peruanas de las distintas regiones del país en un plano psicológico y físico. Se considera que el informar a las personas acerca del tema se pueden llegar a múltiples soluciones para la reducción del desperdicio de alimentos y el alcance de un país con mayor seguridad alimentaria.

Referencias

Comisión Multisectorial de Seguridad Alimentaria y Nutricional. (2013). *Estrategia Nacional de Seguridad Alimentaria y Nutricional 2013-2021*. https://www.congreso.gob.pe/Docs/comisiones2016/Agraria/files/expedientep1137/peru_estategia.pdf

De la Barrera, N. (2021). *Impactante desperdicio de alimentos en Perú*. <https://www.scidev.net/america-latina/news/impactante-desperdicio-de-alimentos-en-peru/>

INEI (2021). *Pobreza monetaria alcanzó al 30,1% de la población del país durante el año 2020*. Recuperado de <https://www.inei.gob.pe/prensa/noticias/pobreza-monetaria-alcanzo-al-301-de-la-poblacion-del-pais-durante-el-ano-2020-12875/>

Programa Especial para la Seguridad Alimentaria (2011). *Seguridad Alimentaria y Nutricional. Conceptos Básicos*. Recuperado de <http://www.fao.org/3/aT772s/aT772s.pdf>



Diseño de libro ilustrado para niños de 8 a 12 años sobre la importancia de los impuestos para el desarrollo de áreas verdes en el distrito de Villa El Salvador

*Angela Nayeli Paucar Camilo
Carrera de Arte y Diseño Empresarial
Facultad de Artes y Humanidades de la USIL*

Resumen: Las áreas verdes en el distrito de Villa El Salvador han experimentado una constante decadencia a través de los años. El problema se observa principalmente en los parques y alamedas del distrito, donde se percibe deterioro ocasionado por la poca responsabilidad de los residentes respecto al pago de los arbitrios municipales y también por su falta de interés por el cuidado y mantenimiento de las áreas verdes. Durante la presente investigación se descubrió que el presupuesto destinado para su mantenimiento resulta ser insuficiente, lo que promueve el abandono de estas importantes áreas.

Frente a la problemática investigada, se plantea un proyecto dirigido a niños de 8 a 12 años cuyo objetivo es dar a conocer el déficit de áreas verdes generado por la falta de responsabilidad de pago tributario en el distrito. En dicho proyecto se propone la creación de un libro ilustrado para informar sobre la importancia de los arbitrios y los beneficios que se brindan para el desarrollo de la calidad de vida del distrito. Este proyecto propone dar a conocer la problemática de una manera dinámica y de fácil comprensión para que los niños en el futuro sean responsables ciudadanos.

Palabras clave: Diseño gráfico, diseño editorial, ilustración, medioambiente, infantil.

El presente proyecto de investigación surge a través de la problemática del déficit de áreas verdes en el distrito de Villa El Salvador, que se ha evidenciado e incrementado a través de los años. Un estudio realizado por el Sistema Nacional de Información Ambiental (Sinia) mostró el índice de área verde por habitante desde el año 2016 hasta el 2018 y demostró un alto déficit de áreas verdes en varios distritos de la capital. Entre ellos, se detectaron cinco distritos de la capital limeña, los cuales apenas superan los 2 m² de área verde por habitante: Puente Piedra, Breña, Pucusana, Villa María del Triunfo y Villa El Salvador. Por otro lado, el informe reporta distritos que cuentan con más de 9m² de áreas verdes por habitante, tales como San Isidro, Miraflores y San Borja.

De acuerdo con la información, se eligió el distrito de Villa El Salvador, ya que se evidenció que su índice de área verde por habitante ha ido disminuyendo hasta llegar en el 2018 a 1.47 m². Se conoce que la municipalidad realizó un diagnóstico de la situación de brechas en el 2021, en el cual menciona que el distrito, por encontrarse en una zona semidesértica, requeriría de un sistema de riego tecnificado y que, hasta la fecha, no se ha podido implementar por la falta de apoyo tributario.

Es así que una de las causas que ha generado el déficit de áreas verdes es la baja recaudación de los arbitrios municipales, puesto que ello no permite el desarrollo de los parques y alamedas, ya sea por falta mantenimiento, limpieza o cuidado. Así pues, se necesita del pago de impuestos para contratar personal capacitado y adquirir las herramientas requeridas. Adicionalmente, según diversas manifestaciones de los residentes del distrito expuestas en las publicaciones de la página oficial de la municipalidad, la ciudadanía no observa interés del municipio por el mantenimiento de estas áreas, y esto ocasiona desaliento y desconfianza que disuaden el pago puntual.

Entonces, se resalta como problema principal el déficit de áreas verdes generado por la baja recaudación de arbitrios municipales en el distrito de Villa El Salvador, y como problemas secundarios la falta de interés municipal y vecinal por las áreas verdes, y el deterioro de la calidad de vida. Según Cárdenas (2012), se deberá enseñar a los contribuyentes la importancia de una cultura de pago a los contribuyentes y cómo esta servirá para satisfacer las necesidades colectivas.

Considerando lo desarrollado, se realizó un análisis de los actores principales dentro de la problemática, que son los vecinos que tributan dentro del distrito. Siendo personas adultas que habitan y tienen una propiedad dentro del mismo y que en su mayoría pertenecen a un nivel socioeconómico D/E. Muchos de ellos son padres de familia, principales educadores en la formación de sus hijos. Otro público son los niños y niñas de 8 a 12 años que residen en el distrito, muchos de ellos reciben el mínimo de calidad y limpieza de las áreas verdes y desconocen temas relacionados a los impuestos o arbitrios municipales, temas que tomarán importancia cuando sean mayores y tengan la obligación de tributar. Otro actor, menos importante, es la municipalidad distrital, que fue creada aproximadamente hace más de 50 años y es el ente principal que ofrece los principales servicios a la ciudadanía. Esta se encarga de designar la inversión recaudada para cumplir y mantener los diferentes servicios como parques y jardines.

Público Objetivo

El proyecto tiene como público objetivo a niños y niñas de 8 a 12 años que habitan en Villa El Salvador. Se eligió este público porque se trata de la nueva generación, futura encargada del pago de los arbitrios. Así pues, será necesario que sea consciente de la importancia y se vuelva más partícipe en la conservación y cuidado del medio ambiente, para que en un futuro realicen sus pagos de impuestos puntualmente y, de tal manera, se impulse el desarrollo del distrito.

Concepto

El concepto que se designó para el proyecto es “Cuota verde”, que pretende enseñar a los niños la responsabilidad ciudadana para que tengan el beneficio de una mejor calidad de vida, aprendan de su valor y fomenten en otros el compromiso por el cuidado de las áreas verdes.

Partiendo del concepto, se realizó un moodboard que refleja la problemática y los objetivos del proyecto: informar a los más pequeños sobre la importancia del pago tributario y cómo esta contribución puede generar bienestar para ellos y su entorno. Asimismo, se seleccionaron imágenes sobre el impuesto tributario y su relación con el servicio de mantenimiento y cuidado de parques y jardines.

Moodboard



Figura 1. Moodboard del concepto. Elaboración propia.

Proyecto de Diseño

Se propone la creación de un libro ilustrado de 20 hojas para informar y educar a los niños de 8 a 12 años sobre los beneficios que tiene el pago de los arbitrios municipales y su impacto dentro del distrito. Este libro está pensado para que los niños y niñas se informen y crezcan sabiendo para qué se utilizará sus pagos de impuestos.

El libro estará dividido en 4 temas para informar sobre:

1. La historia de Villa El Salvador
2. La importancia de las áreas verdes
3. Los beneficios del pago de los arbitrios municipales
4. La importancia del pago tributario para el desarrollo urbano

Cabe destacar que esta información se presentará de manera entretenida y de fácil comprensión, ya que estará acompañada de ilustraciones que mostrarán la arquitectura de los parques y alamedas más concurridos, mostrándose con una perspectiva distinta y nueva, ya que se ilustrarán con abundante vegetación y juegos como contraste con el estado actuales de tales áreas. Se pretende realizar el libro de manera digital para obtener mayor alcance con el público y, asimismo, se promocionará en diversos colegios dentro del distrito para así conocer la retroalimentación del público objetivo hacia el proyecto.

Paleta de color

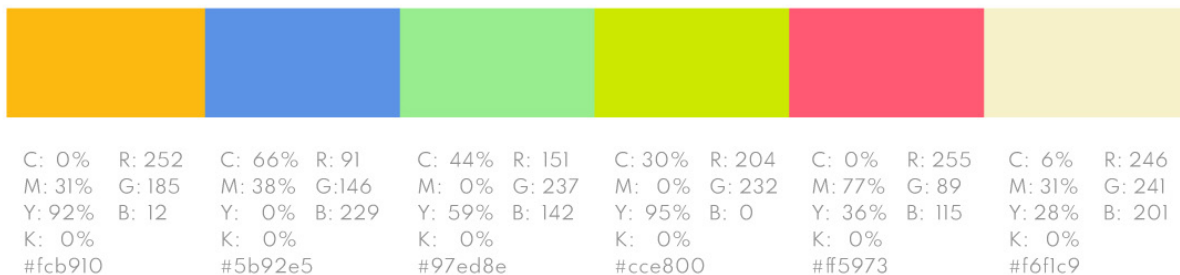


Figura 2. Paleta de color del concepto. Elaboración propia.

Tipografías



Figura 3. Tipografía del proyecto.

Marca del proyecto

Para la creación de la marca, se eligió una serie de palabras como “unión”, “recaudación” o “naturaleza”, extraídas del análisis conceptual, y para la elección del nombre del proyecto se propuso uno corto y de fácil recuerdo que pudiera representar un “tributo natural”. Con ello, se escogió el nombre “Mitanatu”, que surge a partir de la composición de las palabras “mita”, que significa tributo, y “natural”. El logo está compuesto por una serie de círculos que representaría el conjunto de monedas, que simbolizan el pago de los arbitrios de los residentes del distrito y cómo esta recaudación genera el desarrollo de las áreas verdes y calidad de vida.

Construcción del logotipo



Figura 4. Construcción de logotipo. Elaboración propia.

Resultado



Figura 5. Logotipo del proyecto. Elaboración propia.

Diseño de libro ilustrado para niños de 8 a 12 años sobre la importancia de los impuestos para el desarrollo de áreas verdes en el distrito de Villa El Salvador
Angela Nayeli Paucar Camilo

Referencias

Cárdenas, A. C. (2012). *La cultura tributaria en un grupo de actividad económica informal en la provincia de Pichincha – Cantón Quito*. [Tesis para optar por el grado de magíster]. Universidad Politécnica Salesiana.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/5224/1/UPS-QT03885.pdf>

Ministerio del Ambiente. (s.f). *Superficie de área verde urbana por habitante en Lima Metropolitana*. Ministerio del Ambiente. <https://sinia.minam.gob.pe/indicador/998>

Municipalidad Distrital de Villa el Salvador. (2021). *Diagnóstico de la situación de brechas en el distrito de Villa el Salvador*. <http://www.munives.gob.pe/WebSite/file/DIAGNOSTICO%20DE%20BRECHAS%20PMI%202020.pdf>



Diseño de videos en *motion graphics* para contribuir a la participación en programas de voluntariado corporativo en el Perú

Yoselyn Yanira Solano Matos
Carrera de Diseño Gráfico
Facultad de Arte y Diseño - PUCP

Resumen: Este proyecto se da sobre la base de la investigación realizada en torno a la relación y el impacto que generan las empresas cuando no solo se enfocan en ganancias económicas, sino también velar por las comunidades a su alrededor. Todas las decisiones que una empresa toma afectan directa e indirectamente a sus colaboradores, proveedores, inversionistas y a las comunidades de su entorno. En los últimos años, algunas empresas han adoptado la Responsabilidad Social Empresarial (RSE) para posibilitar buenas relaciones con las comunidades en las que intervienen. Si bien la RSE se ha implementado, en la mayoría de casos no han sido de manera óptima desde un inicio. En el Perú, la implementación de RSE aún está en desarrollo, y no se trata de un proceso sencillo que la empresa pueda implementar de la noche a la mañana. Según José Ventura, en un artículo publicado por Gestión en el año 2019, el 100% de las empresas conocen sobre la RSE; pero solo el 15% reconoce que debe implementarla, y apenas el 5% la aplica (Gil, 2019).

Lo que se va a realizar, entonces, es una campaña de comunicación interna en una empresa, la cual informará y motivará a los colaboradores sobre RSE y el voluntariado corporativo (VC), buscando así incrementar el número de voluntarios. Se buscará formar una cultura de compromiso desde la empresa misma, empezando por los colaboradores hasta la alta dirección. En un inicio, se difundirá material por medio de las herramientas digitales que más se usan en una empresa, como el intranet y correo corporativo. La información brindada será relacionada a la RSE, los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) y el VC. La campaña consta de las siguientes piezas:

- Diseño de *mailing* corporativo
- Memoria anual sobre el VC de la empresa
- Video anual de lo logrado - participación de voluntarios
- Evento - Cierre: Premiación, cierre y apertura para las actividades de RSE del siguiente año.

Palabras clave: Responsabilidad social empresarial, voluntariado corporativo, innovación social, diseño de video.

Introducción

La investigación desarrolla el impacto que generan las empresas cuando no solo se enfocan en ganancias económicas, sino también velar por el bienestar de las comunidades a su alrededor. Todas las decisiones que una empresa toma afectan directa e indirectamente a sus colaboradores, proveedores, inversionistas y fundamentalmente, a las comunidades de su entorno. En los últimos años, se ha evidenciado que las empresas deben tomar en cuenta a todos los involucrados y el valor que cada uno aporta a esta, para ejercer proyectos que beneficien a la sociedad. Sin embargo, no todas las empresas que hay en el Perú están tomando esto en cuenta o lo están realizando de manera óptima. Gran parte de ellas tienen visión, misión y valores que las representan ante la sociedad, pero no los ponen en práctica al 100%. Esto puede ser debido a que las empresas no están informadas sobre estrategias sociales, o por desinterés en innovación social o conocimiento erróneo sobre necesidades sociales.

Problema encontrado

Cualquiera que sea la definición de lo que es una empresa, sabemos que cada una de ellas juega un papel clave en el desarrollo social y económico. Su llegada o creación en cualquier comunidad tiene un impacto significativo (Tamayo, 2017). Las empresas generan oportunidades de desarrollo, generan impacto valioso para el avance de la sociedad.

En los últimos años, la RSE ha sido adoptada por algunas empresas para posibilitar una buena relación con las comunidades en las que intervienen. Si bien se ha implementado, en la mayoría de los casos, la RSE no ha sido aplicada correctamente desde un inicio o al 100%. La RSE brinda una relación óptima entre las empresas y las comunidades, y garantiza el desarrollo en la sociedad. Además, genera innovación y ventaja competitiva que se basa en el compromiso propuesto por las comunidades. La RSE brinda los cimientos para un crecimiento económico sostenible, incluyente y fundamentado en los valores humanos sociales (Cajiga, s.f). En el Perú, la implementación de RSE está en desarrollo. No se trata de un proceso sencillo que la empresa implementa de la noche a la mañana, sino de una gestión que involucra a colaboradores, alta dirección, especialistas y comunidades. Según José Ventura, en un artículo publicado por el diario Gestión en el año 2019, el 100% de las empresas conocen sobre Responsabilidad Social; pero el 15% reconoce que debe implementarla, y tan solo el 5% la aplica (Gil, 2019).

La responsabilidad social es considerada tendencia por los ODS y la agenda 2030 que se han planteado a nivel global, pero no es común encontrar información importante sobre el tema en medios digitales; o, a veces, esta pasa desapercibida (Gil, 2019). La comunicación es crucial en el tema a investigar, porque al aplicar un programa de RSE, todos en la empresa, desde la alta dirección hasta el resto de trabajadores, deben estar informados sobre lo que se va a realizar para poder organizar, planificar y presupuestar las acciones que implica el programa. De acuerdo con Global Research Marketing, aún existe un 34% de empresas que dedica menos del 1% de su presupuesto a iniciativas de RSE (Barbachan, s.f.).

La RSE brinda opciones atractivas a las empresas: una de ellas es el Voluntariado Corporativo (VC). Según el último informe de Voluntariado Corporativo en el Perú, del año 2017, el 75% de las empresas encuestadas solo realizaba VC por campaña; es decir, se llevaban a cabo iniciativas de un solo día, algo que puede ser considerado como “asistencialista”; a comparación de otros países, donde el VC es implementado de manera permanente. Además, un 30% de encuestados informó que no hay un apoyo directo de la alta dirección, y un 38% mencionó que había desmotivación en los colaboradores para participar en programas de VC. Cuando las empresas implementan el programa de VC, es importante que todos los que laboran en la empresa participen en la gestión de este. Es un hecho que el logro depende del involucramiento de las autoridades de más alta jerarquía organizacional; es decir, la alta dirección (Gerard, 2021). Las personas que ocupan cargos en la alta dirección son ciudadanos, y si como ciudadanos no están informados sobre RSE o tienen una información errónea sobre el tema, es posible que no tengan interés en involucrarse o implementarlo en su empresa.

Problema principal

El bajo índice de Voluntariado Corporativo en el Perú debido a la desinformación de la alta dirección sobre Responsabilidad Social Empresarial (RSE)

Problemas secundarios

- Efecto negativo en la imagen de marca
- Falta de apoyo a comunidades

Justificación

La investigación se justifica en el impacto que tienen las empresas en la sociedad. Es fundamental reconocer que las empresas están pasando de ser lugares de trabajo a entornos más humanos al implementar proyectos de RSE que generan mayor desarrollo social y ofrecen beneficios para colaboradores y comunidades.

Este trabajo es relevante, además, porque toma en cuenta los ODS y la Agenda 2030, los cuales se basan en acciones por un futuro mejor. El Voluntariado Corporativo (VC) es una herramienta de RSE que puede contribuir a cumplir los ODS y la Agenda 2030 en ámbitos como en la educación, la salud, entre otros. Al incorporarlo en una empresa, se creará una cultura responsable y colaboradores y comunidades trabajarán juntos por el bien de todos. Así pues, investigar en torno a la RSE desde el diseño gráfico implica tener un abanico de posibilidades para generar estrategias comunicativas sobre la base de los hallazgos encontrados. Buscando una comunicación clara sobre RSE para los colaboradores, se aportará también a la buena comunicación que deben mantener las empresas con las comunidades.

Planteamiento del Proyecto

Se realizará una campaña de comunicación interna que informe a los colaboradores de una empresa sobre temas relacionados a RSE, VC y ODS. El objetivo es incentivar la participación de colaboradores en programas de VC sobre la base de una cultura de compromiso. Para iniciar, se va a tener en consideración toda la información obtenida de la investigación. Luego, se recopilará información relacionada a RSE, ODS y VC para difundir en los medios digitales a los cuales acceden los colaboradores. Después, se realizará la creación del material gráfico para difundir. Por último, la difusión por los canales de la empresa.

Piezas de la campaña:

- *Mailing* corporativo
- Videos en *motion graphics* - informar e invitar a participar
- Memoria anual
- Premiación a los voluntarios y áreas más participativas en el VC de la empresa.

De las piezas propuestas, se escogerá como pieza principal los videos en motion graphics por su aporte visual, movimiento y síntesis que permite tener la atención y comprensión de los colaboradores. Datos y conceptos complejos se presentarán de manera visual, clara y sencilla.

Conceptualización

El concepto a desarrollar en los colaboradores, es “cultura de compromiso en busca del bien común y mejor calidad de vida”, que se entiende como un conjunto de ideas y acciones que caracterizan a un grupo por tener el mismo objetivo. Este compromiso empieza dentro de las empresas y busca conectar con las comunidades del entorno. La relación entre empresa y comunidad es relevante para el desarrollo de la sociedad, pues se vincula con los ODS y con la Agenda 2030. Las empresas ayudan a solucionar problemas que hay en la sociedad. Si se trabaja en equipo con la meta de disminuirlos, se puede lograr una mejor calidad de vida para todos.

Referencias

Barbachan, M. (s.f.) *La Responsabilidad Social Empresarial en el Perú: Desafíos y Oportunidades*. Revista Innova G. <https://bit.ly/3kMRHln>

Cajiga, J. (s.f.) *El concepto de responsabilidad social empresarial*. Centro Mexicano para la filantropía. <https://bit.ly/3D9qUN5>

Diseño de videos en motion graphics para contribuir a la participación en programas de voluntariado corporativo en el Perú
Yoselyn Yanira Solano Matos

Gerard, G. (2021) Compromiso de la Alta Dirección: la clave para el avance de la Responsabilidad Social. <https://bit.ly/39KaE8d>

Gil, F. (2019). *Solo el 5% de las empresas peruanas aplican gestiones de Responsabilidad Social*. Gestión. <https://bit.ly/3lYzNBW>

Tamayo, A. (2017). *La empresa y su impacto social*. El Financiero. <https://bit.ly/3if9GWy>



Iconografía en las monedas: aproximaciones al discurso visual y de identidad nacional en la serie Riqueza y Orgullo del Perú del BCRP

Andrea Natalia Carbajal Fernández
Diseño Profesional Gráfico
Facultad de Diseño de la UPC

Resumen: El proyecto estudia la serie numismática Riqueza y Orgullo del Perú del Banco Central de Reserva del Perú, que se implementó con el fin de difundir los patrimonios culturales a través de la diversidad arqueológica y territorial (BCRP, 2017). Con esto se busca identificar el rol de la iconografía y el lenguaje visual en los procesos de construcción de la identidad nacional colectiva y para asegurar la legitimidad gubernamental y social de los países.

Palabras clave: Numismática, identidad nacional, Banco Central de Reserva del Perú, iconografía.

Esta investigación busca comprender el valor de la moneda nacional como instrumento de comunicación y el proceso de construcción iconográfica aplicado a la numismática para generar un lenguaje visual que trasciende el valor económico y que tiene la capacidad de perdurar en el tiempo. Es por ello que el enfoque abarca la serie numismática Riqueza y Orgullo del Perú del Banco Central de Reserva del Perú, ya que se implementó con el fin de difundir los patrimonios culturales a través de la diversidad arqueológica y territorial (BCRP, 2017). Asimismo, la presencia del diseño en las monedas responde a la necesidad de tener una representación física que sea un símbolo de identificación con el Estado-nación y que tenga la capacidad de transmitir un mensaje de diversidad.



Figura 1. Serie numismática Riqueza y Orgullo del Banco Central de Reserva del Perú. Elaboración propia.

Para el desarrollo de esta investigación se revisaron fuentes actuales sobre el rol que desempeña la iconografía y el lenguaje visual de las monedas para representar un discurso de identidad nacional. Sørensen (2016b) demuestra el valor del proceso de creación y conceptualización gráfica de los billetes daneses para legitimar la narrativa de identidad nacional colectiva. El proceso de diseño de la iconografía danesa refleja una fase compleja para asegurar la comunidad nacional y sus valores, ya que no parte de ideas vacías o metafóricas, sino que responde a la necesidad de brindar a la población un sentido de pertenencia.

Por otro lado, el proceso de representación a partir de objetos culturales y sociales es explorado por Carboni y de Luca (2017), quienes señalan que la interpretación iconográfica debe basarse

en los atributos y características del objeto con tal de convertirse en un nexo entre el usuario y la información que se está representando. Además, Balaskas (2019) desarrolla el proceso de un imaginario nacional aplicado en la iconografía numismática, y afirma que la representación de emblemas permite reconocimiento por parte de la población. El autor señala, además, que las monedas tienen la capacidad de construir una representación tangible de la nación y de ser un agente social que pueda estar presente en cada rincón del Estado.

Por otro lado, Goepfert (2018) analiza el lenguaje visual de la numismática a través de la historia peruana y señala que la moneda tiene la habilidad de representar una manifestación cultural e histórica, ya que se considera como testigo clave de acontecimientos históricos económicos y culturales. Asimismo, Contreras (2016) analiza el cambio de percepción en torno a la moneda bajo el punto de vista social, es decir, como una herramienta con la capacidad de enviar un mensaje colectivo con el objetivo de apoyar a la nueva soberanía monetaria y al poder del Estado peruano sobre el territorio y la sociedad.

Línea temporal
del contexto peruano



Figura 2. Línea temporal de la iconografía numismática en el Perú. Elaboración propia.

En cuanto al sentido de identidad nacional a través del diseño de sistemas monetarios, Frewing (2021) investiga el factor de comunicación de la iconografía numismática en países europeos y presenta a las monedas como un símbolo cultural capaz de comunicar una narrativa colectiva que fortalece el ideal político de asegurar los valores y compromisos sociales de un país. Por otro lado, Sheffi (2019) explora el uso de la arqueología para representar una herencia con el objetivo de revalidar la identidad de una sociedad, y afirma que el uso de símbolos en los sistemas monetarios tiene el poder de mantener viva la historia de un país, ya que son herramientas que utiliza el Estado como una forma política, económica, cultural y territorial para justificar su posición como nación.

Sørensen (2016a) y Sassatelli (2017) desarrollan la narrativa de identidad presente en los billetes de euro y su función ideal de nacionalismo colectivo entre los países de la Unión Europea. Ambos autores sostienen que la construcción de una narrativa colectiva puede ser plasmada mediante billetes, pues estos configuran símbolos que generan experiencias colectivas. También señalan que la perspectiva política de los organismos económicos de cada país, que buscan el apoyo de la población apelando a la unidad del país con el objetivo de establecer una identidad nacional, es parte de la construcción de dichos símbolos.

Así pues, para las investigaciones realizadas por los autores citados resulta fundamental identificar la capacidad de la iconografía numismática para construir una narrativa visual que permita al Estado cultivar un sentido de identidad nacional colectivo. Dicho proceso de creación debe tener una narrativa fortalecida para difundir en la sociedad la síntesis de símbolos en emblemas y escudos que proyecten un mensaje de valores nacionales para asegurar la legitimidad gubernamental y social de los países. Por consiguiente, se identifica que el rol iconográfico de los sistemas monetarios permite que las naciones creen una memoria colectiva consolidada no solo nacional, sino también globalmente.



Figura 3. Identificación de patrones iconográficos en la moneda de Un Nuevo Sol.
Elaboración propia

Luego del análisis se observó que, a diferencia de los países europeos, aún existe limitada información sobre la iconografía y el lenguaje visual presente en las monedas peruanas y su contribución con el sentido de identidad nacional en un contexto moderno. Sin embargo, los libros y tesis de investigación acerca de la numismática peruana ofrecen una perspectiva política y social de una narrativa visual que apoya a la construcción de una identidad nacional. Los artículos de investigación recopilados centran sus estudios en el desarrollo de identidad nacional mediante la conceptualización de un imaginario colectivo aplicado a la iconografía y la narrativa visual en los sistemas monetarios de distintos países de Europa con el objetivo de utilizar símbolos visuales para legitimar las riquezas que ofrece cada nación.

Referencias

Balaskas, V. (2019). The Iconography of a Nation: Materiality and Coin Production in Twentieth-Century Greece. *Journal of Modern Greek Studies*, 37(2), 215–235.
<https://doi.org/10.1353/mgs.2019.0016>

Banco Central de Reserva del Perú (s.f.). Museo Numismático del Perú.
<https://bit.ly/3Ogl2Ui>

Banco Central de Reserva del Perú (2017). Presentación de la Serie Numismática Riquezas y Orgullo del Perú. <https://bit.ly/3tGM8gO>

Carboni, Ny de Luca, L. (2017). Towards a Semantic Documentation of Heritage Objects through Visual and Iconographical Representations. *International Information & Library Review*, 49(3), 207–217. <http://dx.doi.org/10.1080/10572317.2017.1353374>

Contreras, C. (2016). *Historia de la moneda en el Perú*. IEP Ediciones.

Frewing, C. (2020). The Geography of Coins: Culture, Politics, and Power Depicted on Money. *The Geographical Bulletin*, 61(2), 84–96. <https://bit.ly/2PYmJka>

Goepfert, A. (2018) *Monedas del Perú: la evolución de la moneda peruana en su contexto histórico*. Banco Central de Reserva del Perú.

Sassatelli, M. (2017). “Europe in your Pocket”: narratives of identity in euro iconography. *Journal of Contemporary European Studies*, 25(3), 354–366.
<http://dx.doi.org/10.1080/14782804.2017.1348338>

Sheffi, N. (2019). Past continuous: archaeological representations on Israeli banknotes and coins. *International Journal of Heritage Studies*, 25(8), 808–824.
<https://doi.org/10.1080/13527258.2018.1544919>

Sørensen, A. (2016a). Monetary organization and national identity: a review and considerations. *Journal of Cultural Economy*, 9(2), 173–185.
<https://doi.org/10.1080/17530350.2015.1067827>

Sørensen, A. (2016b). “Too Weird for Banknotes”: Legitimacy and Identity in the Production of Danish Banknotes 1947–2007. *Journal of Historical Sociology*, 29(2), 182–206.
<https://doi.org/10.1111/johs.12077>



Centro de preservación y difusión del Retablo Ayacuchano en la casona Velarde Álvarez

Rosse Mery Paraguay Carrión
Carrera de Diseño Profesional de Interiores
Facultad de Diseño de la UPC

Resumen: Mediante el Diseño de interiores, el proyecto propone contribuir en la difusión y preservación del retablo ayacuchano, una de las expresiones más importantes de la transculturación y mestizaje andino en el Perú. De este modo, plantea un centro-taller con espacios expositivos, talleres de producción y espacios de aprendizaje, donde se podrá apreciar el proceso de elaboración de los retablos y dialogar con sus autores.

Palabras clave: Retablo, patrimonio cultural, taller artesanal, diseño de interiores.

El retablo ayacuchano es Patrimonio Cultural de la Nación y representa una de las mayores expresiones de la transculturación y mestizaje andino en el Perú. Abrir las puertas de un retablo ayacuchano lleva a descubrir tradiciones, costumbres y temáticas religiosas de cada región a través de pequeñas piezas fabricadas a mano donde se destacan técnicas de modelado, escultura y pintura. El departamento de Ayacucho es una de las zonas más representativas de este arte y concentra los talleres de retablistas; sin embargo, solo un 5% de sus artesanos pertenecen a la línea de imaginería y forman parte del registro nacional de artesanos (RNA) (Mincetur, 2017). Por otro lado, según el estudio de campo y entrevistas realizadas a retablista de Lima y Ayacucho, el 80% tienen talleres de reducidas dimensiones ubicados en sus viviendas, donde adaptan zonas para la producción y venta de sus trabajos.

El estudio de campo en la ciudad de Ayacucho permitió una mayor inmersión cultural para comprender la técnica y el lenguaje artístico de distintos talleres familiares (IEP, 1992). Por ello, se realizaron talleres vivenciales en el Museo Casa del Retablo con el maestro Silvestre Ataucusi y en el Museo Retablo Ramos con el maestro Arturo Ramos. Así mismo, se identificó que la iconografía del retablo está muy presente en la ciudad de Ayacucho. Un ejemplo de ello son las tiendas, restaurantes y puestos de periódicos donde se refleja la propia identidad de esta línea artesanal.

La producción de retablos es resultado de la tradición familiar, y sus secretos son transmitidos de generación en generación, por lo que los talleres artesanales son de suma importancia para preservar su técnica y no perder su valor cultural (Del Río, 2016). Las nuevas generaciones de retablistas han continuado el legado familiar y la preservación de la técnica hecha a mano. Por lo tanto, mediante el Diseño de interiores se plantea contribuir en la difusión y preservación del retablo ayacuchano a través de un centro-taller con espacios expositivos, talleres de producción y espacios de aprendizaje, donde se podrá apreciar el proceso de elaboración de los retablos y dialogar con sus autores.

La propuesta de diseño se inició con respectivos análisis de experiencia al usuario para investigar las principales actividades y funciones que estén relacionadas con esta línea artesanal. De este modo, se logra comprender las necesidades de los retablistas y cómo se desenvuelven en su taller para la realización del retablo. Además, se identificó el vínculo cercano que existe entre el maestro retablista y los aprendices, vínculo que puede comprenderse como de padre e hijo. Las técnicas ancestrales continúan hasta nuestros días gracias al trabajo en equipo de los talleres familiares.

El retablo se caracteriza por estilizadas flores andinas y líneas onduladas en su iconografía (Durand, 2002). Mediante la presente propuesta de diseño, se buscó crear nuevas formas y patrones basados en la identidad del retablo para contribuir en su difusión. Usando el *collage* y los diseños iniciales se logró integrar la identidad del retablo en este proyecto, empleando iconografías, formas y paletas de colores en el diseño. Por ello, una propuesta de macro experiencia permitió identificar la conexión entre los espacios para conocer la historia del retablo ayacuchano de un modo más dinámico e intuitivo.

Esta propuesta se enmarca en el contexto de la pandemia por COVID-19, por lo que reflexiona sobre cómo debe ser la experiencia expositiva post pandémica y qué deberían ofrecer los diseñadores a los visitantes cautelosos que anhelan experiencias inmersivas. Debido a que este proyecto se desarrolla en el contexto post pandemia es que se logran espacios adecuados a los reglamento sanitarios en un espacio cerrado y abierto. De este modo, se puede asegurar la continuidad de una de las manifestaciones artísticas más reconocidas de la zona andina del Perú.

Referencias

- Del Río, S. (2016). El retablo ayacuchano: tradiciones y cambios. *PUCP Memoria Gráfica*, 21-25.
<http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/memoriagrafica/article/view/19153/19351>
- Instituto de Estudios Peruanos. (1992). *El retablo ayacuchano: Un arte de los Andes*. Instituto de Estudios Peruanos.
<https://repositorio.iep.org.pe/bitstream/IEP/651/2/elretabloayacuchano.pdf>
- Ministerio de Comercio Exterior y Turismo [Mincetur]. (2017). Estadística del Turismo de Ayacucho.
<https://www.mincetur.gob.pe/wp-content/uploads/documentos/turismo/tripticos/2018/Ayacucho.pdf>
- Stastny, F. (1981). *Las artes populares del Perú*. Fundación del Banco Continental para el Fomento de la Educación y la Cultura.
https://fundacionbbva.pe/wp-content/uploads/2016/04/libro_000052.pdf



Figura 1. Macroexperiencia de recorrido del retablo ayacuchano.

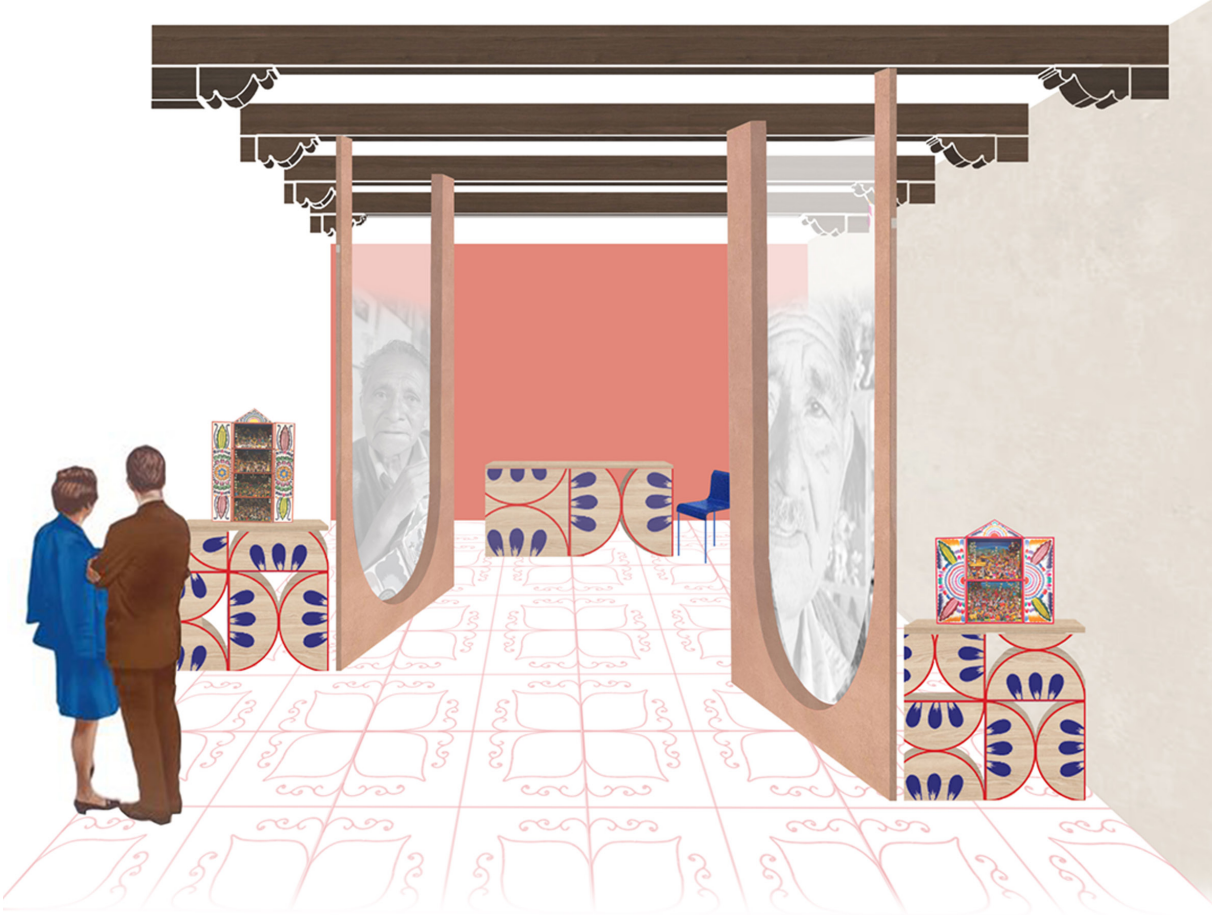


Figura 2. Collage de museo retablo ayacuchano.



Figura 3. Collage de experiencia del usuario - Zona de Cosmovisión Andina.



Figura 4. Propuesta de zona sensorial en el patio central.



#Sísoy: colección de indumentaria inspirada en el kimono dirigida a jóvenes nikkei

*Rommy Sal y Rosas Tafur
Carrera de Arte, Moda y Diseño Textil
Facultad de Arte y Diseño - PUCP*

Resumen: Existe una preocupación por parte de la comunidad nikkei por preservar su cultura e identidad. Los jóvenes son el futuro de dicha comunidad, y es, entonces, importante centrar nuestra atención en ellos. Además, es relevante tener en cuenta que la indumentaria es un medio de expresión cercano a los jóvenes nikkei en la actualidad. Siendo este el caso, el presente proyecto se plantea a partir de esta pregunta: ¿cómo se fomenta la cultura e identidad nikkei a través de una colección de indumentaria dirigida a jóvenes de dicha comunidad? Tal interrogante se pretende resolver utilizando al kimono japonés como referente para el diseño de una colección de indumentaria dirigida a jóvenes mujeres nikkei de entre 20 y 26 años de edad que residan en Lima-Perú. Esta colección partirá de la morfología y patrones del kimono con el fin de conectar a los jóvenes Nikkei con sus orígenes, debido a que los inmigrantes japoneses llegaron al Perú con kimonos cuyo uso se fue perdiendo por diversas razones. Para realizar la colección y comprobar que se fomenta la cultura e identidad de los jóvenes nikkei, se recurrirá a dos encuestas y una entrevista. La primera encuesta servirá para determinar las preferencias del usuario en la indumentaria; y la segunda utilizará la escala tipo Likert para resumir la información brindada en las entrevistas, que serán semiestructuradas. Además, se emplearán recursos de diseño como moodboards y se realizarán figurines con las prendas de la colección. Por último, la metodología que se empleará para el presente proyecto, será la del doble diamante.

Palabras clave: Diseño de moda, Diseño textil, indumentaria, Nikkei, identidad.

Existe una preocupación por parte de la comunidad nikkei por preservar su cultura e identidad. Entonces, siendo los jóvenes el futuro de la comunidad, es importante centrar nuestra atención en ellos. Además, es importante tener en cuenta a la indumentaria como un medio de expresión cercano a los jóvenes Nikkei en la actualidad. Siendo este el caso, el presente proyecto tiene como usuarias a las jóvenes Nikkei mujeres de entre los 20 y 26 años de edad, que residan en Lima-Perú.

El presente proyecto se plantea a partir de esta pregunta: ¿cómo se fomenta la cultura e identidad nikkei a través de una colección de indumentaria dirigida a jóvenes de dicha comunidad? Esta pregunta se busca resolver tanto con una investigación teórica sobre los conceptos implicados como con un momento práctico de diseño. De estos dos componentes hablaré a continuación haciendo énfasis en el proceso creativo.

Para elegir un tema de investigación, me basé en intereses personales relacionados con la cultura japonesa y la cultura en general. Además, dí cuenta de la conveniencia de aterrizar el tema en la realidad de la sociedad peruana debido a que había mayores posibilidades de investigación. Fue así como, con la guía de mis profesores de la especialidad de arte, moda y diseño textil, decidí unir mi interés hacia la cultura japonesa con el contexto peruano, teniendo como resultado una investigación dirigida a la comunidad nikkei.

Para poder definir el problema de investigación y hacia dónde se dirigiría la creación de la piezas de indumentaria, comencé con un proceso de investigación en una bitácora (ver figura 1), recopilando información para poder comprender y empapararme de la comunidad nikkei y sus concepciones. Fue así como encontré un documental de TvPerú sobre la migración japonesa al Perú, que abordaba el proceso de adaptación de la comunidad japonesa en el Perú y las dificultades que tuvo debido a la discriminación. Sin embargo, a pesar de todo, la comunidad conservó su orgullo (TvPeru, 2018), lo cual me pareció un fuerte incentivo para hacer notar a la comunidad nikkei y aportar a preservar ese orgullo.

Descubrí que en la comunidad nikkei existía una preocupación por preservar su cultura e identidad, las cuales son fundamentales. Entonces, comencé una investigación más teórica en la que delimité un marco teórico en el cual se trataron temas como la migración japonesa al Perú, la situación nikkei en América Latina, el contexto de Japón y Europa durante las migraciones, y los jóvenes Nikkei en la actualidad. Desarrollé también conceptos principales como la hibridación cultural, la identidad Nikkei, la indumentaria e identidad, la cultura Nikkei (cabe mencionar que el presente proyecto consiste en una tesis de licenciatura).

Uno de los conceptos fundamentales en la investigación fue el de indumentaria japonesa, debido a que no se encontró mayor información que describiese el desarrollo de la misma tras su llegada al Perú, por lo cual se realizó un análisis a partir de fotografías. Del análisis se concluyó que en Japón se utilizaba lo que ahora se conoce como una prenda tradicional, es decir, el kimono (ver figura 2), el mismo que, antes de la migración de japoneses al Perú, no tuvo mayores alteraciones a pesar de la influencia de Europa. Sin embargo, lo que ocurrió fue

un cambio de indumentaria en Japón: de la tradicional a la indumentaria occidental. Cuando ocurrió la migración al Perú, la gente en Japón usaba el kimono con sombreros occidentales o botas no típicas de Japón (Web Japan, s.f.). Algo parecido ocurrió luego de la migración hacia el Perú, debido a la discriminación y a las influencias de la moda occidental, se dejó de usar el kimono japonés y se comenzó a usar ropa que era común en el siglo XX (ver figura 3), que consistía en faldas o vestidos y blusas en el caso de las mujeres, y pantalones, sacos y camisas en el caso de los hombres. Es así como la ropa tradicional japonesa, a partir de ese momento en el Perú, comenzó a usarse para eventos conmemorativos (ver figura 4).

A estas alturas, el objetivo del proyecto consistió en generar una conexión entre los jóvenes nikkei con su origen japonés, debido a que de esta relación parte su identidad y cultura. Entonces, como concepto de diseño se tuvo presente una conmemoración a los inmigrantes japoneses a través de las prendas que estos usaban, costumbre que, discriminación o tendencias de moda, se perdió. Para esto se realizó un moodboard conceptual para guiar la colección (ver figura 5). Es así como inició el proceso de diseño, analizando cada recurso y recopilando información. Es importante tener en cuenta que se realizó una encuesta sobre las preferencias del usuario en torno a las prendas, de la que surgieron conclusiones en sobre recursos como el color: predominó una paleta de tonos cálidos (ver figura 7) y algunos tonos saturados como el rojo, azul y amarillo. Con esto, se tuvo como resultado un moodboard de colores (ver figura 6). En cuanto a los materiales, se partió de una investigación del kimono japonés y de la vestimenta urbana, debido a que ya estaba decidido que la colección sería de prendas urbanas. Entonces, se determinó que como materiales se emplearía el algodón, al ser el material del cual se elaboraban los kimonos para el pueblo japonés. Además, se incluyeron otros materiales más contemporáneos como los de fibras sintéticas (ver figura 10). Para la morfología, se realizó un análisis formal del kimono japonés (ver figura 8), que permitió observar las estructuras mediante figuras geométricas, pesos y equilibrio.

Otro punto importante del proyecto fue la decisión de tomar como recurso los patrones o motivos en los kimonos japoneses. Es así como se seleccionaron los patrones sintetizados con relación a la naturaleza y a elementos geométricos. Para esto, se investigó sobre los patrones, su origen y su significado. Además, para la realización de las muestras digitales de las telas, se seleccionaron imágenes de los patrones y se realizaron las estructuras en el programa Adobe Illustrator (ver figura 9).

Una vez delimitados los recursos, se comenzó con el diseño de la colección, que consistió en la línea 1 (ver figura 11), línea 2 (ver figura 12), línea 3 (ver figura 13), línea 4 (ver figura 14) y línea 5 (ver figura 15) de diseño y en 17 *outfits*. Además, las propuestas de ilustración se realizaron con una técnica tradicional, empleando estilógrafos y plumones. Como soporte se empleó una cartulina con un gramaje de 180. Luego, se digitalizaron, corrigieron y se realizaron los flats de las prendas por separado (ver figura 16) para tener un mayor entendimiento de cada propuesta para su futura confección. También se realizó un modelo de ficha técnica de una de las prendas (ver figura 17).

Por último, cabe mencionar que para la realización de todo el proyecto se tuvo en cuenta la metodología del doble diamante de Nessler (2016).



Figura 1. Fotografía de bitácora digital.



Figura 2. Charles, fotografía de niñas japonesas usando kimono es una excursión escolar, 1900.



Figura 3. Ordoñez, fotografía de una familia japonesa en Cerro de Pasco, c. 1920.



Figura 4. Anónimo (Andina), fotografía de atuendo japonés mostrado en un desfile por las calles céntricas de Lima, 1979.



Figura 5. Moodboard del concepto de la colección.

#Sisoy: colección de indumentaria inspirada en el kimono dirigida a jóvenes nikkei
Rommy Sal y Rosas Tafur



Figura 6. Moodboard de colores.



Figura 7. Preferencias de colores cálidos en la encuesta.



Figura 8. Análisis morfológico.

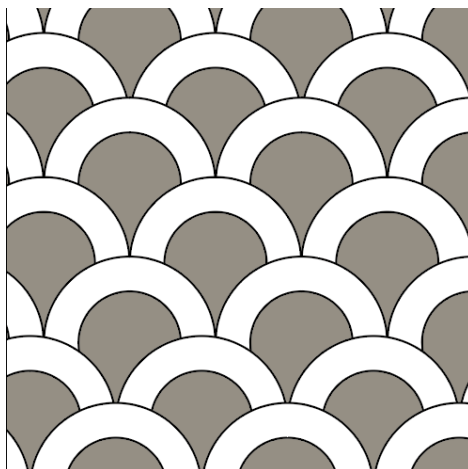


Figura 9. Patrón de olas elaborado en Illustrator.

PRENDA	CANTIDAD	MATERIAL
pantalón de vestir	2	dril, denim
pantalón buzo	3	franela, tejido jersey
shorts	3	dril
polo	6	jersey algodón
chaleco	3	tejido jersey, poliamida, dril
chompa	1	poliéster
polera	4	franela
vestido	3	tejido, dril
falda	6	dril, franela,
casaca	6	poliamida, franela
sobretudo	4	pañó, dril

Figura 10. Tabla de tipologías.



Figura 11. Línea 1 de la colección.



Figura 12. Línea 2 de la colección.



Figura 13. Línea 3 de la colección.



Figura 14. Línea 4 de la colección.



Figura 15. Línea 5 de la colección.

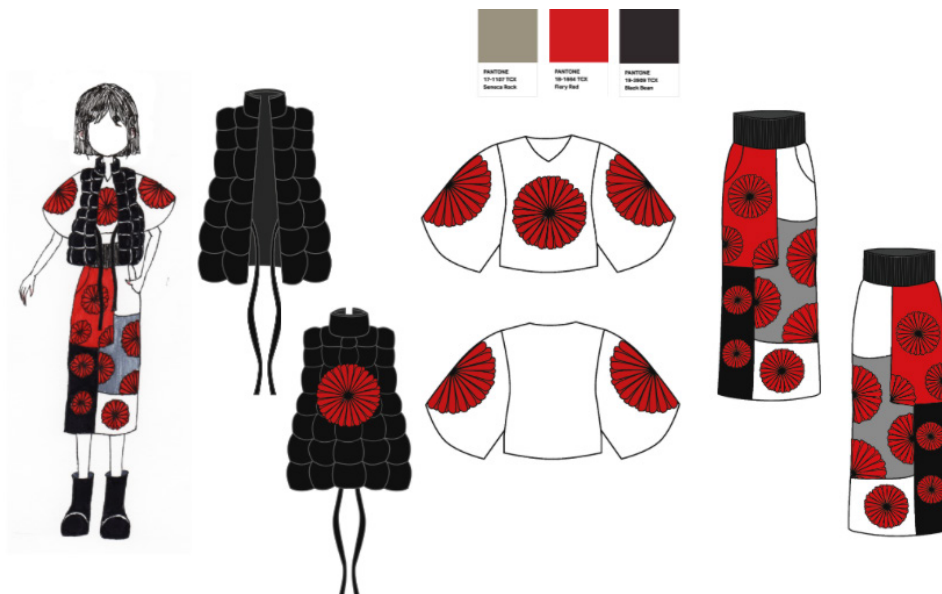


Figura 16. Flat de uno de los outfits de la colección.

#Sísoy: colección de indumentaria inspirada en el kimono dirigida a jóvenes nikkei
Rommy Sal y Rosas Tafur

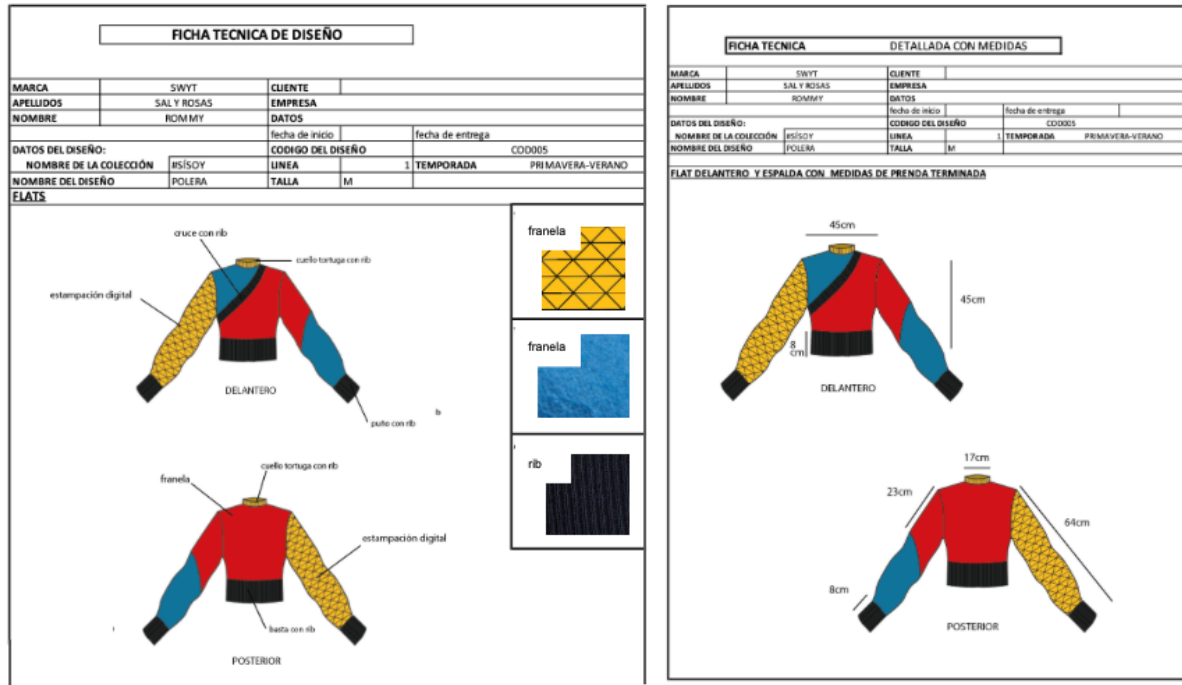


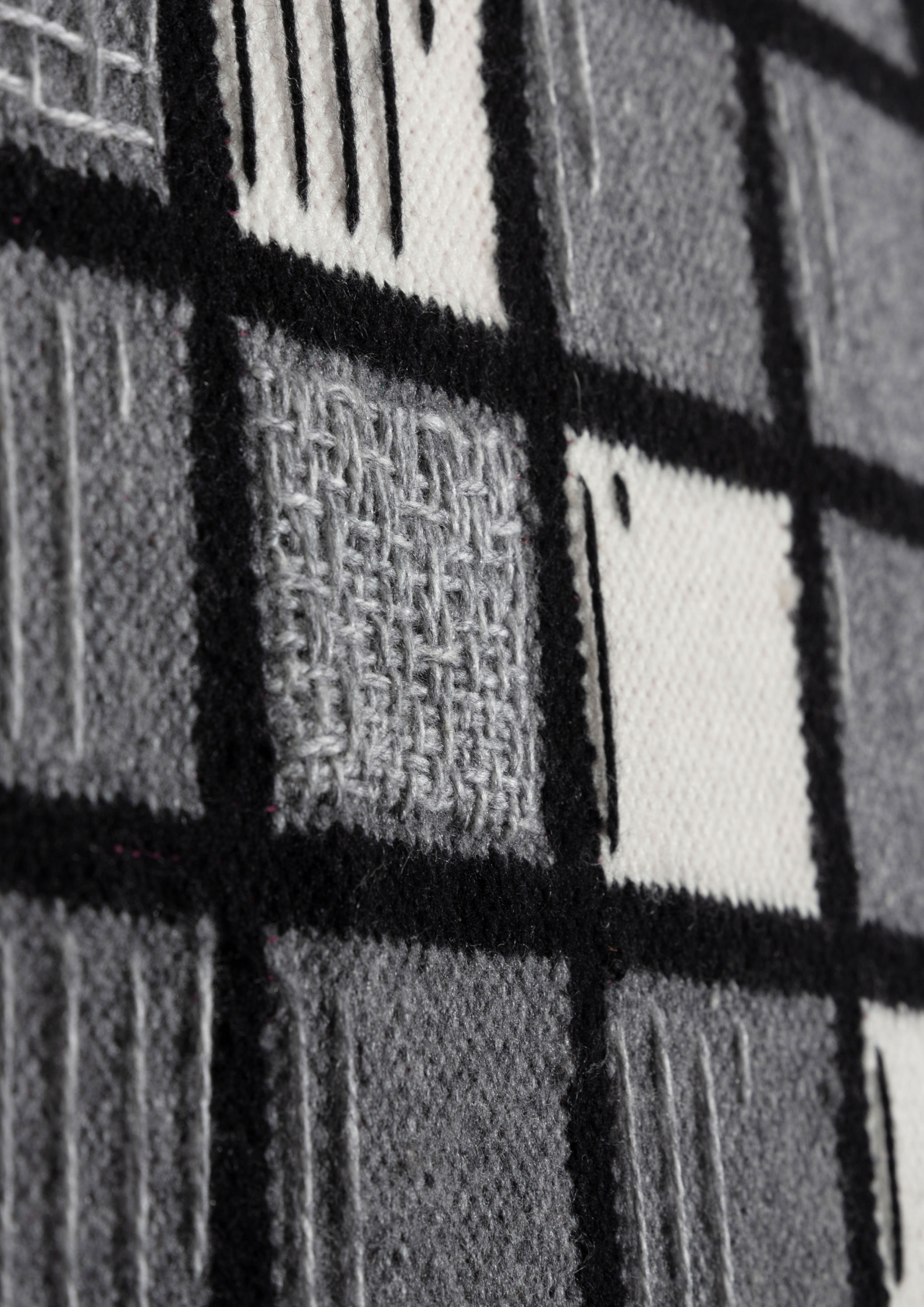
Figura 17. Modelo de ficha técnica.

Referencias

TvPerú. (2018). *Sucedió en el Perú (TV Perú)-Inmigración japonesa*. (documental). <https://www.youtube.com/watch?v=a1IK8Bq-lrl>

Nessler, D. (2016). *Revamped Double Diamond*. United Kingdom. <https://drive.google.com/file/d/0B98AXb3ZclbrdHBjdHMteXVGd1U/view>

Web Japan. (s.f.). *Moda: de los trajes de las cortes a las marcas de diseñadores*. Japan Fact Sheet. https://web-japan.org/factsheet/es/pdf/es34_fashion.pdf



303 calles de Centro Histórico y el Cercado de Lima

Adriana Li Loo

Carrera Profesional en Dirección de Proyectos Visuales y Fotografía

Centro de la Imagen

Resumen: Desde los inicios de la fundación de Lima existieron diferentes metodologías de nomenclatura para las calles. En varias de estas destaca alguna dedicación a personajes que marcaron la historia, con la intención de homenajearlos y aportar a su memoria. Actualmente, al observar las calles de la capital podemos darnos cuenta de que tal objetivo persiste. En el acto de nombrar calles se plasma la carga social de cada época, y es así que es posible dar cuenta de que el homenaje al hombre predomina y existe a la par una invisibilización de la mujer en su representación urbana, una acción que, a pesar del paso del tiempo, sigue siendo normalizada.

303 calles del Centro Histórico y el Cercado de Lima habla sobre la representación de la mujer en el espacio urbano a través de un tejido. Mediante un trabajo de investigación, contabilicé 254 calles con nombres de hombres y 49 con nombres de mujeres. No solo existía una diferencia cuantitativa, sino también se revelaba un contraste entre las longitudes de las calles otorgadas a cada género. El proyecto cuantifica la información y la convierte, mediante un proceso de abstracción, en la gráfica plasmada en el tejido. De esta manera, relaciono el tramado urbano colonial de la capital, conocido como “el damero de Pizarro”, con la construcción del textil: la urdimbre y trama.

La pieza tiene un formato de 43 centímetros de alto por 4 metros con 30 centímetros de ancho y está compuesta por tres elementos: la base de color negro, los cuadrados —cada uno representando una calle—, y el esquema de líneas bordado, que representa la longitud de estas mismas. Además, el proyecto cuenta con una leyenda con la que el espectador podrá visualizar y relacionar cada gráfica con el nombre de las calles.

Palabras clave: Artes visuales, Lima, Ciudad, textil, género.

Introducción

Las calles conforman la unidad principal del planeamiento urbano, y son nombradas a partir de algún suceso histórico, regiones, personas, etcétera. En estas denominaciones podemos apreciar que existe una intención de homenajear y recordar estos nombres en el plano urbano, ya que el espacio público, en su materialidad y estructura, representa los pensamientos de cada época. Al observar las calles de Lima, noté que abundaba una mayor representación masculina que femenina, no solo en la cantidad de nombres correspondientes al primer grupo, sino también en la longitud de las vías. Esto me llevó a desarrollar el siguiente proyecto de investigación, el cual trata de la elaboración de un mapa de calles sobre los nombres de hombres y mujeres en el Centro Histórico y el Cercado de Lima, que es materialmente expresado en un tejido.

En el primer capítulo introduciremos la idea del mapa en la obra, además de explicar la abstracción de información. En el segundo, se sustentará la relación del entramado urbano y textil, además de explicar las decisiones materiales de la obra.

La abstracción de información como diseño

El primer paso de mi proyecto consta de la creación de un mapa, visto desde el campo del arte, cuya forma reinterpreté a partir de influencias del diseño urbano y el textil. Para llegar a esta gráfica, lo primero que hice fue una cuantificación de información a través de la recopilación de datos. Este paso implicó la búsqueda y el conteo manual de calles con nombres de hombres y mujeres, búsqueda que concluyó con un registro de 303 calles del Centro Histórico y el Cercado de Lima, de las que 254 llevan nombres de hombres, y 49 llevan nombres de mujeres, existiendo entonces una relación de 5 a 1. En el conteo se observó que la representación del hombre no solo era mayor en cantidad, sino también en la distancia que ocupaba cada calle. Esta diferencia refleja una problemática: la invisibilización a la mujer en su representación urbana, donde la distancia vuelve a recalcar el problema desde un ángulo nuevo, el tipo de representación que tiene la mujer en el espacio.

El siguiente paso en el proyecto fue la abstracción de la información en una gráfica digital del mapa. Cabe mencionar que una gran inspiración para el diseño fue la estructura urbana colonial del damero de Pizarro, conformado por manzanas cuadradas regulares (Augustin, 2017, 29) que forman la estructura de un tablero. El mapa consta de un conjunto de módulos distribuidos en un rectángulo que mantiene una organización equitativa de 5 módulos de alto y 61 de ancho. Estos elementos se diferencian por tres tonalidades: el negro, gris y blanco, siendo el primero el tono del rectángulo, el segundo el de los módulos de las calles de hombres y el tercero el de los módulos de mujeres.

El módulo -la unidad básica de este mapa- está conformado por un cuadrado y un esquema de líneas superpuestas, que representa la longitud de la calle a escala en centímetros. Es importante mencionar que se obtienen gráficas diferentes para cada vía según la distancia que ocupa. Por ejemplo, el Pasaje Santa Rosa tiene una extensión de 4.6 centímetros, que se representa en

una línea; en cambio, la avenida Abel Bergasse du Petit Thouars tiene una extensión de 66.2 centímetros, que se representa en 14 líneas. La longitud de cada calle genera diferentes pesos visuales, desde lo escaso hasta lo lleno, a partir de lo cual llego a la siguiente idea: entre más tupido el diseño de líneas, más presencia y estabilidad habrá en la memoria. Portocarrero menciona que existe una “[...] ‘política de la memoria’ orientada a que la ciudadanía guarde recuerdo y agradezca a sus compatriotas más ilustres [...]” (2017). Analizando lo mencionado, las calles, más allá de ser la unidad básica del urbanismo, son también un espacio que recalca más el problema del sexismo.

La representación del mapa en el tejido

La decisión de representar el proyecto en la forma de un textil tiene origen en su conexión con el diseño urbano colonial. En el esquema de líneas noté que la distribución cuadrangular guardaba similitud con el diseño del damero de Pizarro y que este, visto desde lejos, se asemejaba al diseño de líneas de un tejido. Estas líneas del textil son denominadas trama y urdimbre, y son las líneas horizontales y verticales que conforman la estructura de un tejido. La urdimbre es la base y la trama es el diseño que se teje. Este vínculo formal es el que da inicio a la idea de la obra como tejido.

La obra fue mandada a hacer a personas especializadas en el campo y se dividió en dos procesos. El primero consistió en elaborar el tejido mediante un telar de pedal, que fue hecho en un taller que se dedica a la producción textil en un pueblo cerca de Huancayo. Debido a las tradiciones y amistades en el pueblo, el taller maneja un proveedor que les vende el material de la urdimbre, que siempre tiene tonalidades entre el rosado y el violeta. Así pues, el tono de urdimbre en la obra fue un azar de la producción. En cuanto al segundo proceso, el bordado, este aplica una metodología similar a la creación del esquema de líneas, empezando con la distribución de las verticales en dirección de izquierda a derecha para luego cruzar las horizontales de abajo hacia arriba. El bordado no incluye ningún tipo de punto o cruz, ya que cada línea representa una medida a escala en centímetros. Cabe resaltar que la técnica del bordado imita la acción de tramar la urdimbre: se pasa la lana por arriba de un hilo, luego por debajo del otro, y así sucesivamente.

La tarea de tejido y bordado de la obra fue compartida por tres personas. Rody y Marco Huaranga se encargaron del tejido, mientras que el bordado fue llevado a cabo por Jannet Vilchez. Durante la producción del tejido se presentaron circunstancias azarosas. La más importante fue el color de la urdimbre, por su significado cultural y su inevitable relación con el género femenino. El hecho de que este proyecto esté sustentado en él y que esta urdimbre, a su vez, sea cubierta por una representación predominante de hombres, le da una característica propia a la obra, que no hubiera sido igual si la urdimbre hubiera sido de otro color.

Exposición

Esta pieza está pensada para ser exhibida como una instalación a pared, colgada a la altura promedio de los ojos, para que se pueda observar detenidamente. Además, se contará con una impresión de papel que el espectador se podrá llevar, donde se indicarán en una leyenda los nombres de las calles ubicadas en el tejido. Sin embargo, por el contexto de la pandemia, se realizó un registro fotográfico de la obra a detalle, obteniendo una imagen en alta calidad en la cual el acercamiento no implique una pérdida de definición y se pueda observar el detalle del tejido.

Referencias

Augustin, R. (2017). *El damero de Pizarro. El trazo y la forja de Lima*. Municipalidad Metropolitana de Lima.

Portocarrero, G. (2017) *Los nombres de las calles*. Consulta: 26 de diciembre de 2020.
<https://elcomercio.pe/opinion/columnistas/nombres-calles-gonzalo-portocarrero-noticia-lima-calles-avenidas-479334-noticia/>

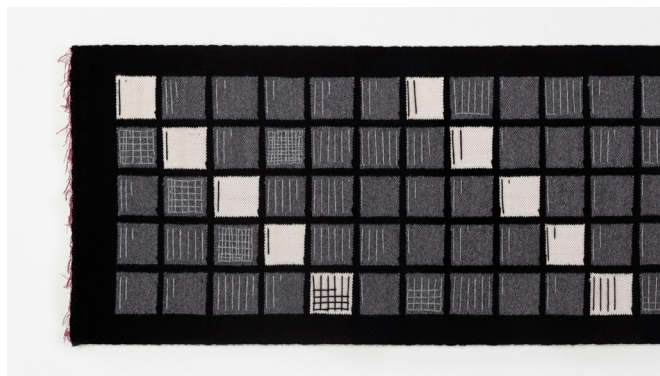


Figura 1. Detalle de la parte inicial del tejido.

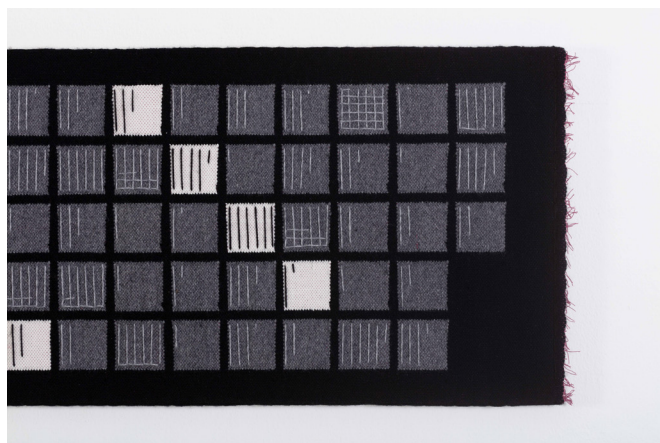


Figura 2. Detalle de la parte final del tejido.

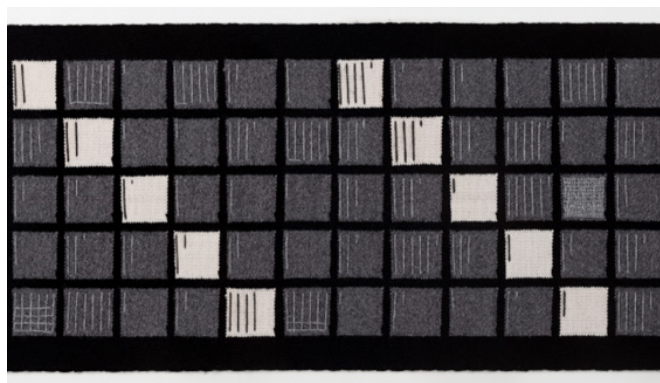


Figura 3. Detalle desde el cuadrado 61 (izquierda arriba) hasta el 120.

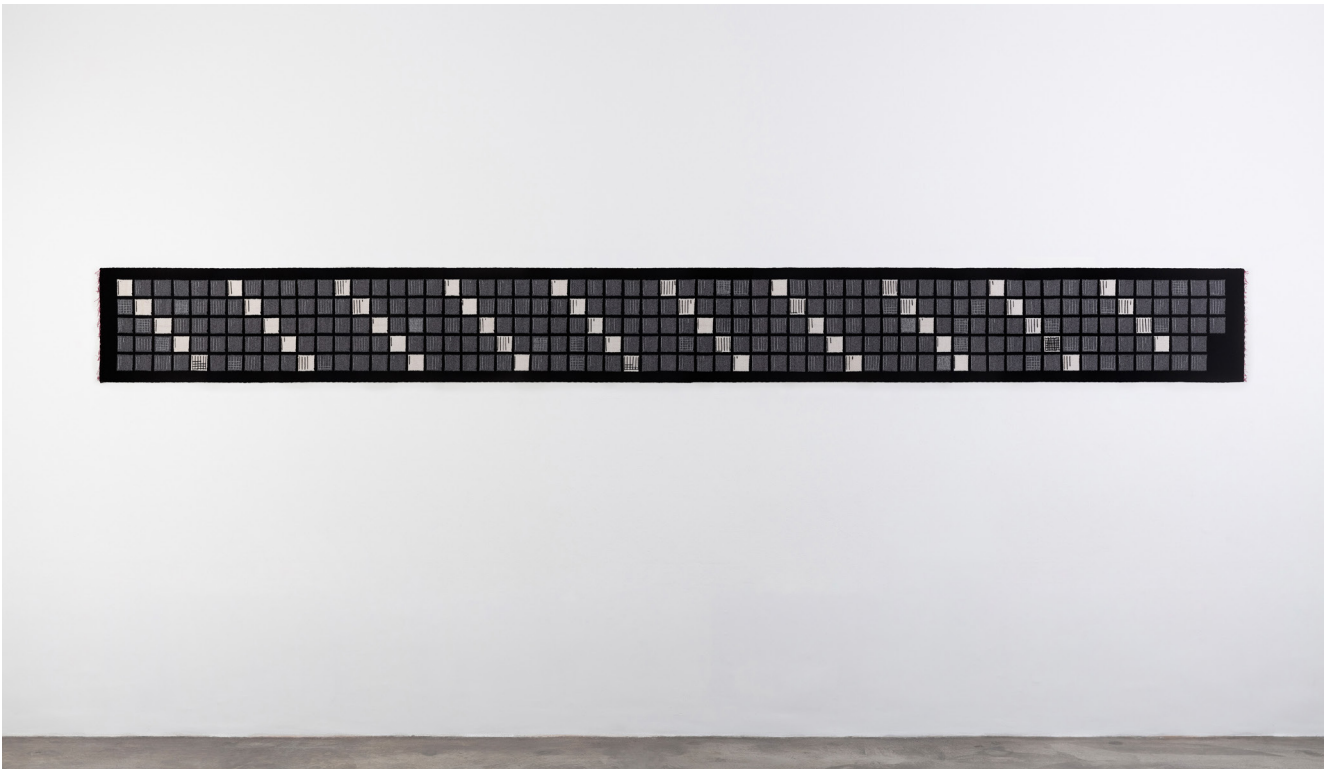


Figura 4. Montaje.

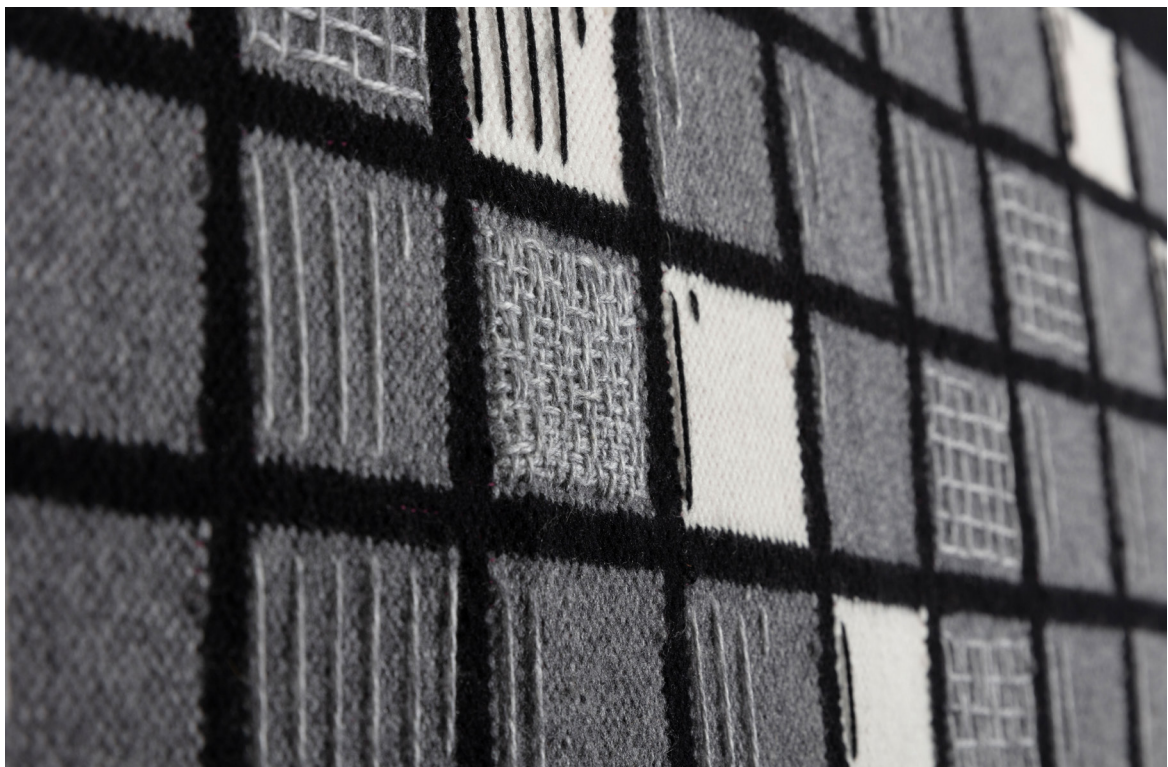


Figura 5. Detalle del cuadrado 218.

303 calles del Centro Histórico y el Cercado de Lima - Leyenda de calles del tejido

Adriana Li Loo

1	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	101	106	111	116	121	126	131	136	141	146	151	156	161	166	171	176	181	186	191	196	201	206	211	216	221	226	231	236	241	246	251	256	261	266	271	276	281	286	291	296	301
2	7	12	17	22	27	32	37	42	47	52	57	62	67	72	77	82	87	92	97	102	107	112	117	122	127	132	137	142	147	152	157	162	167	172	177	182	187	192	197	202	207	212	217	222	227	232	237	242	247	252	257	262	267	272	277	282	287	292	297	302
3	8	13	18	23	28	33	38	43	48	53	58	63	68	73	78	83	88	93	98	103	108	113	118	123	128	133	138	143	148	153	158	163	168	173	178	183	188	193	198	203	208	213	218	223	228	233	238	243	248	253	258	263	268	273	278	283	288	293	298	303
4	9	14	19	24	29	34	39	44	49	54	59	64	69	74	79	84	89	94	99	104	109	114	119	124	129	134	139	144	149	154	159	164	169	174	179	184	189	194	199	204	209	214	219	224	229	234	239	244	249	254	259	264	269	274	279	284	289	294	299	304
5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145	150	155	160	165	170	175	180	185	190	195	200	205	210	215	220	225	230	235	240	245	250	255	260	265	270	275	280	285	290	295	300	

1. Bárbara Alcázar	61. Leticia	91. Ernestina Zamorano	121. Santa Cristina	151. Santa Gertrudis	181. Santa María	211. Santa Nicerata	241. Santa Rosa	271. Santa Sabina	301. Víctor Reynel
2. Abel Bergasse du Petit Thouars	62. Cornelio Borda	92. Fernando Wiesse	122. Guzmán Blanco	152. José Miguel Ríos	182. Lino Cornejo	212. Mariano Angulo	242. Obispo Musías	272. Rufino Torrico	302. Víctor Sarria
3. Abelardo Gamarrá Bondy	63. Coronel Pascual Olaechea	93. Augusto Salazar	123. Hernán Velarde	153. José Olaya	183. López Albuja	213. Mariano	243. Pablo Arquedas	273. Ruiz Díaz	303. Victorino Loynes Arzubaga
4. Acisclo Villarán	64. Coronel Samuel Alcázar	94. Aurelio Salazar	124. Hernán Velarde	154. José Olaya	184. Luis Aguirre	214. Mariano Carranza	244. Pablo Bermúdez	274. Salazar Bondy	
5. Agustín Langue	65. Crespo y Castillo	95. Francisco García	125. Ignacio Álvarez Thomas	155. José Olaya	185. Luis Gálvez	215. Mariátegui	245. Pablo Olavide	275. San Cristóbal Solano	
6. Alberto Reyes	66. Daniel Alcides Carrión	96. María Parado de Bellido	126. Ignacio Canales	156. José Olaya	186. Luis Beausejour	216. Mariscal Agustín Gamarrá	246. Padre Alonso Abad	276. San Francisco Solano	
7. Carmen	67. María Parado de Bellido	97. Francisco Falcón	127. Santa Domitila	157. José Remy Barua	187. Santa Mariana de Paredes	217. Santa Paula	247. Santa Rosa	277. Santa Susana	
8. Alejandro Bertello	68. Daniel Alcides Carrión	98. Francisco García	128. Inca Garcilaso de la Vega	158. José Remy Barua	188. Luis Braille	218. Mariscal Óscar Raúl Benavides	248. Padre Andrés Corzo	278. San José	
9. Alejandro Tirado	69. Diego de la Torre	99. Francisco Carrión	129. Inca Garcilaso de la Vega	159. José Rivera y Dávalos	189. Luis Carranza	219. Mateo Aguilár	249. Padre Bernardino Izaguirre	279. San Lorenzo	
10. Alejo Bezaud	70. Diómedes Arias-Schreiber	100. Francisco Pizarro	130. Joaquín Capelo	160. José Rodríguez	190. Luis Espelo	220. Mateo Vera	250. Parque Hernán Velarde	280. San Martín	
11. Alteraz Erasmo Rosello Cornejo	71. Dionisio Derteano	101. Francisco Moreyra y Riglos	131. Jorge Chávez	161. José Sánchez Lagomarsino	191. Luis Montero	221. Mateo Vera	251. Pedro Chávez de la Rosa	281. San Pablo	
12. Alfonso Ugarte	72. Domingo Asteve y Moscoso	102. Francisco Pizarro	132. Jorge Valdeavellano	162. Juan Agnoli	192. Manco Inca	222. Melchor de Talamantes	252. Pedro Davalos Lisson	282. San Rafael	
13. Clemencia Viuda de Ferreros	73. Marisol Bedoya	103. Santa Bárbara	133. Santa Florencia	163. Santa Jacinta Sellis	193. Santa Martina	223. Miguel de Alvarado	253. Santa Rosa Villar	283. Santa Teodosia	
14. Alfonso Ugarte	74. Eduardo del Castillo	104. Franklin Delano Roosevelt	134. José Boterín	164. Juan Bedoya y Turos	194. Manuel Alanza	224. Miguel Cervelli	254. Pedro Pascual Farfán	284. Sancho Rivera	
15. Almagro el Joven	75. Eduardo Lecca	105. Fray Ramon Rojas	135. José Carlos Mariátegui	165. Juan Chávez	195. Manuel Angosto	225. Miguel de Alvarado	255. Plácido Jiménez	285. Santiago Antonio Lishner	
16. Almirante Miguel Grau	76. Eduardo Terry Barrón	106. García Naranjo	136. José Castañón	166. Juan Crespo Castillo	196. Manuel Castañeda Cuadros	226. Miguel de Alvarado	256. Presbitero Matías Maestro	286. Santiago Enrique Villar	
17. Almirante Miguel Grau	77. Eleazar Guzmán y Barrón	107. García Villón	137. José de la Riva-Agüero	167. Juan de Almoguera	197. Manuel Castañeda Cuadros	227. Miguel Goyeneche y Gamio	257. Quintero Gallardo	287. Santiago Távora	
18. Alonso del Rincón	78. Emilio Fernández	108. García Villón	138. José Díaz	168. Juan del Mar y Bernedo	198. Santa Máxima	228. Miguel de Alvarado	258. Ramón Cárcamo	288. Sebastián Lorente	
19. El Carmen	79. Micaela Bastidas	109. Santa Bernardita	139. Santa Florencia	169. Santa Justina	200. Manuel del Pino Covarrubias	229. Santa Rosa	259. Santa Rosa	289. Santa Verónica	
20. Ángel Fermandez Ouirza	80. Emilio García Roselli	110. Gaspar	140. José Eugenio Paredes	170. Juan Masías	201. Manuel Monoloba y Covarrubias	230. Morales Duárez	260. Ramón Dagnino	290. Simón Rodríguez del Carpio Muñoz	
21. Ángel Valenzuela	81. Enrique Barrón	111. Hernández	141. José Félix Bogado	171. Juan Olaechea	202. Manuel Nicolás Corpancho	231. Nicolás Sánchez	261. Raúl Porras	291. Teniente Arístides Moore	
22. Antenor Orrego	82. Enrique Guzmán y Valle	112. General la Cotera	142. José Galdeano y Mendoza	172. Juan Velasco Alvarado	203. Manuel Pardo	232. Nicolás Arambar	262. Barrenechea	292. Teniente César Rodríguez	
23. Antonio Bazo	83. Enrique Meiggs	113. Gino Solochi	143. José Gálvez	173. Juan Velasco Alvarado	204. Manuel Pimentel Jiménez	233. Nicolás Ayllón	263. Ricardo Alvarado	293. Teniente César Rodríguez	
24. Antonio de Elizalde	84. Enrique Sosa	114. Gregorio Paredes	144. José Manuel Quiroga	174. Julio Rodavero	205. Santa Natalia	234. Nicolás de Piñola	264. Ricardo Herrera	294. Teniente Paiva	
25. Elvira García y García	85. Peláez	115. Santa Brígida	145. Santa Francisca Romana	175. Santa Lucía	206. Manuel Prud'án	235. Santa Rosa	265. Ricardo Alvarado	295. Teniente Pedro Gáezon	
26. Antonio Portugal y Prieto	86. Enrique Torres	116. Gualberto Guevara	146. José Manuel Ubaldé	176. Julio Vargas Guerra	207. Manuel Rocavero	236. Nicolás de Rivera el Viejo	266. Ricardo Rivera	296. Teófilo Castillo	
27. Antonio Raimondi	87. Ernesto Malinowski	117. Guillermo Dansey	147. José María Quimper	177. Justo Arias Araque	208. Manuel Rojas	237. Nicolás Dueñas	267. Ricardo Treneman	297. Tupac Amaru	
28. Aparicio Robles	88. Ezequiel Ossio	118. Guillermo Gerardino	148. José María Ruyada	178. Larrabure y Unanue	209. Manuel Scarza	238. Nicolás Rodrigo Vicuña	268. Roberto Thornidke Gollup	298. Tupac Amaru	
29. Arturo Castillo	89. Feliciano de la Vega	119. Feliciano de la Vega	149. José María Seguin	179. Leonardo Arrieta	210. Manuel Tellería	239. Norberto Hairo	269. Rodolfo Beltrán	299. Venancio Avila	
30. Arturo Osores	90. Felipe Yofre	120. Guzmán Blanco	150. José Meléndez	180. Leónidas La Serre	211. Santa María	240. Numa Pompilio	270. Rodríguez de Mendoza	300. Víctor Criado y Tejeda	

Cada cuadrado representa una calle y el bordado en su interior la distancia que ocupan.

Figura 6. Leyenda de las calles.



Figura 7. Detalle del proceso del tejido, color rosado de la urdimbre.



Figura 8. Detalles del bordado en proceso de la obra.



Sujeta

Arantza Málaga

Carrera Profesional en Dirección de Proyectos Visuales y Fotografía

Centro de la Imagen

Resumen: La crisis sanitaria producida por la pandemia por COVID-19 llevó al mundo entero a tomar medidas cautelares que cambiaron profundamente la forma en la que nos relacionamos con el espacio y con nuestro cuerpo. Inevitablemente, el tiempo subjetivo sufrió a su vez los cambios que conllevan las alteraciones espaciales. Es así que, al vernos obligados a adaptar la mitad de nuestras vidas a la virtualidad, adoptamos nuevas rutinas que, si bien en un inicio parecían pasajeras, se volvieron paulatinamente movimientos cotidianos de la llamada “nueva normalidad”. A través de la repetición consciente de estos movimientos, emprendí la investigación de mis nuevos cuerpos: mi cuerpo subjetivo —es decir, ese cuerpo que habito, que siento todo el tiempo y que puedo observar tan solo parcialmente— y mi cuerpo objetivo —ese que me devuelve el espejo, el que los otros ven y que la cámara retrata—.

Esta propuesta multidisciplinaria está constituida por fotografías bajo la técnica de larga exposición y disparos secuenciales, que luego son agrupadas generando un stop motion que simula un movimiento continuo. En un momento pretendí retratar estos movimientos como “neutros”; sin embargo, durante el proceso de creación se hizo evidente que, al tratarse de un cuerpo femenino, esta corporalidad estaba indefectiblemente constituida por su género.

Luego, este catálogo de movimientos es presentado mediante dípticos. La intención de esta obra va más allá del interés en el movimiento: mediante este y a través de la saturación que implica la repetición se busca la deconstrucción de nuestros movimientos para comprenderlos desde sus instancias más mínimas. Repitiendo el movimiento hasta que este se despoje de toda funcionalidad y significado, llegaremos a la posibilidad de generar nuevas formas de expresión corporal para poder ampliar la percepción y conciencia del mundo que habitamos desde el lugar que lo habitamos.

Palabras clave: Artes visuales, fotografía, cuerpo, femenino, género.

La crisis sanitaria producida por la pandemia por COVID-19 llevó al mundo entero a tomar medidas cautelares que cambiaron profundamente la forma en la que nos relacionamos con el espacio y nuestro cuerpo. Inevitablemente, el tiempo subjetivo sufrió a su vez los cambios que conllevan las alteraciones espaciales. Es así que, al vernos obligados a permanecer en casa y tener que adaptar la mitad de nuestras vidas a la virtualidad, adoptamos nuevas rutinas que, si bien en un inicio parecían pasajeras, se volvieron paulatinamente movimientos cotidianos de la llamada "nueva normalidad". A través de la repetición consciente de estos movimientos, emprendí la investigación de mis nuevos cuerpos: mi cuerpo subjetivo -es decir, ese cuerpo que habito, que siento todo el tiempo y al que puedo observar tan solo parcialmente- y mi cuerpo objetivo -ese que me devuelve el espejo, el que los otros ven y que la cámara retrata-.

Este proyecto busca la comprensión de un "yo" corpóreo mediante la repetición de movimientos cotidianos, y tiene como ejes principales el cuerpo, el movimiento y el tiempo. Se utiliza el cuerpo como soporte y herramienta para la obra. Como soporte, en tanto es el cuerpo-objeto lo que está siendo retratado y cuestionado como medio de exploración, el cuerpo como lugar, como material y como nexo espacial hacia nuestro entorno; y como herramienta, en tanto que es el cuerpo-sujeto el que performa y realiza la acción repetidas veces, generando así un estudio de la corporalidad sobre la base de la disección de acciones cotidianas. Esta está pensada en este proyecto desde una óptica de laboratorio, tal y como la Real Academia Española la define: "examen, análisis pormenorizado de algo". Se trata, entonces, de un estudio riguroso de los movimientos cotidianos desde su instancia más mínima, que, a partir de su agrupación, repetición y catalogación, nos permite observar nuestro accionar.

¿Alguna vez se han cuestionado cuántas veces han llevado a cabo la acción de sentarse, de levantarse o de caminar? Dar un paso tras otro sucesivamente genera la acción que hoy comprendemos como "caminar": movimientos totalmente naturalizados e instaurados en nuestra corporeidad. Así como ese ejemplo se podrían pensar en diversas acciones que realizamos en nuestro día a día.

En primera instancia intenté retratar movimientos como neutros, en el sentido en que puedan ser realizados por cualquier persona podría, como sentarse en una silla, caminar, pararse y echarse. Sin embargo, durante el proceso de creación se hicieron evidentes marcas corrientes de lo femenino, indefectiblemente constituidas por mi género, como ponerse un calzón o amarrarse el pelo. Estas acciones cargan consigo huellas más sutiles que están presentes en cada uno de los movimientos y que han sido interiorizadas e incorporadas a lo largo de los años en mi propia expresión corporal. Al retratarme tapándome los pezones una y otra vez, el visor cambiaba de enfoque, y ya no está simplemente observando el cuerpo como un objeto de estudio o como manifestación de los saberes de género que lo atraviesan, sino que retrata un cuerpo que reflexiona sobre sus propias limitaciones y su disciplinamiento por parte de la sociedad. En el transcurso de la obra me di cuenta de que mi cuerpo y mis movimientos pasaron a ser parte de una representación, ya que estos reproducen experiencias comunes.

Como dice la filósofa contemporánea Judith Butler, escogiendo cuidadosamente algunas ideas de Foucault, el género no precede su performance. Esto quiere decir que es a través de la

repetición de una acción que se disciplina el cuerpo para actuar de una manera determinada, y que es tal repetición la que genera luego la ilusión de un comportamiento aparentemente natural. Lo curioso, en este caso, es que fue la misma repetición la que develó la presencia de este disciplinamiento y la que me permitió deconstruirlo y criticarlo a través de una propuesta visual.

Los movimientos repetidos llegan a un nivel de saturación en el que se despojan de toda funcionalidad y sentido. Esta saturación y sus efectos son análogos a un fenómeno lingüístico llamado saciedad semántica, en torno al que Severance y Washburn afirman que “es un fenómeno por el cual la repetición ininterrumpida de una palabra conduce finalmente a la sensación de que la palabra ha perdido su significado” (1961, 34). Pondremos como ejemplo la palabra “árbol”: intente repetirla hasta que logre vaciarla de todo significado. Bajo este mismo concepto nos acercamos a la definición de “movimiento” en este proyecto: repetir un movimiento infinitas veces hasta que este se despoje de toda funcionalidad y significado, logrando ampliar la percepción y conciencia del mundo que habitamos desde el lugar que lo habitamos.

Esta propuesta multidisciplinaria está constituida por fotografías bajo la técnica de larga exposición y disparos secuenciales, que luego son agrupadas generando la sensación de que existe un movimiento continuo. Me autorretrato performando una acción concreta una y otra vez en un intervalo de 3 a 5 minutos frente a un fondo negro. En una primera impresión, el espectador podría pensar que los videos son una serie de movimientos en loop, pero, en realidad, se trata de una secuencia de entre 1600 y 2500 fotografías por acción retratada. Para lograr el resultado obtenido, estas fotografías fueron agrupadas en Adobe Premiere Pro otorgándoles una duración individual de 0.00.05 segundos. Al unir toda la secuencia se logró la impresión de que el movimiento, cortado por el abrir y cerrar del obturador, tuviese la fluidez propia de una película. A esta técnica se le conoce como stop motion y se la define como “la técnica por la cual se crea la ilusión de movimiento mediante la grabación de imágenes sucesivas, manipulando, normalmente a mano, objetos, marionetas o imágenes recortadas, en un entorno espacial físico” (Barry Purves, 2010). Este recurso se decidió por el interés de fraccionar una acción continua para luego volver a construir a partir de tales fragmentos, de manera forzada, la acción por medio del montaje. Luego, esta recopilación de movimientos son presentados mediante dípticos que muestran dos imágenes contrapuestas en una misma pantalla. En ellos se pueden observar acciones que no guardan estricta relación. Al ser dos imágenes distintas y estar colocadas en un mismo plano, se logra que el espectador genere nuevos significados a partir del vínculo entre las imágenes. Como menciona Amiel en *La estética del montaje*, esta técnica visual “obliga a cada una de estas realidades a tomar un sentido nuevo, a ser otra mirada, a entrar en la lógica de un significado diferente” (Amiel, 2005).

Referencias

Amiel, V. (2005). *Estética del montaje*. Abada editores



Figura 1. *Sujeta*.



Figura 2. *Sujeta*.



Figura 3. *Sujeta.*



Figura 4. *Sujeta*.



Figura 5. *Sujeta.*



Sexta categoría

Rafael Alonso Meza Tello

Carrera de Escultura

Facultad de Arte y Diseño - PUCP

Resumen: El proyecto Sexta categoría consiste en la construcción de una plancha de acero soldando barras de fierro corrugado. Las dimensiones de la pieza escultórica son de dos metros veinte de alto y un metro veinte de largo. Las barras se sueldan unas con otras dejando durante el proceso de construcción un lado soldado y otro sin soldar. El lado de la soldadura se fue construyendo capa a capa, uniendo con cordones de soldadura cada barra. La idea del proyecto es unir el lenguaje de los procesos de fabricación industrial con los procesos de manufacturación manual. Se pretendió mostrar las aparentes fallas y errores que dejan los rastros de soldadura como una forma de narrar la hechura del objeto y como evidencia viva de las decisiones que se tomaron en el tiempo durante el proceso de unión de las barras.

La idea de un elemento producido por una suerte de industria moderna plantea que en el objeto ya no sean visibles o evidentes las marcas de la hechura. En cierta medida, ello se hace evidente en la desaparición de las marcas del trabajo manual y la valoración de elementos en donde las marcas del esfuerzo manual o mecánico desvalorizan o descartan las piezas en apariencia imperfectas.

Palabras clave: Escultura, soldadura, fierro, dibujo, trabajo.

Sexta categoría es una obra en proceso de construcción que está realizada con varillas de fierro corrugado y soldadura. Tiene unas dimensiones de dos metros 80 centímetros de alto por dos metros 50 centímetros de largo. Luego de cortar varillas de fierro corrugado de media pulgada de grosor se unieron mediante soldadura cada una de las varillas cortadas en secciones de un metro aproximadamente. Cada uno de los segmentos resultantes de esas varillas fue soldado a lo largo procurando rellenar con soldadura el surco que queda al colocar una varilla junto a la otra de forma paralela.

Este proyecto no se inició de forma espontánea, sino que es producto de uno anterior que constaba de dibujos y de un estudio en torno al dibujo con instrumentos, con herramientas inventadas y con el propio cuerpo. La reflexión que impulsaba tal proyecto giraba en torno a los efectos que tienen los procesos de producción artística de corte manual a nivel de dibujo y en torno a los efectos negativos que esta puede tener —tales como el cansancio, las dolencias físicas— pese a ser una actividad de liberación mental. El método aplicado a la creación de los dibujos era la construcción por formas en serie que debían ser reproducidas durante varias horas para poder completar un solo trabajo, y se hicieron muchas pruebas en diferentes formatos de papel desde el tamaño A3 hasta el tamaño A1.

El pasar del dibujo a la soldadura planteó algunos nuevos retos. El primero fue emular a través del dibujo sobre papel la repetición de líneas de soldadura, para luego representar estos dibujos a través de la soldadura en una pieza escultórica tridimensional. El segundo reto fue realizar algún tipo de gesto que fuera apreciable en la materia y que mantuviera una secuencia de movimiento cíclica. El tercer reto fue entender que los dibujos no reflejaban la escala con la que se decidiría el tamaño de la futura pieza.

Durante la pandemia hubo un tiempo de nostalgia por volver a soldar, lo cual motivó todos esos dibujos que, en cierta manera, describían cómo se movería mi mano si estuviera soldando sobre el papel. Además, las múltiples líneas realizadas con reglas o compás evocaban una secuencia de piezas producidas en serie debido a las formas en serie que se generaban a través de tales herramientas. Por otro lado, la mano emergió como herramienta capaz de adaptarse a crear líneas o círculos que, aun sin tener la precisión propia de los instrumentos mecánicos, tenía la cualidad de desplazarse más rápido y de forma más fluida.

Luego de algunas consideraciones materiales, elegí el fierro corrugado como elemento producido industrialmente y en serie que tiene en su propia estructura un rastro dejado por las máquinas que lo produjeron. Escogí la técnica de soldadura por electrodo revestido y soldadura por cable con gas como método de unión entre las piezas y como medio de escritura, puesto que, durante la soldadura, se añadía material dejando un rastro nuevo sobre la unión de las piezas. La escala que luego tomé en consideración fue generar una pieza que dialogara por su forma con la forma humana. La escala que tomé en consideración fue aquella que permitió el vínculo entre la pieza escultórica y el espectador, quien puede transitar la pieza desde distintos ángulos para visualizar el rastro dejado por mi mano y por la máquina.

Se comprenden, entonces, a la máquina y al cuerpo como agentes de un sistema que ha sido creado por un humano que, en aras de mejorar sus habilidades de supervivencia, crea máquinas que lo ayuden en su día a día. La pregunta que se presenta aquí es en torno a lo que ocurriría si las máquinas mecanizadas o digitales empezaran a ser consideradas como métodos únicos de procedimiento. La construcción por serie plantea una interrogante sobre quién tiene el control sobre quién, y bajo qué parámetros funciona cada uno: la máquina mecanizada y el ser humano.

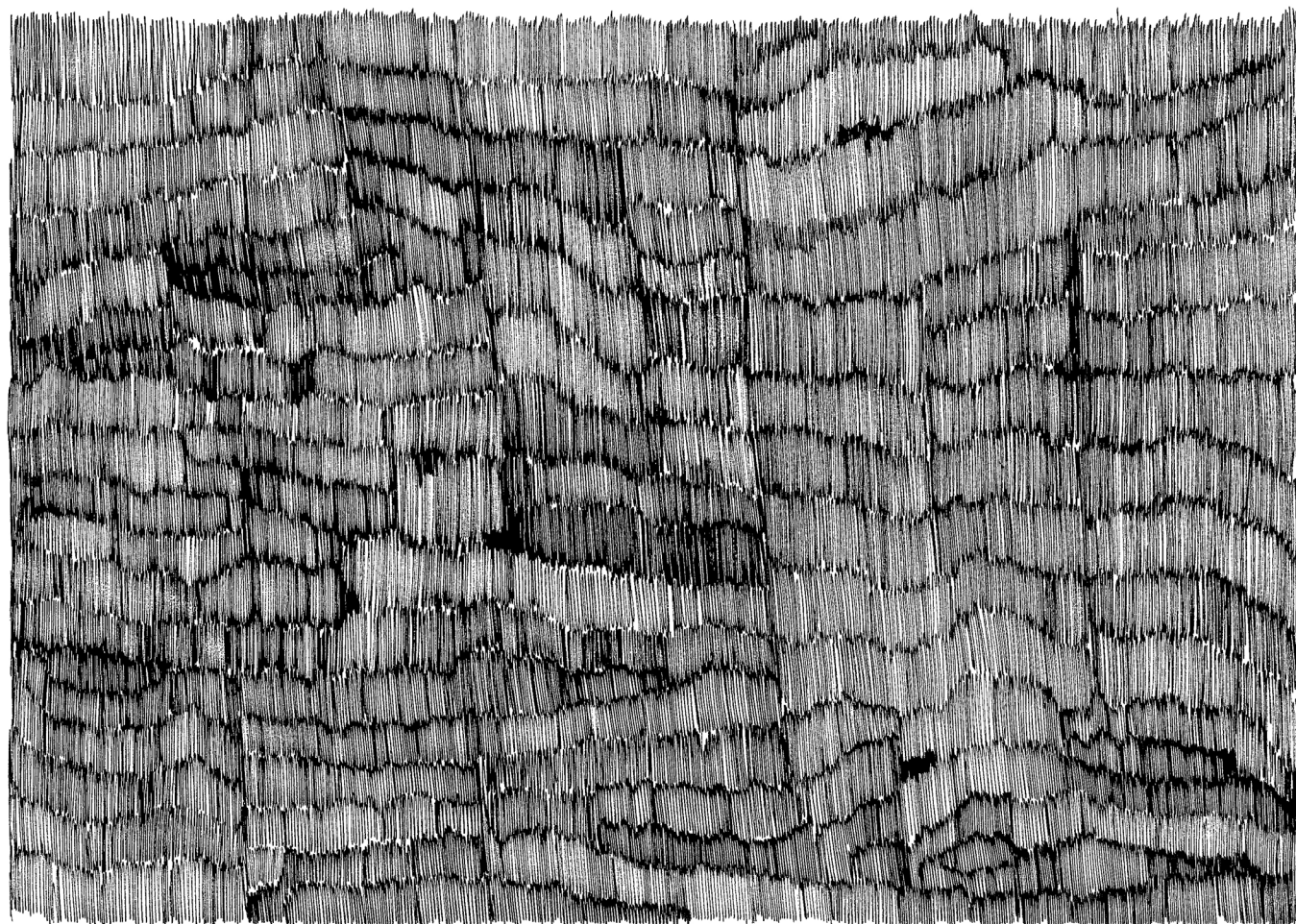


Figura 1. Rafael Meza, dibujo número 18 de la serie
Disparo fugaz sin carga magnética (estilógrafo), 2020.

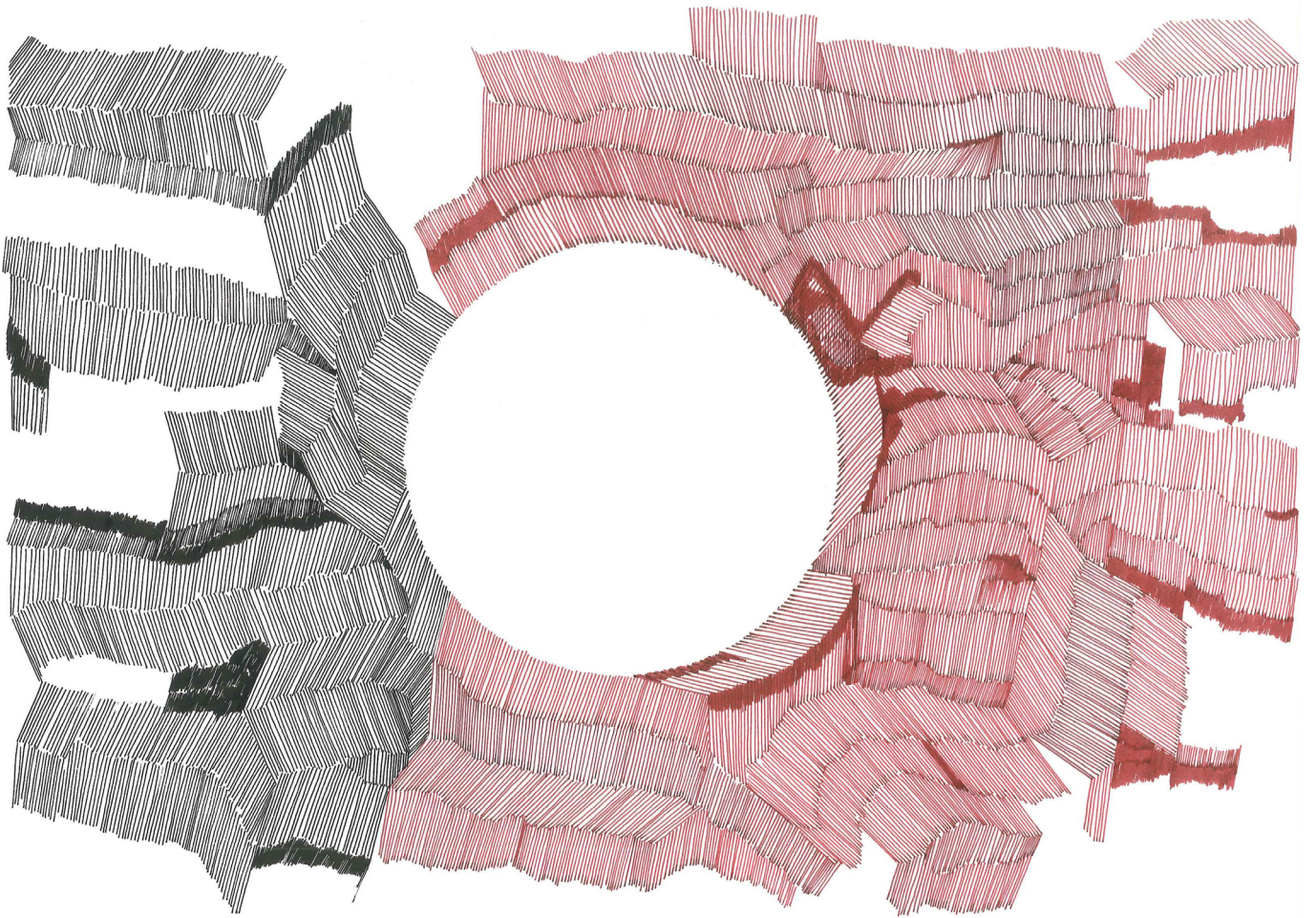


Figura 2. Rafael Meza, dibujo número 22 de la serie *Disparo fugaz sin carga magnética* (estilógrafo), 2020.

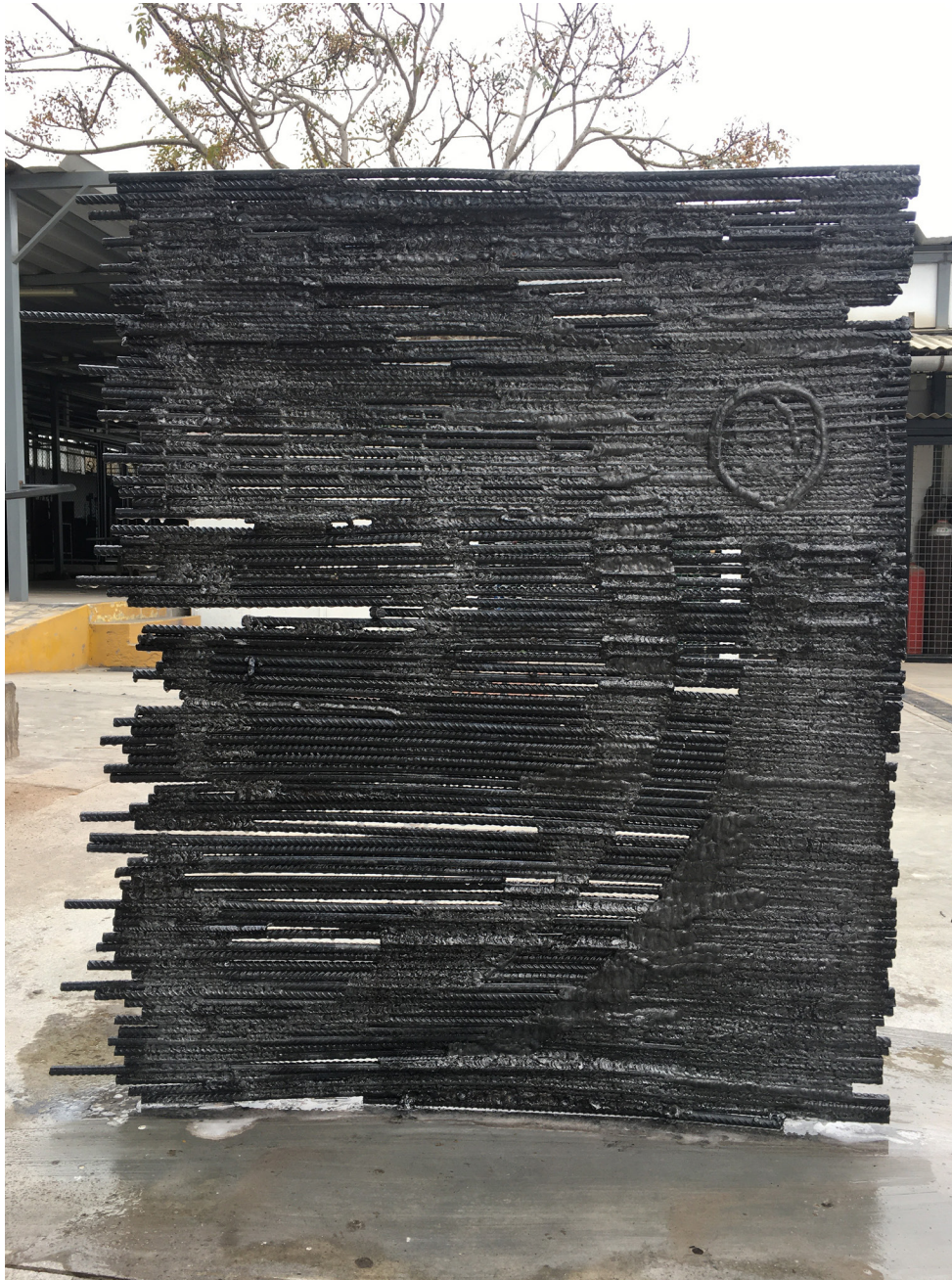


Figura 3. Rafael Meza, del proyecto *Sexta categoría* (vista de la primera sección en metal, en proceso), 2021.



Figura 4. Rafael Meza, del proyecto *Sexta categoría* (vista de la primera sección en metal, en proceso), 2021.



Figura 5. Rafael Meza, del proyecto *Sexta categoría* (detalles de proceso de soldadura), 2021.



Figura 6. Rafael Meza, del proyecto *Sexta categoría* (detalles de proceso de soldadura), 2021.



La pérdida del vínculo y su condición social en el quiebre de la poshumanización del siglo XXI desde las artes

Tina Vargas Martínez
Carrera de Pintura
Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes

Resumen: Este proyecto de investigación se fundamenta en el tema del vínculo y su condición social en la poshumanización a través de la plástica artística. Evidencia las carencias socioculturales del siglo XXI, con prácticas relacionadas a la violencia y la fractura del vínculo por las actividades superfluas de la cotidianidad.

La ausencia de valores dentro de las estructuras sociales enfatiza los factores atravesados en la conducta, encontrando al consumismo como una práctica que refuerza una característica de deterioro. Así, se hace claro que tales factores se encuentran influenciados por la búsqueda de lo nuevo como una experiencia instantánea apoyada en la difusión masiva de los medios de comunicación y la tecnología, intensificadas en el 2021 con la pandemia por COVID-19. A partir de ello, se incrementó la virtualidad en la vida de todo individuo a nivel mundial, que superó así todos los vínculos humanos y nuestra relación social. Zygmunt Bauman denominó “modernidad líquida” a tal fenómeno.

La búsqueda de la verdad conlleva a cuestionar los ejes estructurales de la sociedad del siglo XXI, haciendo un análisis de valor de la poshumanización para comprender que el individuo es actor y espectador de esta problemática. Ello impulsa un proyecto de investigación, que, por medio de la plástica, genere un pensamiento crítico en relación a la ausencia del valor humano.

Las prácticas de deshumanización son una constante en la cotidianidad, y nos sumergen en un contexto social en el que ser humano es víctima y agresor de diversos factores y prácticas sociales que dañan nuestro psicosocial reflejado en la psiquis y la praxis. Este es el motivo principal de este proyecto, que reflexiona en torno y confronta los aspectos más internos de nuestra conducta por medio de una plástica que busca una estética desgarradora y confrontativa que visibilice al hombre carente de humanidad en la contemporaneidad.

Palabras clave: Vínculos sociales, deshumanización, contemporaneidad, artes plásticas.

En la actualidad y la cotidianidad del siglo XXI se evidencia una pérdida de valor moral y ético a nivel social, a lo que se denomina poshumanización. En tal contexto, citamos la problemática psicosocial de la pérdida del vínculo y el sentido de integración y/o comunidad.

El vínculo refiere a “la unión o relación afectiva que se ejerce sobre el otro sujeto al darse de forma física o simbólica” (Real Academia Española, s.f., definición 1). El humano es un ser social por necesidad, dado que necesita de otro cuando nace para poder sobrevivir. Es en la satisfacción de tales necesidades donde se irá desarrollando su psiquismo.

Al hablar del siglo XXI, tratamos una realidad de licuefacción de sociedades modernas, realidades inmediatas en medio de una lógica social fragmentada, a lo que Bauman refiere con el concepto de “modernidad líquida” (2005), abriendo diversas interrogantes sobre la realidad contemporánea y las nuevas formas de relacionarse. En la carencia de vínculos valiosos por la que todos los procesos de relación se atraviesan de manera fugaz e instantánea se da “la era de liquidez”. El hombre de esta sociedad se caracteriza por ser autónomo, pero a su vez más solitario. A pesar de que la distancia física deje de ser un impedimento para relacionarse, el estar juntos ya no implica una relación.

La posmodernidad transforma la definición de “seriedad” a la de “solemnidad”, el concepto de “compromiso” hoy pasa significar aburrimiento e inmovilidad. El hombre posmoderno exige que le brinden felicidad e innovación: si no algo no resulta ser lo que buscamos, lo cambiamos automáticamente hasta encontrar satisfacción, provocando un miedo por toda relación a lo extraño al formalizar un vínculo. En esta necesidad de satisfacción que nos da el constante cambio de productos, nace y radica la fragilidad de los vínculos, las soluciones rápidas, la satisfacción instantánea que trae consigo el consumismo. Se genera una necesidad en el individuo por tener lo más nuevo y lo más actualizado, y lo mismo sucede con las relaciones sociales. Bauman (2003) lo menciona desde un vínculo afectivo –el amor–, afirmando que lo más probable es que, en el proceso, sus restos no digeridos, los problemas cotidianos de las relaciones, terminen cayendo del ámbito al de los productos consumibles al de los desechos, por la monotonía relacional insatisfecha.

La poshumanización evidencia las carencias socioculturales del siglo XXI, con prácticas relacionadas a la violencia, razones por las cuales la autora se propone desarrollar una investigación que exponga la ausencia del vínculo en las actividades superfluas de la cotidianidad contemporánea.

Mora (2020) nos afirma que hoy en día el sujeto está atrapado por los dogmatismos de la sociedad, de la publicidad, de las teorías, por la falta de respuesta a los problemas de nuestra época, dichas cosas están consideradas desde un punto publicitario y no reflexivo (Canal PETRUS, 4m11s). Así, sucede que la condición social sea una determinación por su contexto, social, político, económico y cultural, perdiendo toda capacidad de elegir una vida activa desde que somos muy pequeños, pues los lazos afectivos que debieran establecerse desde el nacimiento serán los pilares del desarrollo integral del individuo. Sin embargo, Hannah Arendt

explica esto desde el concepto de “natalidad”, con la cual reflexiona sobre cómo cada sujeto, al nacer, trae consigo la posibilidad de accionar una vida política activa, “el nuevo comienzo inherente al nacimiento se deja sentir en el mundo sólo porque el recién llegado posee la capacidad de empezar algo nuevo, es decir, de actuar”. (Arendt, 2015 p.22)

Entendiendo nuestras capacidades en tanto sujetos y humanos, el filósofo Félix Rodrigo Mora, utiliza 3 conceptos que fundamentan las bases de la conducta: i. la verdad, que les permite ser utilitarios, comprender el mundo, y es una necesidad humana para reiniciar los dogmas que bloquean toda verdad que los relaciona con el mundo; ii. la voluntad: esta les permite ser utilitarios al tener la capacidad de elegir; iii. el último concepto tratado es la rehumanización: a través de lo relacional, el sujeto, al vivir en una sociedad individualista, tiene que tener como meta un nosotros, un acto colectivo que implique reconciliarse con el otro y asociarse con su comunidad como un bien común (Canal PETRUS, 2020, 13m38s).

Estos tres puntos que cita Mora, apoyados en la teoría de Arendt, ayudan a comprender la reivindicación del sujeto, para entender así “la falta de pensamiento” y “nuestra capacidad de elegir”, como lo descrito en la condición Humana. Nos permite, por medio de la filosofía, reflexionar sobre la conducta del prehumano en la ausencia de los vínculos que trae la contemporaneidad.

La importancia que tiene hoy en día la deshumanización propone cuestionar el quiebre de los valores estructurales y la búsqueda de las actividades fugaces del individuo, al generar autocrítica y plantear reivindicar lo sustantivo del ser humano.

La búsqueda de la verdad conlleva a cuestionar el valor de la humanidad para comprender que el individuo es actor y espectador de esta problemática. Esto impulsa la presente investigación, que, por medio de la plástica, busca generar un pensamiento crítico en relación a la ausencia del vínculo, beneficiándose al ser sensibles ante el valor humano y las prácticas establecidas. Es tal el motivo principal para que la artista genere una investigación en artes que confronta y reflexiona sobre los aspectos más internos de nuestro comportamiento, al buscar reaccionar ante las nuevas formas de relacionarse con la sociedad, por medio de una plástica que no busca ser estética, y que, por el contrario, tiene una influencia desgarradora, dramática y confrontativa que visibiliza la falta de humanidad en la contemporaneidad, producto enfermo de los factores que provoca el quiebre en la fragilidad de los vínculos por el que atraviesa el siglo XXI, narrando al individuo despojado de toda humanidad, atravesando un proceso de oxidación y precariedad. Por ello, retomaremos los puntos anteriores de la investigación y evaluaremos elementos narrativos y visuales que apoyen el discurso del proyecto de investigación buscando un punto de encuentro con la psiquis del sujeto moderno.

Referencias

Arendt, H. (2016). *La condición Humana*. Espasa Libros.

Bauman, Z. (2005). *Vida Líquida*. Editor digital: Diegoan.

Bauman, Z. (2000). *Modernidad Líquida*. Fondo de Cultura Económica.

Canno, S. (2004). Sentido arendtiano de la "banalidad del mal". *Revista Horizonte*. file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-SentidoArendtianoDeLaBanalidadDelMal-4740593.pdf

Canal PETRUS. (23 de abril del 2020). *Deshumanización de las sociedades modernas*. Félix Rodrigo Mora. <https://www.youtube.com/watch?v=5EHvR9j-xJO&t=301s>

Lipovetzsky, G. (2006). *La felicidad paradójica. Ensayos sobre la sociedad de hiperconsumo*. Anagrama.

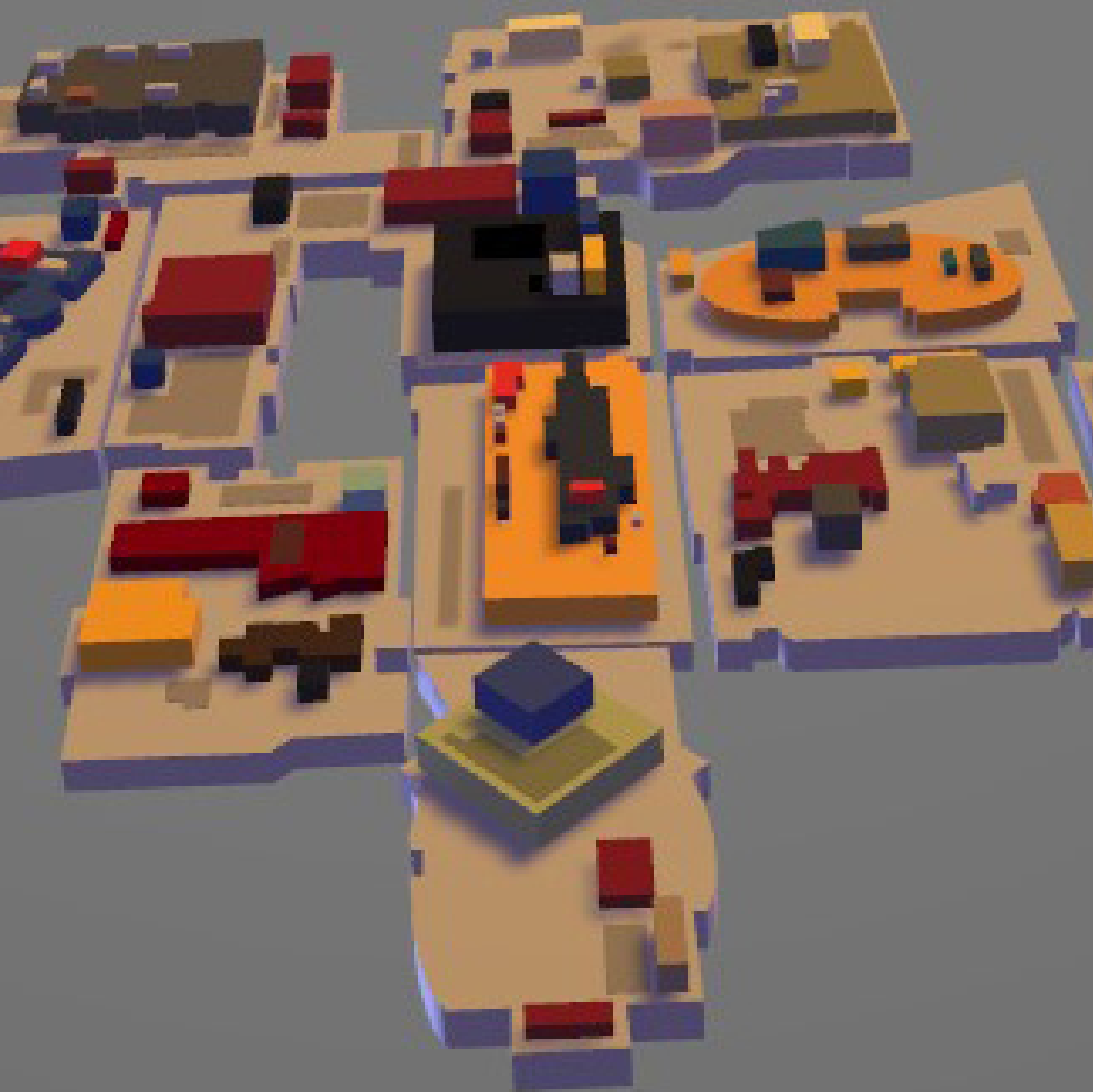


Figura 1. Tina Vargas, registro del proyecto, 2020.

*La pérdida del vínculo y su condición social en el quiebre de la
poshumanización del siglo XXI desde las artes*
Tina Vargas Martínez



Figura 2. Tina Vargas, registro del proyecto, 2020.



Análisis sociometafórico del discurso político peruano sobre la patología a través de las artes visuales

Giuliana Zulema Granados Anardo
Carrera de Pintura
Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes

Resumen: La presente investigación busca analizar las metáforas de la sociedad peruana a partir del desglose de sus discursos en un contexto político adverso. El Perú es un cuerpo colectivo que alberga resentimientos y decepciones hacia sus gobernantes, sentimientos reflejados en las metáforas que se deslizan y que vinculan dos campos semánticos diferentes que se prestan conceptos entre sí y que operan para construirse el uno al otro. Aquellos sucesos lamentables que han poblado el país a lo largo de la historia peruana han sido explicados a modo de metáforas que vinculan el contexto de una corrupción política con los escenarios de un cáncer que se expande y se incrusta en una débil estructura estatal. Esta observación no es solo social, sino también muy personal, pues vinculo las memorias emocionales de cuando mi madre enfermó de cáncer, suceso que motivó la búsqueda y reflexión constante del desglose de la patología y de sus metáforas, y también la lucha contra estas, preestablecidas socioculturalmente. Sin embargo, el objetivo, ahora, no es el de desunir estos dos campos semánticos que irremediamente se prestan sentido, sino observar profundamente la lógica que los alza y los une socialmente; y que, mediante el análisis de su sentido, se haga posible observar otros escenarios. Así pues, al habitar este espacio metafórico, que entiende este escenario adverso en términos de un contexto patológico, el objetivo es establecer diagnósticos que dejen traslucir su lógica y esbozar la situación bajo sus términos, una lógica que las artes visuales tiene la capacidad de desglosar.

Palabras clave: Metáfora, sociedad peruana, política, análisis sociometafórico, artes visuales.

“Todo discurso está poblado de metáforas, aunque la mayoría de ellas- y precisamente las más potentes- pasen desapercibidas tanto para quien las dice como para quien las oye”.
Lizcano, 2002, p. 29

La presente investigación se sostiene en el análisis de las metáforas que la sociedad peruana utiliza para comunicar sus sentimientos y pensamientos acerca de los hechos de corrupción política que han ocurrido a lo largo de su historia, metáforas que se recogen a partir del desglose de sus discursos, ya sean periodísticos o difundidos en redes sociales por sus ciudadanos. Aquellos escenarios lamentables que han poblado el país han sido explicados a modo de metáforas que vinculan el contexto de una corrupción política con una patología cancerígena que se expande y se incrusta en una débil estructura estatal. Se llega a sostener, a partir de Lizcano (2002), que a través de la lectura de las metáforas instituidas se puede acceder a un sentido más profundo del mundo y de su estructura semántica: “Creemos estar expresándonos libremente, pero estamos diciendo lo que la estructura de nuestra lengua y la multitud de metáforas que la habitan, que nos habitan, nos obligan a decir” (Lizcano, 2006, p. 27). Entonces, es suficiente con hacer visibles aquellas metáforas imperantes en el lenguaje para que puedan materializarse otras posibles situaciones de sentido, y basta que aquellas nuevas metáforas visuales se expandan y se unan al lenguaje para lograr habitar otro espacio semántico (Lizcano, 2006).

Las bases del análisis sociometafórico se apoyan en las posturas de Lakoff y Johnson (1985), quienes defienden la relación que tiene el proceso cognitivo del ser humano con los procesos de metaforización en el lenguaje, entendiéndolo como una dinámica que posee la capacidad de generar realidad, y que opera cuando el sujeto comprende su contexto en términos de una metáfora y actúa según tales, determinando así lo que se cree verdadero en una cultura particular. Este símil es capaz de introducirse en el sistema conceptual, y la creación de un nuevo proceso metafórico tiene el poder de alterar todo un orden establecido. En estas redes de significados no solo se pueden visibilizar las relaciones sociales en un marco histórico, sino que se puede interpretar como una herramienta pragmática, la cual le busca dar coherencia a una realidad que se presenta incomprensible de cara al ser humano, y en las cuales estas metáforas tienen el poder de guiar al sujeto ante expresiones que son ajenas a la terminologización (Blumenberg, 2003, p. 45). Así pues, en este contexto la metáfora posee dos características fundamentales: su capacidad de creación de sentido dentro de una determinada cultura, y su carácter de síntoma, el cual es espejo del imaginario colectivo que la crea, la expande y la asimila.

Las motivaciones de la investigación parten desde la mirada personal y emocional, tanto en el contexto social y político como en el contexto patológico, y buscan responder a una reflexión colectiva con una base sólida en la narrativa personal. Es así que se recurre a la mirada interna para la estructura de una investigación que se ha trabajado anteriormente y cuyas exploraciones han ido variando a lo largo de dicho proceso. Las reflexiones recurrentes se han dirigido constantemente al desglose de la patología y sus metáforas, y a la lucha contra estas, preestablecidas socialmente en el escenario político en el Perú. Sin embargo, el objetivo, ahora, no es el de desunir estos dos campos semánticos que irremediablemente se prestan sentido,

sino observar profundamente esa lógica que los alza y une socioculturalmente; y las cuales, mediante el análisis de su sentido, nos puedan llevar a observar otros escenarios posibles. Es así que, buscando habitar este espacio metafórico, el objetivo es establecer diagnósticos visuales que permitan dilucidar aquella lógica, y que estas nuevas metáforas puedan generar otras narrativas a partir de la interacción, la contemplación y la lectura de las piezas. Se considera así, según Goodman (1978), que el proceso del símil no es meramente un artilugio retórico, sino un mecanismo que transparenta el pensamiento de un grupo social. Aquella denominada ficción metafórica, ya sea pintada, escrita o modelada, no es aplicada a unos mundos posibles, sino a mundos verdaderos, aunque estos sean construidos de manera metafórica en el lenguaje.

La relevancia de la investigación se encuentra en la observación del contexto social actual, pues la autora, al ser ciudadana peruana y estudiante de artes plásticas, alberga preocupaciones en torno a las dinámicas precarias del sistema político como de la metáfora oncológica que es utilizada para describir estos escenarios. A su vez, considera relevante traer estos discursos a colación para observar comportamientos y estructuras de pensamiento para lograr una mayor visibilización de la problemática planteada a través del lenguaje visual. Además, la investigación promueve un espacio de reflexión colectiva hacia una práctica que ha estado presente en el sistema de poder peruano desde antes del proceso de independencia (Quiroz, 2013). Se resalta también la relevancia de la promoción de proyectos orientados hacia las artes, pues estos impulsan la generación de nuevo conocimiento tanto en el ámbito académico como en el ámbito metodológico de investigación en artes. Este trabajo no busca proponer soluciones a la práctica social analizada, sino dirigir la mirada del espectador hacia nuevas situaciones, reflexiones e interacciones a través de la interpretación y experimentación con las artes visuales. La lógica del discurso visual se consolida en el desarrollo de mapas expandidos que funcionan a modo de diagnóstico de una precariedad corporal. Para ello, se trae de regreso una exploración anterior en la que se llevó a cabo una metodología de diagnóstico cromático del espacio como una manera de representar e interpretar esas disonancias y perturbaciones de un hecho concreto mediante las alteraciones de color dentro de un lugar específico. El objetivo de este ejercicio es seguir la lógica del territorio como un ente viviente y cuerpo físico, permitiéndole agregar dimensiones temporales, emocionales y culturales a través del mapa, lógica en la que el desarrollo de esta cartografía permita una nueva comprensión del territorio y lo que acontece en él. La búsqueda de la paleta cromática se da a partir de los casos más sonados de corrupción en el país, ya sea en su historia más lejana como cercana, identificando los colores que han sido empleados en las portadas periodísticas al momento de narrar aquellas historias. Aquello genera una paleta cromática que deviene de las narraciones de la prensa y que buscaría ser interpretada a través de la forma y del espacio encontrado.

Los espacios a ser diagnosticados son determinados a partir de cada caso recopilado. Se busca observarlos desde una vista aérea satelital que permite apreciar un atisbo de la forma y estructura de estas edificaciones en el espacio físico. Esta delimitación es sintética y estructural, y busca rescatar la forma, para posteriormente aplicar y apelar a la paleta cromática encontrada en los relatos periodísticos. El diagnóstico tiene un carácter metafórico y el material escogido para modelar las piezas —la cerámica— mantiene coherencia con los materiales biocerámicos

que se usan en tratamientos alternativos para el cáncer, y también con la historia del país, pues antaño la cerámica fue utilizada por los antiguos peruanos como medio de representación de condiciones patológicas. Este material moldeable no solo permite construir la forma, sino que otorga la capacidad de recoger texturas del entorno personal observado en las cuales estas huellas tienen una cualidad autobiográfica y cartográfica.

A modo de conclusión, esta es una propuesta que se realiza como registro y reinterpretación contemporánea de una patología inminente en un cuerpo expandido más allá de lo biológicamente corpóreo. Diagnostica una expansión metastásica, que nace a partir de la narrativa personal y que se expande al cuerpo colectivo. Las piezas finales buscan ser interactivas, cada una con una narrativa y textura propia. Dispersas en el suelo, estas piezas dictan los recorridos por la instalación final, buscando descubrir, leer, interactuar y experimentar este cuerpo y su narrativa en un piso lleno de memorias y huellas.

Referencias

Blumenberg, H. (2003). *Paradigmas para una metaforología*. Editorial Trotta.

Goodman (1978). *Maneras de hacer mundos*. Visor Distribuciones.

Lizcano, E. (2002). La metáfora como analizador social. *Empiria. Revista De metodología De Ciencias Sociales*, 2, 29-60. <https://doi.org/10.5944/empiria.2.1999.709>

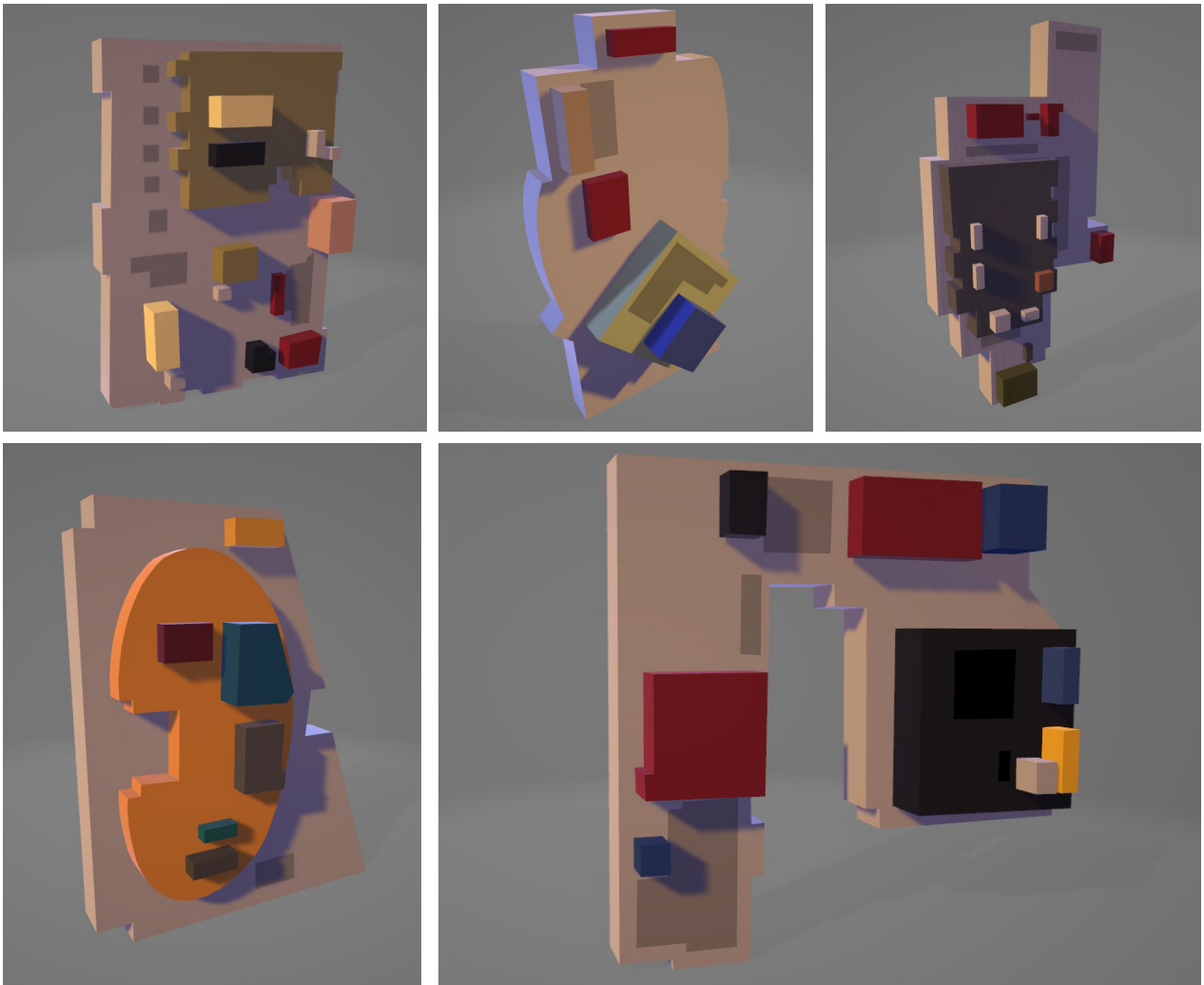
Lizcano, E. (2006). Metáforas que nos piensan: Sobre ciencia, democracia y otras poderosas ficciones. *Empiria. Revista De metodología De Ciencias Sociales*, 11, 232-236. <https://doi.org/10.5944/empiria.11.2006.1117>

Lakoff y Johnson (1995). *Metáforas de la vida cotidiana*. Ediciones Cátedra.

Quiroz, A. (2013). *La historia de la corrupción en el Perú*. IEP Instituto de Estudios Peruanos.



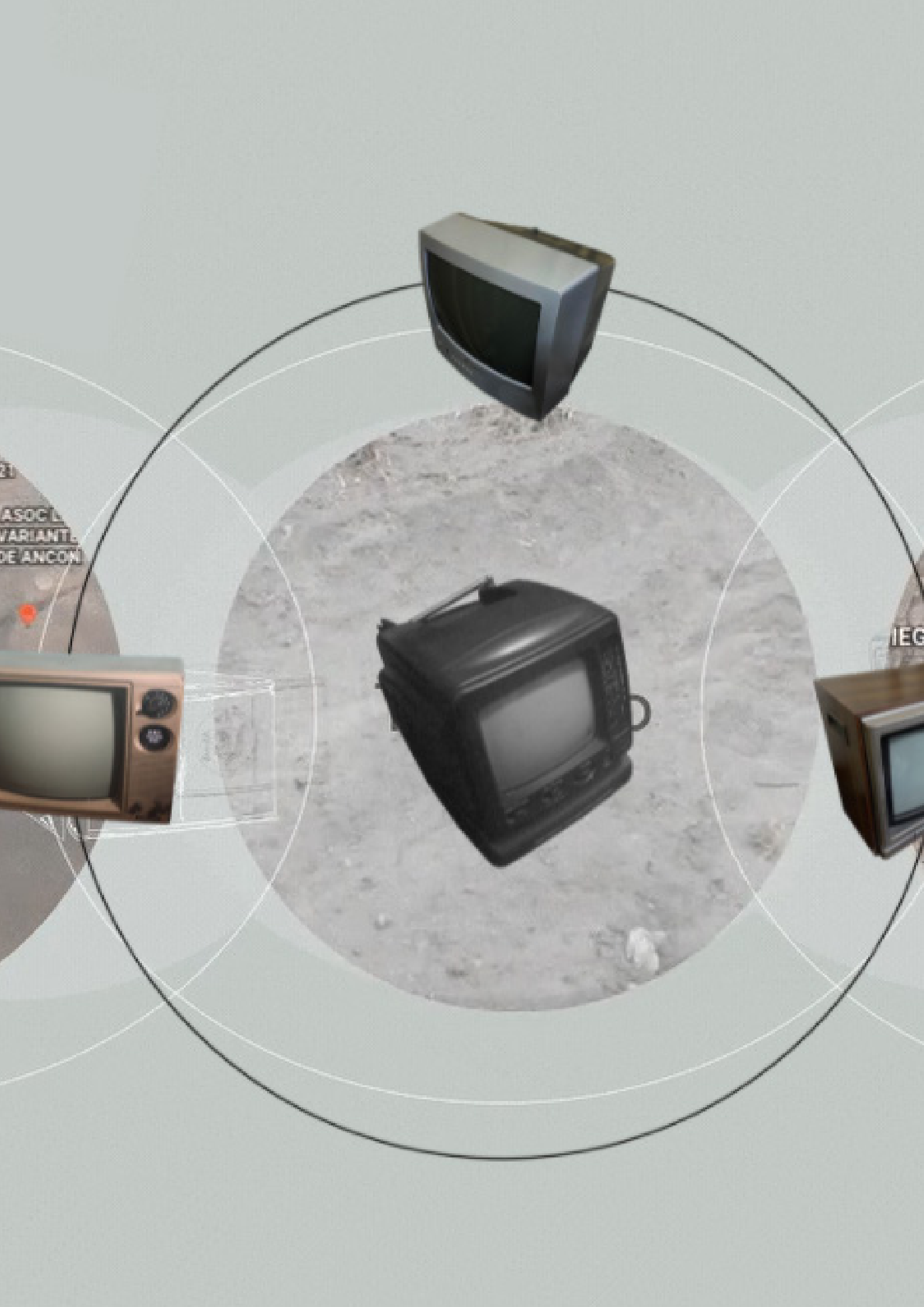
Figura 1. Ejercicios de texturas en arcilla.



Figuras 2-6. Modelados de mapa 3D.



Figura 7. Modelo de instalación 3D de las piezas.



Objetos Tecnofuturos: Espacios sensibles de resistencia frente al colapso tecnológico

Geraldine Santillana Armas
Carrera de Pintura
Facultad de Arte y Diseño - PUCP

Resumen: Frente a un contexto de desarrollo tecnológico en el que la sofisticación de la tecnología ingresa en la vida humana, es necesario repensar el rol de los objetos tecnológicos que nos rodean, más allá de su uso, como parte de un sistema complejo. Cada objeto o artefacto de tecnología se ve atravesado por historias desde lo geopolítico, lo social, lo económico, y desde los sistemas de poder sobre el territorio. En el caso de este proyecto, los televisores análogos se convierten en el objeto tecnológico sumido en la obsolescencia producida por un inevitable apagón analógico. Revivir estos cadáveres tecnológicos apunta a desempacar tales objetos de su envoltura como capital con el fin de reconfigurar el acercamiento hacia la tecnología sin necesariamente prescindir de ella. Sin embargo, ¿cómo se conformarían los futuros perdidos insertados en una tecnología asediada por el colapso? ¿Cómo sensibilizar el objeto tecnológico en oposición a la lógica del capital? La obsolescencia, en este caso, producida por una visión del capital clausuraría la fabricación de futuros para un consumo cíclico. El fin de desviar esta obsolescencia hace posible la especulación de futuros posibles y sensibilidades a partir del objeto. Por ello, el proyecto se comprende de intervenciones en el espacio con televisores analógicos tomando en cuenta su contexto desde lo político, geológico y cultural en una zona semi-industrial de Puente Piedra y en un espacio abandonado del Cercado de Lima. Estos televisores emiten un videoarte por espacio a partir de la historia del lugar desde su visión capitalista de estos objetos, con el fin de desentrañar los diálogos sensibles producidos entre los artefactos y los espacios. El presente texto fue escrito a partir de las primeras aproximaciones del proyecto de tesis *Objetos Tecnofuturos: Materia, Producción y Tiempos fósiles*.

Palabras clave: Tecnología, obsolescencia programada, hackeo analógico, intervención en el espacio.

Desde que el Sputnik colocó el globo en un “arco de proscenio”, y el mundo aldea se ha transformado en un teatro global, el resultado, bastante literalmente, es el uso del espacio público para “hacer las cosas de uno”. Un planeta delimitado por un entorno creado por el hombre ya no ofrece ninguna dirección u objetivo a la nación o al individuo. El mundo mismo se ha convertido en una sonda. (McLuhan 1970:12)

La especie humana se enmarca actualmente en una crisis del Antropoceno en la que la huella humana sobre el planeta se hace más presente. En este caso, la tecnología se ha concebido como una herramienta para ejercer poder sobre el entorno a través de la producción acelerada y el progreso económico, los cuales son parte de esta crisis. Por ello, frente a un contexto de desarrollo tecnológico en el que la sofisticación de la tecnología ingresa en la vida humana, resulta necesario repensar el rol de estos objetos que nos rodean como parte de un sistema complejo y sensible, sin concebirlas por y para su utilización. La obsolescencia programada, la basura tecnológica y espacial conforman los vestigios de una tecnología mercantilizada acumulada en estratos más profundos de territorios que incluso exceden los límites del planeta. En ese sentido, el pensamiento ecológico a partir del Antropoceno complementa la necesidad de introducir narrativas no humanas tecnológicas para una sostenibilidad entre existencias en una misma casa.

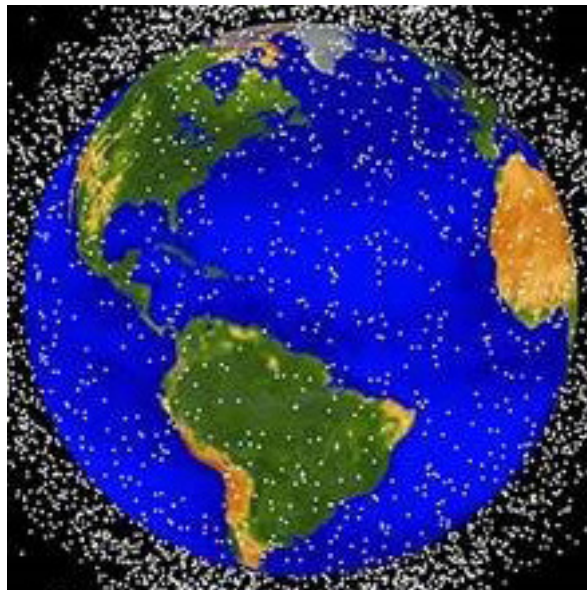


Figura 1. *Space Debris*. Imagen generada por una computadora para representar la locación de la basura espacial. https://www.nasa.gov/centers/hq/library/find/bibliographies/space_debris Consultado el 17 de octubre del 2021.

Las máquinas y objetos tecnológicos también conservan realidades desde lo social, lo económico y lo político; es decir, ocupan un tiempo y un espacio en una historia que no necesariamente toma el ámbito humano como protagonista. Un ejemplo de ello es la fabricación de pantallas de celulares mencionado por Jussi Parikka (2021) en *Una geología de los medios*. El contacto constante con estas pantallas digitales opaca el circuito de extracción y de mercantilización que se esconden en estas. Ambas dinámicas están conectadas por diferentes fuerzas y condiciones de trabajo desde lo social y económico. En el primer caso, para su extracción se requiere del coltán, un mineral escaso y compuesto entre la tantalita y la columbita encontrado en el Congo. Detrás del diseño sofisticado de estos dispositivos se encuentran las condiciones deplorables, las jornadas laborales excesivas y los bajos sueldos de la extracción a mano. A su vez, la industria que se erige sobre ellos aparece a partir de la producción en masa, el consumo cíclico y la obsolescencia programada. Nuevamente, los restos de estos aparatos regresan al subsuelo y al territorio, pero esta vez, como nuevos fósiles de una cultura digital masificada.



Figura 2. Geraldine Santillana, fotografía tomada a un parlante encontrado en el espacio público, 2021.

Objetos tecnofuturos se enmarca en un contexto de desarrollo tecnológico en el cual el futuro se ha construido bajo los cimientos de una innovación tecnológica mercantilizada. Un escenario en el que la tecnología termina siendo un receptor de intereses financieros desde su fabricación hasta su expiración en dirección hacia una obsolescencia programada. Frente a ello, el proyecto artístico propone reflexionar sobre la tecnología como presencia geológica, política y cultural tomando los televisores analógicos como objeto de investigación. El eje geológico ahonda en una arqueología material del objeto tecnológico para entenderla como parte del entorno. El segundo eje toma al objeto como agente frente a la lógica del capital y, por último, se visibiliza el contenido sensible que estos dispositivos albergan desde una perspectiva humana encontrada en el material visual y audiovisual publicitario.

Por ello, propongo sensibilizar las relaciones producidas entre la tecnología y el territorio a través de la figura del televisor analógico. Este dispositivo se presenta como un objeto inserto en una obsolescencia programada para activarlo desde el circuit bending y el hardware hacking, metodologías que reviven materialmente estos aparatos. Ambos métodos apuntan a intervenir en sus circuitos internos desde la hibridación con otros dispositivos electrónicos hasta la desviación de su funcionamiento.

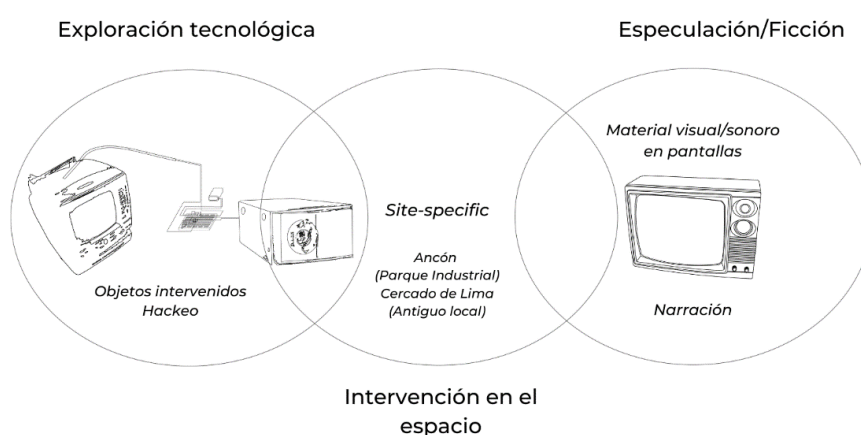


Figura 3. Geraldine Santillana, diagrama de las metodologías aplicadas, 2021.

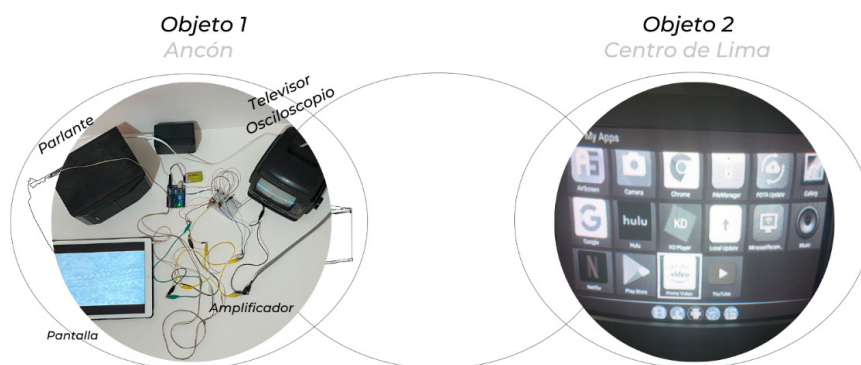


Figura 4. Geraldine Santillana, diagrama de la exploración tecnológica en ambos televisores, 2021.

Finalmente, siguiendo los ejes planteados anteriormente, ubico estos objetos híbridos en zonas específicas de Lima: el Parque Industrial de Ancón (PIA) y un antiguo local de venta de televisores analógicos, Zenith, en la Av. Inca Garcilaso de la Vega 923. En el caso de Ancón, se propone la construcción de un Parque Industrial, un territorio inhabitado cerca del peaje La Variante, en el marco de la futura Ciudad Bicentenario. Este lugar tiene proyectado convertirse en el nuevo centro de Lima, ubicado en la zona más alejada del norte, mientras que, a futuro, en la Av. Inca Garcilaso de la Vega 923, ubicada en el Cercado de Lima, se encontraría el banco de crédito que toma su lugar actualmente. Los televisores habitan como espectadores y sobrevivientes al ser conectados con dispositivos electrónicos actuales, tanto en la zona de Ancón como del Cercado de Lima. Cada espacio alberga un televisor analógico distinto para construir ficcionalmente una red de comunicación entre las historias de ambos espacios.



Figura 5. Geraldine Santillana, referencia geográfica de los lugares de intervención, 2021.



Figura 6. Geraldine Santillana, lugares específicos de la intervención, 2021.

Los televisores analógicos se enmarcan bajo una obsolescencia provocada por los mismos ideales capitalistas que los engendraron para, finalmente, reducir sus existencias a herramientas con expiración. El apagón analógico se convierte en el contexto de la obsolescencia programada de estos objetos que lo esperan, y se comprende como el cese de emisiones analógicas de operadores de televisión con el fin de transmitir a través de señales digitales. En el caso de Lima y Callao, este estaría proyectado para el año 2022. Asimismo, el proyecto toma el apagón analógico como un marco general para la producción artística. En esa línea ¿cuáles serían las últimas emisiones antes del fin de estas tecnologías analógicas?

En el caso de Ancón, el material audiovisual emitido resulta en un video collage de los renders en 3D y maquetas del proyecto del Parque Industrial de Ancón (PIA) y la Ciudad Bicentenario. Por otro lado, para el caso del local encontrado en la Avenida Inca Garcilaso de la Vega se propone la indagación del local específico a nivel histórico a través de la reconstrucción fotográfica y la especulación para encontrar qué poderes se ejercieron en ese espacio.

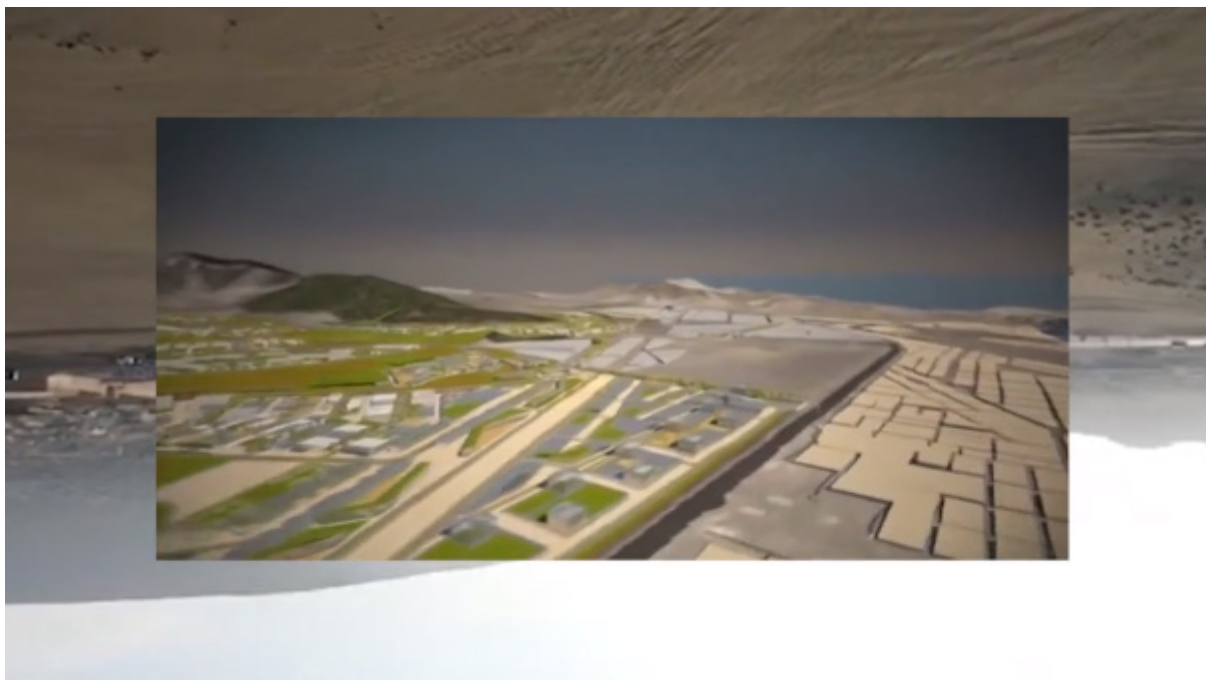


Figura 7. Geraldine Santillana, video collage del proyecto Parque Industrial de Ancón (PIA), 2021.

Por otro lado, la reactivación de estas tecnologías pasadas implica también la construcción de espacios de resistencias mediados por los mismos televisores analógicos. En resumen, el hábitat de estas narrativas desde la tecnología se encuentra en territorios suspendidos en el tiempo desde el terreno baldío al cual se le proyecta un futuro industrial hasta el espacio edificado que en el pasado fue el centro de un auge económico. Los lugares específicos de Ancón y del Cercado de Lima se escogieron porque, al igual que los televisores analógicos, conservan una visión desde la mercancía en su línea de tiempo.

Estas intervenciones en los dos distritos mencionados de Lima intentan excavar los futuros perdidos insertados en una tecnología asediada por la obsolescencia material del capital. El futuro proyectado en los televisores y en los territorios mantiene su estatus de utopía al estar atrapada en los circuitos de estos dispositivos encerrados en el mismo capital. Sin embargo, el intento de revivir el cadáver tecnológico para construir una utopía de resistencia ante una obsolescencia programada y la ausencia de futuro, vislumbra la presencia de un objeto reaccionario.

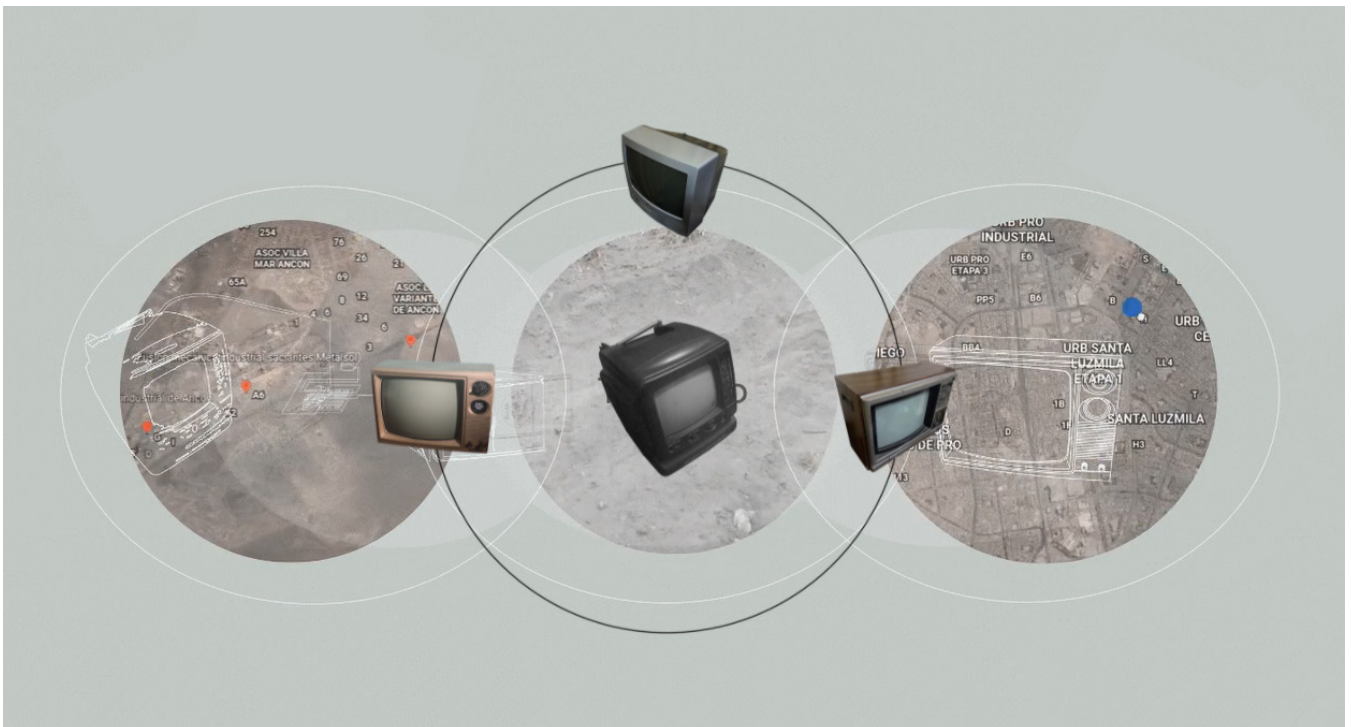


Figura 8. Geraldine Santillana, imagen de la presentación visual de *Objetos tecnofuturos*, 2021.



Figura 9. Geraldine Santillana, registro de las intervenciones en ambas locaciones, 2021.

Referencias

Alsina, P., Rodríguez, A. & Hoffman, V.Y. (2018). El devenir de la arqueología de los medios: derroteros, saberes y metodologías. *Artnodes. Cataluña, volumen XXI*, 1 - 10. <https://raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/340719>

Appadurai, A. (2006). The things Itselfs. *Arts in circulation, Public culture*. 18, pp. 15 - 21

Cevasco, M.E. (2012). Imagining a Space That Is Outside: An Interview with Fredric Jameson. *Minnesota Review*, vol. 78, pp. 83-94. <https://www.muse.jhu.edu/article/478951>.

Fisher, M. (2016). *Realismo Capitalista ¿No hay alternativa?*. Caja Negra Editora

Hui, Y. (2020). *Fragmentar el futuro: Ensayos sobre tecnodiversidad*. Caja Negra editora.

Jameson, F. (2006). La política de la utopía. *AdVersuS*, (6-7), pp. 37 - 54.

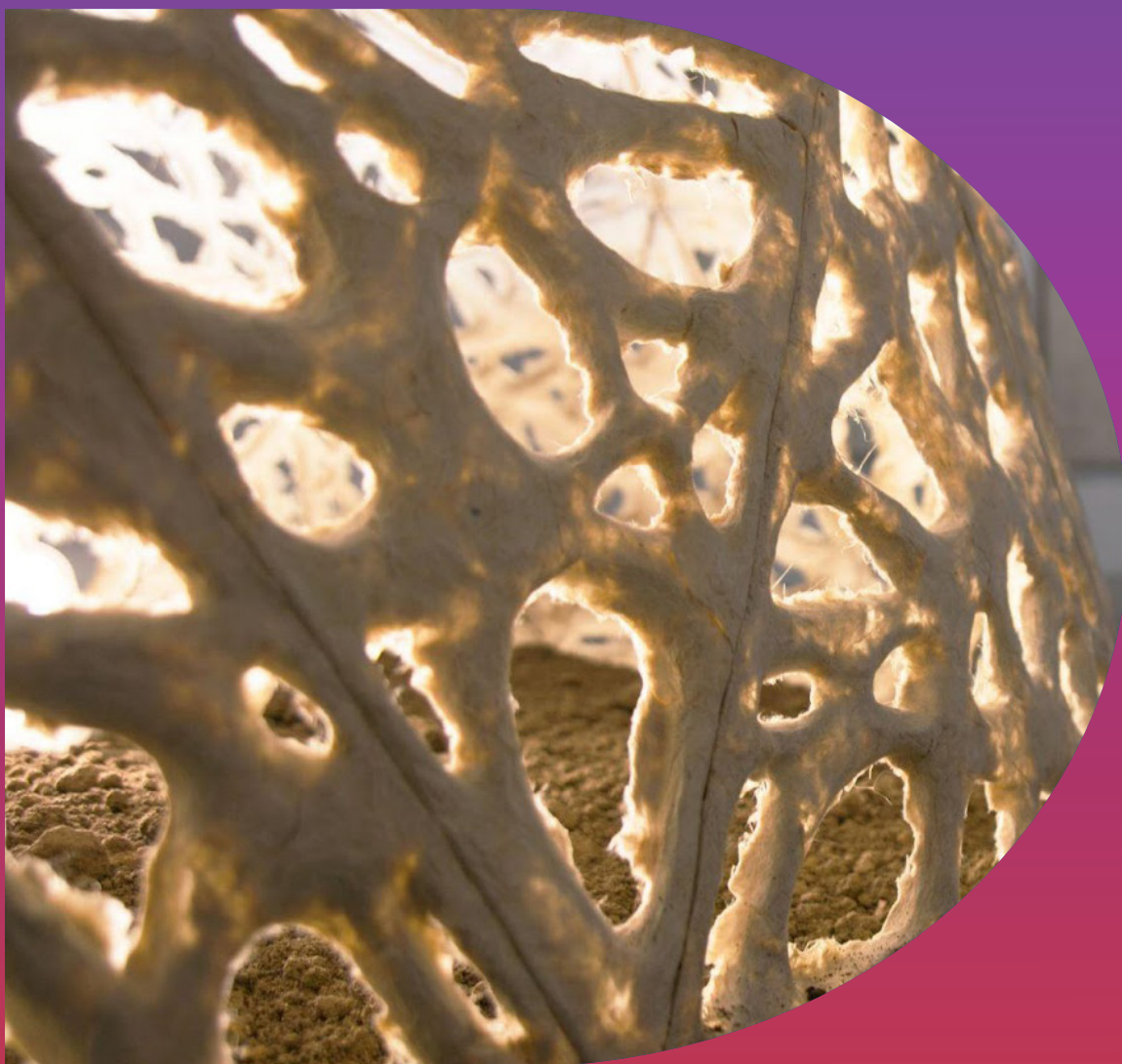
Kopytoff, I. (1991) La biografía cultural de las cosas: la mercantilización como proceso. En: *La vida social de las cosas. Perspectiva cultural de las mercancías*. Grijalbo, pp. 89 - 120.

McLuhan, M. (1971). *From Cliché to Archetype*. Pocket Book.

Parikka, J. (2021). *Una geología de los medios*. Caja Negra Editora.

Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra Editora

Zielinski, S. (1999). Vanishing Point Television?, *Audiovisions: Cinema and Television as entr'actes in history*. Amsterdam University Press, pp. 25 - 103.



*Semana
internacional*



Casa Tomada: Derivas entre la memoria, la materia y el habitar

María José Morales Gutiérrez
Carrera de Escultura
Facultad de Arte y Diseño - PUCP

Resumen: El espacio doméstico cobra un nuevo sentido y significado en estos tiempos de incertidumbre. Nos interpela acerca de cómo tejemos nuestra relación con él, convirtiéndose muchas veces en un espacio de extrañamiento, incluso para quienes lo habitamos.

Desde una operación introspectiva e íntima, el proyecto artístico *Casa Tomada* propone redescubrir la casa como lugar-archivo, desplegando un discurso sobre la memoria doméstica como espacio habitado. Está compuesto por un conjunto instalativo de cinco piezas independientes desarrolladas a partir de la intercambiabilidad y el diálogo continuo entre la escultura, la fotografía y, principalmente, el grabado, buscando abordar la arquitectura doméstica a modo de palimpsesto que revela vida, el tiempo y el habitar. Procedimientos arqueológico-poéticos, cartografías de huellas-recuerdos, además de derivas realizadas en el interior de la casa, acompañan esta búsqueda.

El proyecto pretende tomar la casa y embeberse de ella, explorando sus enigmas, secretos y penumbras, sumergiéndose en un juego entre lo perceptible y lo que no, revelando a la casa como espacio habitado física y psicológicamente. Casa almacén, abriga y guarece; casa como cuerpo que se afirma viva con el paso de sus habitantes. Mediante la escucha de sus muros y voces que la contienen, *Casa Tomada* busca dar cuenta de la memoria silente que la atraviesa, planteando, a su vez, nuevas perspectivas de observar el espacio colectivo que nos contiene, nos rodea y muchas veces, nos precede.

Palabras clave: Casa, espacio doméstico, intimidad, archivo, instalación, artes visuales.

Contenedora de cuerpos, formas, memoria y tiempo, la casa es parte irreversible de sus habitantes, así como ellos son parte invaluable de esta. Construidas de distintas formas, tamaños y de todo tipo de materiales, cada una es un almácigo que germina, protege y desarrolla vida en su interior. Atardeceres, madrugadas, noches cálidas y desafiantes inviernos filtran sus luces y sombras al interior de estas arquitecturas domésticas; cada casa es un ecosistema de climas, lenguajes, sonidos, olores, estaciones y colores. En palabras de Borges (1974) en *La Casa de Asterión*:

Todas las partes de la casa están muchas veces, cualquier lugar es otro lugar. No hay un aljibe, un patio, un abrevadero, un pesebre; son catorce (son infinitos) los pesebres, abrevaderos, patios, aljibes. La casa es del tamaño del mundo; mejor dicho, es el mundo. (pp. 26-28)

Casa Tomada, proyecto artístico que desarrollé durante mi último año de carrera, nace del cuestionamiento sobre cómo se construye el vínculo entre el habitante y su espacio doméstico, y está conformado por un conjunto instalativo de cinco piezas individuales que componen un discurso colectivo sobre la memoria doméstica como espacio habitado. Este proyecto fue materia de mi tesis *Casa Tomada: Derivas entre la memoria, la materia y el habitar*, investigación-creación que profundiza en una búsqueda personal y colectiva sobre la memoria doméstica estudiada desde procedimientos y conceptos provenientes de la escultura, la fotografía y el grabado.

El recorrido de *Casa Tomada* inicia con la pieza *Cámara Latente*, conformada por tres cajones de madera extraídos de la casa, que albergan una imagen de la misma en formato slide en su interior. Seguidamente, se encuentra *Paisajes Retinianos*, obra compuesta por tres ladrillos de vidrio que tienen grabadas en sus paredes negativos fotográficos de escenas cotidianas domésticas. Posteriormente, y ubicada a unos metros a la derecha, se encuentra *Umbrales Habitados*, pieza central de la exposición que dispone de tres fragmentos de arcilla suspendidos a la altura de los ojos, presentando negativos fotográficos impregnados en sus estructuras. La pieza busca recrear un espacio virtual generado por el dibujo de sombras que generan los bloques de arcilla, e invita a sus espectadores a alterarlo con su recorrido. A continuación, emplazada en la pared frente a *Umbrales Habitados*, se muestra *Somagrafía Madre*, pieza que expone una radiografía de tórax propia intervenida con el dibujo a escala del plano de la casa, instalada dentro de un negatoscopio encendido. Finalmente, en una habitación oscura ubicada a la izquierda de *Somagrafía Madre*, se proyecta *Estereoscopía de un Almácigo*, video que recoge la proyección de muestras materiales extraídas de la arquitectura doméstica, realizada por un proyector de slides análogo en el interior de la casa.

El contexto de los orígenes del proyecto fue la situación de confinamiento impuesta por el gobierno peruano a inicios de la emergencia sanitaria por la COVID-19 en el 2020. Tal fue el detonante que incitó la creación de *Casa Tomada*. La incertidumbre desatada por la creciente situación sanitaria en el territorio nacional me obligó a dejar Lima, ciudad en la que vivía hasta ese momento, y retornar a la casa donde crecí, ubicada en la costa norte del territorio nacional, en Trujillo. Mi retorno fue repentino y trajo consigo una serie de interrogantes sobre el habitar

y acerca de por qué, a pesar de haber vivido gran parte de mi vida en aquella casa trujillana, me sentía distante de ella. Residir nuevamente y de forma perenne en la casa potenció mi introspección hacia la misma, gestando, de esa manera, el proyecto artístico. Este inicia con la premisa de re descubrir la memoria e identidad que abriga mi territorio doméstico, sin pretender ahondar en hechos familiares concretos, sino, por el contrario, comprender a la memoria como lugar psicológico y aurático que recorre las habitaciones, desvanes y claroscuros de la casa. En el poema *No vive ya nadie en la casa*, Vallejo (1989) nos recita:

Todos han partido de la casa, en realidad, pero todos se han quedado en verdad. Y no es el recuerdo de ellos lo que queda, sino ellos mismos. Y no es tampoco que ellos queden en la casa, sino que continúan por la casa. Las funciones y los actos se van de la casa en tren o en avión o a caballo, a pie o arrastrándose. Lo que continúa en la casa es el órgano, el agente en gerundio y en círculo. Los pasos se han ido, los besos, los perdones, los crímenes. Lo que continúa en la casa es el pie, los labios, los ojos, el corazón. Las negaciones y las afirmaciones, el bien y el mal, se han dispersado. Lo que continúa en la casa, es el sujeto del acto. (p. 194)

En un intento por volver a sentirme parte del espacio doméstico en donde me encontraba, y guiada por la idea de generar, mediante mi práctica artística, que mi casa sude su memoria, empecé una serie de recorridos dentro de la misma, a los cuales me referiré como *derivas-memoria*. Para ello, tomé como referente la *psicogeografía* y la deriva recogidas de la teoría situacionista, ambas prácticas lúdicas de reconocimiento espacial basado en el andar como herramienta de aproximación cognitiva y sensible hacia el territorio. A medida que fui realizando las *derivas-memoria in situ*, fui descubriendo mi casa como un lugar-archivo, espacio que alberga recuerdos e historias depositadas en los objetos, imágenes y materialidades que habitan en ella. El uso de la deriva interna como herramienta metodológica de investigación in situ fue fundamental, pues me concedió acercarme física y psicológicamente a la casa, aproximándome a la arquitectura doméstica a modo de superficie de palimpsesto que graba perennemente la vida de sus habitantes.

Sobre la base de esta idea, propuse la agrupación casa-cámara-caja negra, conjunto de términos que tienen en común la función de contener luz, tiempo y memoria, metáfora que desarrollé tanto en el proyecto artístico como en la tesis, para revelar, a través de las luces y sombras que yacen en la casa, su memoria habitada. Cabe recalcar que la tesis profundiza en la relación entre fotografía y memoria explorada en el proyecto artístico, concibiendo a la imagen fotográfica como huella-memoria, fragmento metafísico de espacio, tiempo y azar. Para ello, dentro del campo teórico, investigué el condicionamiento aurático de la fotografía análoga descrito por Walter Benjamin y Roland Barthes, así como la relación entre la imagen digital y analógica estudiada por Joan Fontcuberta y Susan Sontag. Del mismo modo, dentro del campo artístico revisé principalmente el cuerpo de obra de Roberto Huarcaya y Óscar Muñoz, ambos fotógrafos latinoamericanos que desplazan la fotografía hacia procedimientos del grabado y la escultura.

Tanto *Casa Tomada* como la investigación-creación desarrollada en paralelo son una invitación a volver a mirar, sentir y hurgar dentro de nuestros espacios domésticos, a emprender nuestra propia deriva guiada por la intuición, los sentidos y el corazón, a reconocerlos como parte de nosotros y quizás a reconciliarnos con estos también.

Referencias

Borges, J.L. (1974). *El Aleph*. Emecé Editores.

Vallejo, C. (1989). *Obra poética completa*. Editorial Oveja Negra.

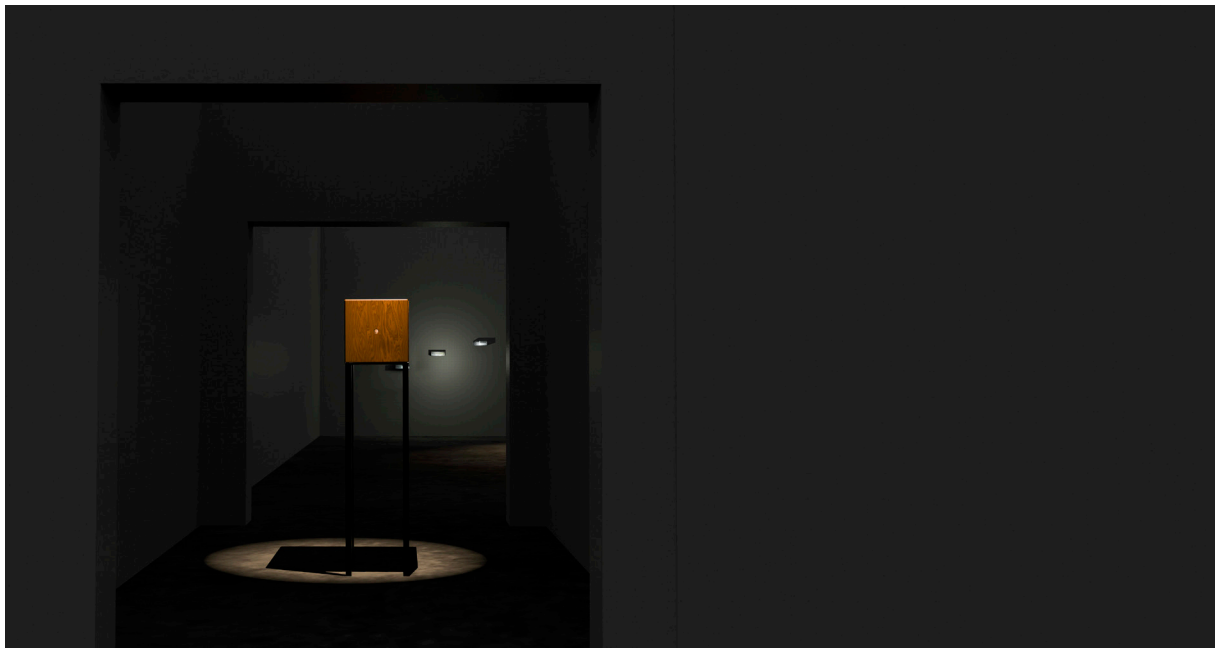


Figura 1. María José Morales, *Cámara Latente*, 2021.



Figura 2. María José Morales, detalle de *Cámara Latente*, 2021.



Figura 3. María José Morales, *Paisajes Retinianos*, 2021.

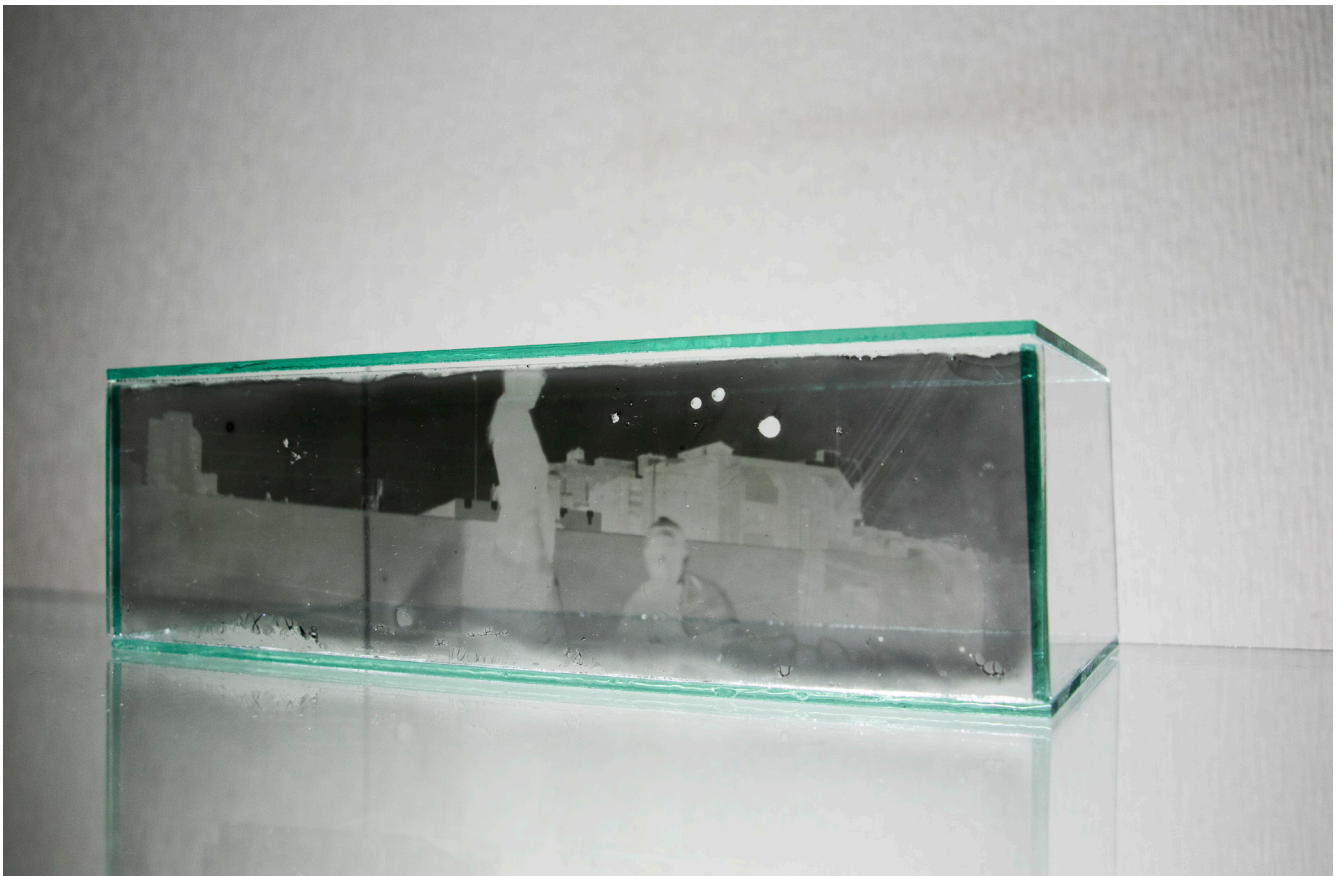


Figura 4. María José Morales, detalle de *Paisajes Retinianos*, 2021.



Figura 5. María José Morales, Vista de instalación de *Umbrales Habitados*, 2021.



Figura 6. María José Morales, *Umbrales Habitados*, 2021.

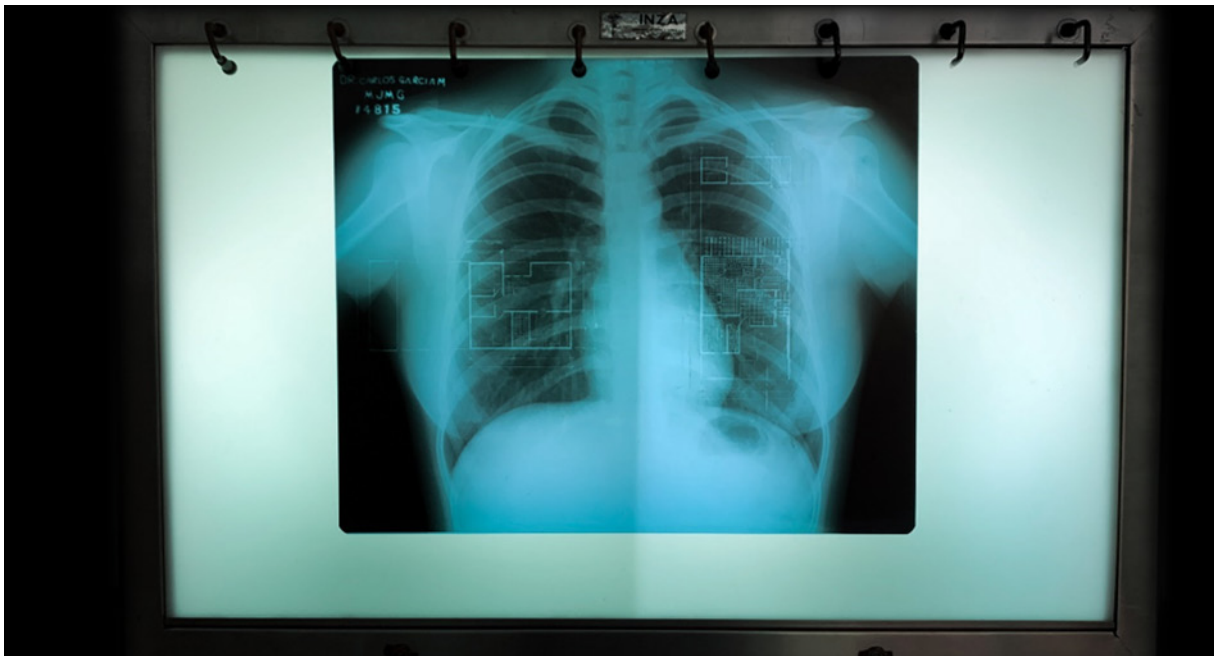


Figura 7. María José Morales, *Somografía Madre*, 2021.

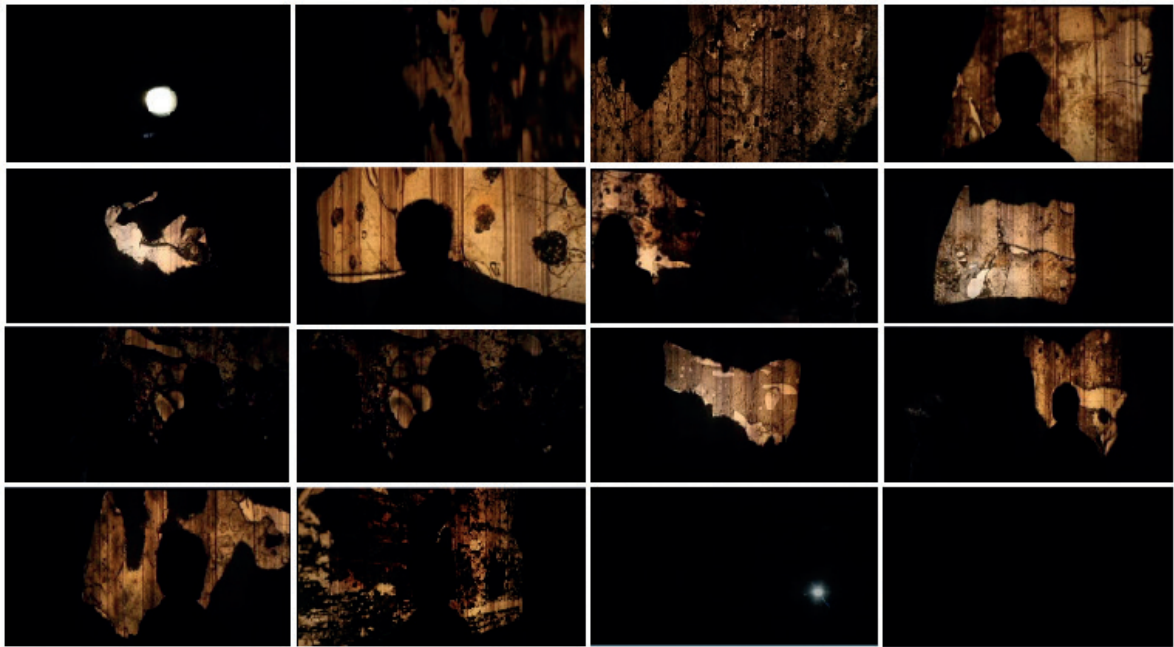


Figura. 8. María José Morales, *Estereoscopía de un Almacigo*, 2021.



guiones

fragmentos

Archivo HHH: Histeria, Hambre y Hálito

Lucía Beaumont Llona

Carrera de Pintura

Facultad de Arte y Diseño - PUCP

Resumen: Con la cuarentena, la manera de relacionarnos y escuchamos entre las personas se ha replanteado en un escenario distinto, un espacio sonoro y virtual. El arte sonoro, al igual que el aislamiento social, nos invita a tener una actitud de escucha y a descubrir el espacio a través del sonido. Hay una reconfiguración de los espacios públicos y privados. Las transmisiones de registros sonoros pueden servir de herramienta de creación de espacios subjetivos y vehículo de experiencias y emociones. Mi propuesta explora cómo el sonido se puede utilizar para documentar, expresar y representar la realidad actual y lo que estamos sintiendo desde símbolos y significados. Incluso, indaga en torno a cómo se podría interactuar con y habitar en estos espacios subjetivos a través de la construcción de nuevos significados que surgen de la escucha del sonido. Mi proyecto consiste en tres transmisiones de ruidos (Histeria, Hambre, Hálito), y en el proceso de archivo de los fragmentos de audio ordenados para contar una historia y generar una memoria desde lo auditivo. El trabajo está pensado con dos vías de difusión y mediación: por la radio y la web. Mi objetivo es generar un espacio de interacción virtual de escucha y, al mismo tiempo, hacer un archivo y memoria de la coyuntura y problemática social desde lo cotidiano, para una experiencia de escucha emocional y una reflexión política y social de lo que sucede en el país.

Palabras clave: Arte sonoro, archivo, pandemia, espacio público, espacio privado.

La tesis desarrollada consistió en un proyecto que comencé al inicio de la pandemia, en el contexto de una cuarentena muy estricta. Debido a tal situación, mi tesis debió cambiar de pronto, y ello me llevó a observar qué es lo que sucedía con las rutinas, la interacción y la subjetividad durante el encierro. Fue un escenario que afectó a las personas psicológicamente y que cambió las dinámicas y rutinas dentro y fuera del hogar, y que generó grandes efectos en la sociabilidad. Este proyecto, por otro lado, se encuentra dentro del marco de la virtualidad. Lo digital se volvió esencial para la interacción y sociabilización. En la rutina del encierro y el cambio de hábitos cotidianos, me di cuenta de que percibir los sonidos era más fácil, pues, cuando se reducen los estímulos constantes de la ciudad, el ruido se torna más relevante, más significativo.

La investigación aborda el tema de la reconfiguración de los límites entre lo público y lo privado durante el aislamiento social, y cómo la escucha y el archivo sirven de herramienta para la interacción y para la creación de una memoria y de espacios subjetivos. Mi búsqueda empezó con dos hipótesis: la primera, bastante general, sobre lo privado y lo público. Con el encierro, las divisiones entre lo privado y lo público se diluyen y se convierten en un espacio híbrido y sonoro entre el ruido y el silencio. La segunda hipótesis gira en torno al archivo de sonido, que sirve de espacio de interacción, y se comprende el ejercicio de escuchar este archivo como una herramienta para documentar, conectar y expresar lo que nos sucede en la realidad actual y en nuestro entorno.

Hay tres categorías de conceptos que estructuran el proyecto. En primer lugar, la escucha del ruido y del silencio como escucha intersubjetiva e imaginativa. Se entiende el sonido como herramienta de expresión e interacción (Buendía, 2008, 86), y el proyecto está relacionado a la interacción humana, al registro y escucha de las relaciones sonoras y rutinas sonoras. Luego, la segunda categoría es la esfera pública como lugar simbólico de comunicación mediado por la tecnología, como un espacio y un medio de ruido y silencio. Finalmente, la tercera categoría está ligada al archivo, también entendido como lugar de transición que existe entre lo público y privado (Foucault, 2008). Se comprende al archivo como un espacio que retrata la crisis y, a la vez, como herramienta de memoria.

El proyecto de tesis se titula "Archivo HHH: Histeria, Hambre y Hálito", y desarrolla tres transmisiones denominadas Histeria, Hambre y Hálito, compuestas de sonidos grabados durante la cuarentena en Lima y ordenados para contar una historia y generar una memoria desde lo auditivo. Los audios se albergan en un archivo web sonoro donde se puede escuchar cada fragmento y revisar la organización en categorías y listas que he ido generando en el proceso (las categorías son: fragmentos, cronología, guiones y borradores). El trabajo es procesual y consiste en los audios y en su ordenamiento y sistematización (Anexo 1). Se trata de una memoria sonora del aislamiento social en Lima, entendida como una mirada sensible y social de la situación.

En el proceso del proyecto surgen las categorías que luego van a ser plasmadas en el archivo, el mismo que se desarrolló en cinco etapas: i) el registro de sonido, ii) el archivo, iii) las

categorizaciones, iv) la escritura de los guiones, y, finalmente, v) la edición de sonido y el diseño web.

La primera etapa fue el registro de sonido, sin ninguna pauta más allá de la grabación sonora del ambiente interior y exterior, de manera estática y también en movimiento. Luego, empecé a hacer categorizaciones bastante arbitrarias y a seleccionar fragmentos de los audios. Tal selección se relacionaba con lo que me interesaba: sonidos del espacio privado, del espacio público o vinculados a una emoción o significado. El ordenamiento se hizo a partir de listas en donde asociaba a cada fragmento de audio un título, que podía ser descriptivo o simbólico. Estas listas fueron el primer paso para generar una narrativa.

Con los fragmentos seleccionados empecé a escribir los guiones (anexo 2). Hubo un proceso de escritura del que surgieron estos tres conceptos: Histeria, Hambre y Hálito. Primero vino Histeria, luego Hambre y, al final, Hálito. La secuencia responde a aquello que yo iba sintiendo, interpretando y notando durante la primera etapa de la pandemia. Cada transmisión narra una historia o un tema: en "Histeria" se narra la histeria colectiva al inicio de la cuarentena, "Hambre" trata de la necesidad y del contraste de la escasez y abundancia, y, por último, "Hálito" parte de un símil y contraste entre distintas situaciones en las que no se puede respirar. El objetivo era capturar el sonido para interpretarlo, y así interpretar también el entorno social (Lechuga, 2015, 7). Fue a partir de este proceso de clasificación y escritura que empecé la experimentación con el montaje de sonido. Tratándose de un primer acercamiento al sonido, fue un proceso estilo collage: copiar, pegar, hacer cortes y superposiciones de sonidos, buscando transmitir la narración y las sensaciones que quería para cada uno de estos paisajes sonoros (anexo 3).

La última etapa fue el diseño y la visualidad de la obra. En cuanto al diseño, las decisiones que se tomaron estuvieron muy vinculadas al proceso creativo. Por otro lado, en torno a la visualidad hubo una relación con la textualidad, pues gran parte de la creación en este proyecto sucede en la escritura.

Existen nexos entre el proyecto artístico y los conceptos teóricos principales. En primer lugar, la letra "H", que uso mucho en el proyecto, tiene relación con el ruido y el silencio, e intento trabajar con tal tensión. Simbólicamente es una letra muda, pero con su escritura acumulada se puede trabajar el ruido y el silencio para visualizarlo (anexo 4). Mi propuesta es una web de archivo sonoro, y la planteo como una esfera pública que retrata la realidad de la crisis desde lo subjetivo, a partir de mi punto de escucha. Sobre la relación de espacio y sonido, desarrollo lo siguiente: hacer ruido y hacer silencio son características de la esfera y del espacio públicos. Es narración, interacción, expresión y memoria. Finalmente, el uso del archivo es una representación simbólica de las rutinas, de los códigos de la vida social, y de todos los ordenamientos que existen en nuestras rutinas día a día.

A modo de conclusión, las transmisiones que propongo son reflexiones sobre temas sociales a partir de sonidos cotidianos de la casa. Son temas públicos y sociales, tratados o pensados desde lo privado y desde lo íntimo. El espacio que propongo lo entiendo como

espacio público virtual y simbólico. Eso quiere decir que los sonidos se escuchan en un punto medio, un lugar híbrido donde estos límites entre lo privado y público no son tan claros. El sonido es moldeable y se desplaza, y el espacio web sucede en este intermedio, es ese intermedio. Al mismo tiempo, la web me permite hacer público un archivo de sonidos privados. Hay un desplazamiento de algunos de estos sonidos, de lo privado a lo público y de lo público a lo privado.

Referencias

Beaumont, L. (2021) *Histeria, hambre y hálito: transmisiones sonoras en el aislamiento social como símbolo del espacio público* [tesis de licenciatura]. PUCP.

Buendía, A. (2008). Radiolocal, opinión pública y participación ciudadana. *Signo y pensamiento*, XXVII(52), pp.84-96.

Foucault, M. (2008) *Topologías*. Revista Fractal, XIII(48).
<https://www.mxfractal.org/RevistaFractal48MichelFoucault.html>

Lechuga, K. (2015). *El documental sonoro: una mirada desde América Latina*. Ediciones del Jinete Insomne.

ARCHIVO HHH

HISTERIA HAMBRE HÁLITO



Figura 1. Screenshot de la página web <https://archivohhh.site/>

Guión sonoro
HISTERIA

Audio 1: Estamos desatados.mp3

Interior. Bar. Noche

La gente está celebrando, es un sábado en la noche. Se escucha fuerte en un bar la canción Safaera que acaba de sacar Bad Bunny y todos conversan pasándola bien entre amigos.

Audio 2: Consejo vital.mp3

Exterior. En la calle.

Anuncio importante que corta la fiesta. Este es un consejo importante y vital.

Periodista en una transmisión por radio
(sonido de comienzo de transmisión) Este es un consejo vital

Audio 3: Emergencia.mp3

Exterior. En la calle. Día 1.

Los helicópteros pasan por el cielo. Todos nos ponemos ansiosos, es mejor irnos de aquí. Todo para y todos se van.

Audio 4: De regreso a casa.mp3

Exterior. En la calle. Día 1

Se rumorea que tenemos que volver a nuestras casas, van a encerrarnos.

Audio 5: Mensaje a la nación.mp3

Exterior. En la radio. Medio día. Día 2.

Escuchamos las noticias. Es hora del mensaje a la nación y la conferencia de prensa. Las radios le hacen preguntas al presidente.

Periodista de Radio Chévere
La segunda pregunta es de radio chévere desde Huaraz, señor presidente...

Audio 6: #LavateLasManos.mp3

Interior. Yo me quedo en casa. Todo el día.

Siempre escuchando las noticias.

Grabación voz de periodista de RPP

Figura 2. Guión del proceso y archivo del proyecto de tesis.

"lávate las manos"

Audio 7: Agua.mp3

Interior. Yo me quedo en casa. Todo el día. Día 15

¿Se tienen que lavar las manos con agua y jabón, pero y si no tienen agua?

Audio 8: Limpia.mp3

Interior. Yo me quedo en casa. Todos los días. Día 24

Limpiando todo. Todo tiene que desinfectarse. ¿Los alimentos también se desinfectan? ¿Las frutas y verduras? Lava la comida solo con agua, por favor. ¿Y la ropa? También. A penas vuelves a entrar a la casa, te la quitas y la lavas. Y las manos todo el tiempo, 20 segundos. Nada puede estar sucio.

Audio 9: En un cajón bajo llave.mp3

Interior. En una caja. Todo el día. Día 34

Estamos encerrados, quién puede salir. No tenemos la llave. Estamos en un cajón bajo llave. Se escucha una conversación, una mujer habla sobre dónde están las llaves.

Mujer

Yo no tengo problema como te digo, pero esa era mi preocupación. (golpes) y después, claro... y después ya sobre un tema menor logístico y práctico, cuando vayan a recogerlas, alguien va a tener que coordinar.

Ejemplo, yo la tengo bajo llave y yo la llave la tengo escondida (risa y golpes) entonces alguien me va a tener que llamar y les voy a tener que indicar: entra a tal cajón, ahí hay una cajita en la cajita hay no sé, y ese tipo de cosas. Y lo mismo calculo para las otras. Hay una que se la llevé Cecilia, pero después tenemos otra llave más. (golpes más rápidos) En realidad está la mía y esa otra. (golpes) Claro...lo que dicen es que debemos mandar un correo ¿Pero en el correo que voy a decir? ¿Que está en mi oficina?

Audio 10: Ordena.mp3

Interior. Yo me quedo en casa. Día 42

La casa está desordenada y sucia, tenemos que ordenar, arreglar lo que no funciona, limpiar todo, cambiar todo. Los platos se lavan y las ollas también, hay que secar todo. Los platos se lavan tres veces al día. Desayuno, almuerzo y cena, un ritual de todos los días. Primero los cubiertos, después los platos y de ahí las ollas.

Figura 3. Guión del proceso y archivo del proyecto de tesis.

Audio 11: Demasiado tiempo.mp3

Interior. Yo me quedo en casa. ¿Cuántos días van, 80?

Ya nos aburrimos, ya nos cansamos, estamos aislados y obsesivos. El silencio.

Audio 12: Una llamada.mp3

Interior. Yo me quedo en casa. ¿Cuántos días, 55?

Suena el timbre de un teléfono, sólo suena una vez e inmediatamente una mujer contesta.

Mujer

¿Aló?

Audio 13: Barraza está harto.mp3

Interior. Yo ya no puedo quedarme en casa. Día 60

Barraza gritando borracho, del otro lado de la línea. Ya está harto de todo.

No se entiende mucho lo que dice.

Barraza

¡Chúpame la pinga! (incoherencias) ¡Me la chupas si me la he lavado!

(incoherencias) Acabo de salir de la ducha, ¡un favor!

Audio 14: Histeria Colectiva.mp3

Exterior. Día 67.

Mucho ruido, ya estamos gritando y ladrando.

Figura 4. Guión del proceso y archivo del proyecto de tesis.

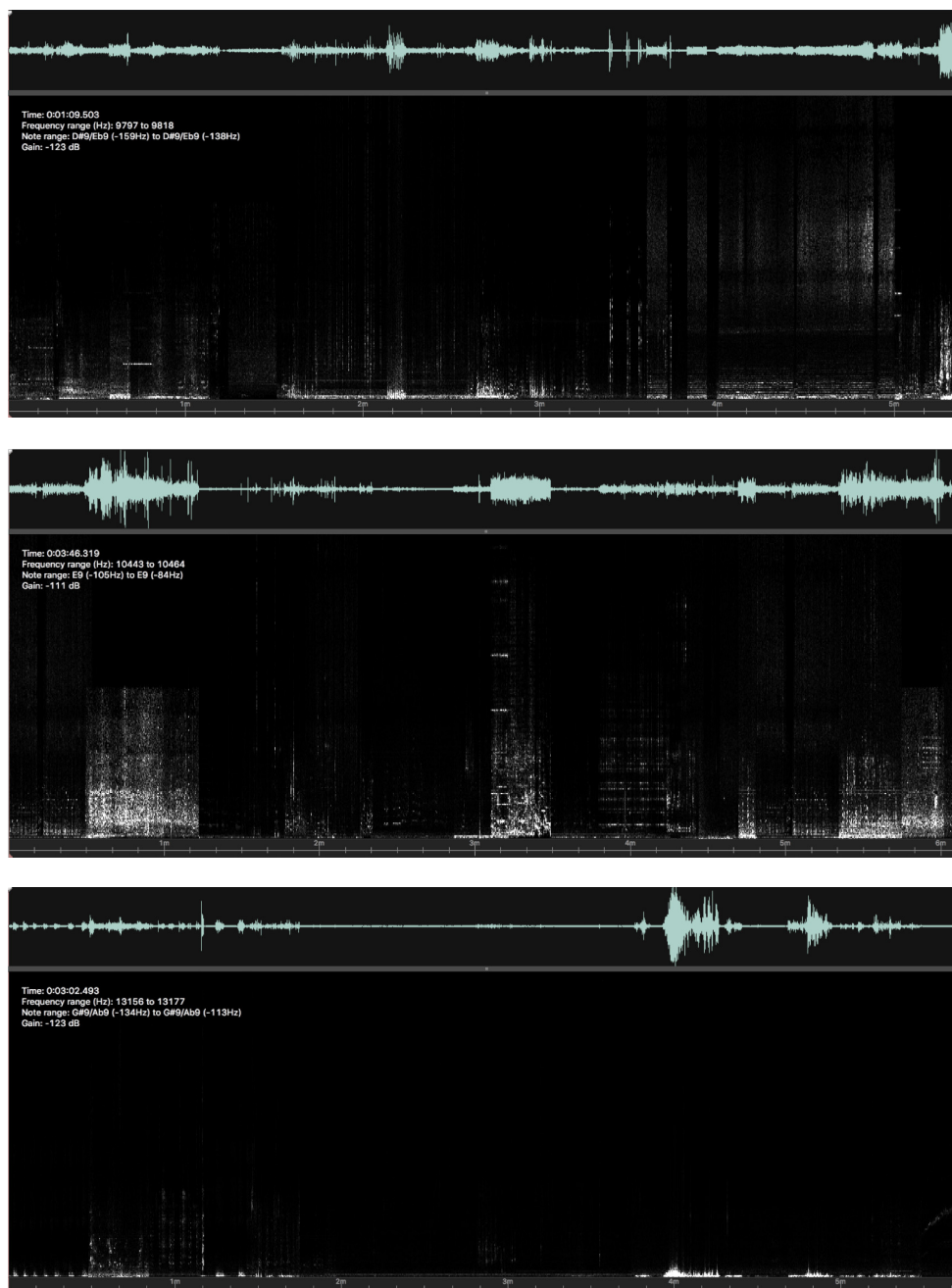


Figura 5. Montaje de sonido en programa de edición.



Figura 6. Diseño de la página web y utilización de la letra H.



¿Dónde están los puentes?

Andrea Carolina Carranza Ruiz

Carrera de Artes Visuales

Facultad de Artes de la Pontificia Universidad Javeriana de Colombia

Resumen:

Sol solecito caliéntame un poquito

Intento. Intento.

Por arriba, por abajo.

Por un lado, por el otro.

Pin uno, pin dos.

Pin tres, pin cuatro.

Un día adentro.

Un día afuera.

¿Cuándo en medio?

Jugando.

CON/JUGAR

¿Con quiénes?

¿Entre quiénes?

¿El puente está quebrado?

¿Estaba o estará?

Se generan sistemas de ¡Ah! Conté cimientos. Para encontrar y construir puentes con el mundo: Investigando. “Sabemos cosas: que sabemos que sabemos, que sabemos que no sabemos, que sabemos que no conocemos, que conocemos que no sabemos ... “. Conocemos y no sabemos —o más bien ¡no vemos!—. A veces pasa con lo simple. Estas acciones generan matrices de encuentro entre cuerpos objetuales, espaciales y humanos.

El proyecto ¿Dónde están los puentes? es un laboratorio de acontecimientos entre diferentes espacios de la ciudad. Encontrando configuraciones urbanísticas entre lo público y lo privado, en lo cotidiano. Ir de la Ciudad a la Casa, al Barrio, de la Casa al barrio... y los diferentes espacios entre ellos. Con/jugar encuentros y cuerpos entre espacios.

Palabras clave: Juego, Vida cotidiana, Cuerpo, Ciudad, Acontecimiento.



MARZO 2020

No tropieza el que no anda.

- y ¿cómo andamos ahora? -

Porque bien tropezados que si estamos.

La calle está quebrada

¿Con qué la curaremos?

Con cascarras de piedras

Niñitos para adentro.

Juguemos en la casa

Mientras el plato está.

¿El plato estáaaa?

Los cuerpitos dicen:

pío, pío, pío,

cuando tienen hambre,

cuando tienen frío.

Mamá se fue al trabajo

Que dolor que dolor que pena

Y pronto volverá.

torre mi torrefa

y pronto volverá.

Rin rin uno uno

Rin rin dos dos

Rin rin tres tres

Ron ron.

Ron ron ¿cuántos días?

Ron ron ¿cuántos cuerpos?

Ron ron ¿cuáles cuerpos?

Ron ron ¿cuántas calles?

Ron ron ¿quiénes salen?

Ron ron qué pesares



Figura 1. *Pescando el afuera.*

Abril 2020

Con la pandemia al barrio llegué, una serie de juegos acontecen en el perímetro del centro de Bogotá a mi casa.

Sonsoneando puentes.

Sol solecito caliéntame un poquito.

¿El puente está quebrado?

¿Estaba o estará?

Intento. Intento.

Por arriba, por abajo

Por un lado, por el otro. (se mece la pantalla)

Un día adentro.

Un día afuera.

¿Cuándo en medio?

(silbar) jugando.

Con/jugar

Pin uno, pin dos, la ciudad como laboratorio.

Se generan sistemas de ¡Ah! Conté cimientos.

Encontrando configuraciones urbanísticas entre lo público y lo privado, en lo cotidiano.

Saltando lazo vamos de la Ciudad a la Casa, al Barrio, del la Casa al Barrio...

y los diferentes espacios entre ellos. Con/jugar encuentros y cuerpos entre espacios.



Figura 2

Triqui

Aquí y allá

Acá y allí

¿El límite dónde está?

Estaba

Está y estará

¿En dónde?

Una mano que quiera extenderse
Un cuerpo que quiera contraerse
Un espacio que quiera extenderse
y juntos al verse
un reverse
pueden dar.
El señor te
que su limi perdió.
Me tragué la a del allá, y me salió
por aquí. Ahora es un aaAAAAAAAAAAAAquí más largo.

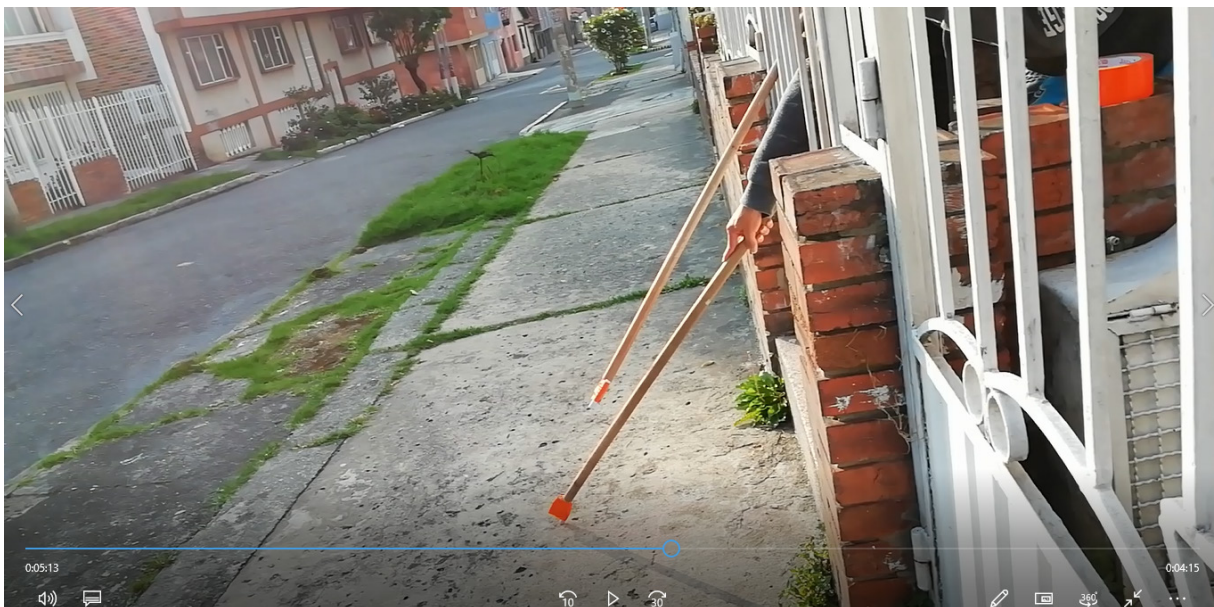


Figura 3. *Triqui.*

El pensar no es hablar consigo mismo (sacar la lengua lelele), sino al hablar con otros la conversación —el fluir— se enriquece. Intento abrir formas de hablar con cuerpos, los materiales, espacios. Sobre la marcha... Eso se hace jugando. Caminante se hace camino al andar, como jugador se hace espacio al jugar, como persona se hace investigación al jugar, como ser se es al hacer.

Robert Filliou se quedó comiendo la lonchera en el salón. Separa al artista del genio y propone el estado de "creación permanente", tragándose las tradicionales galletas "historia del arte" marca genialidad (tragar galleta). Le meto la cucharada en la gelatina y digo, es el juego. JUGAR ES CREACIÓN PERMANENTE.

El círculo. Es una línea que se abraza a sí misma sin espicharse mucho. Una línea es sucesión de puntos-cuerpos - ¡ahí está la ronda! también en esa sucesión de cuerpos. Las rondas son encuentros donde solo se necesita la voz y la presencia. Espacio vivido. El horizonte del cuerpo propio y el cuerpo de los otros, sobre/entre/bajo el cual surge el acontecer. Con el canto va naciendo el espacio, desde la vibración interna del cuerpo. "El arte consiste en construir espacios y relaciones para reconfigurar material y simbólicamente el territorio común"

En el trabajar con lo que hay, en la cotidianidad, es donde empieza a emerger una "estética del asombro" de lo simple, de lo cercano.

¡Lo galáctico aquí!

El juego dice: No me subestimes, soy investigación, resistencia y herramienta de pensamiento transgresor, tengo la ventaja de ser intrínseco a la vida. Desencadenando —ando porque es una constante— procesos de aprendizaje/ [encuentro/juego] para ver más allá de lo conocido" generar nuevas conexiones.

Exige la capacidad de incorporar otras formas de pensar, de experimentar con "otros posibles", con la errancia del encuentro, en los que las prácticas artísticas se cruzan con la desobediencia, el cuestionamiento, quebrar límites, extender espacios, encuentros, hilar voces...



Figura 4. Carolina Carranza, *Salir a caminar adentro* (video [4:10 min.]).
<https://youtu.be/MjSopC8oMY0>

No borres con las letras lo que haces con las manos,
entre pretensiones académicas y discursos sobrepuestos
que excluyen el pensamiento acontecido. Hay un fuerte
carácter **vivitivo** del pensamiento, su capacidad para
imaginar y articular nuevos órdenes y configuraciones
del cuerpo y entre cuerpos.

El juego es pensamiento vivitivo, los lugares de aprendizaje
están en lo común, lo popular y en el pan.

Ver el brillo de lo cercano tapado por nuestra
propia sombra. "La vida corriente vivida como arte / no arte

puede sobrecargar a la cotidianidad

de una potencia metafórica.”

Se vale pensar el sonsonearse (mecerse) ¿Y si los cuerpos no están ni juntos ni separados, sino que nos sitúan en otra lógica relacional que no hemos sabido pensar? Más allá de la dualidad unión/separación [adentro/afuera] —como esta cuadrícula en la que estamos— los cuerpos —puentes— se continúan, conectan. Porque son finitos. Donde no llega mi mano, llega la de otro, lo que no sabe mi cerebro, lo sabe el de otro, lo que no resiste mi cuerpo, lo resiste el de otro [...] la finitud/barrera/ límite/ fragilidad como condición no de la separación sino de la continuación, para pensar el nosotros. Desde el puente como cuerpos singulares y plurales a la vez. “Más un océano que una orilla”, más un mar en el que los cuerpos navegan. Más queso de arepa que se extiende desde dentro, que envoltura.

Un puente es hacer un vínculo.



Figura 5. Carolina Carranza, *Polvo eres polvo te convertirás 2.0* (video [5:59 min.]).
https://youtu.be/_rUoSTJ2Jt0

Adentro/afuera/ Bogotá (Colombia)/ Villa Javier mi barrio y mi casa.

La Ciudad: Circulación, recorrido, oscilación, vibración. Resonancia de y entre cuerpos.

Ser un "peatón profesional" o "esquinista".

Quienes tienen como oficio caminar y ver a su alrededor,

escanear las capas del espacio y mejores amigos del andén son. Son en su

andar. Sonsoneándose de aquí para allá.

Un paso, dos pasos. Al peatón le da frío y quiere

meterse entre las cobijas, camino a casa entra al

El barrio: bisagra entre el adentro y el afuera.

Y por fin a

La casa o nido: Cuenco para el cuerpo escala uno uno

¿Cuáles son las normativas del espacio público y del espacio privado?

Se señalan las dinámicas del espacio, el espacio público se usa así y así y tiene una normativa, no (con el dedo) se juega en la bahía. Se rompe la normalización de la ciudad, los objetos y los cuerpos. Hay que sacudirla.

Escarbe el mundo, húnguelo cual dedo en la nariz. Profundo, profundo.

Hacer brillar lo cercano, lo simple. Como embolador

que lustra zapato viejo o crear un gran teatro de sombras,

haciéndolas surgir de lugares "insignificantes".

El que busca encuentra.

Este laboratorio de acontecimientos se ensambla en un Diagrama peatonal.



Figuras 6 y 7. Carolina Carranza, *Diagrama peatonal* (video [7:09 min.]).
<https://youtu.be/B7ae9bTHelY>



Figura 8

Ayudando a las piedras a cruzar la loma

Aproveche la libertad del hacer, para descolocarnos del lugar de certezas y situarnos en otras posiciones. Cegue la certeza y abra campo al devenir, más allá de lo "terminado". Sin horizonte fijo, vamos en caída libre. "Al caer las líneas del horizonte, estallan, giran y se superponen". Se sonsonean. El "conocimiento" (SUSURRAR [hacer]) se sabe incompleto, es un continuo. Ojalá siempre fuera

rompecabezas, con la capacidad de componerse y recomponerse en diferentes tiempos por diferentes manos para resonar en los cuerpos.
El juego es emancipación.

En el contexto de la pandemia reafirmamos que la práctica artística es una manera de habitar y descubrir el mundo. Son necesarios y se necesitan múltiples puentes. El arte está amasando puentes, la articulación de puentes que ¡están vivos!

¿Dónde están los puentes?

Colorín colorado, este fraseo ha terminado.

¿Dónde están los puentes?

Andrea Carolina Carranza Ruiz

La anterior fue una ponencia performativa, entre rondas y gestos. Durante el proceso del proyecto la palabra es una materia que pesa, y el canto no es una forma narrativa o descriptiva sino es desarrollo e investigación creación en sí misma desde la voz y el lenguaje, otra capa del juego, una materia más y un acontecimiento también.

Para ver el proyecto ingrese a: <https://carolina1856c.wixsite.com/puentes> o a la lista de Youtube Polvo eres polvo te convertirás 2.0: <https://youtube.com/playlist?list=PLBO83OCqQxyd5tXHkHhIWckUlXjU6QdEs>

Referencias.

Esta es una amalgama de voces que se conectan, interconectan, se troquelan, recortan y unen.

Bourriaud, N. (2016). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo editora

Caja negra. (2019).

Carros de arepas de la carrera 7 con calle 45 hasta la calle 19. (2016- 2021). Bogotá.

Ono, Y.(2019). *Fluxus escrito. Actos textuales antes y después de fluxus*. Mariano Mayer.

Peatones de la carrera 7 con calle 45 hasta la calle 11 sur. (2016). Bogotá.

Señora de las arepas, esquina de la carrera 5 con calle 12 b. Entre las 7 am y 11. am.(Antes de 2020). Bogotá.

Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Caja negra.

Torregroza-Lara, E. J. (2018). Metáforas para pensar la ciudad. *Palabra Clave*, 21(1), 36-57. DOI: 10.5294/ pacla.2018.21.1.3

Yehoshúa y Yeremi Gonzáles. (2021). Jugadores en calle 8 sur # 3a- 34. Barrio Villa Javier. Bogotá.



Re-trazando la ciudad

Josselyn Stephany Herrera Tashiguano

Carrera de Artes Visuales

Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes de la Pontificia Universidad Católica de Ecuador

Resumen: El proyecto *Re-trazando la ciudad* surge como una reflexión sobre las contradicciones de habitar una ciudad patrimonial. Este título funciona de dos maneras: aludiendo a lo que se dice sobre quienes “retrasan” el progreso de la ciudad; y como un posicionamiento desde el dibujo para volver a representar imágenes de la vida urbana que develan estos espacios en disputa. Utilizando medios borrables como el lápiz y el carbón, pretendo cuestionar una ciudad que plantea memorias en procesos de construcción.

Borrar para dejarse ver es una obra que parte del contexto de la crisis de la pandemia por COVID-19. En marzo del 2020, el Municipio de Quito decidió desalojar a los vendedores que se encontraban en la calle Loja del Mercado de San Roque con la finalidad de evitar la acumulación de personas y controlar la situación sanitaria. La animación surge de los videos grabados por mi papá el 26 de marzo de ese año, en los que narra la situación del desalojo y la de los vendedores. La voz de mi papá, como la de una especie de reportero, es contrastada con el video de un canal de noticias en el que se otorga una voz a los policías encargados del desalojo. De este modo, contraste dos versiones sobre este hecho. Utilicé el carbón como un medio de registro y dibujo que me permitió analizar unas dinámicas en el espacio que no desaparecen, sino que quedan registradas en él a pesar de que exista algo que quiera borrarlo.

La obra *Si no está ahí* presenta 30 postales dibujadas con grafito sobre cartulina. Me baso en postales antiguas de la ciudad y las dibujo doblemente para borrar el espacio patrimonial y a los vendedores ambulantes y su mercadería. De esta manera, quiero cuestionar estos espacios etiquetados como “patrimonio” y las dinámicas sociales cambiantes que ocurren en el espacio que ha sido fijado como Patrimonio Cultural de la Humanidad.

Palabras clave: Ciudad, patrimonio cultural, comercio popular, memoria, dibujo.

El Centro Histórico de Quito fue declarado Patrimonio Cultural de la Humanidad en el año 1978 por la Unesco. Como consecuencia de ello, se han realizado una serie de intervenciones en el espacio público, como la reubicación de los comerciantes populares. Estas intervenciones han estado orientadas principalmente a la conservación arquitectónica y a la mirada turística, teniendo como efecto el desplazamiento de las personas que han habitado históricamente estos espacios. Así, la memoria del espacio ha sido construida por voces en disputa: por un lado, patrimonialistas; y, por el otro, comerciantes populares y los mercados.

En este proyecto, busco indagar en torno a estas disputas desde la memoria de la ciudad y los procesos de gentrificación, enfocándome en el desplazamiento de clases populares del Centro Histórico de Quito. Estas problemáticas no me son ajenas, puesto que vengo de una familia de comerciantes populares que han experimentado las consecuencias de políticas urbanas excluyentes. Yo fui comerciante, yo fui desplazada.

En mis obras trabajo con archivos de documentos oficiales, municipales y prensa, para contraponerlos con la memoria familiar y los testimonios. Este lugar me permite reflexionar cómo me veo a mí misma y a mi familia, y también cuestionar cómo se construye la visión de una ciudad “limpia” y patrimonial. Abordo esta problemática desde un encuentro con el dibujo y la forma de representar una memoria en proceso de construcción. Considero que todos y todas tenemos algo que borrar o que no queremos contar, por ello, este cuestionamiento estará presente a lo largo de mi proceso de investigación-creación.

La memoria de la ciudad y la declaratoria del Centro Histórico como Patrimonio Cultural de la Humanidad son hechos importantes en la actualidad. Sin embargo, la declaratoria está vinculada a la memoria del desplazamiento del comercio informal. Dichas memorias no pueden estar desligadas, pues ambas forman parte de la construcción de un espacio llamado patrimonial. Por un lado, una memoria tiene interés por el progreso; y la otra se interesa por las luchas, disputas y negociaciones. En la década del 2000 se produjo el mayor desplazamiento de la población habitante del sitio, y los comerciantes populares están dentro de ese número. Mediante ordenanzas municipales, se establecieron formas de control de las dinámicas del espacio, entre ellas la Ordenanza 280 que regula la actividad comercial en el espacio público de Quito, prohibiendo los puestos fijos sin autorización municipal. Entonces, a partir de estas premisas me interesa retomar un cuestionamiento generado desde la antropología urbana: ¿Es posible habitar el patrimonio? ¿En qué condiciones? (Kingman, Lacarrieu y Durán, 2014).

Existen investigaciones sobre los mercados que recalcan su valor y potencia para la construcción de memorias. Para Bedón, “por medio de la memoria de la gente podemos ver cómo se construye la historia de la ciudad” (2014, p.286). Por ello, considero relevante interpelar la memoria no oficial y lo que se quiere olvidar. A manera de testimonio, mi mamá cuenta que veía a mi abuela tratando de cubrirse el rostro con la gorra porque le daba vergüenza que la vieran vendiendo en la calle. No es un discurso idealizado, sino más bien una reflexión sobre cómo las políticas patrimoniales atraviesan a todos los actores partícipes de estos espacios y cómo afecta en la manera de vernos.

Re-trazando la ciudad: exposición virtual

Debido al contexto actual de la crisis de la pandemia por COVID-19 se planteó una exposición en formato virtual, pues los espacios físicos fueron restringidos. Mi propuesta fue la creación de una página web que contenga varios trabajos realizados en la carrera universitaria y una sección específica con mi producción artística reciente (figura 1). Además, la web contribuyó a concretar mi interés por reinsertar en el espacio virtual una interpelación a los comentarios que circularon en redes sociales sobre el desalojo de los mercados en Quito en el contexto de la pandemia.



Figura 1. Josselyn Herrera, captura de pantalla exposición virtual *Re-trazando la ciudad*, 2020. <https://www.josselynherrera.com/re-trazando-la-ciudad>

El proyecto *Re-trazando la ciudad* surge como una reflexión sobre las contradicciones de habitar una ciudad patrimonial. Este título funciona de dos maneras: aludiendo a lo que se dice sobre quienes "retrasan" el progreso de la ciudad; y como un posicionamiento desde el dibujo para volver a representar imágenes de la vida urbana que develan estos espacios en disputa. Utilizando medios borrables como el lápiz y carbón, pretendo cuestionar una ciudad que plantea memorias en procesos de construcción.

Borrar para dejarse ver es una obra que parte del contexto de la crisis de la pandemia por COVID-19, que implicó el confinamiento y una serie de medidas sobre el espacio público. En marzo de 2022, el Municipio de Quito decidió desalojar a los vendedores que se encontraban en la calle Loja del Mercado de San Roque con la finalidad de evitar la acumulación de personas

y controlar la situación sanitaria. Esta animación surge de los videos grabados por mi papá el 26 de marzo de este año, en los que narra desde su punto de vista sobre la situación del desalojo y los vendedores (figura 2 y 3). La voz de mi papá, como la de una especie de reportero, es contrastada con el video de un canal de noticias en el que se otorga una voz a los policías encargados del desalojo. De este modo, contrasto dos versiones sobre este hecho. Utilicé el carbón como un medio de registro y dibujo, lo que me permitió analizar unas dinámicas en el espacio que no desaparecen, sino que quedan registradas en él a pesar de que exista algo que quiera borrarlo.



Figura 2. Josselyn Herrera, *Borrar para dejarse ver* [animación, carbón sobre papel], 2020.
<https://www.josselynherrera.com/borrar-para-dejarse-ver>

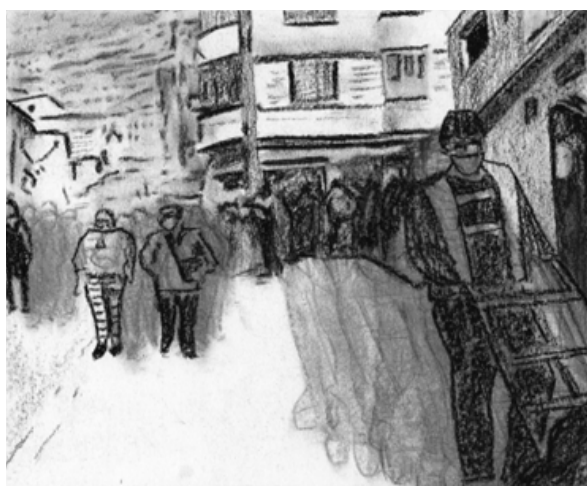


Figura 3. Josselyn Herrera, *Borrar para dejarse ver* [animación, carbón sobre papel], 2020.
<https://www.josselynherrera.com/borrar-para-dejarse-ver>

La obra *Si no está ahí* presenta 30 postales dibujadas con grafito sobre cartulina (figura 4). Me baso en postales antiguas de la ciudad y fotografías de archivo familiar (figuras 5 y 6) para dibujarlas doblemente y borrar el espacio patrimonial y a los vendedores ambulantes y su mercadería. De esta manera, quiero cuestionar estos espacios etiquetados como “patrimonio” y las dinámicas sociales cambiantes que ocurren en el espacio que ha sido fijado como Patrimonio Cultural de la Humanidad.

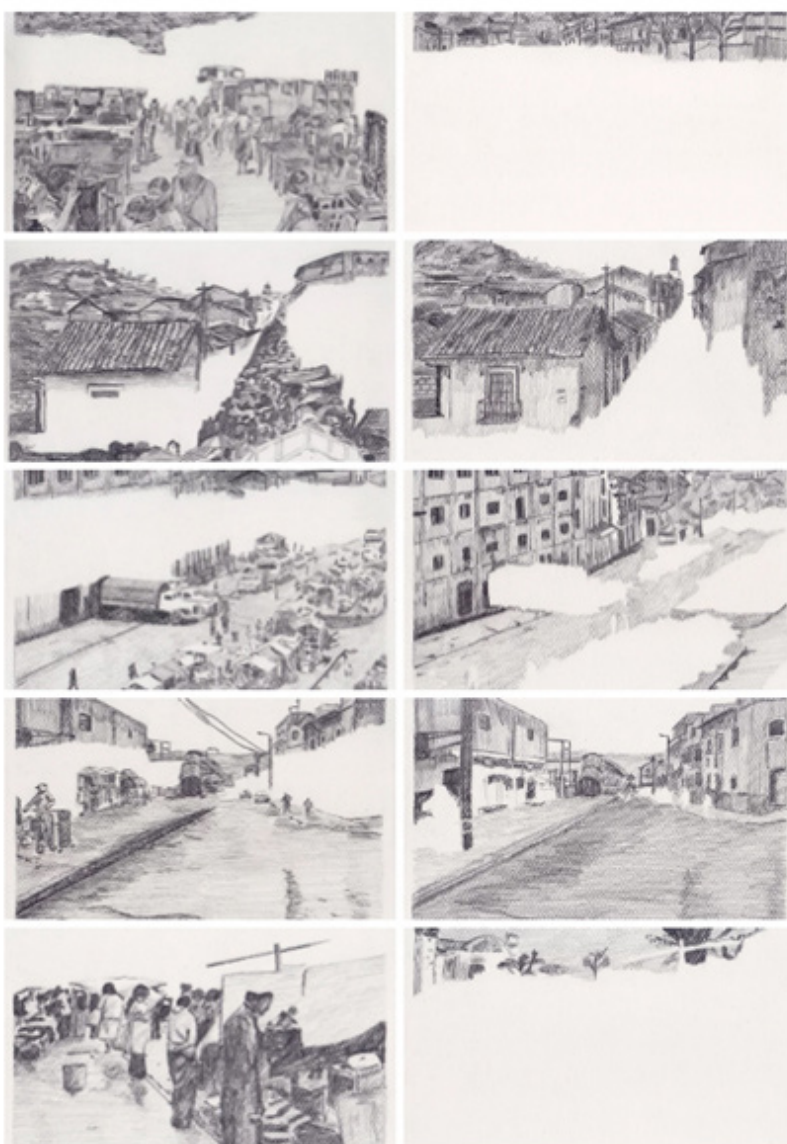


Figura 4. Josselyn Herrera, captura de pantalla obra *Si no está ahí* [lápiz y grafito sobre cartulina], 2020. <https://www.josselynherrera.com/sinoestaahi>



Figura 5. El Cofresito, fotografía de la *Feria popular en la Avenida 24 de mayo*, 2017.
<https://elcofresito.blogspot.com/2017/09/historia-de-la-avenida-24-de-mayo-quito.html>



Figura 6. Josselyn Herrera, fotografía de archivo familiar, *Mi abuela Carmen con chaleco verde*, 1981.

Reflexiones finales

Esta investigación artística propone una aproximación al concepto de patrimonio que se nutre de reflexiones desde la antropología urbana sobre las ventas ambulantes y los usos del espacio público en el Centro Histórico de Quito. Partiendo de las disputas en el espacio público y mis propias experiencias, me posicioné desde las memorias familiares como posibilidad para interpelar los procesos de exclusión y desplazamiento. Estas interpelaciones no son idealizadas. Son, más bien, un punto de encuentro de memorias oficiales y no oficiales. En algún momento, esta historia familiar estuvo asociada con sentimientos de vergüenza y la necesidad de ocultarla; sin embargo, la investigación me ha motivado a visibilizar esa modernidad que está impregnada en cada uno de nosotros. Así, considero que cada uno tiene algo que borrar o que no quiere contar, así como yo algún tiempo oculté que mi familia es comerciante popular.

Referencias

Bedón, E. (2014). Mercados de Quito, memoria colectiva y patrimonio. En L. Durán, E. Kingman Garcés & M. Lacarrieu, *Habitar el Patrimonio, Nuevos aportes al debate desde América Latina*. (pp. 280-292). IMP, FLACSO, UBA.

Durán, L. Kingman, E. y Lacarrieu, M. (2014). *Habitar el Patrimonio, Nuevos aportes al debate desde América Latina*. IMP, FLACSO, UBA.

Herrera, J. (2020). *Re-trazando la ciudad*. Josselyn Herrera. <https://www.josselynherrera.com/re-trazando-la-ciudad>



JUNTOS: Contenedor de residuos bio-contaminados centrados en la protección de la salud física y psicológica de los trabajadores sanitarios

Micaela Mia Alvarado Eslava
Carrera de Diseño Industrial
Facultad de Arte y Diseño - PUCP

Resumen: El proyecto consiste en el diseño de un contenedor de residuos bio-contaminados que refuerce la barrera de protección física y psicológica de los trabajadores de limpieza frente al peligro de exposición con los residuos bio-peligrosos, gracias al sellado de las bolsas. El proyecto se centra en salvaguardar la salud de los trabajadores de limpieza frente al aumento, en cantidad y peligrosidad, de residuos bio-peligrosos durante la pandemia del COVID-19 y ante el descuido o desinterés de los profesionales de salud en el manejo de tales desechos. Para ello, se contó con la colaboración de los dos grupos de usuarios del producto a diseñar: los profesionales de la salud que generan los residuos y los trabajadores de limpieza que los manejan. Se siguió la metodología de doble diamante en conjunto con la de diseño emocional, y se respetó el confinamiento obligatorio realizando interacciones virtuales con los usuarios, obteniendo entrevistas y guías virtuales en el contexto físico de la propuesta mediante videollamadas; y se generaron interacciones simuladas con el producto para ser presentadas a los usuarios. Uno de los retos principales fue contactar a los trabajadores, ya que no son usuarios de medios digitales. Con ellos, la interacción se dio a través de un intermediario y por encuestas físicas enviadas a sus respectivos centros laborales. Es así que, gracias al muestreo por bola de nieve, o *snowball sampling*, se pudo acceder a participantes para el desarrollo del proyecto sin la necesidad de visitar físicamente los centros de salud.

Palabras clave: Salud, manejo de residuos, trabajadores sanitarios, diseño emocional, diseño de mobiliario.

El Perú genera aproximadamente 20 000 toneladas anuales de residuos biocontaminados, y el 75% procede de Lima. De acuerdo con el Ministerio de Salud, la gestión y el manejo correcto de los residuos sólidos de los establecimientos de salud previene, controla y minimiza los riesgos a la salud pública y el impacto ambiental (Minsa, 2018). Sin embargo, al interior de las instituciones sanitarias existe un manejo inadecuado de estos residuos.

Este manejo inadecuado se debe a la escasa sensibilización del profesional médico de las instituciones de salud pública de Lima Metropolitana con respecto a los peligros para el personal de limpieza, lo que denota una falta de concientización frente a la seguridad de terceros. De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (OMS), la falta de conciencia de los peligros que los residuos sanitarios significan para la salud es uno de los principales problemas asociados a su manejo (2018).

Frente a esta premisa, nace la pregunta de investigación de este proyecto: ¿Cómo, a través del diseño de mobiliario, se pueden crear medidas de protección física y psicológica para los trabajadores hospitalarios que garanticen una adecuada y responsable segregación de los residuos biocontaminados?

La decisión de emplear un elemento mobiliario nace de la investigación primaria realizada con los actores del proceso de generación y manejo de los residuos biocontaminados.

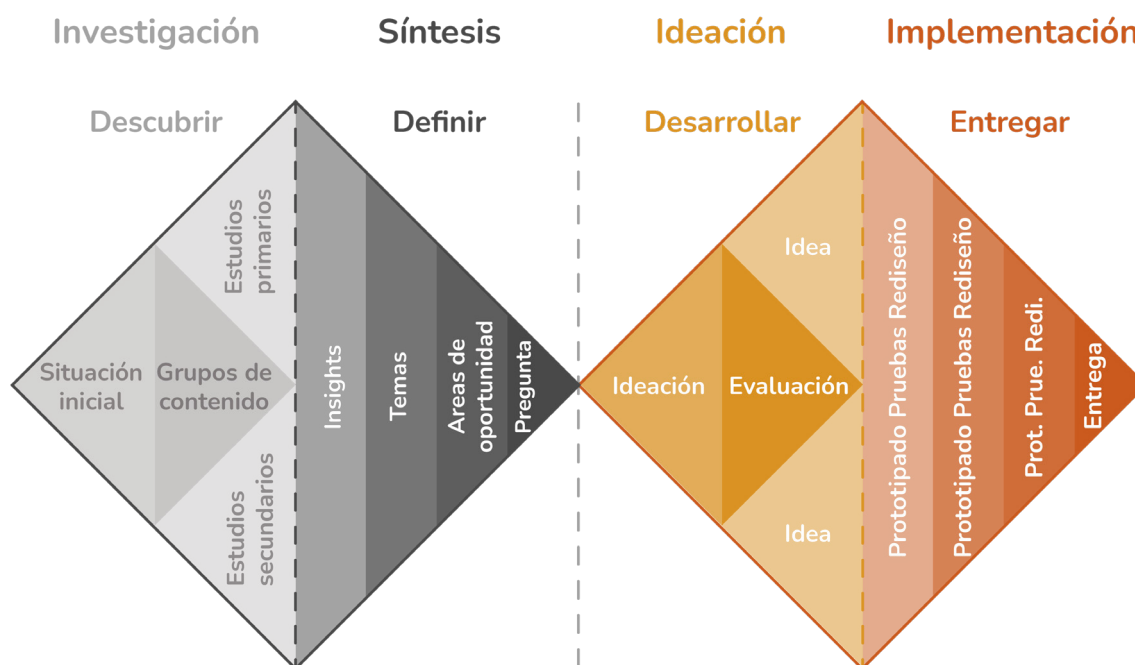


Figura 1

Para este proyecto se empleó la metodología de doble diamante (figura 1). Se inicia con una etapa de investigación inductiva en la que se descubren los problemas en torno al tema de residuos sólidos hospitalarios. Luego, se continúa con una etapa de síntesis donde se define el problema específico. Para ello se deben entender los problemas generales y sus causas. El uso de modelados visuales otorga una síntesis visual del problema. Se implementan las teorías que expliquen y/o refuercen lo encontrado en los estudios inductivos. Posteriormente, se evalúa la información recibida mediante procesos de análisis.

Los primeros estudios primarios realizados se conforman de dos grupos de entrevistas: las entrevistas práctico-teóricas y las entrevistas práctico-emocionales. Con el fin de clasificar a los participantes de los estudios se presenta un onion map (figura 2) que contiene las especificaciones de los participantes principales. Esta figura está dividida por relevancia al proyecto y por rol en el manejo y gestión de los residuos sólidos hospitalarios. Cuanto más cercano se encuentre el número del participante al centro, mayor es su influencia en el estudio.



Figura 2

Como objetivos generales de las entrevistas práctico-teóricas se tiene la comprensión del contexto general limeño (entendido desde la práctica) y el de las etapas de manejo de los residuos aplicadas. Estas entrevistas sirven para aclarar los conceptos y entender el panorama general, tener un recuento de la literatura y de las normativas y cómo estas son empleadas en la realidad.

Las entrevistas práctico-emocionales se denominan de tal forma debido a que giran en torno a las emociones y sensaciones que experimentan los participantes durante las prácticas laborales

que realizan. El objetivo general de tales entrevistas es entender los factores emocionales presentes en el proceso, conocer las experiencias personales, y comprender el nivel de concientización del peligro personal y grupal.

Adicionalmente, se tiene un registro fotográfico del contexto físico en donde se da la segregación de los residuos. Las fotos de las distintas áreas de un policlínico ayuda a contextualizar los datos obtenidos de las entrevistas. Del mismo modo, el estado y acondicionamiento de los contenedores se pueden analizar mediante las imágenes.

A partir de los estudios secundarios y primarios se desarrolla un mapa conceptual (figura 3) sobre las relaciones entre todos los actores del manejo de los residuos. Mediante el diagrama se logra divisar la brecha social que existe entre los actores generadores y los actores operadores de los residuos dentro de la misma institución, teniendo como único punto en común el uso de los contenedores. Por otro lado, el gráfico ayuda a mapear las relaciones entre los actores para poder contactar, mediante el método *snowball*, a todos los participantes objetivos del estudio.

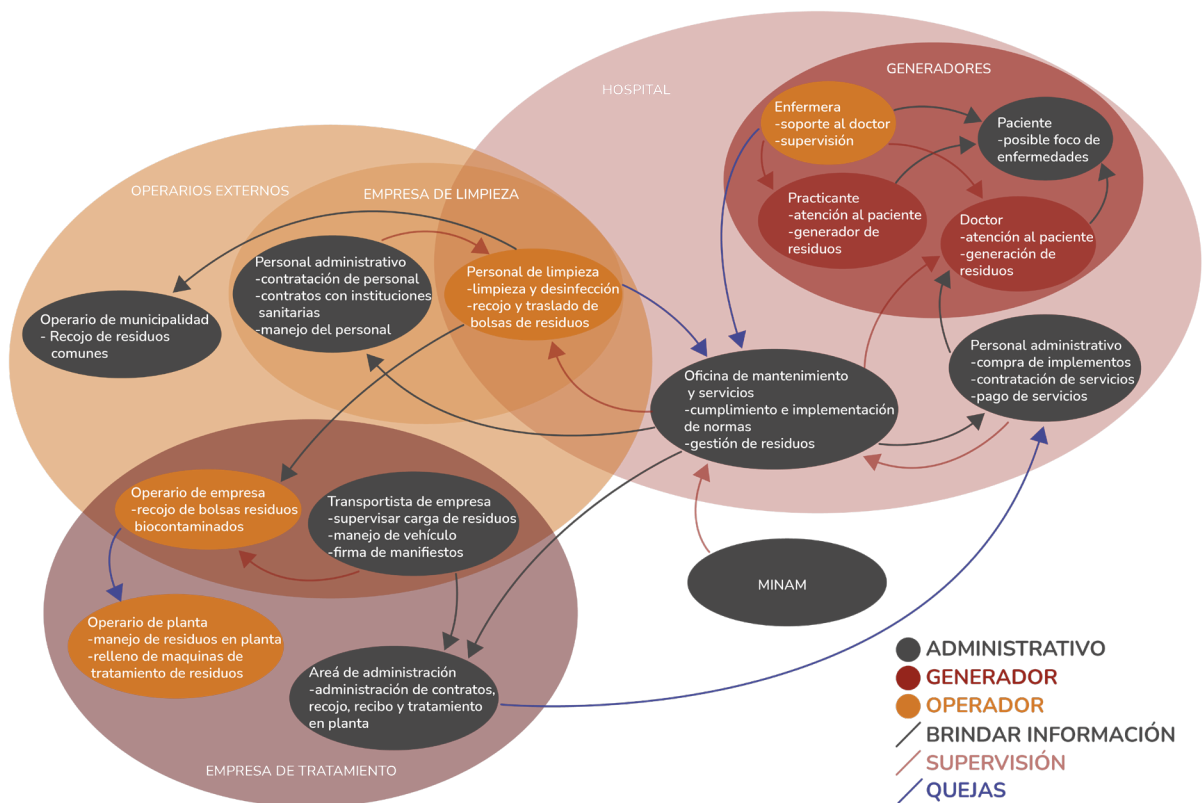


Figura 3

A partir de los datos obtenidos en los estudios de investigación, se elaboran distintas estrategias de análisis para la síntesis de la información recolectada. Cabe resaltar que cada estudio realizado fue grabado con permiso del participante y posteriormente transcrito para su mejor análisis.

La primera estrategia de análisis de información primaria empleada en el estudio es el diagrama de afinidad (figura 4). Mediante esta estrategia se tiene como finalidad encontrar los insights más relevantes de cada entrevista de los estudios inductivos. Para ello, se revisan las transcripciones y se anotan los *insights* en *post-it* de color verde, los cuales son organizados posteriormente según asociación y transcritos al programa Miro para su mejor comprensión. Los insights se resumen por asociación en los *post-it* de color amarillo. Una vez obtenidas las premisas de los *post-it* amarillos, se agrupan por áreas de investigación de color azul.

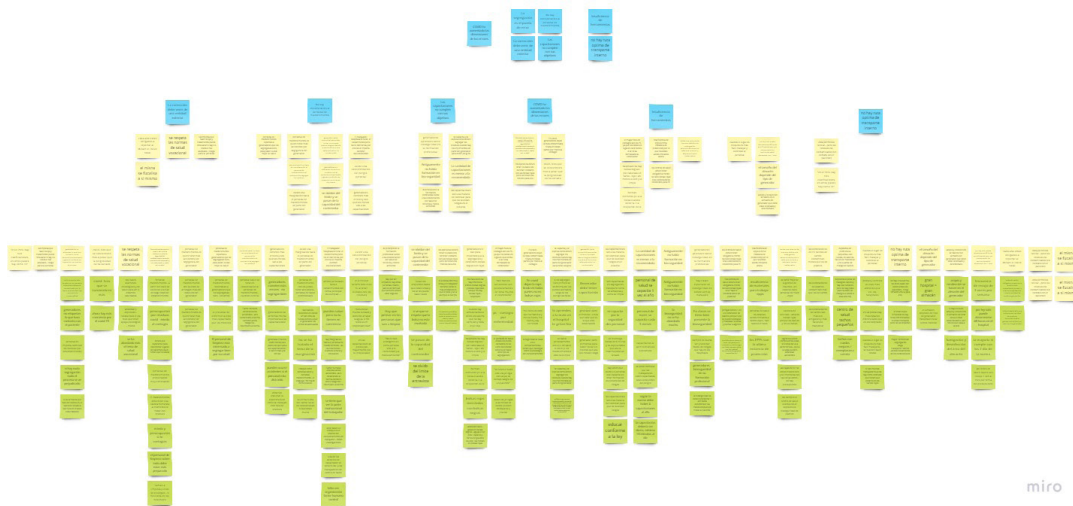


Figura 4

En la etapa inicial de ideación del proyecto se determina la tipología del producto; es decir, la de un contenedor que permita el aislamiento del residuo para asegurar la seguridad tanto física como emocional del personal de limpieza encargado de la recolección de los residuos biocontaminados.

Para el proceso de ideación se empleó la metodología de la ingeniería Kansei, que hace uso de las palabras como instrumento de medida, siendo estas empleadas para la descripción de los Kansei. Para la implementación de esta metodología se utiliza la escala semántica, en donde se realizan valoraciones emocionales de la impresión psicológica y emocional del producto para integrar los resultados en un conjunto de propiedades de productos para así poder crear las soluciones de diseño. Obtener qué aspectos o propiedades específicas de los productos transmiten las emociones descritas a través de los Kansei (Alvarez & Alvarez, 2011).

El diferencial semántico es uno de los métodos más utilizados en el diseño emocional, pues sirve para medir la percepción que los usuarios tienen con respecto a un producto. Al usuario se le solicita que emita un juicio subjetivo sobre un objeto, este se hace sobre la base de pares de adjetivos opuestos, creando una escala numérica (Vergara, M. & Mondragón, n.d.). Por ejemplo, un producto es más ordenado o desordenado, más estable o inestable, más clásico o moderno, etc. El uso de esta herramienta permite entender los Kansei que el producto debe tener. Como método adicional al diferencial semántico se aplica en la ingeniería Kansei el método Kano, que utiliza dos dimensiones: el grado de rendimiento del producto y el grado de satisfacción del usuario (Gonzales Cano et al., 2010).

Antes de realizar este estudio, se determinaron las emociones relacionadas con el proceso de segregación y a la actividad del recojo de los residuos, mediante las entrevistas práctico-emocionales. Con las emociones señaladas se realiza un mapa conceptual para hallar el espacio semántico y definir el alcance emocional de la propuesta.

A partir de las entrevistas y análisis de los documentos normativos e informes basales, así como los estudios realizados sobre la problemática, se obtuvieron los requerimientos de diseño (tabla 1). Se tienen resaltados en color rosa los requerimientos obligatorios por normativa para el producto a diseñar.

Tabla de requerimientos		
Técnico-funcional	Estético-emocional	Socio-natural
Polietileno de alta densidad sin costuras	Uso intuitivo	Disminuir residuos biocontaminados
Espesor de 2mm o mayor	Debe transmitir limpieza y seguridad	Generar un mejor ambiente laboral
Resistente a perforaciones y filtraciones	Elementos gráficos que promuevan la empatía	
Capacidad aproximada de 30L	Transmitir la peligrosidad del residuo	
Fácilmente desinfectable	Disminuir la sensación de asco al tratar con el residuo	
Evitar lo más posible el uso de manos		
Facilitar el retiro de bolsa contaminada		
Sellado de bolsa antes de recojo		
De bajo costo		
Tapa con pedal resistente a golpes fuertes		
La bolsa debe cubrir al contenedor		
Estable pero movable		
Identificación de residuo visible		
La tapa debe mantenerse abierta en el uso continuo		

Tabla 1

Del mismo modo, se elabora un esquema de necesidades según cada usuario para hallar las propiedades del producto, aplicando el método Kano. La matriz utilizada se basa en la propuesta en el método Kano (figura 5). La matriz (figura 6) ubica las características encontradas de las

propuestas del estado del arte y de las propuestas de los centros laborales de los participantes. A las características de las propuestas se le sumaron características deseadas por los participantes que no se encuentran presentes en la mayoría de las propuestas.

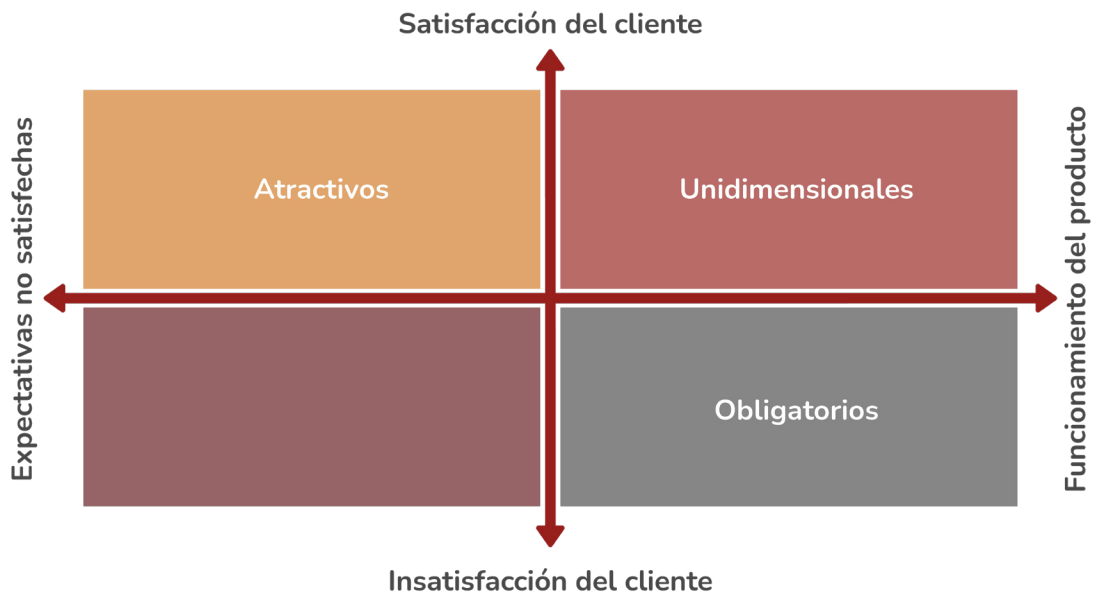


Figura 5



Figura 6

Las características en rojo hacen referencia a las palabras Kansei identificadas, mientras que las características en plomo se refieren a las características de usabilidad de los productos analizados. Finalmente, las características en amarillo se refieren a las características por normativa que nombraron los participantes.

A las propiedades semánticas se le agregan las propiedades del producto halladas gracias a la comparación hecha entre el estado del arte y la normativa vigente. Las características de valor más representativas de los productos encontrados dentro del estado del arte son seleccionadas para el desarrollo de la propuesta como propiedades del producto.

Luego, se procede a la etapa de desarrollo, en la cual se despliegan distintas propuestas de solución mediante los estudios de conceptualización hasta encontrar la propuesta más viable. Se concluye con una etapa de implementación, en donde se realizan estudios de validación de la propuesta para obtener el producto validado. Dentro de la etapa de conceptualización se implementa la metodología Kansei, en donde se requiere la participación activa de los usuarios para el desarrollo de la propuesta. Para ello, se realizan estudios participativos en donde se prueba y se rediseña la propuesta hasta llegar a la propuesta final validada.

El siguiente paso es realizar bocetos rápidos a partir de las propiedades semánticas del producto. Se plantean una serie de ideas en bocetos que responden como soluciones para minimizar o contrarrestar las emociones negativas percibidas. Las ideas generadas de los bocetos son desarrolladas y presentadas a los participantes. A partir de estas propiedades se propone una serie de ideas que responden como soluciones a las emociones negativas percibidas.

Gracias a la ayuda de los participantes N° 14 y 15 se logra realizar una encuesta física al personal de limpieza de un hospital limeño. Para este estudio no se tiene contacto directo con los participantes, debido a la escasez de recursos y tiempo de comunicación.

La encuesta se divide en dos partes. La primera contiene ilustraciones de emociones para que los participantes señalen aquellas asociadas a su trabajo y a las tareas que ejecutan. Estas ilustraciones son parte de la herramienta PrEmo de Desmet (2003) para describir las emociones de los participantes. En la encuesta se utiliza la herramienta de Desmet (2003) para asignar emociones a las tareas de los participantes (Figura 7). La segunda parte de la encuesta se centra en las apreciaciones de los elementos de valor de la propuesta desarrollada. Para ello, se presentan premisas sobre la incorporación de los elementos de valor de la propuesta para obtener sus percepciones al respecto. Se les pide a los encuestados escribir sus apreciaciones sobre la idea general de la propuesta (sección escrita) y sobre la materialización de la propuesta (imagen presentada).

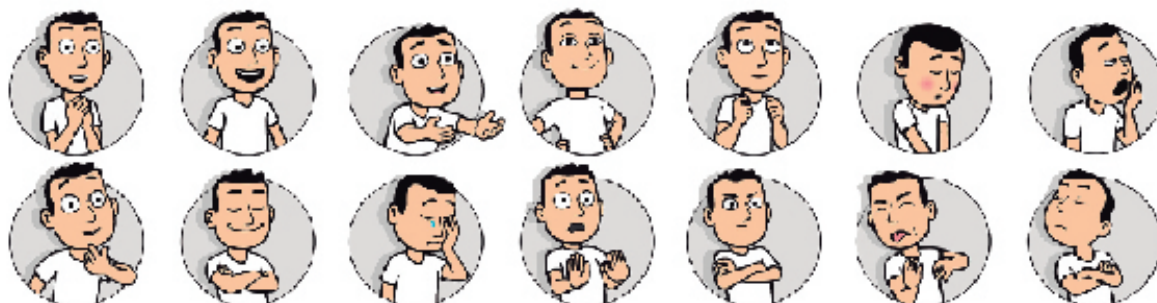


Figura 7. Fuente: Adaptado de Desmet, 2003.

A partir de los bocetos realizados luego de los estudios participativos, se realizó un prototipo de mediana fidelidad en escala 1:1 en cartón corrugado. El principal objetivo del prototipo es validar el funcionamiento del mecanismo de sellado y ser utilizado como material de presentación a los participantes de los siguientes estudios, en los que se presenta un video del uso del mecanismo en el prototipo.

Se tiene como resultado la importancia del sellado de bolsa como valor agregado y se retoma la investigación de mecanismos de sellado. Por otro lado, la forma única del contenedor ayuda a diferenciar la propuesta de los demás contenedores presentados. Al romper con este símil se exalta su uso exclusivo para este tipo de residuos. Se debe mencionar que se mantuvieron las medidas de la propuesta anterior agregando la geometría cilíndrica y un aro sujetador de bolsa.

El diseño final consiste en un contenedor rojo de polietileno de alta densidad para residuos biocontaminados dentro de las áreas de cuidado intensivo y emergencias (figura 8). La propuesta cuenta con un sistema de sellado interno de bolsa para evitar el contacto del personal de limpieza con los residuos al momento de cambiar y desechar la bolsa utilizada. El mecanismo funciona mediante el giro del elemento sujetador de la bolsa. Para ello, tiene una boca circular con un cuerpo rectangular inferior, lo cual permite el giro del mecanismo de sellado y asegura la estabilidad del contenedor (figura 9).

JUNTOS: Contenedor de residuos bio-contaminados centrados en la protección de la salud física y psicológica de los trabajadores sanitarios
Micaela Mia Alvarado Eslava



Figura 8

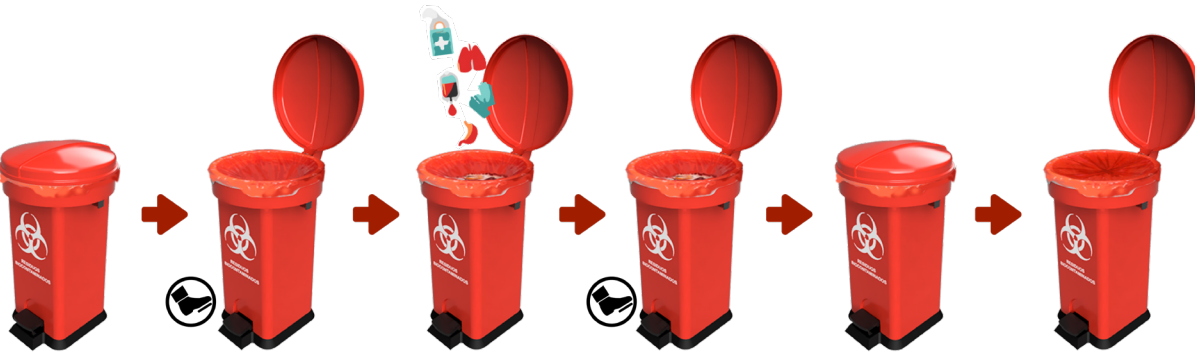


Figura 9

Referencias

Alvarez, H., & Alvarez, H. (2011). Cómo diseñar y desarrollar productos con alto contenido emocional a través de la Ingeniería Kansei. Apsoluti S.L., 1-14. www.ingenieria-kansei.com

Desmet, P. (2003). A Multilayered Model of Product Emotions. *The Design Journal*, 6:2, 4-13.
González Cano, M., Aguayo-González, F., Lama-Ruiz, J. R., & Pérez Gutiérrez, J. R. (2010). Ingeniería Kansei para un diseño de productos centrado en los usuarios. <https://doi.org/10.6036/3844>

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2018). Desechos de las actividades de atención sanitaria. Desechos de las actividades de atención sanitaria. Notas descriptivas. 1-6. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/health-care-waste>

Ministerio de Salud. (2018). Resolución 1295 del 2018. Por la cual se establecen los parámetros y procedimientos de la gestión integral y manejo de residuos sólidos en establecimientos de salud, servicios médicos de apoyo y centros de investigación. 11 de diciembre del 2018.

Vergara, M. & Mondragón, S. (s.f.). *Ingeniería Kansei*. Margarita Vergara y Salvador Mondragón.



Plataforma de integración comercial para plazas de mercado: Merkaplaza – Del Campo a Tu Mesa

Juan David Ramírez Robledo

Carrera de Diseño Industrial

Facultad de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Javeriana de Colombia

Resumen: Merkaplaza es una plataforma de compra y venta de productos de la Plaza de Paloquemao. Está centrada en ofrecer una experiencia de compra que le permita al consumidor, en tiempo real, seleccionar sus productos con la ayuda de asistentes de compra o Merkamigos ubicados en cada sección. Su propuesta de valor se compone de 4 aspectos: En primer lugar, la corporación. Se cuenta con el respaldo de Paloquemao, que con más de 50 años de experiencia y con cerca 900 establecimientos, es una de las centrales minoristas más importantes del país. En segundo lugar, los productos. La plataforma reúne 17 categorías de productos exclusivos de la plaza, reconocidos por su frescura, calidad y precio. En tercer lugar, la atención. Esta es personalizada e involucra a coteros y domiciliarios que actúan como mediadores o asistentes del proceso de compra. Y, en último lugar, la experiencia. Merkaplaza permite a sus consumidores seleccionar por sí mismos los artículos que necesitan, de acuerdo con condiciones de precio y calidad (maduración, color, tamaño, etc.), así como llevar a cabo procesos de negociación, regateo y discusión de precio y producto; situaciones propias de un espacio como la plaza.

En lo que refiere a la sustentabilidad del proyecto, se plantea, en un mediano plazo, replicar este mismo modelo de venta en otras plazas de mercado de la ciudad y del país, llevando una oportunidad inclusiva en la que más comerciantes puedan dar a conocer sus negocios, se generen puestos de trabajo para coteros y domiciliarios que ofrecen sus servicios en las plazas, y se lleve una experiencia diferente a más consumidores, contribuyendo así a la reactivación del comercio en estos mercados, los cuales son escenarios de enorme importancia económica, social y cultural para el país que vale la pena preservar y potenciar.

Palabras clave: Desarrollo sostenible, comercio, diseño de aplicaciones, sistemas de aplicaciones, design thinking.

Merkaplaza es una propuesta encaminada a acompañar y dinamizar los procesos de desarrollo integral y sostenible de la comunidad de la Plaza de Mercado de Paloquemao, mejorando las condiciones de vida de vendedores y personal de servicio como los coteros al interior de la plaza, visibilizando su cultura y generando oportunidades de crecimiento a través el aprovechamiento tecnológico y de recursos digitales que los conecten con nuevos consumidores. Esto se plantea como respuesta al impacto generado por la pandemia por COVID-19, la cual ha representado una disminución crítica en las ventas de los comerciantes de Paloquemao, quienes, en su mayoría, no cuentan con sistemas robustos de distribución, de publicidad y/o marketing que les permita llegar a más personas y ampliar el alcance de sus servicios.

A través del desarrollo de un sistema de aplicaciones, Merkaplaza apunta a integrar una plataforma de compra online con actores del comercio, como son los tenderos y usuarios de los locales en la Plaza de Mercado de Paloquemao, estableciendo condiciones favorables para los compradores en tanto que les permita acceder a la calidad, al ahorro y la experiencia que ofrece la plaza. Este modelo de servicio hace posible que el consumidor pueda seleccionar por sí mismo los locales y artículos de su preferencia, así como lograr un acercamiento en tiempo real al escenario de la plaza, gracias a la participación incluyente y formal de operarios como los coteros, quienes son mediadores del proceso de compra. Por otra parte, con la implementación de este proyecto, se plantea beneficiar a los cerca de 2000 comerciantes de Paloquemao, permitiéndoles dar a conocer sus negocios y tener un canal de venta digital en Merkaplaza, generar oportunidades laborales a 80 coteros y 50 domiciliarios que trabajan de manera informal en este lugar, y llegar a un segmento inicial de aproximadamente 600 000 consumidores ubicados en las localidades cercanas a la plaza (Mártires, Teusaquillo, Chapinero, Santa Fe, Candelaria, Puente Aranda, Barrios Unidos y Antonio Nariño).

Ahora bien, el proceso creativo que dio origen a la propuesta final de Merkaplaza se estructuró a través de la metodología del *Design Thinking*, la cual permite generar ideas innovadoras y centrar su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios, siguiendo 5 pasos fundamentales:

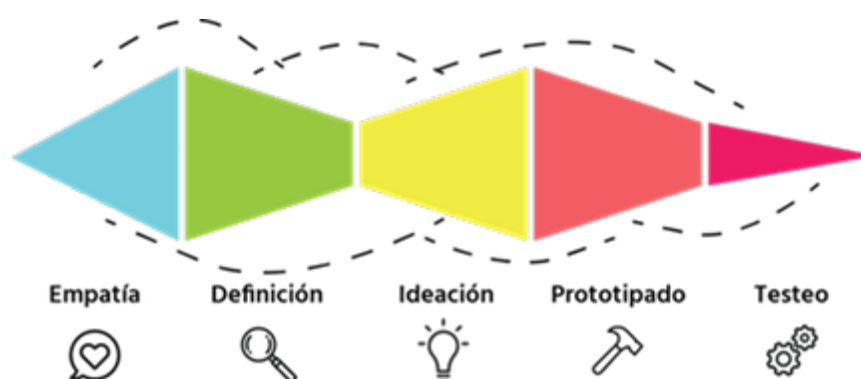


Figura 1. Pasos de la metodología de *Design Thinking*. Adaptado Design Thinking en Español, 2021. (<https://www.designthinking.es/inicio/index.php>)

1. Empatía:

En esta fase se llevó a cabo un proceso de acercamiento a la comunidad de Plaza de Mercado de Paloquemao, observando las interacciones, identificando las características, comprendiendo el entorno y las necesidades de los compradores, comerciantes y demás usuarios que hacen parte de la plaza. El objetivo fue estudiar las problemáticas y oportunidades desde el contexto de la plaza, con el fin de generar soluciones consecuentes con sus realidades.



Figura 2

2. Definición:

Durante la etapa de Definición, se cribó la información recopilada durante la fase de Empatía, resaltando los aspectos más críticos y relevantes que, de ser solucionados, pueden realmente aportar valor a la comunidad de la plaza. Dicho de otra forma, se identificaron problemas cuyas soluciones serán clave para la obtención de un resultado innovador del proyecto.

Finalmente, se evidenció que la Plaza de Paloquemao ha tenido una enorme afectación, entre otras cosas, porque muchos de sus compradores habituales, dadas las medidas de distanciamiento social, han optado por dejar de asistir a la plaza. Esto, en consecuencia, ha representado una disminución en las ventas de los casi 2000 comerciantes de Paloquemao, quienes, en su mayoría, no cuentan con sistemas robustos de distribución, de publicidad y/o *marketing* que les permita llegar a nuevos consumidores y ampliar el alcance de sus servicios.

3. Ideación:

En la etapa de Ideación se llevó a cabo un proceso de formulación de posibles soluciones a la problemática establecida en la etapa de Definición. Tras un proceso de selección y análisis de la viabilidad de cada propuesta, se definió el desarrollo de una plataforma digital de compra y venta de productos de la Plaza de Mercado de Paloquemao centrada en ofrecer una experiencia de usuario interactiva y favorecer la comunicación cara a cara entre consumidores y comerciantes en su entorno real de trabajo sin salir de casa.

Una vez definida la idea de proyecto a desarrollar, se realizó un Journey Map del proceso de compra a partir del servicio planteado

A partir de este Journey Map, en el cual se desglosa el modelo de servicio, y entendiendo el sistema desde el registro y la exploración, la atención al cliente y la entrega del pedido, se construyeron los mapas de navegación y los wireframes de navegación de la interfaz:



Figura 3. Mapa de Navegación del servicio. Elaboración propia.

4. Prototipado:

En la etapa de Prototipado, y partiendo de la arquitectura de la información, los mapas de navegación y los *wireframes* de la interfaz, se llevaron a cabo las primeras propuestas de diseño de la plataforma a nivel formal y funcional, definiendo aspectos como las funciones que integran las aplicaciones y el lenguaje visual de las mismas.



Figura 4. Prototipo de fase temprana de la plataforma. Elaboración propia.

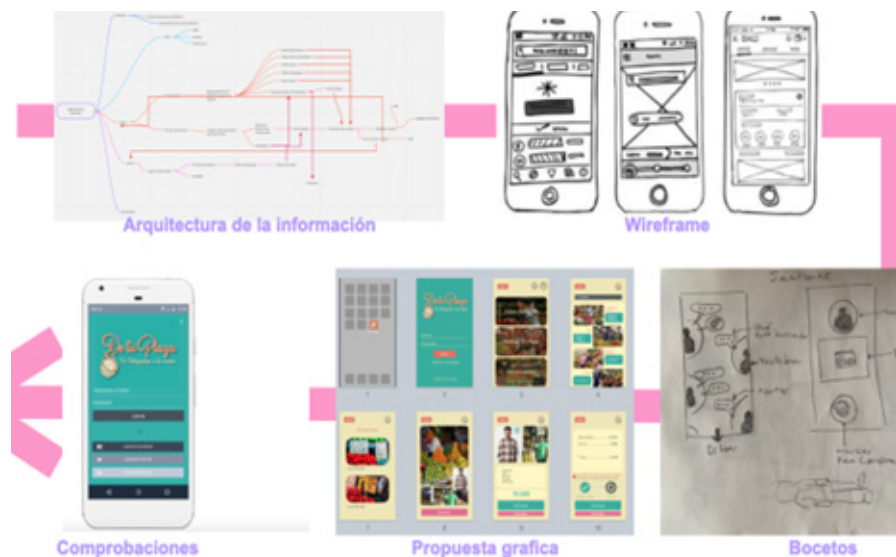


Figura 5. Proceso de diseño de la interfaz. Elaboración propia.

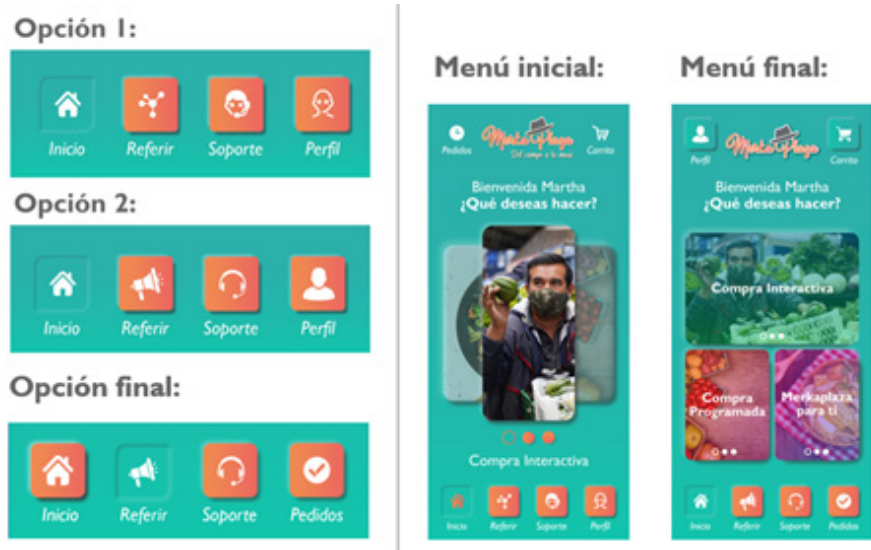


Figura 6. Opciones de diseño de la interfaz de Merkaplaza App. Elaboración propia.

5. Testeo:

Durante la fase de Testeo, se llevaron a cabo los procesos de comprobación de los modelos y prototipos de la interfaz con los usuarios implicados en la solución a desarrollar (consumidores, comerciantes, coteros). Esta fase fue crucial, ya que permitió identificar e incorporar mejoras significativas a lo largo del proceso de diseño, así como fallos a resolver y posibles carencias de la interfaz y la experiencia de compra. Durante esta fase se llevaron a cabo ajustes e iteraciones a la idea de proyecto hasta convertirla en la solución final esperada.

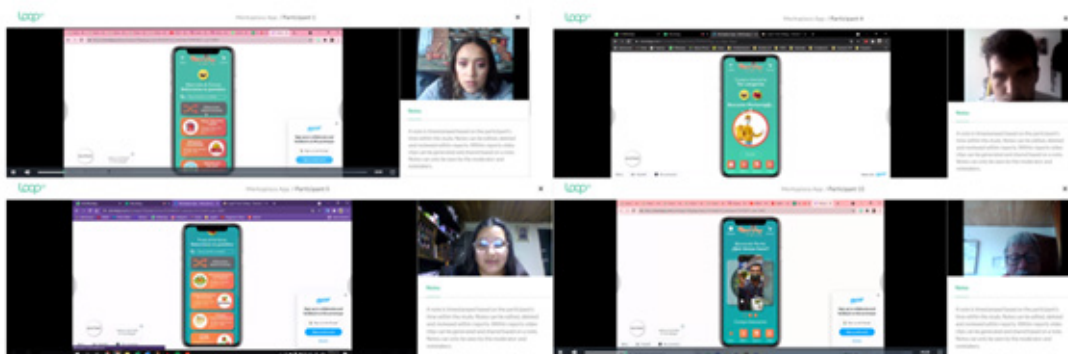


Figura 7. Test de usabilidad de la interfaz de Merkaplaza App. Elaboración propia.

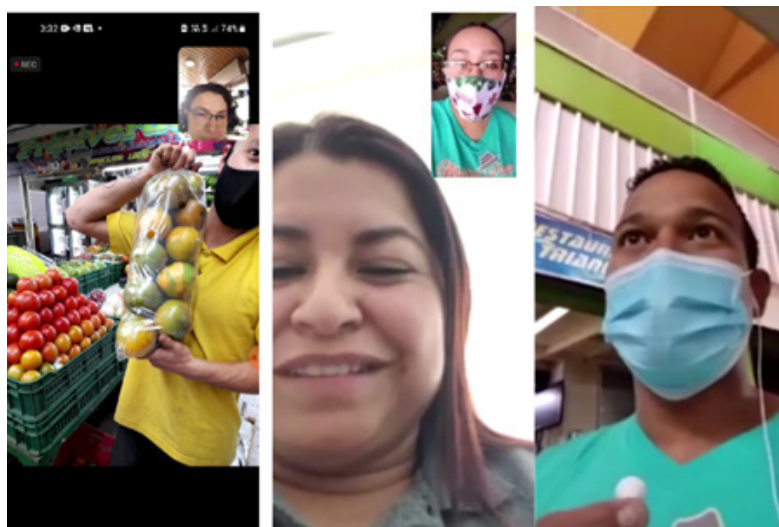


Figura 8. Comprobación del servicio de compra interactiva. Elaboración propia.

	Muy en desacuerdo	Algo en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Algo de acuerdo	Muy de acuerdo
Usaría esta app para mis compras en la plaza	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	3 30.0%	7 70.0%
La interfaz es compleja y poco comprensible	4 40.0%	4 40.0%	1 10.0%	0 0.0%	1 10.0%
La aplicación es fácil de usar	0 0.0%	0 0.0%	1 10.0%	3 30.0%	6 60.0%
Necesitaría ayuda para poder utilizar esta aplicación	4 40.0%	2 20.0%	0 0.0%	3 30.0%	1 10.0%
Las funciones están bien integradas	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	5 50.0%	5 50.0%
El tamaño y el tipo de letra utilizados son cómodos y comprensibles	0 0.0%	2 20.0%	0 0.0%	3 30.0%	5 50.0%
Cualquier persona podría aprender a utilizar esta aplicación fácilmente	0 0.0%	1 10.0%	0 0.0%	4 40.0%	5 50.0%
La interfaz es confusa y no es claro el paso a paso a seguir	5 50.0%	2 20.0%	1 10.0%	2 20.0%	0 0.0%
Sentí confianza a la hora de utilizar la aplicación	0 0.0%	0 0.0%	1 10.0%	1 10.0%	8 80.0%
Necesitaría aprender muchas cosas para poder utilizar correctamente la aplicación	6 60.0%	3 30.0%	1 10.0%	0 0.0%	0 0.0%
La iconografía utilizada es acertada	1 10.0%	0 0.0%	2 20.0%	1 10.0%	6 60.0%
Los colores de la interfaz son agradables	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	4 40.0%	6 60.0%

Tabla 1. Encuesta sobre el servicio y la interfaz de Merkaplaza App. Elaboración propia.

Finalmente, como resultado de un proceso de diseño, la aplicación de la metodología Design Thinking en sus diferentes fases, la realización de procesos de comprobación con usuarios reales en el contexto de la plaza y la corrección iterativa de la interfaz y el modelo de servicio se llega al diseño final de la plataforma de Merkaplaza. Este sistema agrupa tres aplicaciones: Merkaplaza App, Merkamigo App y Merkamóvil App.



Figura 9. Logo Merkaplaza. Elaboración propia



Figura 10. ¿Qué es Merkaplaza? Elaboración propia.



Figura 11. ¿Qué es Merkaplaza? Elaboración propia.



Figura 12. Interfaz final de Merkaplaza App. Elaboración propia.

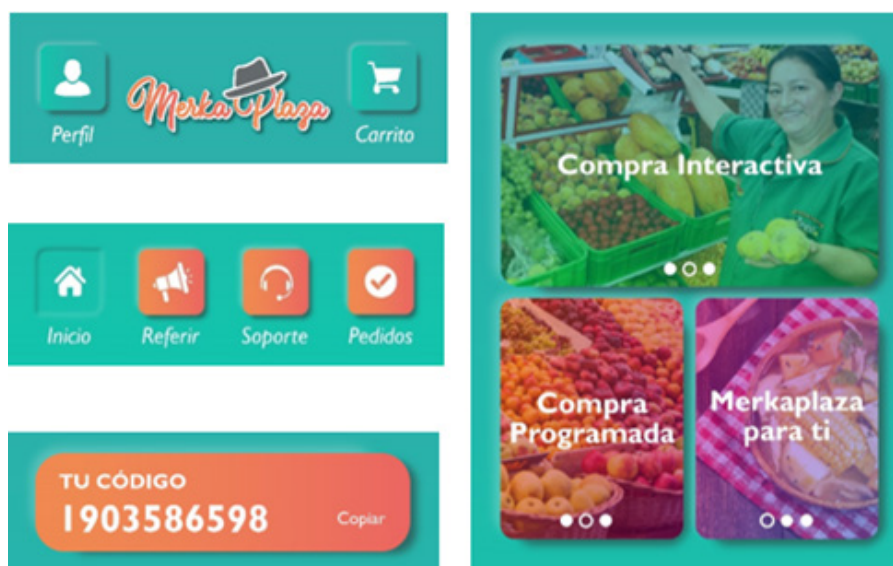


Figura 13. Colores, íconos y funciones de la interfaz de Merkaplaza App. Elaboración propia.



Figura 14. Lenguaje de la aplicación. Elaboración propia. A continuación, se encuentran los enlaces de acceso a los prototipos en Marvel App de las tres aplicaciones que conforman la plataforma de Merkaplaza

A continuación, se encuentran los enlaces de acceso a los prototipos en Marvel App de las tres aplicaciones que conforman la plataforma de Merkaplaza:



**Merkaplaza
Consumidor**

Merkaplaza App:

<https://marvelapp.com/prototype/709g4ag>



**Merkaplaza
Merkamigo**

Merkamigo App:

<https://marvelapp.com/prototype/2939ja0g>



**Merkaplaza
Merkamóvil**

Merkamóvil App:

<https://marvelapp.com/prototype/9gegib5>

Para concluir, en lo que refiere a la sustentabilidad del proyecto, se plantea a mediano plazo replicar este mismo modelo de venta en otras plazas de mercado de la ciudad, del país y, finalmente, de América Latina, llevando una oportunidad inclusiva en la que más comerciantes puedan dar a conocer sus negocios, se generen puestos de trabajo para coteros y domiciliarios que ofrecen sus servicios en las plazas, y se lleve una experiencia diferente a más consumidores.

Referencias

Design Thinking en Español. (2021). *Proceso del Design Thinking*. <https://www.designthinking.es/inicio/index.php>

Janna, S (2016). *Las plazas de mercado: una tradición olvidada*. <https://agronegocios.uniandes.edu.co/2016/09/15/las-plazas-de-mercado-una-tradicion-olvidada/>



Bagual: sistema para cruce de ríos de gran envergadura para comunidades aisladas

Felipe Lorenzini Raty

Escuela de Diseño

Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos de la Pontificia Universidad Católica de Chile

Resumen: Bagual es un sistema de cruce fluvial flotante de pequeña escala y bajo costo que permite transportar personas y carga de forma segura, simple y autosuficiente, a través de intersecciones hídricas en un rango de 40 a 100 metros de distancia. Este proyecto ve una oportunidad de diseño al evaluar los sistemas actuales para cruzar ríos, y detectar que no existe uno que se adapte a las pequeñas comunidades que permita el transporte de personas y carga de forma accesible y eficaz, con la oportunidad de ser replicado en la gran cantidad de zonas aisladas por motivo de intersección fluvial. Las localidades aisladas por motivo fluvial se integrarían a la red vial, teniendo acceso a bienes y servicios básicos del Estado y de privados, mejorando así su situación de desventaja y desigualdad social.

El proyecto busca diseñar un sistema que pueda implementarse en la mayor cantidad de puntos críticos de aislamiento por motivo de intersección de río, mejorando la conectividad y facilitando el desarrollo de comunidades rurales sin acceso a la red vial y lejanas de los bienes básicos públicos y privados.

El desafío de diseño radica en comprender la variedad de actores que influyen en el contexto de un cruce fluvial y las relaciones entre ellos. De esta forma, se puede proponer un flujo que logre generar el cruce sin pasar a llevar el equilibrio y la continuidad de los actores involucrados.

Palabras clave: Conectividad fluvial, transporte fluvial, sostenibilidad, diseño de sistemas.

En la estrecha lonja de tierra que contiene Chile existe un gran número de ríos que cortan su tierra desde la cordillera hasta el mar. En las regiones más australes, estos ríos son más recurrentes y caudalosos, transformándose en verdaderos cuchillos de la conectividad terrestre. En estas tierras inhóspitas, los caminos son los que estructuran las tierras habitables, teniendo que convivir y enfrentarse constantemente a diversos cauces de agua. Como menciona Esteban Sagredo, “los ríos se encausan por debilidades estructurales o fallas, que luego van labrando y nivelando, así los caminos aprovechan estas partes donde el trabajo ya está hecho” (2020).

Los puentes son, en definitiva, la solución más óptima para los habitantes; sin embargo, su costo es muy sensible a la distancia que deben trazar: un puente de 57 metros recientemente construido en la Región de Aysén tuvo un costo de 900 000 dólares, casi cuatro veces más que el de un puente de poco menos de la mitad de su tamaño ubicado en la misma región (Radio Las Nieves, 2019). Cuando se trata de ríos de gran envergadura, el Estado no tiene la capacidad de financiar estas obras en zonas con poca densidad demográfica. De esta forma, existe un gran número de comunidades aisladas a causa de la intersección de ríos, que obligan a sus pobladores a trazar largas rutas alternativas o utilizar métodos de cruce riesgosos, además de afectar directamente su desarrollo y acceso a bienes del Estado. Este problema se suma al carácter montañoso de estas zonas, que fragmenta el territorio y no permite la interconexión entre laderas. En otras palabras, la fabricación de un puente no significa que otro poblado de esa misma franja pueda acceder a él. Nos vemos, entonces, en la necesidad de introducir un mecanismo de transporte fluvial de pequeña escala y bajo costo, que en un contexto más acotado y familiar logre replicarse en todos los puntos críticos de aislamiento que afectan a las pequeñas comunidades.

Bagual es un sistema de cruce de ríos, conformado por una balsa y un tensor, pensado para afrontar las diversas interacciones que ocurren en el contexto de un cauce, manteniendo una logística de implementación sostenible. En primer lugar, Bagual rescata ciertas aplicaciones de la sabiduría local y los mecanismos que los propios pobladores usaron para hacer frente a esta problemática. Su propulsión híbrida de fuerza corporal y de corriente proviene de los mecanismos manuales e inteligentes dispositivos usados en la antigüedad para aprovechar la fuerza del río; al igual que el concepto de una balsa rectangular simple, que permite una gran estabilidad y un uso efectivo del espacio.

Su sistema de dirección y avance es a base de ascendedores, a diferencia de los rodillos que comúnmente usan las balsas de mayor escala. Estos son mecanismos frecuentemente usados en actividades de escalada, que permiten trabar el tensor en una dirección y dejarlo correr libremente en el sentido opuesto. Estas cualidades le entregan mayor libertad al movimiento de la balsa, como también seguridad y uso intuitivo, asemejándose a la interacción de tirar de una cuerda, el mecanismo puede desvincularse en todo momento, sin los problemas de bloqueo que pueden provocar los aumentos de caudal.

El aspecto más innovador y completo del proyecto se encuentra en los flotadores y su triple funcionalidad. En primer lugar, le entregan la flotabilidad a la balsa, resistiendo un peso de 1200

kilos, que permite mover personas, fardos, ganado, leña, etc. Gracias a que estos flotadores son independientes y no forman una embarcación de un solo casco, la balsa continuará en funcionamiento a pesar del fallo de uno de estos componentes, reduciendo así los riesgos de naufragio. De la misma forma, así como un vehículo cambia sus ruedas, Bagual puede cambiar sus flotadores, sin dejar invalidado el uso del transporte y evitando dejar a las comunidades aisladas por largos periodos de tiempo.

Los flotadores también son una importante fuente de propulsión para la balsa. Funcionan como hélices que recogen la energía de la corriente y la transforman en un impulso mecánico que asiste y acompaña la palanca manual. El valor fundamental de este mecanismo es que permite mover la balsa de forma independiente, logrando retornar la embarcación a la orilla opuesta para que otra persona pueda hacer uso de ella. Gracias a esto podemos prescindir de la figura del balseiro y la dependencia de horarios y gastos operacionales que significa.

En última instancia, los flotadores funcionan como ruedas al momento de hacer contacto con el fondo del río. Dado el gran radio de su circunferencia, tiene grandes cualidades “todo terreno” para afrontar el límite móvil de la orilla, el cual cambia constantemente según el caudal del río. Esto conlleva a una instalación rápida del mecanismo en terreno, sin la necesidad de construir grandes y costosas explanadas de concreto para abordar la embarcación.

Como mecanismo externo y opcional para sectores con alto nivel productivo, se propone el siguiente sistema: teniendo en cuenta que la orilla siempre va acompañada por un camino en una de sus laderas, los vehículos motorizados pueden ser una fuente de energía mecánica. Así, el sistema consiste en un banco de inercia, dispositivo configurado por dos grandes rodillos donde el vehículo monta sus ruedas y puede moverlas de forma estacionaria. Este mecanismo está conectado por poleas al tensor de la balsa, logrando así que esta se mueva al acelerar el automóvil. Así se pueden trasladar grandes cargas de manera más rápida y segura, sin la necesidad de que exista un operador sobre la balsa.

Respecto a los costos, la configuración de componentes y partes ensambladas de Bagual, facilitan el transporte, fabricación y recambio de las piezas, sumado a que no usa ningún tipo de motor externo, ahorrando el gasto en combustible, sus complicaciones logísticas y su impacto ambiental. Su accesibilidad es uno de sus grandes valores, manteniendo siempre la seguridad y funcionalidad para el usuario.

En síntesis, Bagual es un sistema que, bajo funcionamientos simples pero colaborativos, logra entregar un diseño flexible, todo terreno, de bajo costo y replicable: una respuesta para aquellas comunidades en estados críticos de aislamiento por motivo de intersección fluvial.

Más allá de que el proyecto se enfocará en las tres regiones más australes de Chile, el estudio de mapas hídricos y viales nos permite decir que es una problemática de carácter universal. Las proyecciones de su uso trascienden las fronteras de Chile, y su diseño, aún mejorable, abre las puertas a nuevas posibilidades y paradigmas de conectividad fluvial.

Referencias

Acocella, P. (1924). Patente US1568307A.

Barria Lagos, P. (2020). *Trabajan para reponer rutas dañadas tras intensas lluvias en la Región de Los Lagos*. Cooperativa.Cl. <https://www.cooperativa.cl/noticias/pais/desastres-naturales/inundaciones/trabajanpara-reponer-rutas-danadas-tras-intensas-lluvias-en-la-region/2020-05-20/135107.html>

Canal Sur Patagonia. (2019). *Sección Aérea de Carabineros trasladó desde Puerto Raúl Marín Balmaceda a Coyhaique a menor con posible riesgo de peritonitis Canal Sur Patagonia*. <https://www.canalsurpatagonia.cl/seccion-aerea-de-carabineros-traslado-desde-puerto-raul-marinbalmaceda-a-coyhaique-a-menor-con-posible-riesgo-de-peritonitis/>

Cooperativa. (2018). *El anhelo de los habitantes del paso fronterizo El León: una pasarela para cruzar el río*. <https://www.cooperativa.cl/noticias/pais/obras-publicas/elanhelo-de-los-habitantes-del-paso-fronterizoel-leon-una-pasarela/2018-04-25/151903.html>

De Los Reyes, R. (2017). *Navegar el río Pascua es redescubrir la conectividad vial de Aysén*. <https://aquiaysen.wordpress.com/2017/02/20/navegar-el-rio-pascua-es-redescubrir-la-conectividadvial-de-aysen/>

Dirección de Obras Portuarias. (2019). *INFRAESTRUCTURA PORTUARIA Y COSTERA CHILE 2020*.

División de Políticas y Estudios, & Departamento de Estudios y Evaluación. (2012). *ESTUDIO IDENTIFICACIÓN DE LOCALIDADES EN CONDICIONES DE AISLAMIENTO 2012* (K. Vargas (ed.)).

DTPR. (2016a). *Análisis Aislamiento Región de Magallanes*.

DTPR. (2016b). *Análisis aislamiento Región de Aysén. Grado de aislamiento por entidad rural*.

DTPR. (2019). *Subsidios al Transporte Público Región de Aysén*.

DTPR. (2020a). *Inicio. DTPR En Cifras*. <http://www.dtpr.gob.cl/>

DTPR. (2020b). *Subsidios al Transporte Público Región de los Lagos*.

El Mercurio. (2019). *80% de avance tiene instalación de primer puente que cruzará el caudaloso río Baker*. <http://www.infraestructurapublica.cl/80-avance-instalacion-primer-puente-cruzara-caudaloso-rio-baker/>

Galindo, M. (2017). *Exigen construir un puente en zona cordillerana de Puerto Montt*. Soychile. <https://www.soychile.cl/Puerto-Montt/Sociedad/2017/10/15/492976/Exigen-construir-un-puente-enzona-cordillerana-de-Puerto-Montt.aspx> 10.11

Instituto Geográfico Militar (Chile). (1998). *Atlas geográfico de Chile: para la educación*. Instituto Geográfico Militar.

Kalvapalle, R. (2015). *Inatable Heavy-Duty Ferries: ferryboat*. <https://www.trendhunter.com/trends/ferryboat>

La Tribuna. (2020). *La importancia y tradición de un balsadero de Callaqui*. La Tribuna. <https://www.latribuna.cl/noticias/2020/02/11/la-importancia-y-tradicion-de-un-balsadero-decallaqui.html>

Ministerio de Obras Públicas. (2013). *GUÍA DE DISEÑO, CONSTRUCCIÓN, OPERACIÓN Y CONSERVACIÓN DE OBRAS MARÍTIMAS Y COSTERAS*.

Ministerio de Obras Públicas. (2014). *GLOSARIO DE LA INFRAESTRUCTURA COSTERA Y PORTUARIA*.

Ministerio de Transporte y Telecomunicaciones. (2014). *PLAN DE TRANSPORTE PÚBLICO REGIONAL*. Región de Los Lagos. <http://www.dtpgob.cl/pdf/MenuSuperior/Planes/PLA>

MOP. (2006). *Análisis y evaluación de nuevas estrategias de interconexión física entre las regiones X y XI*.

MOP, & Consorcio Habiterra. (2004). *CAPÍTULO III IDENTIFICACIÓN DE ZONAS AISLADAS*.

MTT. (2020). *Subsidios ejecutados año 2019, por regiones*. http://www.dtpgob.cl/PDF/MenuLateral/Ejecucion2010-2019_DTPR.pdf

MundoMaritimo. (2016). *Inicia operaciones la nueva barcaza "Andalú" en la región de Los Ríos*. Mundo Marítimo. <https://mundomaritimo.cl/noticias/inicia-operaciones-la-nueva-barcaza-andalue-en-laregion-de-los-rios>

Muñoz, M. D., Pérez, L., Sanhueza, R., Urrutia, R., & Rovira, A. (2006). *Water landscapes in the Baker river basin: Conceptual basis for its integral valuation*. *Revista de Geografía Norte Grande*, 36, 31-48. <https://doi.org/10.4067/S0718-34022006000200002>

Núñez, A., Arenas, F., & Salazar, A. (2011). *El Aislamiento Geográfico: ¿problema u oportunidad?*

Parada, M., Martínez-Capel, F., Garófano-Gomez, V., Atenas, M., & Riestra, F. (2009). *BASE DE DATOS ECO-HIDROLOGICA DE LOS RIOS DE CHILE: UNA HERRAMIENTA DE GESTION PARA LOS ECOSISTEMAS ACUATICOS*. *Gayana (Concepción)*, 73(1).
<https://doi.org/10.4067/s0717-65382009000100015>

Quercia Martinic, M. (2020). *Entrevista Gobernador Provincia General Carrera*.

Radio Las Nieves. (2019a). *Gobierno del Presidente Sebastián Piñera mejora conectividad de vecinos con instalación y licitación de Nuevos Puentes Mecanos*. Radio Las Nieves. <https://www.rln.cl/regional/63443-gobierno-del-presidente-sebastian-pinera-mejora-conectividad-devecinos-con-instalacion-y-licitacion-de-nuevos-puentes-mecanos>

Radio Las Nieves. (2019b). *MOP adjudica diseño y construcción de nueva barcaza para la comunidad del Lago O'higgins*. Radio Las Nieves. <https://www.rln.cl/destacado/64112-mop-adjudica-disenoy-construccion-de-nueva-barcazpara-la-comunidad-del-lago-ohiggins>

Sagredo, E. (2020). *Entrevista Geógrafo Esteban Sagredo*.

Sahady Villanueva, A., Bravo Sánchez, J., & Quilodrán Rubio, C. (2011). *Las azudas de Larmahue: una singular manifestación del ingenio humano para regar cultivos en tierras de secano*. *Instituto de Historia y Patrimonio, FAU, Universidad de Chile*, 11(1), 147-173.

Salazar, C., & Soto, M. (2002). *CARACTERIZACIÓN Y MONITOREO DE SISTEMAS LACUSTRES EN CHILE*.

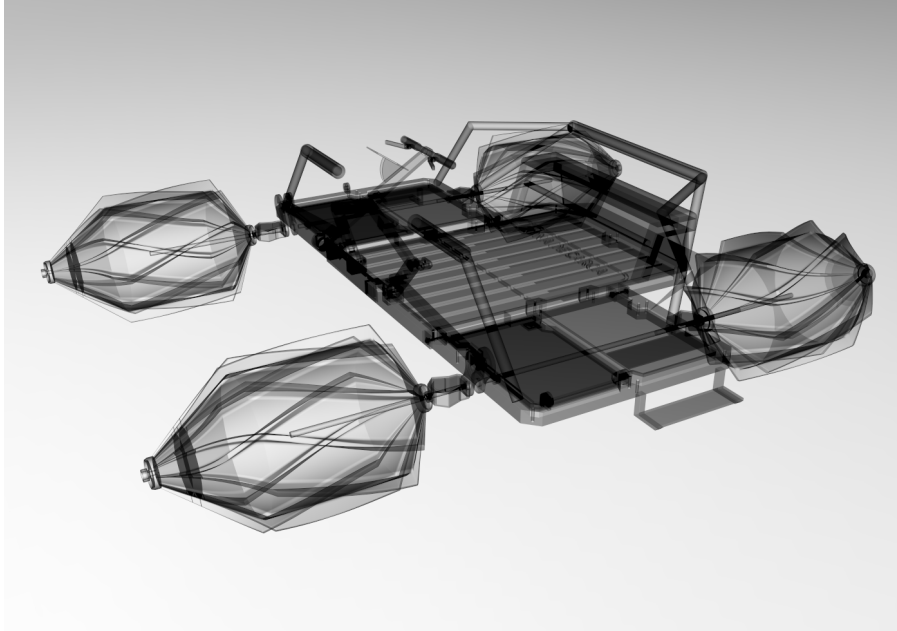


Figura 1. *Bagual.*

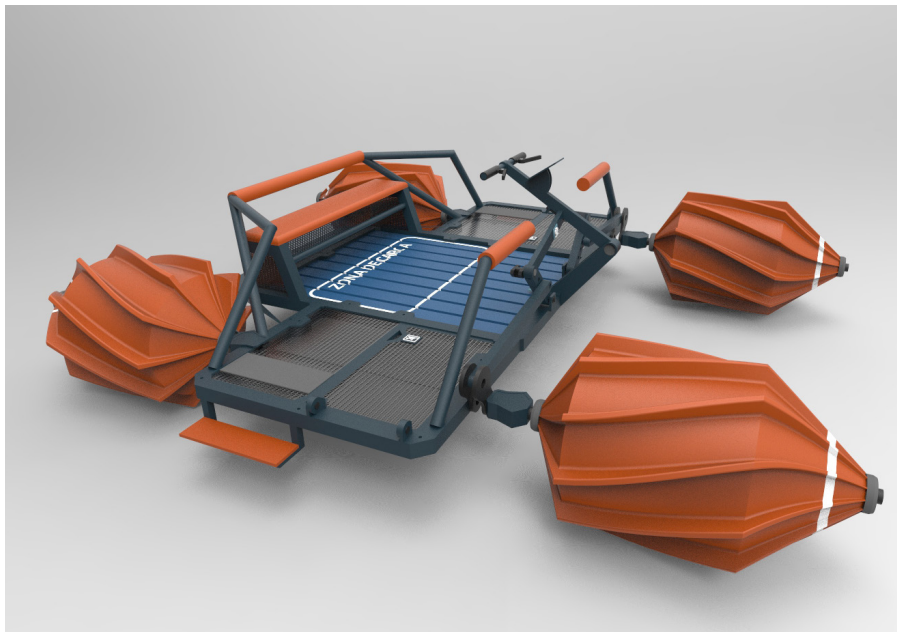


Figura 2. *Bagual.*

Bagual: sistema para cruce de ríos de gran envergadura para comunidades aisladas
Felipe Lorenzini Raty

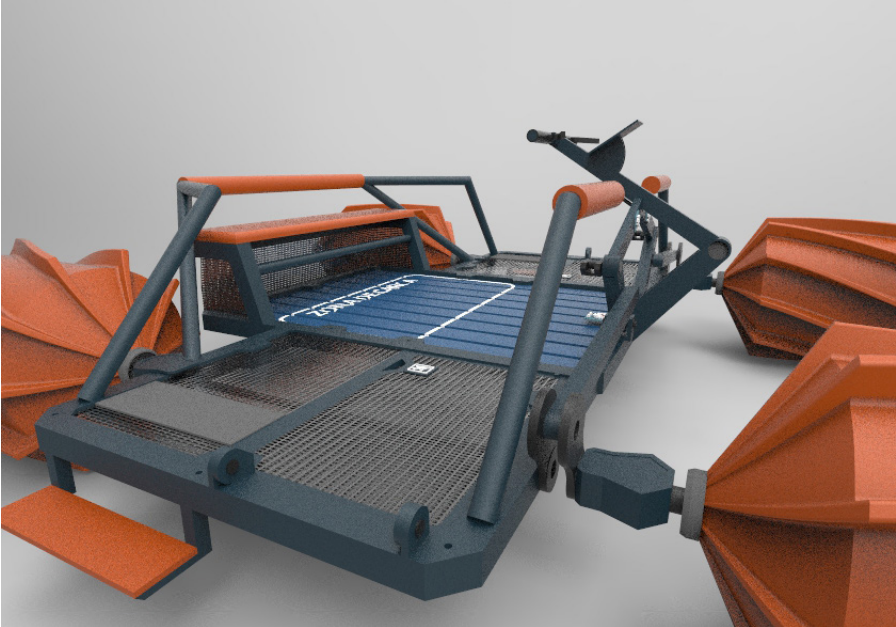


Figura 3. *Bagual.*



Figura 4. *Bagual.*



Figura 5. Prototipo.

Bagual: sistema para cruce de ríos de gran envergadura para comunidades aisladas
Felipe Lorenzini Raty



Figura 6. Prototipo.



Simbiontes: entre el arte y la ciencia

Camila Micaela García Gutiérrez

Carrera de Artes Visuales

Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes de la Pontificia Universidad Católica de Ecuador

Resumen: El proyecto Simbiontes articula un proceso de investigación artística que oscila entre arte y ciencia, donde se estudia las interacciones simbióticas presentes en la naturaleza; con especial atención en los líquenes, que son organismos simbiontes y pequeños ecosistemas en constante convivencia. Los simbiontes son aquellos que participan en una asociación íntima entre organismos de especies diferentes y obtienen un beneficio para promover su desarrollo vital. Estas interrelaciones son necesarias para la subsistencia de estos, así como para el equilibrio del ecosistema. Es de interés cómo, a partir de estas interacciones, se puede interpretar al ser humano como organismo empático en correspondencia con la naturaleza.

Para la realización del proyecto se consideró el trabajo multidisciplinar que conllevó a la creación de obras que mantuvieron relación con el concepto de simbiosis, considerando técnicas y procesos propios de las ciencias exactas como un detonante creativo, con la observación y experimentación como base de la indagación. En esta ocasión, me cuestiono nuestra aproximación a la naturaleza, planteada desde un prisma antropocéntrico que separa lo humano de lo no humano; y más bien creo diálogos horizontales que favorecen el aprendizaje de las conductas presentes en los arquetipos de la naturaleza. Para ello, uso la copia, el patrón, la repetición y la biomimética como medio de creación.

Palabras clave: Naturaleza, ciencia, artes visuales, simbiosis, tercera cultura.

Se suele pensar que la naturaleza, la ciencia y el arte no se entrelazan. El entendimiento del ser humano con respecto a su entorno varía dependiendo la época, y es usual que una disciplina asuma preponderancia. En un principio, las humanidades y las ciencias eran una sola. En 1959, Charles Percy Snow en *Las dos culturas* refiere un supuesto divorcio entre ambas disciplinas, y declara que estas dos ramas son lenguajes enteramente diferentes e inconciliables. Añade que la falta de interdisciplinariedad es uno de los principales inconvenientes para la resolución de los problemas mundiales (Snow, 2000), ya que incluso afecta a la educación, que se vuelve obsoleta por la falta de comprensión de una de las dos esferas. Es entonces que John Brockman (1995) en *The Third Culture*, propone la construcción cooperativa del conocimiento, mediante un enlace interdisciplinar entre las ciencias y las humanidades. Pero, ¿cómo esta idea podría aplicarse en la investigación artística? La tercera cultura es un concepto que concierne a todo investigador, porque no solo propone la diversificación del conocimiento, sino también el compartir este saber con el público. Aunque las investigaciones artísticas implican, en mayor o menor medida, la interdisciplinariedad, es claro que se tiene mucho por ganar si se adoptan recursos de otras disciplinas conscientemente.

Si bien hoy en día la especialización profesional ha incrementado el distanciamiento entre artes y ciencias, el método experimental al cual ambas recurren y la búsqueda incansable del conocimiento es lo que realmente las une. El laboratorio propio de las ciencias exactas es un gran detonante creativo; y, aunque no es algo nuevo, es poco habitual elegirlo como parte del proceso de creación entre los artistas. Con este contexto en mente es que *Proyecto Simbiontes* comienza a tener forma. Inició con un interés por los procesos biológicos que se dan constantemente en nuestro entorno, interés que me lleva a frecuentar personas del medio cercanas al tema, como estudiantes de biología. Así es que el término “simbiosis” llegó a mí, y relacioné los términos que se utilizan en la ecología con los comportamientos humanos para compararlos. “Simbiosis” se refiere a la asociación íntima entre organismos de especies diferentes, que obtienen un beneficio mutuo para promover su desarrollo vital (Archibald, 2014).

Conocí, así, a unos organismos llamados líquenes, y fueron el foco de investigación para desarrollar cuestionamientos a partir de la poética visual. Encontré, entonces, un detonante conceptual. Los líquenes “son el resultado de asociaciones simbióticas entre un hongo heterótrofo (micobionte) y un socio fotosintético (fotobionte)” (Barreno y Pérez-Ortega, 2003, p.65). Ni el alga ni el hongo pierden sus características genéticas individuales. Ambos provocan una alianza corporal para su supervivencia, y se crea de tal forma un nuevo individuo inalienable en todos sus sentidos y resiliente. Los líquenes no solo son pequeños ecosistemas: su participación dentro de su entorno también es de vital importancia.



Tomando al enunciado del artista George Gessert: “El arte no está en crear, sino en valorar la belleza intrínseca de las cosas, ayudar a que se manifieste lo que está latente en ellas” (1999), es que comienza este proceso de investigación-creación, en conjunto con una pasantía dentro del Laboratorio de Ecofisiología de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, que me permitió acercarme de una manera más objetiva e íntima a los líquenes. Desde la pintura, pasando por la fotografía e ilustración, e incluso con el trabajo directo con estos organismos vivos, esta investigación poco a poco fue tomando cuerpo. De allí surgieron cuatro obras en concreto. Como punto de partida, la *Bitácora*, donde toda la experiencia del laboratorio, conocimientos, artículos y reflexiones de la investigación se documentaron en un formato digital y reproducible, con una versión PDF *online*. Con el objetivo de invitar a copiar, reproducir, intercambiar y distribuirlo por cualquier medio que sea posible. Así, amplificar y multiplicar este esfuerzo autónomo a través de redes abiertas y apoyo mutuo, esto para promulgar el conocimiento y brindar información accesible.



Figuras 1 y 2. Camila García, *Bitácora*, 2020.

A partir de esta experiencia, encontré un libro que destacó, *New Zealand Lichens* de WM Malcolm y DJ Galloway, publicado en 1997: un texto que servía como manual de identificación de líquenes, del cual nació la *Serie Holobiontes*, que, por medio del collage organizó composiciones empleando la copia, y el cortado y pegado de fragmentos para componer un todo. "Holobiontes" se refiere a entidades formadas por la asociación de diferentes especies que dan lugar a unidades ecológicas. Sus integrantes pasan su existencia unidos mediante una relación que los define, de donde parte la premisa de las composiciones de los collages. Esta serie se extendió a un trabajo de grabado, que, a través de la foto-serigrafía, me permitió jugar con la dimensión de los diseños, que terminaron impresos sobre papel de abacá de 1.90 metros de alto, permitiendo al público tener un acercamiento más personal e íntimo con estos organismos que pasan desapercibidos.



Figuras 3 y 4. Camila García, de la serie *Holobiontes*, 2020.

La reflexión en torno a la convivencia en los procesos de simbiosis en las comunidades me impulsa a pensar en el conjunto de estas conexiones, y me induce a la idea de un ecosistema, permitiendo llevar mi trabajo hacia la escultura. Así se origina *Biocenosis*, una estructura en forma de domo construido modularmente. Se forma un armazón estable creado gracias a la repetición de un patrón, inspirado en la estructura interna de un líquen. Biocenosis significa el conjunto de organismos que coexisten en un espacio definido: la construcción de un espacio que cubra, que proteja, inspirada en la esfera en la que coexistimos todos. Para la producción de esta pieza usé elementos orgánicos y extraje la pulpa de una fibra llamada abacá. A través de procesos químicos obtuve un material moldeable que tiene la propiedad de ser un sustrato rico en nutrientes que permitiría el crecimiento de líquenes, convirtiéndolo idealmente en una escultura viva.



Figura 5. Camila García, *Biocenosis*, 2020.

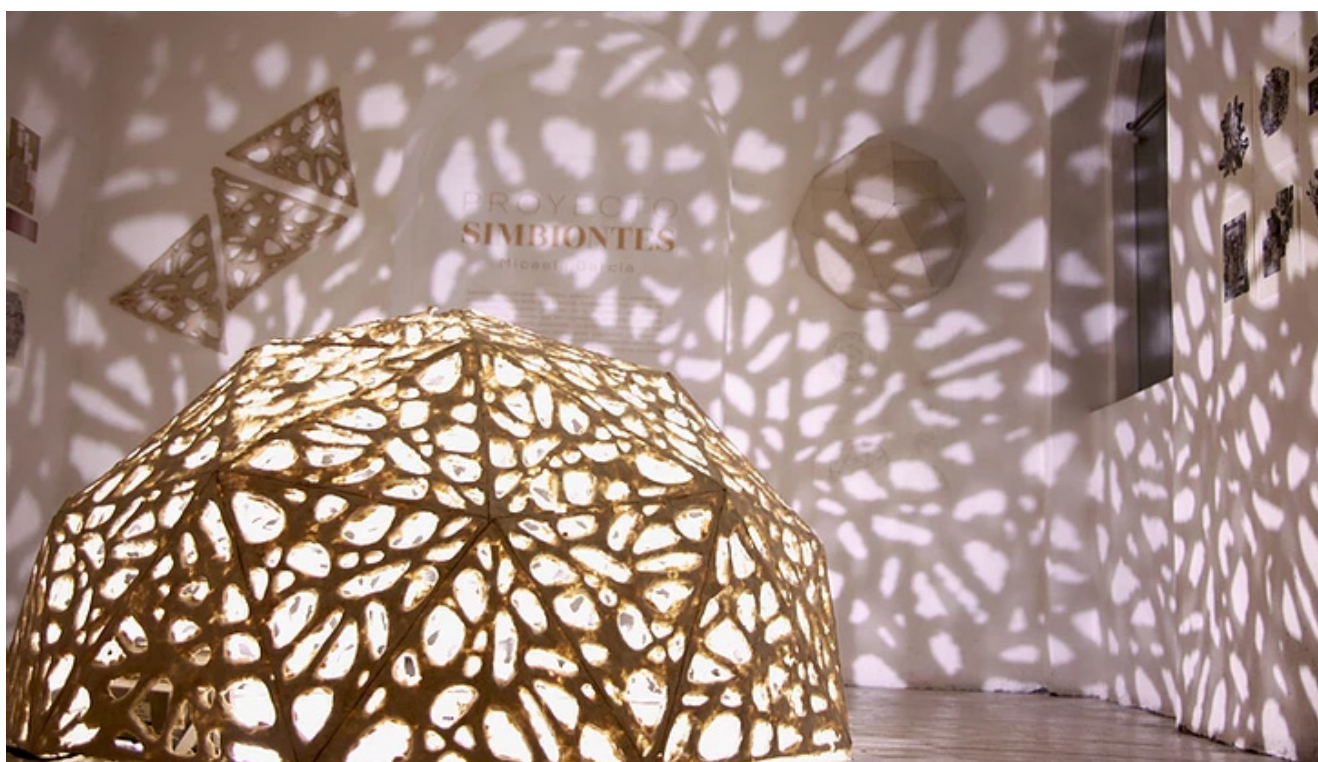


Figura 6. Camila García, *Biocenosis*, 2020.

El compartir el proceso fue fundamental para la investigación. En una primera etapa, debido a las condiciones de pandemia, adapté una habitación de mi casa para colocar la obra, y, como alternativa, recurrí a una exposición digital con una curaduría que demuestre el proceso de producción. La exposición virtual del proyecto se puede visitar en: <https://www.micaelagarciag.com/proyectosimbiontes-explorexpo>. Fue necesario un evento donde se difundió esta página, y se compartió a un público el proyecto por medio de la plataforma Zoom, algo así como una muestra guiada virtual por la página web.



Figuras 7, 8 y 9. Camila García, Proyecto *Simbiontes* (vista de la web), 2020.

En una segunda etapa, gracias al *Premio 570 Arte Emergente*, organizado por la Carrera de Artes Visuales de la PUCE; la obra se expuso en N24 galería. Este fue el espacio en donde pude realizar mi primera exposición individual y compartir mi trabajo en físico, con el público, para que pueda ver mi obra de forma más directa. En esta muestra pude compartir y dialogar acerca de lo que fue y significó Proyecto Simbiontes, y fue ahí que me di cuenta de la importancia del compartir el proceso de creación-investigación artística, pues ahí es donde realmente se legitima el conocimiento.

GANADORA

PREMIO
570
Arte Emergente

Proyecto **Simbiontes**

Micaela García G.



en **24 GALERIA**
del **25** de agosto
al **3** de septiembre

TOMMY
SCHWARZKOPF

Pontificia Universidad
Católica del Ecuador

Instituto
de Estudios
Espirituales, Sociales y Artísticos
PUCE

CARRERA
ARTES
SOCIALES
PUCE

N24
GALERIA DE ARTE





Figuras 10-13. Camila García, Proyecto *Simbiontes* (registro de sala en N24 galería), 2020.

Referencias

Archibald, J. (2014). *Uno más uno igual uno. La simbiosis y la evolución de la vida compleja*. España: Biblioteca Burdán.

Barreno, E. y Pérez-Ortega, S. (2003). *Biología de los Líquenes*. Consejería del medio ambiente. https://www.uv.es/barreno/Biologia_de_los_liquenes.pdf

Brockman, J. (1995). *The Third Culture: beyond the scientific revolution*. Simon & Schuster.

Gessert, G. (1999). On Exhibiting Hybrids. *Circa Art*, 90, S08-S09. doi:10.2307/25563529

Malcolm, W. y Galloway, D. (1997). *New Zealand Lichens. Checklist, Key and Glossary*. Museum of New Zealand the PaPa Tongarewa.

Snow, C. P. (2000). *Las dos culturas con una introducción de Stefan Collini*. Argentina: Ediciones Nueva Visión. https://www.academia.edu/19622307/104095247_Snow_C_P_Las_Dos_Culturas?auto=download

Anexos

Página Web de Artista en: www.micaelagarciag.com

Portafolio en : <https://www.micaelagarciag.com/portafolio>



Charlas magistrales

soportes para la Emergencia



Xijtekiui motenpijka
Utiliza mascarilla

Guemil Icons
guemil.info



Takuunge trvfon
echiu mu ka
Cúbrete al toser
o estornudar

Guemil
guemil.info



छींकते समय खुदको ढकें
Cover yourself
to sneeze

Guemil Icons
guemil.info



Mascarillawan pistukuy
Utiliza mascarilla

Guemil
guemil.info



Diseñar información para el riesgo, las crisis y emergencias: oportunidades colaborativas

Rodrigo Ramírez

Escuela de Diseño

Pontificia Universidad Católica de Chile

Centro de Investigación para la Gestión Integrada del Riesgo de Desastres (Cigiden)

CONICYT/FONDAP/15110017

Resumen: El diseño de la información implica desarrollar formas de comunicación visual que sean visibles, entendibles y aplicables en múltiples contextos; entre ellos, los de crisis y emergencias. Diseñar la información puede tener impacto en el antes, durante y después de un evento. Así pues, se expone, a través de un proyecto, cómo impacta el pensamiento proyectual y su aplicación como diseño de información en contextos de crisis o emergencias. Un desafío para ello es disponer de información oportuna, diseñada empatizando con la experiencia de las personas, sus significados y sus necesidades, en diversas etapas:

- Antes del evento, facilitando el aprendizaje individual o la familiarización colectiva de las comunidades sobre posibles amenazas y riesgos. Este es, probablemente, el momento más apropiado para un proceso co-creativo que permita reconocer y dialogar sobre la experiencia del riesgo.
- Durante el evento, facilitando la reacción eficiente a través del despliegue de soportes tangibles o intangibles —como la información oportuna— para mitigar impactos y evitar un desastre de mayor escala.
- Después del evento, articulando la reconexión entre personas y contribuyendo a reducir la vulnerabilidad, promoviendo así la resiliencia como aprendizaje.

De esta forma, se generan nuevas perspectivas colaborativas conectadas a través del desarrollo de un proyecto de diseño con múltiples actividades. Uno de los paradigmas agotados de nuestro tiempo es, tal vez, aquel del “espectador pasivo” a la espera de indicaciones o soluciones desde la autoridad. En la experiencia, diseñar participativamente y medir el alcance de la información ayuda a transformar la experiencia de emergencia. Este es un desafío a nivel local y regional, en el que una visión creativa y colaborativa desde el diseño realiza contribuciones innovadoras y significativas.

Palabras clave: Información, iconos, riesgo, emergencia, testeo, colaboración.

Un proyecto de diseño para crisis y emergencias

Diseñar es atender necesidades y facilitar experiencias cotidianas, contribuyendo así a generar nuevas posibilidades y a transformar realidades. Para hacerlo, es clave reconocer y entender problemas, necesidades y escenarios, en un proceso que va desde observar hacia proponer creativamente y transformar. A partir de esta comprensión de lo que significa diseñar es que este texto da cuenta del proceso de diseño y desarrollo de Guemil Iconos para la Emergencia (2016 - 2021), proyecto de acceso abierto que integra lo visual, el desempeño y la colaboración. Guemil es el diseño colaborativo de un equipo de la Escuela de Diseño UC y Cigiden.

El contexto de desarrollo del proyecto es la emergencia como un activador de necesidades, entre ellas, las de comunicación e información. Se busca, entonces, abordar un paradigma en cambio: desde lidiar con el desastre hacia el gestionar los riesgos, definido como la gestión del Riesgo de Desastres (GRD). Al ser observada desde la experiencia de personas y comunidades, la GRD presenta desafíos concretos cuyas acciones son priorizadas en documentos internacionales como el Marco de Acción de Sendai 2015 - 2030 (ver figura 1).



Figura 1. Paradigma en cambio, gestionar los riesgos. Antes: Preparar > Durante: Reaccionar > Después: Recuperar.

Diseño para transformar la experiencia de emergencia

¿Cómo impacta el pensamiento proyectual al diseñar para este contexto? Un primer ejemplo del vínculo entre diseño y emergencias es la línea de trabajo en investigación y desarrollo del Diseño para Emergencias de la Escuela de Diseño UC, cuyos resultados son publicados en el sitio Design for Resilience (2020), colaboración entre la Escuela de Diseño UC y Cigiden (ver figura 2).

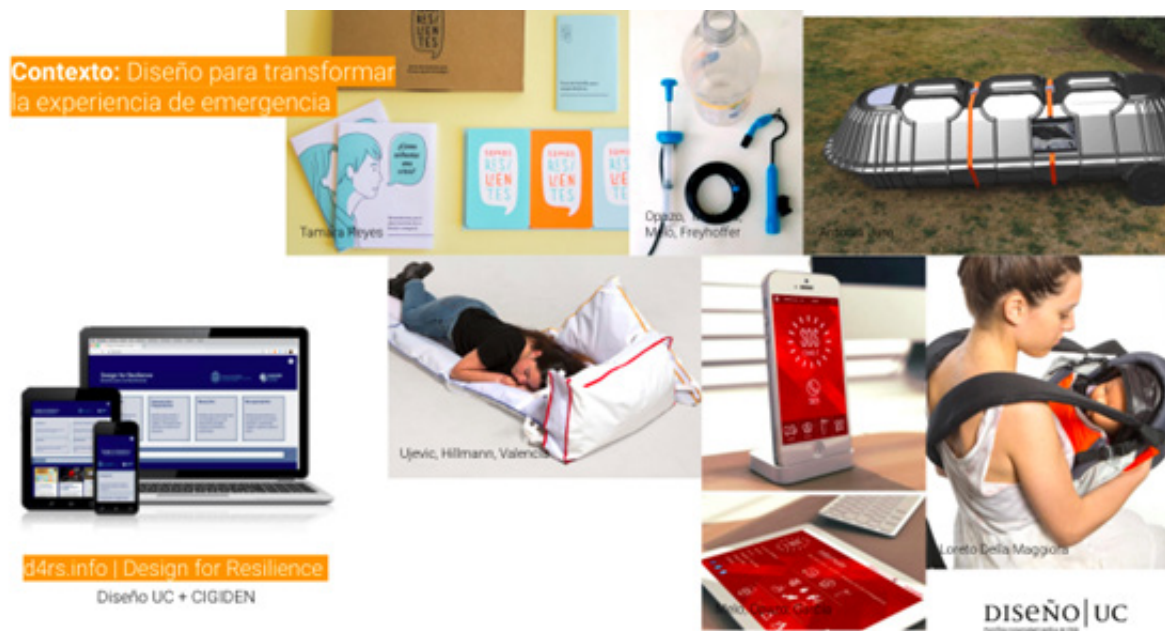


Figura 2. Sitio Design for Resilience (d4rs.info), Escuela de Diseño UC + CIGIDEN.

Diseñar la Información

Idealmente, un mensaje diseñado le permite a las personas visualizar, entender y tomar decisiones. A través del diseño de información, disciplina que ha sido definida como el arte y la ciencia de preparar información que sea usable por seres humanos con eficiencia y efectividad (Horn 1999), se desarrollan soportes de comunicación visual, que sean visibles, entendibles y aplicables en múltiples contextos.

El concepto de diseñar información para lo cotidiano es sintetizado en tres pasos: Ver - Entender - Aplicar Información (ver figura 3). Ello significa aportar al visualizar, comprender o aplicar contenidos que sean claros, oportunos y transferibles a acciones (Allard, Briones et al., 2014). Sin embargo, este concepto también es proyectable a las necesidades generadas por las crisis y emergencias. Así, la información diseñada puede tener impacto antes, durante y después de un evento de emergencia (Ramírez, 2018).

Contexto: Diseñar la información

Idealmente, un mensaje bien diseñado le permite a usuarios visualizar, entender y facilitar sus decisiones. Puede tener impacto en el antes, durante y después de un evento de emergencia.

Basado en Allard, Briones et al, 2014; Ramírez, 2018

Figura 3. Modelo conceptual en pasos al diseñar la información.

Desarrollo

Los íconos o símbolos son elementos de información fácilmente visibles, ubicuos y flexibles. Constituyen unidades de significado reproducibles en diferentes formatos, reconocibles, por ejemplo, en señalizaciones y medios digitales. Conjugando su diseño como información visual para experiencias de emergencia, se propone el proyecto Guemil Iconos para la Emergencia, conjunto de 85 símbolos de acceso abierto. Guemil plantea la oportunidad de desarrollar un lenguaje visual simple y versátil, una *lingua franca* para situaciones de emergencia, la que debiera ser también significativa en contextos críticos (ver figura 4).

Guemil Iconos
para Emergencia
+85 símbolos
Open Access



www.guemil.info

Figura 4. Guemil Iconos para Emergencias.

En paralelo al diseño visual, gracias a un fondo de investigación en diseño (FONDART 2020), se actualizaron íconos y plataformas, generando un sistema de diseño que explora una participación adaptada al escenario COVID-19. Se desarrollaron múltiples actividades de testeo y co-creación participativa, que permitieron sumar interpretaciones desde el contexto local, regional latinoamericano y global. Para testear significados y preferencias de los símbolos, se implementaron dos pruebas con usuarios para levantar información sobre el desempeño. En ambas se recogieron al menos 200 respuestas por ícono (figura 5).

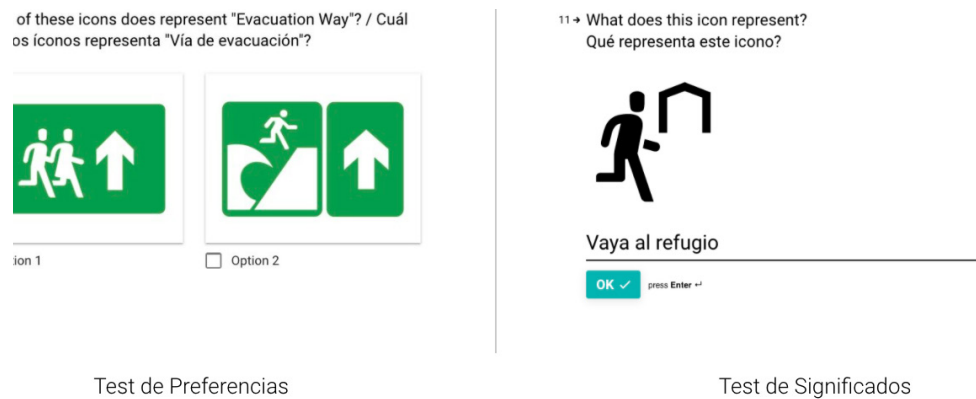


Figura 5. Dos tests para medir el desempeño de los iconos.

El resultado fue: se cruzó el Diseño + Datos + Desempeño de los símbolos como evidencia del rol de la información visual para emergencias. El desempeño reveló si estos se asocian al significado esperable, o si puede haber otros factores en la interpretación, tales como la base cultural, experiencia o familiaridad con lo representado (ver figura 6).

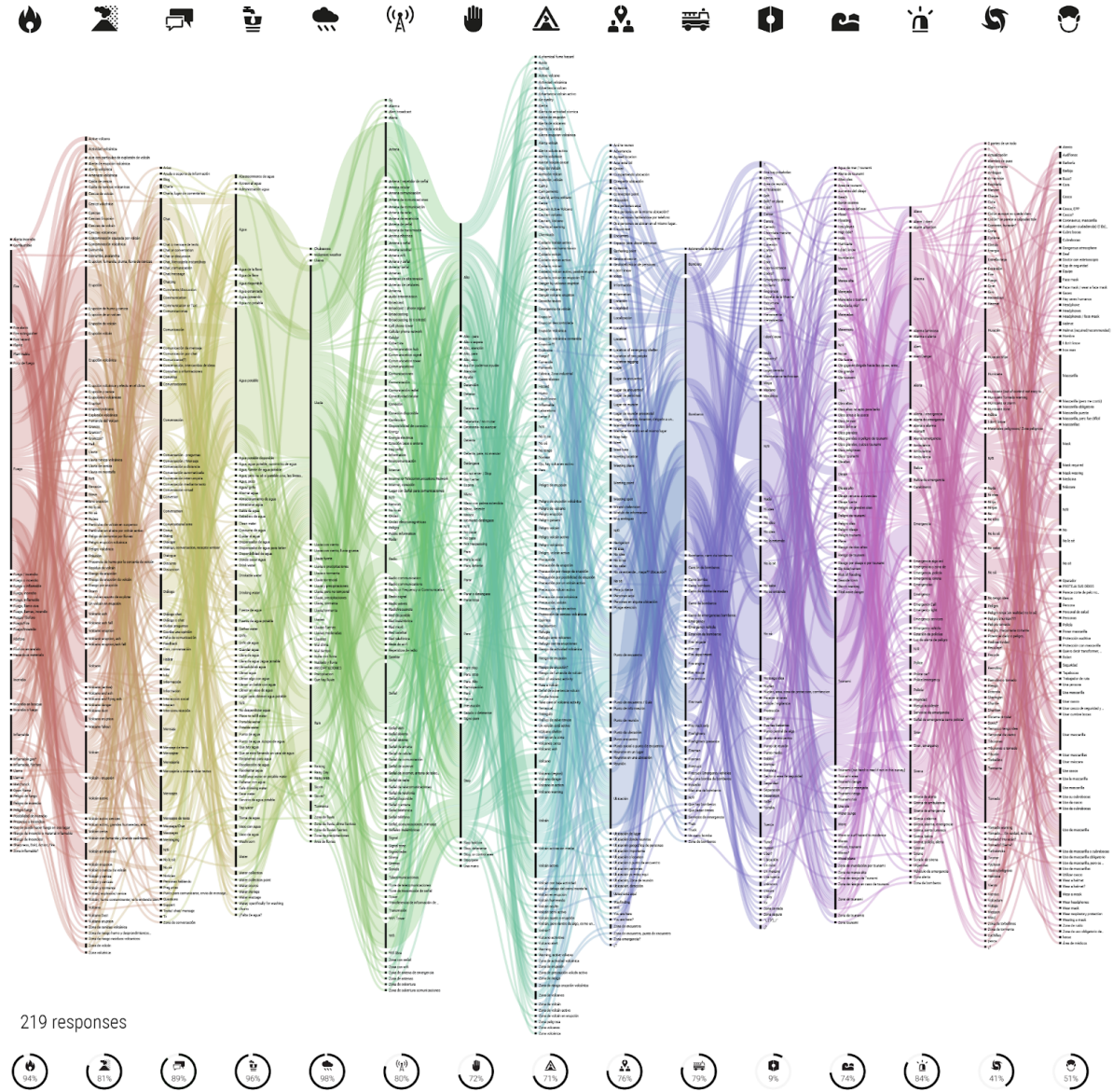


Figura 6. Visualización de resultados del tercer test de significados 2020, 219 respuestas.

La combinación entre diseño y validación generó un corpus de contenidos para la investigación y el desarrollo, accesible desde el sitio guemil.info. La figura 7 ilustra el alcance de las tres rondas de testeo 2020 (648 respuestas - cerca de 30 países).

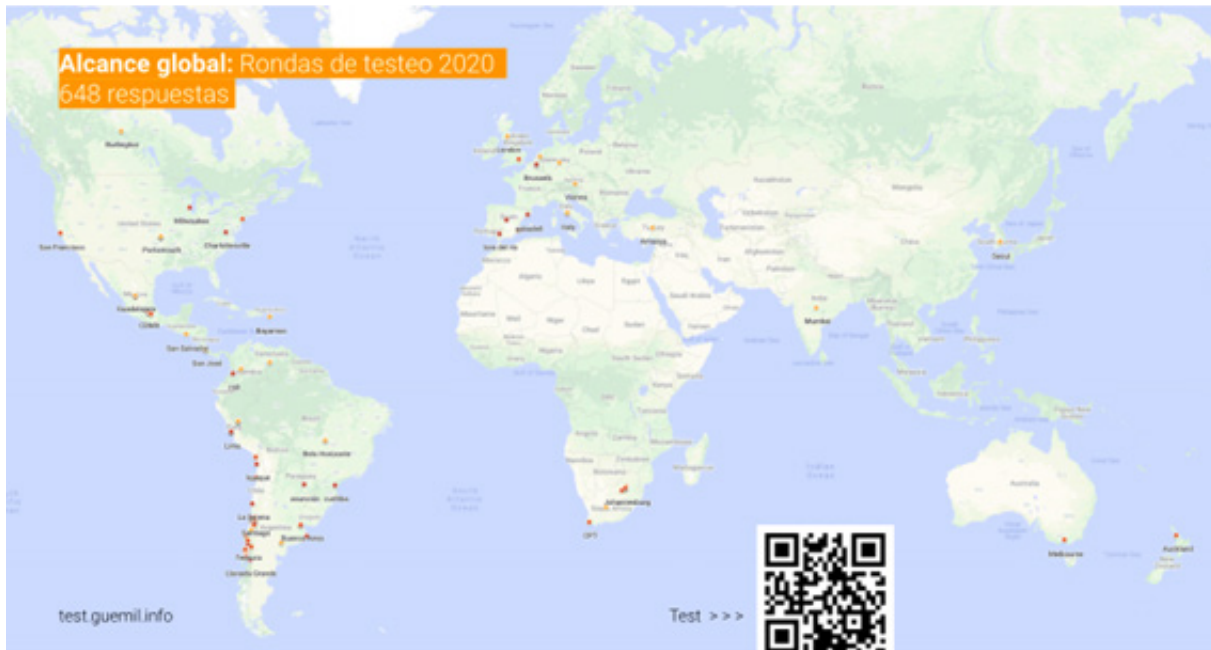


Figura 7. Alcance global de los testeos 2020.

Oportunidades

1. Lenguaje visual para emergencias como diálogo multicultural

Facilitar el acceso a la información es clave para enfrentar desafíos venideros. Diseñar para las experiencias de crisis y emergencias es una oportunidad para nuevas visiones creativas que resulten significativas, a nivel local y regional. Generando lenguajes y verificaciones comunes, es posible co-crear futuros posibles.

2. Educar colaborativamente para gestionar riesgos

Otra oportunidad para ampliar el campo de acción del diseño es la creación de redes colaborativas ante desafíos comunes. Más aún, para dialogar multiculturalmente también se debiera contar con herramientas visuales que permitan visibilizar amenazas, comprender escenarios y accionar la preparación de forma compartida

3. Proyectar despliegues de información para la emergencia

Una tercera oportunidad es diseñar la información sistémicamente, integrando múltiples soportes y aplicaciones, desde los que las comunidades promuevan y generen sus propias herramientas para comunicar crisis y emergencias.

Un ejemplo de estas oportunidades es el Guemil Infokit COVID19, soportes de información

visual desarrollados colaborativamente (figura 8), donde se incluye una versión Quechua-Español, traducida por un equipo docente de la PUCP.

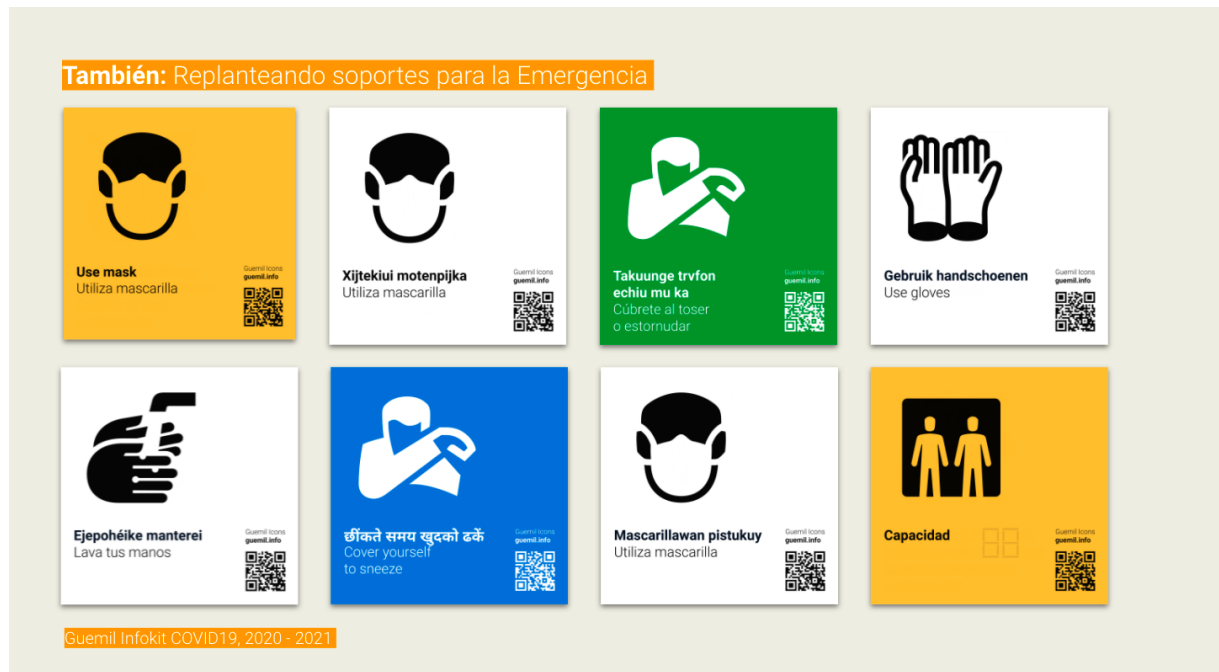


Figura 8. Guemil Infokit COVID19, desarrollo colaborativo.

Conclusión

El caso expuesto en el Laboratorio de Proyectos PUCP 2021 proyecta líneas de desarrollo en las que se integran las crisis y emergencias como un tema a abordar desde el diseño. Los símbolos constituyen una suerte de pretexto para facilitar diálogos, desplegando posibilidades creativas, medibles y adaptables. Diseñar participativamente y medir el alcance de la información, invitando permanentemente a testear, contribuye a transformar la experiencia de emergencia. Ejemplificando estas posibilidades la figura 9 presenta: (1) La guía práctica Design for Emergency Management, en co-autoría por DNEM.org, (2) la colaboración con Openmji.org, proyecto desarrollado por la Escuela Schwabisch Gmund, donde Guemil se suma al conjunto de emojis; (3) CreaGuemil, una webapp para facilitar el trabajo remoto con participantes en talleres, desarrollada en el marco del FONDART 2020

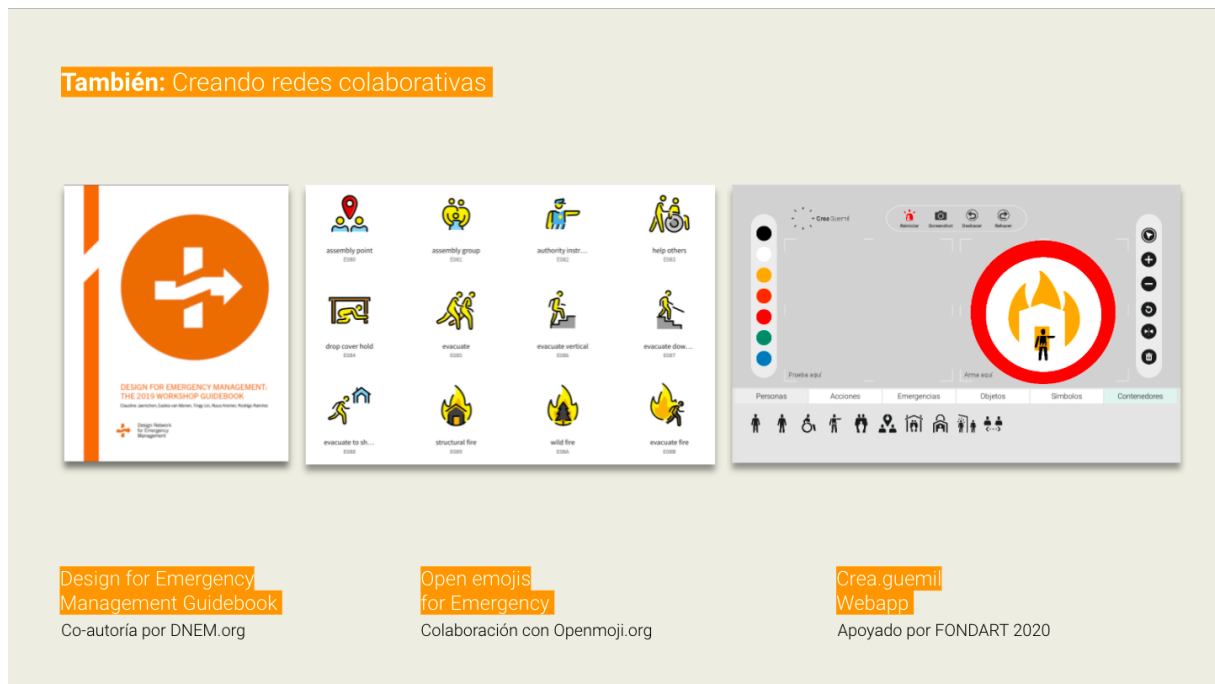


Figura 9. Ejemplos de colaboración generados desde Guemil.

Referencias

Allard, J.; Briones, M.; Gálvez, F.; Ramírez R.; Ramírez, S.; Zurob, C. (2014). El diseño que pasa inadvertido. Escuela de Diseño Pontificia Universidad Católica de Chile.

Centro de Investigación para la Gestión Integrada del Riesgo de Desastres. www.cigiden.cl

Diseño para la Resiliencia. www.d4rs.info

CreaGuemil. <https://crea.guemil.info/>

Guemil Iconos para la Emergencia. www.guemil.info

Horn, R. (1999). Information Design: Emergence of a New Profession. In Jacobson, R. ed. Information Design. Cambridge: MI Press, 15–33

Jaenichen, C.; Kremer, K.; Lin, .; Ramírez, R.; van Manen, S. (2019). Design for Emergency Management, The Workshop Guidebook. DNEM, Orange.

Ramírez, R. (2018). El desempeño de íconos como herramienta gráfica para comunicar la

emergencia. Revista de Estudios Latinoamericanos sobre Reducción del Riesgo de Desastres REDER, Santiago.

Ramírez, R. (2021) What does this symbol mean? Icons as a Language for Emergency. Cumulus Rome 2020 Proceedings

Ramírez, R. (2020) Diseñar la información de emergencia: Experiencias para gestionar el riesgo y educar la resiliencia. Serie Policy papers, CIGIDEN

United Nations Office for Disaster Risk Reduction, UNDRR (2015). Sendai Framework for Disaster Risk Reduction 2015-2030. <https://www.undrr.org/implementing-sendai-framework/what-sendai-framework>



Desbosque: desenterrando señales

Lucia Monge, Gabriela Flores del Pozo y Gianine Tabja
FIBRA Colectivo (Perú)

Resumen: *Desbosque: desenterrando señales* es una bio instalación que transmite el ritmo de la deforestación en Ucayali, una de las cinco regiones con la mayor cantidad de bosques en el Perú y, a su vez, la región con más denuncias relacionadas a la tala de bosques.

El proyecto toma como punto de partida las redes subterráneas de comunicación entre plantas, árboles y hongos y propone una instalación compuesta de esculturas co-creadas con hongos ostra y ganoderma. Estas esculturas transmiten una sonificación de data reciente sobre deforestación en la zona. El sistema de sonido y de luz traduce data sobre deforestación proveniente de la plataforma de monitoreo satelital Global Forest Watch y Geobosques. La intención es generar una atmósfera inmersiva que invite al público urbano a experimentar el ritmo de la deforestación desde el cuerpo, mediante vibraciones en vez de cifras.

FIBRA Colectivo (Lucia Monge, Gabriela Flores del Pozo y Gianine Tabja) ha desarrollado este proyecto en colaboración interdisciplinaria con Brian House, artista en nuevos medios; Ariel Weil, ingeniero de luces; Jorge Diaz, ingeniero en industrias alimentarias; y los hongos ostra y ganoderma, expertos en redes distribuidas, colaboración inter-especies y bioremediación.

Palabras clave: Amazonía, deforestación, bio-instalación, visualización de data, sonificación de data.

Desbosque: desenterrando señales es un proyecto de FIBRA Colectivo, que aborda la deforestación en la Amazonía peruana. Esta problemática atraviesa sistemas naturales, económicos, políticos y culturales, y su complejidad requiere colaboraciones interdisciplinarias e interespecies. FIBRA cree en la creación del conocimiento como un proceso colaborativo y tiene un interés particular en la colaboración con humanos y no humanos como investigación y práctica artística.

Desbosque: desenterrando señales es una bio-instalación que transmite el ritmo de la deforestación en Ucayali, una de las cinco regiones con la mayor cantidad de bosques en el Perú y, a su vez, la región con más denuncias relacionadas a la tala de bosques (Sierra, 2018). Solamente en el 2019, se registró la pérdida de bosques primarios de 50 400 ha (Global Forest Watch), equivalente a 72 000 canchas de fútbol. En esta zona, las principales causas de pérdida de bosques -o "desbosque"-, son el comercio ilegal de madera, el tráfico de tierras y cultivos a gran escala como la palma aceitera (Urraga, Johnson y Sanchez, 2018).

El proyecto está conformado por tres partes: grupos escultóricos desarrollados con el micelio del hongo ostra y ganoderma, un diseño de luces que analiza cinco años de data de deforestación en el área determinada, y un sistema de sonido que es una interpretación de la deforestación en la misma área.

Nuestra propuesta toma como punto de partida las redes de comunicación e intercambio que se forman entre las raíces de las plantas y las hifas¹ de los hongos. Estas redes, llamadas micorrizas, han sido popularizadas como la Wood Wide Web porque permiten un flujo de información e intercambio similar al del internet. De la misma manera, proponemos una bio-instalación compuesta de una serie de esculturas co-creadas con hongos que transmiten data reciente sobre deforestación en la zona.

Las esculturas son producto de nuestras investigaciones teórico-prácticas con biomateriales² y su creación involucra la colaboración y aprendizaje con los hongos ostra y ganoderma. En este proceso fue importante la colaboración con Jorge Diaz, ingeniero de industrias alimentarias y experto en cultivo de hongos ostra, con quien desarrollamos una metodología de trabajo que permitió generar las condiciones adecuadas para que los hongos pudiesen co-crear las esculturas.

Se realizaron moldes de artefactos de comunicación humana como megáfonos, radios, auriculares, entre otros; y los rellenos con un sustrato orgánico previamente esterilizado. Luego, introducimos tejido clonado de hongo para que este crezca y se reproduzca en el sustrato. Al crecer, las hifas del hongo -que, en conjunto, se denominan micelio- adhieren el material hasta componer una matriz compacta en la forma del molde. Este es un proceso que produce un material sostenible y esculturas que desafían la división binaria entre naturaleza y cultura.

Trabajamos, además, con data de deforestación proveniente de la plataforma de monitoreo satelital de bosques a nivel mundial Global Forest Watch (GFW). Esta emite reportes anuales sobre cambios en la cobertura vegetal y alertas semanales diseñadas para la detección temprana de deforestación que se denominan alertas GLAD. La data se traduce en la instalación a través de un sistema de luces y sonido, como un mensaje que produce variaciones de tiempo y espacio que

hacen que los humanos tengan nuevas relaciones entre ellos y con su entorno, así “...el «mensaje» de cualquier medio o tecnología es el cambio de escala, ritmo o patrones que [se] introduce en los asuntos humanos.” (McLuhan, 1994, p. 30). La sonificación y espacialización de la data establece un paralelo entre la distribución temporal-geográfica del desbosque en Ucayali y la sala de exposición.

El sonido fue trabajado en colaboración con Brian House, PhD., artista sonoro con experiencia en nuevos medios y visualización y sonificación de data. El artista trabajó a partir de la data de diez años de pérdida anual de bosques y, a su vez, cinco años de las alertas semanales de deforestación. Al leer la data, el artista identificó un ritmo en el acto humano de deforestar en estos intervalos de tiempo. La cantidad de deforestación en los datos corresponde al número de altavoces que se están reproduciendo a la vez con una duración de 10 minutos.

Se realizó la distribución del sonido en 30 parlantes para que funcione como un coro de voces, todos con sonidos ligeramente diferentes que estuvieron insertados en las esculturas de la instalación. House, además, desplazó el centro del sonido alrededor del espacio de instalación, para que diferentes parlantes tengan la oportunidad de activarse a distintas intensidades con el propósito de darla sensación del desplazamiento de la información.

El sonido se compuso usando una técnica llamada síntesis granular la cual corta muestras y las transforma de acuerdo a parámetros cambiantes. Incorporando una mezcla de señales eléctricas, voces no humanas y tonos terrosos.

El sistema de luces fue desarrollado en colaboración con el ingeniero de sonido con experiencia en diseño de sistema de luces Ariel Weil quien a su vez trabajó con Alí Mejía para visibilizarla data de las alertas GLAD de la zona que estábamos investigando. Se analizaron más de 365 mil datos de alertas entre el 2015 y el 2019.

La ubicación de cada alerta en el espacio geográfico fue trasladada a escala al espacio de la instalación. El sistema de procesamiento se hizo en orden cronológico y las luces reproducen el video leyendo los datos a 20 cuadros por segundo. Esta programación equivale a 10 minutos por cada año de alertas, resultando en un video de 50 minutos.

Los hongos comunican la realidad de los árboles, y, junto con la traducción de la data en sonido y luces, convierten la sala de exposición en un organismo que pulsa en la misma frecuencia del desbosque. Anna Tsing (2015) propone pensar en diferentes futuros a partir de entender distintos ritmos temporales en los que otras especies vibran y son en el entorno. Creíamos necesarios tener las esculturas, el sonido y la luz para hacer sensible una data de deforestación y crear una experiencia sensorial que se experimenta al atravesarla instalación.

El colectivo de artistas FIBRA colabora con una diversidad de personas y se une a una colaboración natural entre hongos y árboles para crear *Desbosque: desenterrando señales*, una atmósfera inmersiva que invita al público urbano a experimentar el ritmo de la deforestación en Ucayali desde el cuerpo, mediante vibraciones en vez de cifras.

¹ Las hifas son filamentos ramificados que conforman la estructura del cuerpo de los hongos. Permiten su crecimiento, absorben y transportan nutrientes, componen su “esqueleto” y tienen la capacidad de adherirse a sustratos. El conjunto de hifas se denomina micelio.

² Un biomaterial se define por incorporar organismos y procesos naturales en su composición o producción. Los insumos utilizados son de origen natural u orgánico y sus resultados biodegradables.

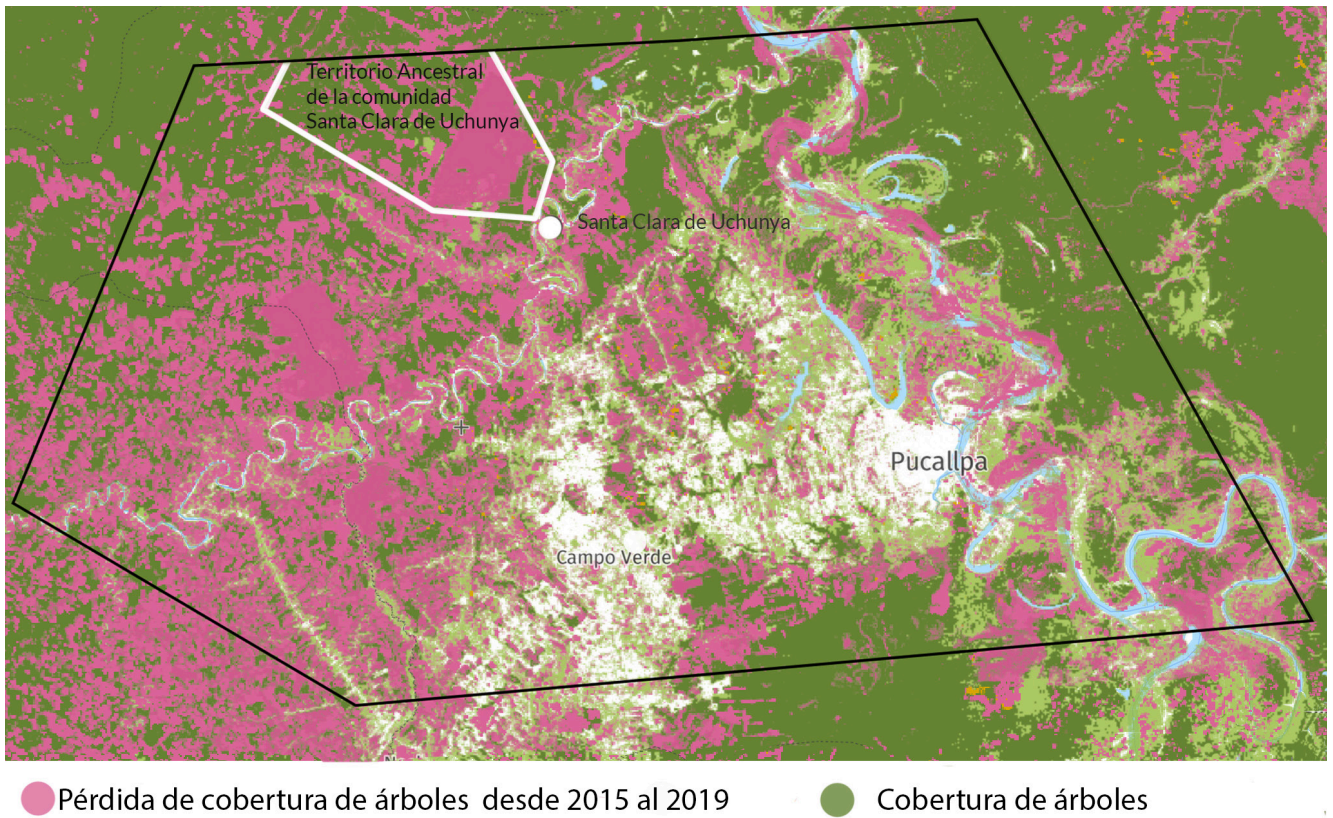


Figura 1. Zona geográfica en Ucayali.
Fuente: Global Forest Watch. s/f. Pérdida de cobertura arborea entre el 2010 y 2019 [mapa].
<https://gfw.global/44GdKom>

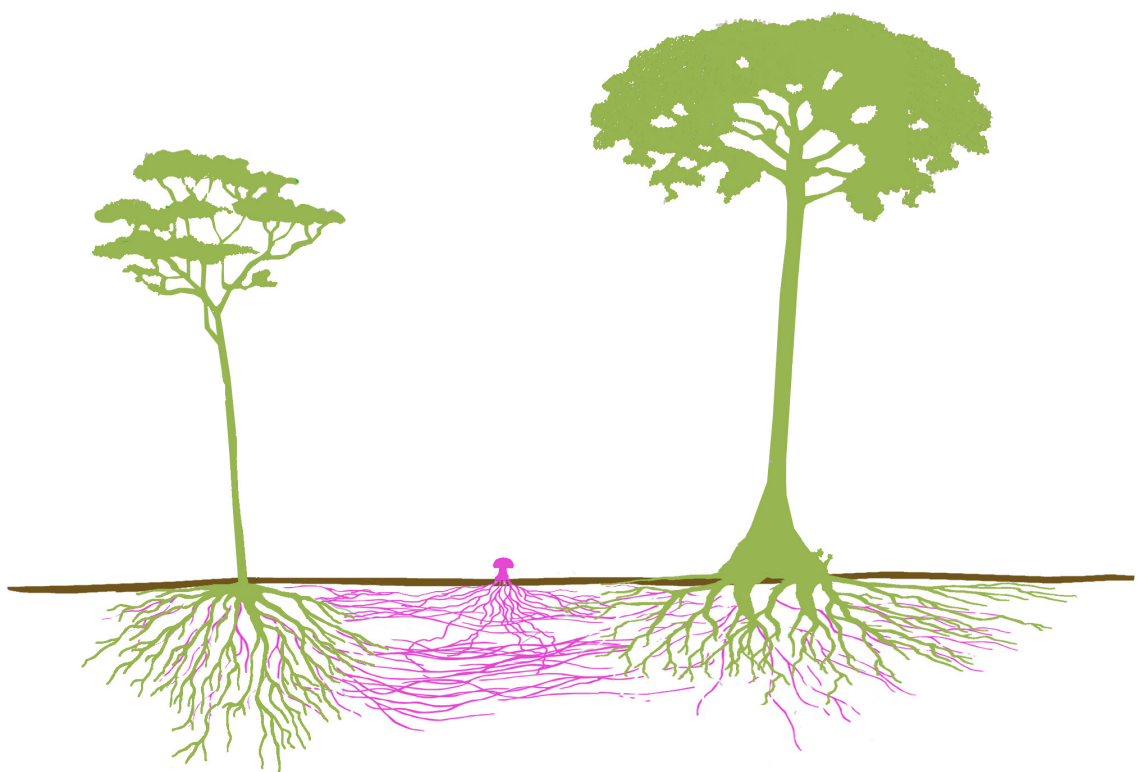


Figura 2. Red de micorriza.
Crédito: FIBRA Colectivo.



Figura 3. Proceso de moldeado de esculturas con el hongo ganoderma.
Crédito: FIBRA Colectivo.



Figura 4. Colaboración entre FIBRA y Jorge Diaz.
Crédito: Carla Higa.



Figura 5. Escultura en Micelio.
Crédito: FIBRA Colectivo.



Figura 6. Registro de *Desbosque: desenterrando señales*, 2021
Crédito: Juan Pablo Murrugarra / MAC Lima.



Figura 7. Registro de *Desbosque: desenterrando señales*, 2021
Crédito: Juan Pablo Murrugarra / MAC Lima.



Figura 8. Registro de *Desbosque: desenterrando señales*, 2021
Crédito: Juan Pablo Murrugarra / MAC Lima.



Figura 9. Registro de *Desbosque: desenterrando señales*, 2021
Crédito: Juan Pablo Murrugarra / MAC Lima.



Figura 10. Registro de *Desbosque: desenterrando señales*, 2021
Crédito: Juan Pablo Murrugarra / MAC Lima.



Figura 11. Registro de *Desbosque: desenterrando señales*, 2021
Crédito: Juan Pablo Murrugarra / MAC Lima.



Figura 12. Registro de *Desbosque: desenterrando señales*, 2021
Crédito: Juan Pablo Murrugarra / MAC Lima.

Referencias

Global Forest Watch.s/f. Cambio en el bosque en Ucayali, Perú.
<https://gfw.global/44FmPOa>

McLuhan, M. (1994). *Comprender los medios de comunicación*. Paidós.

Sierra, Y. (2018). *Un juzgado ambiental en Ucayali para frenar la destrucción de los bosques*. Mongabay. <https://es.mongabay.com/2018/07/juzgado-ambiental-ucayali-bosques/>

Tsing, A. L. (2015). *Mushrooms at the end of the world: On the Possibility of Life in Capitalist Ruins*. Princeton University Press

Urrunaga, J., Johnson, A. I., Orbegozo Sánchez, D. (2018). *Moment of Truth. Promise or Peril for the Amazon As Peru Confronts its Illegal Timber Trade*. Environmental Investigation Agency. <https://content.eia-global.org/posts/documents/000/000/694/original/MomentofTruth.pdf?1520443534>



Recorrido Equinoccial - *Intyshayakllipllayñan* Proyecto artístico de tiempo-espacio específico¹

José Luis Macas

Carrera de Artes Visuales

Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes de la Pontificia Universidad Católica de Ecuador

Resumen: Este texto se propone dar a conocer el proceso de la investigación artística y de la ejecución del proyecto *Recorrido Equinoccial - Intyshayakllipllayñan*, llevado a cabo por José Luis Macas Paredes para la XIV Bienal de Cuenca Estructuras vivientes, el arte como experiencia plural, marcando como hitos fundamentales el equinoccio del 21 marzo y el del 21 de septiembre de 2018. En este proceso, la observación y el estudio geoastronómico se conjugaron con los calendarios agrofestivos, la celebración y la ritualidad ancestrales, para devenir en un ejercicio de memoria mediante objetos de arte contemporáneo instalados en las fachadas cuencanas, o para ser portados en la procesión que fue parte de una “acción en minka” a través de la danza, los sonidos, y la comida que, en el recorrido trazado, destacaron las antiguas marcas equinocciales sobre la urbe cuencana, y a través de la exposición que rememoró cada uno de aquellos pasos, reuniendo objetos, videoregistros, dibujos y fotografías.

Palabras clave: Equinoccio, Arte contemporáneo, Ecuador, Recorrido aparente del sol, Minka.

¹ Artículo previamente publicado en INDEX. Revista de arte contemporáneo. (2020) Nro. 10.
<https://doi.org/10.26807/cav.vi10.138>

*Mis abuelos decían:
Para cada pregunta una respuesta,
Para cada palabra, una tonalidad, un gesto,
tiempos y espacios específicos
Para cada semilla, un determinado tipo de suelo
Para cada sueño, varias alternativas*
Ariruma Kowii

La línea entre el arte y la vida debe mantenerse tan fluida, y quizás indistinta, como sea posible²
Allan Kaprow

Recorrido Equinoccial – Intyshayakllipllayñan como caso de ejercicio y análisis

Este proyecto se realizó como parte de la selección de la XIV Bienal Internacional de Arte de Cuenca en el año 2018, “Estructuras vivientes, el arte como experiencia plural”. Se trata de una propuesta de investigación-creación artística en la que ha sido clave la observación y el estudio geoastronómico de tipo horizontal del recorrido aparente del sol; es decir, de sus salidas y puestas, que ocurren sobre el trazado urbano de la actual ciudad de Cuenca -Guapondelig, para la cultura Cañari, y *Tumipampa*- para los Inkas durante los equinoccios de marzo y septiembre. Se busca, entonces, enfatizar la relación de la luz solar marcada sobre el eje equinoccial o *ceke*³ Este-Oeste perceptible en su trazado urbanístico.

Recorrido Equinoccial – Intyshayakllipllayñan se ha planteado un recorrido desde el accionar colectivo sobre este eje, a partir del arte acción y la ritualidad festiva andino-ecuatorial. Para la región andina, como para muchas otras, los equinoccios y solsticios marcan momentos claves para la configuración de la vida socio-cultural. En el caso de los andes ecuatoriales, se configura una simbólica histórico-ancestral alrededor de su condición equinoccial vigente hasta la actualidad. De este modo, este proyecto coloca el acento en la relación del paisaje cultural con este ciclo solar, tanto en marzo, que sería el inicio de la parte masculina del año andino, como en septiembre, que sería el inicio de la parte femenina.

El vocablo kichwa *Intyshayakllipllayñan* nos muestra un aspecto visual-temporal en la acepción de este fenómeno en las siguientes asociaciones: *Inty* (posición del sol); *shayak* (vertical-recto); *llipllay* (resplandor del sol recto). Una descripción que se hace evidente —en lo visual— durante el mediodía, puesto que cuando el sol está en el cenit no proyecta sombra.

El Inca Garcilaso De la Vega en sus *Comentarios Reales*, hace una descripción de los dispositivos de observación para solsticios y equinoccios en la región de gran pertinencia para esta investigación artística:

² En su idioma original su autor lo expresó así: “The line between art and life should be kept as fluid, and perhaps indistinct, as possible”.

Para verificar el solsticio, se ponía un inca en cierto puesto al salir del sol y al ponerse; y miraba a ver si salía, y se ponía entre las dos torres pequeñas que estaban al oriente y al poniente. Y con este trabajo certificaban en la astrología de sus solsticios [...] Para verificar el equinoccio tenían columnas de piedra riquísimamente labradas, puestas en los patios o plazas que había ante los templos del sol; los sacerdotes cuando sentían que el equinoccio estaba cerca, tenían cuidado de mirar cada día la sombra que la columna hacía [...] y que a medio día bañaba la luz del sol toda la columna en derredor sin hacer sombra a parte alguna, decían que aquel día era el equinoccial (1609, primera parte).

En este sentido, la zona ecuatorial se articula como una territorialidad donde es posible la observación de la bóveda celeste, tanto del norte como del sur, a lo largo del año, siendo este un antecedente determinante para la astronomía en esta región.

Dentro de esta mecánica del sol en el paisaje histórico-cultural andino, identificamos la condición de geografía sagrada o *apukuna*⁴, y cómo esta se activa durante la salida y puesta del sol en fechas equinociales. Si situamos el lugar de observación en el Centro Histórico de la ciudad, constatamos cómo emergen visualidades determinadas por tempo-espacialidades específicas que se ven reflejadas en alineaciones de las *wakas*⁵ con las plazas e iglesias dentro del actual trazado urbano. Varias prácticas culturales y procesiones de raigambre andino-hispana, vinculadas al calendario agrícola en la región, se realizan sobre estos alineamientos. Esto define una relación clave con el concepto *Pacha* (espacio-tiempo), su vínculo con los astros, y el sentido de estos en la cosmovivencia andina y su episteme, aspectos que, a pesar de los borramientos coloniales y procesos de transculturación, laten en la actualidad de este territorio.

Este proyecto busca un enfoque crítico descolonizador. Plantear estrategias artístico-culturales frente a una estructura social uninacional, monocultural y monológica, apunta a permitirnos un campo de experimentación orientado al entretejido de relaciones de base para la vida, donde lo humano y no humano aseguren su coexistencia en una continuidad estable.

³ L"Ceque" en runashimi (lengua de los runas), Kichwa, significa "línea". En lo geográfico y geodésico, los ceque son ejes de alineamiento "entre", y otros lugares energética e históricamente importantes y sagrados (*wakas*). Mediante estas se configuran líneas de integración territorial donde la relación constelar es determinante. Dibujar en la tierra lo que se ve en cielo. Caminar estas líneas es una práctica de raigambre muy andina. Un ejemplo de esto es el Taki-taki práctica que, según Silvia Rivera Cusicanqui (2018), son singulares formaciones visuales, y caminos de libaciones y ritos que partían de cada centro ceremonial generando entramados territoriales de relación y correspondencia.



Figura 2. Alineación Cerro Gualguazhumi durante los equinoccios con las principales plazas e iglesias del centro de Cuenca, eje Este-Oeste. Fuente: Imagen de Google Maps intervenida por José Luis Macas.

⁴ *Apu* es un vocablo kichwa (*apukuna* es su plural), que significa entidad sagrada, guardiana y protectora de las montañas, bosques, lagunas y demás lugares donde se concentra mucha energía.



Figura 3. Alineación macizo Sur del Cajas durante los equinoccios con las principales plazas e iglesias del Centro de Cuenca, eje Este-Oeste. Fuente: Imagen de Google Maps intervenida por José Luis Macas.

⁵ *Wakas* serían las montañas y lagunas, en otras palabras, lugares sagrados donde se encuentran antiguos templos dedicados a la observación astronómica, la espiritualidad y otros usos culturales.

Articulaciones. Dos instancias fundamentales y complementarias de *Recorrido Equinoccial - Intyshayakllipllayñan*

a) Equinoccio de marzo. *Mushuk Nina Raymi* o Fiesta solar masculina del fuego nuevo: La intervención/instalación “Cromotopos”

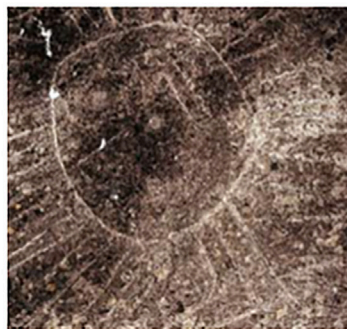
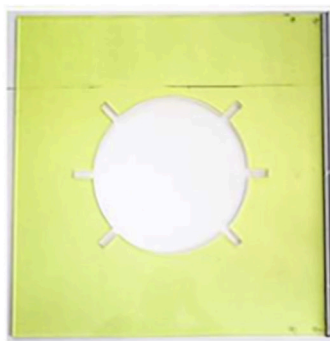
“Cromotopos” es una intervención urbana cuyo propósito se orienta a la activación de simbología astronómica andino-ecuatorial a través de la luz solar. Consta de una serie de placas translúcidas y cromáticas que fueron colocadas durante el primer equinoccio en 2018, como proceso previo a la apertura de la XIV Bienal de Cuenca.

Esta intervención retoma la simbología Cañari e Inca, trabajada desde la abstracción geométrica.⁶ Las placas fueron instaladas en lo alto de algunas fachadas en el eje Este-Oeste del Centro de la ciudad de Cuenca, para mostrar el recorrido solar y su direccionamiento mediante las proyecciones de sombras, a manera de señalética, evocando el funcionamiento de un reloj solar.



Figura 4. Salida del sol sobre el cerro Guagualzhumi vista desde el Centro de Cuenca. Equinoccio de septiembre 2018. Fotografía: José Luis Macas. Imagen 9. Puesta del sol. Equinoccio de septiembre sobre el cerro Pulkayaku y Wagararumi sobre el macizo Sur del Cajas. Fotografía: Alfredo Lozano Castro.

⁶ El proceso de abstracción se realizó con una investigación previa de piezas arqueológicas del museo de la identidad Cañari y el Museo Pumapungo en Cuenca, desde una perspectiva formal para, desde allí, realizar un proceso de abstracción geométrica posteriormente activada en su dimensión relacional desde lo andino.



**CHAKANA TEJIDO CULTURA
CAÑARI**

SOL PETROGLIFO CULTURA PALTA

**TUMIS-PIEDRAS TALLADAS CULTURAS INCA-
CAÑARI**

Figura 5. Proceso de abstracción geométrica desde simbología Inca, Cañari y Palta presente en tejidos, petroglifos y objetos pétreos. Fuentes: En la hilera de arriba, detalles de la obra Cromotopos de José Luis Macas. En la hilera de abajo tejido de la cultura Cañari extraído de una Makana (Prenda de vestir Cañari) ; imagen de Sol petroglifo de la cultura Palta extraída del Museo de Pumapungo - Cuenca --; e imagen de varios Tumis-piedras talladas de las culturas Inca-Cañari extraída del museo de la identidad Cañari--.



Figura 6. Detalle de la intervención urbana “Cromotopos”. Activación cromática y formal mediante luz solar. Registro durante el equinoccio del 21 de septiembre 2018. Fotografía: José Luis Macas.

En “Cromotopos”, la noción de “espacio-tiempo específico”, en el sentido de la activación de la luz solar durante el equinoccio, se pudo hacer evidente. Además, se permitió traer al presente, al aquí-ahora (*kay-pacha*), saberes y estéticas histórico-ancestrales desde la abstracción.

Esta intervención abordó el encuentro y la tensión, como elementos contradictorios y complementarios, para develar un “espacio-tiempo liminal”, o *yanantin*⁷/*tinkuy*⁸ pacha, funcionando como un activador simbólico y elemento que, en palabras de la crítica Cecilia Fajardo Hill, “modifica el paisaje desde lo micro, incidiendo en el cotidiano de la ciudad, y planteando un contrapunto a su historia, sin negar su condición colonial, pero incidiendo críticamente en ella. De alguna manera deconstruye el modernismo occidental que ha ubicado la abstracción dentro de un discurso progresista y blanco” (Fajardo Hill, 2019, s/p).

⁷ Principio de complementariedad / polaridad complementaria, donde ningún “ente” y ninguna acción existe “monádicamente”, sino siempre en coexistencia con su complemento específico. Este complemento es el elemento que recién hace pleno o completo al elemento correspondiente.

b) Equinoccio de septiembre. Kolla Killa Raymi o Fiesta de lo femenino y lunar: “Procesión y Acción en Minka”.

“Kolla Killa Raymi. Procesión y Acción en minka” fue realizada el día 21 de septiembre del 2018. En ella integramos elementos de la procesión como estrategia de caminata colectiva, y elementos de la teatralidad en la fiesta popular andina. El propósito fue impulsar una intervención colectiva sobre el eje equinoccial, activando corporalmente desde la música, danza y poesía, la alineación de estos apukuna con el entramado urbanístico del Centro de la ciudad.

El Kolla Raymi es la festividad andina de este equinoccio que indica el inicio de la parte femenina del calendario agrofestivo andino. En palabras del investigador Luis Enrique Cachiguango:

Ese momento corresponde al equinoccio del 21 de septiembre. En este tiempo femenino de celebración de la Pachamama, la mujer, el agua, la lluvia, la luna se inicia un nuevo ciclo agrícola de siembra del maíz y la papa. Con las primeras lluvias se inician los primeros trabajos del suelo (arado, deshierbe) y se llevan a cabo grandes ceremonias regionales, comunitarias y familiares, momentos de reverencia para obtener la producción de alimentos a través de procesiones, que siguen realizando actualmente con el sincretismo del símbolo de la Virgen (Cachiguango, 2010, sp).

El caso de Cuenca es particular, pues durante el mes de septiembre existe una procesión dedicada a una representación de la Virgen María niña. La procesión de la Niña María es realizada desde el barrio “Todos Santos” hasta la iglesia de La Merced. Esta iglesia entra en el eje equinoccial, que es el contexto base del proyecto pues, como en todo el continente americano, varias iglesias y plazas hispanas fueron construidas sobre las wakakuna y templos indígenas. Como señala el investigador y arquitecto Alfredo Lozano Castro, este hecho se debe a una estrategia de evangelización colonial:

El establecimiento de la organización colonial para el gobierno civil y eclesiástico (ciudades, reducciones, doctrinas, pueblos de indios, etc), permitió, principalmente, para la “evangelización de los naturales”, la construcción de iglesias o al menos la colocación de una cruz, en sitios sagrados indígenas, cuya población, a su vez, asimiló la presencia de la iglesia católica. Así las iglesias, conventos y monasterios, por un lado, perennizaban una parte del centro sagrado; aunque por otra parte, erosionaban las creencias ancestrales de los habitantes (2017, p. 138).

Resignificar este bagaje colonial, y desplegar técnica y tácticamente mecanismos de interacción sociocultural desde lo simbólico para subvertir la confrontación epistémica donde se sitúa el mestizaje colonial andino, deviene estrategia para la procesión “Kolla Killa Raymi”.

⁸ Principio de proporcionalidad y correspondencia, evidencia de una correlación simbólica (re)presentativa mutua y bidireccional entre dos campos de la realidad, incluye nexos relacionales de tipo cualitativo, simbólico, celebrativo, ritual y afectivo. Desde la geometría podemos evidenciar en la proporcionalidad del círculo y el cuadrado para la obtención de la *chakana*.



Figura 7. Procesión Nocturna de la Niña María. Fuente: Diario el Telégrafo.

En esta dirección, cuando el filósofo de la cultura Bolívar Echeverría aborda el tema del mestizaje desde el plano de lo indentitario, propone:

La identidad sólo ha sido verdaderamente tal o ha existido plenamente cuando se ha puesto en peligro a sí misma entregándose entera en el diálogo con las otras identidades; cuando, al invadir a otra, se ha dejado transformar por ella o cuando, al ser invadida, ha intentado transformar a la invasora. Su mejor manera de protegerse ha sido justamente el arriesgarse. Puede decirse, por ello, que la historia de las muchas “humanidades” reales ha sido la historia de un mestizaje cultural permanente (1997, p.37).

Es, desde estas premisas, que la acción “Kolla Killa Raymi” plantea la simbolización de las wakakunas en personajes humanos y, como complemento, la puesta en situación colectiva de estos personajes para encabezar la procesión festiva.



Figuras 8 y 9. Registro de la “Procesión Kolla Killa Raymi. Fiesta femenina de la siembra. “Acción en Minga”. 21 de septiembre del 2018. Fotografías cortesía de XIV Bienal de Cuenca.

⁹ La *pampamesa* es una práctica que implica comer colectivamente, y en la que cada asistente aporta algo. Una *minka*, en cambio, es la organización llevada por quien se encarga de la comida y la bebida. Se come en el suelo, orientando una franja de tela en relación de la salida y puesta del sol, y los alimentos se ubican en hileras.

La propuesta se despliega desde el videoarte y la “acción en minka” para invocar el lazo sagrado simultáneamente presente entre tiempos, posiciones de los astros, geografía y entidades, desde y en el presente, en un gesto de memoria y actualización de los saberes andinos. La procesión hizo un trayecto de 2,4 kilómetros, partiendo desde el Cementerio Municipal de Cuenca, hasta la plaza de San Sebastián, donde se encuentra el Museo de Arte Moderno. Allí, gracias a la colaboración de Tayta Roberto Ochoa y de la asociación de Yachaks Aiyapu Pumapungo, realizamos el ritual de la *chakana*, la explicación de su significado, y una pampamesa⁹ de cierre.

Este ritual consiste en formar colectivamente la *chakana* mediante semillas de maíz, frejol, habas, papas, etc, a modo de ofrenda. El símbolo formado está orientado a los cuatro puntos cardinales y a los elementos de la naturaleza –aire, agua, fuego, tierra– para que, en la acción y en la palabra, el elemento de la vida active los diferentes elementos reunidos. Luego de esto, gracias a la colaboración de la Asociación agroecológica ProTur, instalamos la pampamesa para la comida, donde compartimos los alimentos propios de este período del año. La pampamesa siempre está alineada con la salida del sol, hacia el Este, siendo su columna vertical una hilera de maíz cocinado, seguida de dos hileras de papas y habas, lo masculino y femenino en correspondencia.



Figuras 10 y 11. “Kolla Killa Raymi”: Ritual de la Chakana y Pampamesa. 21 de septiembre del 2018. Fotografías cortesía de la XIV Bienal de Cuenca.

La “acción en *minka*” busca enlazar las prácticas colectivas ancestrales como la práctica cultural andina de la *minka* y las contemporáneas como el arte acción desde un mestizaje contradictorio y complementario, desde un antagonismo creador, *ch'ixi*.¹⁰

Esta “acción en *minka*” reunió la organización colectiva, las intenciones de divulgación de la historia local, y la *performance* ética que está implícita en la *minka*, como forma de cohesión colectiva sociocultural de apoyo mutuo desde la esfera pública, en la producción de una experiencia estética y conocimiento otro, políticamente distanciado de la inercia colonizada.

Podríamos identificar la “acción en *minka*” como un *contradispositivo*¹¹ orientado a la descolonización de los cuerpos desde lo ritual-festivo, religándose así con memorias que

¹⁰ Vocablo Aymara que significa manchado o “gris-jaspeado” relativo a lo no puro, en relación a la condición del sujeto andino colonizado, sobre el que la socióloga y activista Silvia Rivera Cusicanqui ha trabajado ampliamente, transformándolo en una categoría imprescindible para la comprensión contemporánea de la experiencia andina.

integran la vida *runa* (humana) con la geografía y paisaje viviente, desde la experiencia lúdica, sensorial y estética.

La exposición de las piezas creadas para este proyecto, los registros de las intervenciones urbanas y de las acciones colectivas en el espacio público son consideradas como un nuevo yanantin, perteneciente al plano de la experiencia, que se interseca con el del plano de la exhibición, donde el arte contemporáneo y el dispositivo andino se unen, como efecto de las dos instancias de cada equinoccio vivido.

La muestra se realizó en uno de los espacios del Museo de arte y antropología Pumapungo entre el mes de noviembre de 2018 y febrero de 2019, presentada como una sola instalación secuenciada. En palabras de quien realizó el acompañamiento curatorial de *Recorrido Equinoccial - Intychayakllipllayñan*, Albeley Rodríguez Bencomo:

Este proyecto expone una síntesis de exploraciones artísticas previas, realizadas en más de un lustro de desplazamientos ubicados entre los movimientos del sol, la geografía y los paisajes culturales andinos, que desembocan en creación contextualizadora para el cultivo de un modo de vida otro, alineando la vida humana a los ciclos solares, bases para los calendarios agro-festivos y su relación con la cultura y organización social andina; misma que no ha excluido la modernidad, pero la discute desde una memoria vigente que se subraya distinta frente a las políticas del olvido y el ocultamiento (2018, s.p.).

¹¹ Me refiero aquí al concepto de dispositivo en el sentido trabajado por el filósofo Giorgio Agamben, para quien sería algo que dispone (medidas dispositivas), que funciona como un mecanismo dispuesto para obtener un resultado, un artefacto, máquina o aparato que hace-hacer a algo o a alguien una determinada cosa. En este caso, podemos ver la acción en minka como contra-dispositivo frente al cuerpo colonizado y a la ciudad colonial, que oculta y margina la presencia y herencia andina o, en todo caso, la folkloriza o caricaturiza, dificultando la posibilidad de una alteridad cultural.

Recorrido Equinoccial - Intyshayakllipllayñan
Proyecto artístico de tiempo-espacio específico
José Luis Macas



Figura 12. Videoinstalación Kolla Killa Raymi y vista general de la instalación presentada en el marco de la XIV Bienal de Cuenca. Museo Pumapungo. Fotografías: José Luis Macas.



Figura 13. Videoinstalación Kolla Killa Raymi y vista general de la instalación presentada en el marco de la XIV Bienal de Cuenca. Museo Pumapungo. Fotografías: José Luis Macas.

Referencias

- Agamben, G (Ed) (2015). *¿Qué es un dispositivo?*. Anagrama Editores.
- Cachiguango, L. (2010) *La crianza del Agua, música ritual del Hatun Punlla Inty Raymi en Cotama*. Casa de la Cultura Ecuatoriana.
- Cobo, C (Ed). (2012). *Astronomía Quito- Caranqui, Catequilla y los discos líticos*. Quimeradreams Editores
- De la Vega, G. (1609, 1985). *Comentarios Reales de los Incas*. Banco de Crédito del Perú.
- Echeverría, B. (1997). *Las Ilusiones de la modernidad*. Universidad Autónoma de México UNAM / El Equilibrista.
- Echeverría, B. (2001). *El juego, la fiesta y el arte*. Conferencia, Quito, Flacso.
- Estermann, J. (1971). *Filosofía Andina*. Editorial Abya Yala.
- Fajardo Hill, C (2019). Correo personal con José Luis Macas, EEUU- Ecuador.
- Lajo, J. (2010). *Qhapaq Ñan*. Editorial Abya Yala.
- Lozano, A (Ed). (2018). *Cuenca, Tomebamba, Guapondelig*. Editorial Municipio de Cuenca.
- Lozano, A (Ed). (2017). *Quito, El legado ancestral*. Editorial Universidad Central del Ecuador.
- Milla Villena, C. (2003). *Ayni*. Ediciones Asociación Cultural Amaru Wayra, Universidad San Martín de Porres.
- Oviedo A. (2014). "Sumak Kawsay Yuyay - Antología del Pensamiento Indigenista Ecuatoriano sobre Sumak Kawsay" Universidad de Cuenca Ecuador y Centro de investigación en migraciones, Huelva - España.
- Rivera Cusicanqui S. (Ed). (2015). *Sociología de la imagen, miradas ch'ixis desde la Historia Andina*. Editorial Tinta Limón.
- Rivera Cusicanqui S, y El Colectivo (Ed). (2010). *Principio Potosí Reverso*. Museo Reina Sofía.
- Rivera Cusicanqui, S (2018). *Un mundo ch'ixi es posible*. Editorial Tinta Limón.
- Rodríguez Bencomo, A (2018). Texto curatorial de la exposición del proyecto Recorrido Equinoccial - Intyshayakllipllayñan. XIV Bienal de Cuenca Estructuras vivientes, el arte como experiencia plural.



Wilson Díaz. Gusto y conflicto, motivos para coleccionar

María Sol Barón Pino y Camilo Ordóñez Robayo
Equipo TRansHisTor(ia) (Colombia)

Resumen: En esta charla presentaremos el proyecto de investigación-creación que hemos adelantado en torno a la trayectoria artística de Wilson Díaz (Pitalito, Colombia 1963) que, caracterizada por prácticas de apropiacionismo y coleccionismo de la cultura visual, permite comprender simultáneamente las transformaciones del campo del arte local y algunas coyunturas socioeconómicas de las últimas décadas en Colombia.

Palabras clave: Wilson Díaz, apropiacionismo, coleccionismo, cultura visual, arte contemporáneo, Colombia.

Hace trece años conformamos un equipo de investigación y creación con el que hemos realizado curadurías, ponencias y publicaciones en torno a la historia del arte y la cultura visual en Colombia. El primer proyecto de investigación curatorial que adelantamos se ocupó de indagar sobre la ampliación de la economía visual en Colombia durante la década de 1970 y su impacto, tanto en la producción y circulación de las prácticas artísticas como en la visualidad de la sociedad colombiana y sus formas de imaginación política. *Múltiples y originales. Arte y cultura visual en Colombia: años 70* se centró en la producción visual de la década, pero incluyó algunas obras de arte contemporáneo que dialogaban con la visualidad o el contexto de aquella época.

Fue así que recordamos la instalación de Wilson Díaz denominada *Sin título* (2001), nominada al II Premio Luis Caballero —una convocatoria de la Alcaldía de Bogotá para proyectos de “sitio específico” en la Galería Santa Fe, una sala para exposiciones dispuesta por el gobierno distrital desde 1981¹—. Efectivamente, se trató de una intervención específica en la que Wilson se propuso construir un relato visual en torno a la misma galería, su naturaleza como institución pública y escenario del campo del arte contemporáneo por más de dos décadas. El resultado fue una instalación conformada por un repertorio de apropiaciones. Esta integró un archivo resuelto con reproducciones fotográficas de periódicos consultados en hemeroteca, una serie de caricaturas y de pinturas con retratos, y escenas de distintos actores del conflicto armado realizadas por Wilson a partir de imágenes divulgadas en medios de comunicación. La reconstrucción de la historia de la galería se cruzaba con la historia política, social y económica al final del siglo XX en Colombia, con un especial énfasis en los diversos vínculos entre los mundos del arte y la política, así como de los usos ideológicos de la imagen en un contexto de gran convulsión social. Entonces, incluimos un segmento de este repertorio de situaciones que hacía parte de *Sin título* en un capítulo de *Múltiples y Originales* que buscaba describir las transformaciones del campo artístico colombiano a partir de 1970.

Tras esa invitación, nos acercamos a Wilson y empatizamos con él, con su trabajo y con sus operaciones creativas. Su trayectoria permitía abordar dos asuntos centrales en nuestro trabajo como investigadores en cultura visual e historia del arte: cómo las prácticas artísticas dan cuenta y participan de las transformaciones del campo artístico, y cómo el arte confronta la cultura visual para comprender el papel de las imágenes en las formas de imaginación política. En 2011, y en compañía de Wilson, obtuvimos un estímulo del Ministerio de Cultura para realizar monografías sobre artistas colombianos contemporáneos y realizamos el libro *Con Wilson... anotaciones, artistadas e incidentes* (2014)². Esta investigación incluyó numerosas entrevistas a Wilson, amigos suyos y agentes del campo que tuvieron un papel relevante en la producción, estudio y circulación de su trabajo. También digitalizamos, reconocimos y estudiamos su archivo personal, al tiempo que analizamos otras fuentes y autores que habían abordado su trabajo antes. Consideramos cinco capítulos: primero, la importancia de la pintura y su interés por reflexionar sobre el ejercicio de representación y documentación que este lenguaje y la imagen implican; segundo, el performance y las prácticas de agenciamiento como gestos constantes en su trayectoria para intervenir el campo social y cultural; tercero, el giro que tomó su trabajo hacia la cultura visual comprendida como un indicio del conflicto político y social colombiano; cuarto, las prácticas de coleccionismo y apropiación de imágenes como una acción central en

¹ Moreno Moya, Nadia (2013). “Documentos para la memoria institucional de la Galería Santa Fe”. Informe final Galería Santa Fe. Recuperado de: <https://galeriasantafe.gov.co/wp-content/uploads/2019/08/documento-analitico-total.pdf>

² La versión digital de libro puede consultarse en el siguiente enlace: https://issuu.com/artesvisualesmincultura/docs/mc3_con_wilson-transhistor_ia_web/347

sus operaciones creativas; por último, proyectos y agenciamientos colaborativos o colectivos desde sus primeros trabajos. Por motivos de extensión, el libro se conformó únicamente de sendos capítulos sobre los tres primeros asuntos.

Simultáneamente a la circulación del libro, en 2014 preparamos una primera muestra antológica sobre Wilson con el apoyo de la Vicerrectoría de Investigación de la Pontificia Universidad Javeriana y una beca distrital para realizar exposiciones en la Galería Santa Fe, se llamó *Con Wilson... dos décadas vulnerables, locales y visuales* (2014). Con esta curaduría nos propusimos tejer tres relatos: el primero sobre su trayectoria artística prestando atención a proyectos y exposiciones individuales; segundo, un relato que, tomando como índice el trabajo de Wilson, diera cuenta de transformaciones del campo artístico en Colombia durante las últimas dos décadas; y por último, uno que, a partir de los dos primeros, contara una historia de la Galería Santa Fe como un espacio relevante en la trayectoria de Wilson y la escena artística bogotana durante el tránsito del siglo XX al XXI.

Wilson empezó su trayectoria artística como un pintor que reflexionaba sobre el formato de su pintura, la apropiación de imágenes, los materiales, el estilo y el gesto, pero también sobre los públicos del arte. Por ello, desde el inicio su obra estableció un diálogo continuo entre el arte contemporáneo, las prácticas culturales populares y su producción visual. Tal carácter inquieto y experimental lo aproximó pronto a integrar lenguajes contemporáneos como el *performance*, la instalación, la fotografía y el video. La apropiación de imágenes de la industria y cultura de masas, así como de prácticas populares presentes en la cotidianidad, también fueron comunes desde sus primeros trabajos. Nuestra curaduría involucró varias de las instalaciones donde se presentan esas aproximaciones creativas. Por otra parte, apelamos a un diseño museográfico que permitiera escenificar varias instalaciones insinuando cómo habían sido presentadas originalmente, y cómo varias de estas se presentaron en la primera sede de la galería Santa Fe. La curaduría rendía un homenaje a esa galería como un escenario determinante para Wilson y al menos dos generaciones de artistas contemporáneos.

Recientemente, el Museo La Tertulia de Cali —ciudad donde Wilson ha permanecido por buena parte de su vida y en la que vive aún— nos invitó a realizar una nueva versión de su antología. Esta fue la oportunidad para retomar el capítulo pendiente sobre colecciones y, al revisar la trayectoria de Wilson en los últimos siete años, identificamos instalaciones donde la idea de colección se fortalece y evidencia como una operación creativa recurrente en su trabajo. Titulamos esta nueva antología *Wilson Díaz. Gusto y conflicto, motivos para coleccionar*³, pues encontramos que la apropiación de imágenes, fotografías, gestos y prácticas culturales, atraviesa diferentes momentos de su trayectoria y contribuye a generar repertorios visuales que Wilson continuamente reelabora y reconfigura para lograr conjuntos que han integrado sus proyectos e instalaciones de acuerdo a diferentes propósitos creativos. En tales repertorios la idea de colección y gabinete se mantiene como estructura narrativa: en una primera etapa, para describir mitologías individuales a través de vivencias y pulsiones personales vinculadas a la construcción de identidades y subjetividades; luego, a partir del cambio de siglo, su trabajo abordó temas de la vida política, social y económica, confrontándolos a través de la

³ La exposición se inauguró el 25 de septiembre de 2021 en la Sala Maritza Uribe del museo y estuvo abierta hasta febrero de 2022.

apropiación de la cultura visual. Esta segunda antología mantiene la idea de integrar proyectos planteados como instalaciones compuestas con diferentes recursos y medios: una exposición de exposiciones. O, mejor: una colección de colecciones que permite encontrar resonancias de temas y problemas entre un proyecto y otro a través de los repertorios visuales de Wilson.



Figura 1. Vista de la instalación Sin Título de Wilson Díaz, 2001, Galería Santa Fe. II Premio Luis Caballero. Diapositiva 35 mm. Reproducciones fotográficas de prensa, dibujos, pinturas y sonido. Archivo Wilson Díaz.



Figura 2. Vista de la instalación Sin Título de Wilson Díaz, 2001, Galería Santa Fe. II Premio Luis Caballero. Diapositiva 35 mm. Reproducciones fotográficas de prensa, dibujos, pinturas y sonido. Archivo Wilson Díaz.



Figura 3. Vista de la curaduría “Con Wilson...dos décadas vulnerables, locales y visuales” del Equipo TRansHisTor(ia), Galería Santa Fe, Bogotá 2014.
Fotografía: Camilo Ordóñez – Archivo Equipo Equipo TRansHisTor(ia), 2014.



Figura 4. Vista de la curaduría “Wilson Díaz. Gusto y conflicto, motivos para coleccionar” del Equipo TRansHisTor(ia), Museo La Tertulia, Cali Colombia septiembre 2021- Mayo 2022.
Fotografía: Camilo Ordóñez - Archivo Equipo TRansHisTor(ia), 2022.

3 LABORATORIO DE PROYECTOS DE ARTE Y DISEÑO

Esta publicación fue realizada por la Facultad de Arte y Diseño de la PUCP entre 2022 y 2023 y reúne los ensayos de los proyectos expuestos en las seis jornadas del III Laboratorio de Proyectos de Arte y Diseño en las siguientes fechas: Semana Local: miércoles 08, jueves 09 y viernes 10 de setiembre; Semana Internacional: miércoles 15, jueves 16 y viernes 17 de setiembre de 2021.



Facultad de
Arte y Diseño