



FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

ACTA DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Los profesores abajo firmantes, constituidos como Jurado Calificador para presenciar y evaluar la sustentación del Trabajo de Grado titulado:

La experiencia artística en el colectivo Baquadra resignificando los imaginarios sociales del hip-hop y las dinámicas educativas por medio de creación artística

Presentado por el (la, los, las) estudiantes (s): _____

Sandra Lorena Reyes Rey.

Consideramos que dicho trabajo cumple con los requisitos y condiciones necesarios para su aprobación por las siguientes razones:

1. El tema es novedoso y apunta a la discusión en torno a la investigación-creación.
2. La presentación desarrolla aspectos metodológicos importantes de la investigación en Artes Visuales.
3. El trabajo apunta a integrar elementos desde distintos lenguajes de las Artes (Música-Lenguaje-Palabra).

	NOMBRE	FIRMA	NOTA
Jurado 1- lector	Ramiro Sánchez E	<i>[Firma]</i>	4.5
Jurado 2 -lector	María Teresa Forero	<i>[Firma]</i>	
Jurado 3 -asesor	Juan Carlos Ramos	<i>[Firma]</i>	3.0.
Jurado 4 - asesor	Gina Velásquez - Marián Forero (por TC)	<i>[Firma]</i>	4.0

CALIFICACIÓN FINAL (Promedio aritmético): 4.1

DISTINCIONES _____

Fecha: junio 11 2014 extemporáneo por situación especial Comité Trabajos de Grado

La experiencia artística en el colectivo 3aquadra

LA EXPERIENCIA ARTÍSTICA EN EL COLECTIVO 3ª QUADRA

**RESIGNIFICANDO LOS IMAGINARIOS SOCIALES DEL HIPHOP Y LAS DINÁMICAS EDUCATIVAS POR MEDIO DE
UNA CREACIÓN ARTISTICA.**

SANDRA LORENA REYES REY

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR EL TITULO DE LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

TUTORES:

RAMIRO SANCHEZ Y FERNANDO DOMINGUEZ

(2013 – I & II)

JUAN CARLOS RAMOS

(2014-I)

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL


FACULTAD DE BELLAS ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

2014



La experiencia artística en el colectivo 3aquadra

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>— Resignificando los imaginarios sociales —</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 1 de 3	

1. Información General	
Tipo de documento	Proyecto de Grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional - Biblioteca Bellas Artes El Nogal
Titulo del documento	LA EXPERIENCIA ARTÍSTICA EN EL COLECTIVO 3ª QUADRA. Resignificando los imaginarios sociales del HipHop y las dinámicas educativas por medio de una creación artística.
Autor(es)	REYES REY, Sandra Lorena
Director	RAMOS, Juan Carlos
Publicación	Bogotá D.C. Universidad Pedagógica Nacional, P143, 2014
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional
Palabras Claves	HipHop – Rap - Resistencia – Relaciones Pedagógicas – Creación Artística - 3aQuadra

La experiencia artística en el colectivo 3aQuadra

2. Descripción
<p>El presente es un estudio que recoge la experiencia de una exploración artística en el colectivo 3aQuadra; en donde se problematizaron asuntos convenientes con la imagen y la música en un intento de crear congenialidades entre sí, en el que participaron artistas visuales y músicos con quienes se creó y promocionó 'Autorretrato' y posteriormente se desarrolló 'Catarisis' el primer álbum de Sandra Reyes como solista y el cual será basado en el primer episodio de la historia 'Apariencias que Engañan' y que está construcción permanente. Un trabajo experimental que mezcla la música y las artes visuales desde la creación con un objetivo en común que alude a hacer resistencia frente a los modelos que se han estereotipado en el HipHop y en la escuela tradicional que ha visto el aprendizaje desde la repetición de la teoría más que desde la práctica, abriendo puentes hacia el desarrollo y aporte a las propias especialidades. Que aportan al conocimiento sobre aprendizajes desde la creación multidisciplinar desde el HipHop y con intereses educativos en la formación de públicos. En esta experiencia se crea la necesidad de buscar en las artes visuales la manera de dialogar con la música, identificando así una relación y conexión entre estos dos lenguajes artísticos, que permitan descifrar y construir un puente de entendimiento para tener herramientas lingüísticas, que posibiliten entablar un diálogo fluido y cómodo que dé cabida a la comprensión y negociación hacia un mismo objetivo, que como antes se mencionó, tiene que ver con hacer una apuesta de resistencia frente a la imagen negativa que la sociedad tiene del HipHop y junto a ello entender otras dinámicas educativas que le apuesten al desarrollo de las habilidades desde la práctica y de manera horizontal, en este caso la creación.</p>
3. Fuentes
<p>Daza. S (2009) Investigación creación, un acercamiento a la investigación en Artes. Bogotá De Zubiria, Julian (2006) Los Modelos Pedagógicos, Hacia una pedagogía dialogante. Bogotá EISNER W. Elliot. (1995). Educar la visión artística, Paidós Educador, España. Erikson E. (1968) Identidad, Juventud y Crisis. Bs. Aires, Ed. Paidós. Filipo, M (2012) Arte y resistencia política en (y a) las sociedades de control, Una fuga a través de Deleuze. Chile, Aisthesis Hernandez F. (2008) La investigación basada en las artes, Propuestas para repensar la investigación en educación . España, Educatio XXI Hernandez. F (2011) Investigar con Jóvenes. España, Esbrina Imbernon F, Bartolome L, Flecha R, Gimeno Sacristán J, Giroux H, Macedo D, Mc Laren P, Popkewitz T. S., Rigal L., Subirats M., Tortajada I. (1999) La educación en el siglo XXI, Los retos del futuro inmediato ; Editorial GRAÓ, de Serveis Pedagògics Laignelet, V. (2009). Fronteras del conocimiento entre arte y ciencia, Colombia Orquesta Filarmónica de Bogotá (2010). Soñando se resiste: HipHop en la calle y al parque. Colombia, Casa editorial el Tiempo Torres R. (1992) Qué y cómo es necesario aprender, Ecuador</p> <p>WEB Álvarez Asián, Enrique; LA IMAGEN DEL PENSAMIENTO EN GILLES DELEUZE; TENSIONES ENTRE CINE Y FILOSOFÍA – Recuperado el 25 de Agosto de 2013, a partir de http://www.observacionesfilosoficas.net/laimagendelpensamiento.html Cerpa, David; EL PROCESO DE LA CREACIÓN ARTÍSTICA: UNA MANIFESTACIÓN ESPIRITUAL–Recuperado el 1 de junio de 2013 en http://www.bahaidream.com/lapluma/revista01/arte.htm Chomsky, Noam (2012) CHARLA SOBRE EL OBJETIVO DE LA EDUCACIÓN. Londres https://www.youtube.com/watch?v=AsZJxDsd1Q8 Citurna TV (1995) ALTO RIESGO , disponible y recuperado el 13 de Febrero de 2014 en http://www.youtube.com/watch?v=e-luhdl7xNw</p>

La experiencia artística en el colectivo 3aquadra

Deleuze, Gilles (1987) CONFERENCIA EN LA FEMIS : ¿QUÉ ES EL ACTO DE CREACIÓN?, disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=Z-r3p8ncVIU&>

Giorgio, Melisa (2013) POLÍTICAS CULTURALES PARA LA FORMACIÓN DE PÚBLICOS EN LAS ARTES ESCÉNICAS. Perú http://www.academia.edu/4183221/POLITICAS_CULTURALES_PARA_LA_FORMACION_DE_PUBLICOS_EN_LAS_ARTES_ESCENICAS

Giroux, Henry TEORIAS DE LA REPRODUCCION Y LA RESISTENCIA EN LA NUEVA SOCIOLOGIA DE LA EDUCACION: UN ANALISIS CRITICO – Recuperado el 30 de Abril de 2012 en http://www.pedagogica.edu.co/storage/rce/articulos/17_07pole.pdf

I.Dussel & D.Gutierrez : ARTES DE LA COMUNICACIÓN Y APRENDIZAJE – Recuperado el 25 de Abril de 2013 a partir de <http://es.scribd.com/doc/134623663/Educacion-la-mirada-politica-y-pedagogica-de-la-imagen-2006-lne-Dussel-Daniela-Gutierrez>

Indigochaman ; DECLARACIÓN DE PAZ DEL HIPHOP SOBRE LA ONU – Recuperado el 12 de Febrero de 2013, a partir de <http://artehiphop.com/declaracion-de-paz/>

Ranciere, Jacques(2008) Le spectateur émancipé, La Fabrique éditions. Traducción Bernardo Ortiz. Versión 1.02 http://www.lugaradudas.org/publicaciones/fotocopiotea/08_bernardo_ortiz.pdf

Subterrains Films, (2006) SUBLEVACIÓN URBANA , disponible en https://www.youtube.com/watch?v=3uzlp-9Ap_0

Vasco, Pamela (2010) CONFERENCIA EN MEXICO SOBRE PRÁCTICAS CULTURALES , disponible en: <http://investigadoresinah.com/sindicato/foronac/sanluispotosi/ponencias.pdf>

Yacuzzi, Enrique EL ESTUDIO DE CASO COMO METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN: TEORÍA, MECANISMOS CAUSALES, VALIDACIÓN – Recuperado el 28 de Octubre de 2013 en <http://www.ucema.edu.ar/publicaciones/download/documentos/296.pdf>

4. Contenidos

En la primera parte del documento se presentará la historia del colectivo 3aquadra que inicia como un grupo de rap, seguido de lo que se considera es la molestia basada en los prototipos que se generan a partir de la mercantilización de la estética del HipHop desde su imagen y música, que lleva al colectivo a crear formas distintas que resisten también a las dinámicas educativas y alternas, dándole sentido a esta investigación. Con unos antecedentes que parten desde la experiencia individual para llegar a una colectiva, así como unos teóricos, que sustentan el proyecto y que se retroalimentaron desde una metodología basada en un estudio de caso y la experiencia, para finalizar con su análisis e interpretación a la luz de encontrar posibilidades de creación y aprendizaje en un espacio habitual pero no formal.

Esto en torno a responder la pregunta ¿DE QUE MANERA EL COLECTIVO 3AQUADRA DESARROLLA EL CONCEPTO DE RESISTENCIA MEDIANTE UNA PROPUESTA DE CREACIÓN QUE INTEGRA EL RAP Y LA IMAGEN?

5. Metodología

La metodología que se desarrolló en este ejercicio de investigación fue con un enfoque cualitativo de tipo: Estudio de Caso – Relato Autobiográfico Experimental.

6. Conclusiones

- El concepto de oposición (resistencia) es desarrollable y válido en la medida que se tomen cartas en el asunto, donde esa oposición repercute en transformar aquello que obstruye las ideas del sistema cultural hegemónico
- Pensar en la formación de públicos, en esos otros que están fuera del colectivo, en esos receptores del mensaje, hace que se reevalúen y repiensen los contenidos, se tiene claro que ellos, son una ventana abierta a recibir información que a su vez se interioriza con dos intenciones, aplicarla y transformarse o desecharla y reafirmar sus ideas propias. de esta manera se aporta a la necesaria formación de

La experiencia artística en el colectivo 3aquadra

criterios por parte del público.

- En los procesos creativos está en constante funcionamiento el intelecto, abriendo los sentidos y percepciones a experiencias distintas que pueden o no gustarnos
- La acelerada intención de construir puentes lingüísticos y comunicativos, no permitió en su momento prever, dar herramientas para una lectura más precisa de lo que decían las imágenes, sin embargo en el proceso en el que se iban desarrollando las imágenes del comic y las reuniones dándole vueltas a la historia se produjeron complementos para la mezcla y edición de la música.
- Se pone en función productiva el intelecto cuando en la práctica se enfrentan a problemas que requieren soluciones rápidas y efectivas
- Es un ejercicio que permitió observar desde una estética distinta a las convencionales en el HipHop y explorar entre las dinámicas de trabajo de los demás y reevaluando las propias

Elaborado por: Sandra Reyes

Revisado por: Juan Carlos Ramos

Fecha de elaboración del Resumen:

14

06

2014

Tabla de contenido

1.ABSTRACT	9
2.INTRODUCCIÓN	10
3.PRESENTACIÓN	14
3.1 Contextualización	14
3.2 Planteamiento del problema	20
4.PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	31
4.1 Objetivo General	31
4.2 Objetivos Específicos	31
5.JUSTIFICACIÓN	32
6. ANTECEDENTES	38
6.1 Autorretrato	38
6.2 Las otras experiencias	44
7 MARCO TEORICO	49
7.1 Espacio de creación y movilización artística	49
7.1.1 Palabra – Sonido - Imagen	57
7.2 Relaciones Pedagógicas	60
7.2.1 Propósitos	72
7.2.2 Contenidos	74
7.2.3Secuenciación	74
7.2.4 Evaluación	75
7.2.5 Metodología	76
7.2.6 Recursos	83
7.2.7 Formación de Públicos	85

7.3 Resistencia	88
7.3.1 Gangstarismo Criollo	94
8. METODOLOGÍA	96
8.1 Conceptualización	96
8.1.1 Estudio de Caso	96
8.2 Diseño de la propuesta de resistencia	99
8.3 Propósito	100
8.4 Contenidos y Secuenciación	102
8.5 Desarrollo de la metodología	110
8.6 Evaluación	118
8.7 Recursos	119
9. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	120
9.1 Etapa 1	120
9.2 Etapa 2	122
9.3 Etapa3	124
9.3.1 Videoclip ‘La Razón de mi Vida’	126
9.3.2 Videoclip ‘ 27 de Febrero’	129
9.3.3 Videoclip ‘ Las Tripas del Corazón’	133
10 . CONCLUSIONES	137
11. BIBLIOGRAFÍA	142
12. WEBGRAFIA	143

1. ABSTRACT

El presente es un estudio que recoge la experiencia de una exploración artística en el colectivo 3aQuadra; en donde se problematizaron asuntos convenientes con la imagen y la música en un intento de crear congenialidades entre sí, en el que participaron artistas visuales y músicos con quienes se creó y promocionó 'Autorretrato' y posteriormente se desarrolló 'Catarsis' el primer álbum de Sandra Reyes como solista y el cual será basado en el primer episodio de la historia '*Apariencias que Engañan*' y que está construcción permanente. Un trabajo experimental que mezcla la música y las artes visuales desde la creación con un objetivo en común que alude a hacer resistencia frente a los modelos que se han estereotipado en el HipHop y en la escuela tradicional que ha visto el aprendizaje desde la repetición de la teoría más que desde la práctica, abriendo puentes hacia el desarrollo y aporte a las propias especialidades. Que aportan al conocimiento sobre aprendizajes desde la creación multidisciplinar desde el HipHop y con intereses educativos en la formación de públicos. En esta experiencia se crea la necesidad de buscar en las artes visuales la manera de dialogar con la música, identificando así una relación y conexión entre estos dos lenguajes artísticos, que permitan descifrar y construir un puente de entendimiento para tener herramientas lingüísticas, que posibiliten entablar un diálogo fluido y cómodo que dé cabida a la comprensión y negociación hacia un mismo objetivo, que como antes se mencionó, tiene que ver con hacer una apuesta de resistencia frente a la imagen negativa que la sociedad tiene del HipHop y junto a ello entender otras dinámicas educativas que le apuesten al desarrollo de las habilidades desde la práctica y de manera horizontal, en este caso la creación.

2. INTRODUCCIÓN

Es grande la responsabilidad social y educativa de una puesta en escena pública como lo son los conciertos y presentaciones, los videoclips que ya se encuentran on line y hasta el producto o disco que se ofrezca para los demás. Esto hace necesario formular una estrategia de resistencia frente al prototipo negativo que se propaga en la sociedad del común sobre el HipHop gracias a la descontrolada demanda, pues este en realidad es un espacio que posibilita la creación de música y contenidos extraídos de la cotidianidad de los sujetos, en donde es necesario comprender los contextos en los que se promueven dichos contenidos puestos en canciones e imágenes, que se elaboran durante un proceso de creación que determina las formas y conceptos y que en la mayoría de casos se realiza con la colaboración de distintas personas. En esta experiencia pusimos una lupa en estas comunicaciones interpersonales e interdisciplinarias y con la posibilidad de encontrar en dichas relaciones : aprendizajes, esto gracias a la creación en común y libre exposición y explicación de las habilidades de cada uno para con los demás, distinto a las técnicas y pensamientos con las que la escuela tradicional ha convenido el aprendizaje, que requiere desde un aula acomodado de cierta manera hasta unas dinámicas unidireccionales de conocimiento que más que encaminar, coartan las posibilidades personales de los sujetos.

La siguiente investigación pretende consolidar un espacio de creación en el que se resalten algunos de los aprendizajes significativos a partir de las relaciones pedagógicas entorno al fortalecimiento de las destrezas y discursos propios, que se presenten en los procesos creativos del colectivo 3aQuadra, donde a su vez se generen dinámicas de resistencia que desafíen los prototipos negativos que la sociedad ha formado sobre el HipHop, debido a los comportamientos violentos de algunos sujetos que *aparentemente*, hacen parte del movimiento y que muchas veces la publicidad, los medios y el mercadeo han usado para promover una imagen errónea de los Hiphoppers. Accionamos frente a lo que consideramos un abuso de la industria comercial que ha trasgredido los principios de equidad y respeto del movimiento, sobrepasándole con mensajes de violencia, consumo y lo que denominaremos *Gangstarismo*¹.

Por otro lado también encontramos inconvenientes con las estructuras y bases de la academia clásica, mencionada como una escuela Tradicional y catalogada por Julian de Zubiria Samper (2006), como un Modelo Heteroestructurante, la cual se caracteriza por imponer a los estudiantes, modos e ideas que los docentes involucran en el proceso educativo; entendiendo así, al estudiante como un *closet* que acumula información que deberá repetir en un trabajo rutinario. De esta manera, consideramos que si bien la práctica constante y la repetición en ciertas acciones favorece el desarrollo intelectual y aporta a la experticia de una capacidad, sin embargo no compartimos la idea de entender la educación de

¹ Deseo de parecer el prototipo contemporaneo de Gangster, autos, dinero, consumo por ensima de cualquier cosa, basado en el Rap Gangster de Estados unidos.

una manera unidireccional, por el contrario, compartimos la idea del Modelo Dialogante que considera y entiende a los estudiantes, como individuos que traen consigo una historia social y cultural propia de su contexto y que ésta se manifiesta en ideas, acciones y opiniones del mundo que han sido guiadas por mediadores (padres, amigos, maestros, medios...); Así se pretende encontrar en cada uno de los participantes, habilidades especiales que pueden aportar a las metodologías de creación tanto en la música como en las artes visuales, como a la formación de los contenidos; de esta forma, en el proceso se intercambian saberes de diferentes disciplinas artísticas con el fin de crear un producto común, en el que se busca resaltar los aprendizajes y las prácticas educativas en espacios y de maneras no convencionales, es decir, como un conjunto de construcciones que se articulan y que permiten nombrar, describir, explicar y entender la realidad y así mismo transformarla, hacer las ideas, llevarlas a cabo. Teniendo en cuenta que varios participantes del colectivo tienen experiencias pedagógicas como docentes, se hace de este, un espacio que promueve prácticas que reconsideran las metodologías vistas desde la academia y la escuela tradicional, enfocándose más bien en desarrollar procesos creativos que permitan visibilizar los aportes de dichas relaciones, y que a su vez posibilitan intercambiar saberes y conocimientos entre los sujetos.

En la primera parte del documento se presentará la historia del colectivo 3aQuadra que inicia como un grupo de rap, seguido de lo que se considera es la molestia basada en los prototipos que se generan a partir de la mercantilización de la estética del HipHop desde su imagen y música, que lleva al colectivo a crear formas distintas que resisten también a

las dinámicas educativas y alternas, dándole sentido a esta investigación. Con unos antecedentes que parten desde la experiencia individual para llegar a una colectiva, así como unos antecedentes teóricos que sustentan el proyecto y que se retroalimentaron desde una metodología basada en un estudio de caso y la experiencia, para finalizar con su análisis e interpretación a la luz de encontrar posibilidades de creación y aprendizaje en un espacio habitual pero no formal.

3. PRESENTACIÓN

3.1 CONTEXTUALIZACIÓN

A continuación echaremos una hojeadá por algunos de los hechos más relevantes de la historia del colectivo.

Era el año 2004, se había fundado Taringa, Facebook y 3aQuadra, Fernanda Blanco AKA Feback, había conversado con Camila Romero en un evento de HipHop en el que se conocieron y emprendieron una amistad, lo que las llevó a hacer su primera canción. El empirismo reinaba y sobre instrumentales de raperos gringos emergían las ideas; luego llegó CindyP a quien conocieron en un evento y con quien suscitó lo mismo. Así empezaron a componer como creían, cada vez más seguras de sí mismas en una época difícil ya que el género masculino reinaba y solo unas pocas mujeres habían obtenido respeto y aceptación en el movimiento, razón por la cual muchas se quedaban con sus escritos guardados y se dedicaban a otras cosas, perfilando a las mujeres hiphoppers como las *novias del rapero*.

Tiempo después, CindyP abandonó el grupo por motivos personales, pero para 2006 llega Sandra Reyes quien trajo al grupo ideas nuevas y refrescantes con la idea de hacer un rap diferente. Casualmente también se conocieron en un evento de HipHop en el que Feback era la presentadora además de hacer el show de 3aQuadra. Pasaron los días y nuevamente eran tres mujeres desafiando las posiciones machistas del Rap, ya para este entonces tenían sus propias pistas, hechas por Weso del crew MKS de la localidad de Usaquén, convirtiendo al barrio Codito en testigo del crecimiento del grupo; Pasaron los meses y en busca de un nuevo sonido se integraron al colectivo Kalibre22, donde conocieron a Kenya AKA AfrikanRose, que poco tiempo después haría parte de la agrupación; pasó poco y Camila R decide especializarse en el Break Dance, otra de las ramas del HipHop, dejando nuevamente la triada en el grupo. Era Junio de 2007 para este entonces y para el Festival de Rap de Engativá era la primera vez que un grupo de mujeres representaba el mejor puntaje en sus audiciones, lo que les dejó el horario estelar en su evento final, a pesar de recibir fuertes críticas al haberse desatado los chismes de que habían comprado con su cuerpo, el cupo del festival. Sin embargo presentaron una propuesta que asombró al público y llamó la atención de C.Cobos, quien fue contacto directo con Freddy Páez quien sería más adelante su productor y quien para el momento trabajaba con la Familia Ayara. Para este entonces el nivel era diferente, una calidad distinta y un estudio profesional; mientras ellas, unas estudiantes sin dinero pero con el tesón y amor al Rap suficiente para rebuscar el dinero de su primer sencillo rapeando en los buses, aun cuando no existían los cada vez más mejorados y prácticos reproductores de sonido que ahora se ven todo el

tiempo en los buses. Sin embargo, con el pasar del tiempo las diferencias entre sí, dejaron de ser una herramienta para construir y se convirtieron en el motivo del retiro de Kenya, dejando a Febak y Sandra Reyes en las voces y a Páez en el beat², y con la seria seducción de continuar con el proyecto de conformar una baking band, como un ensamble con



*Fig.1 Concierto Engativa Fest
2007*

músicos en vivo, después de haber trabajado en ocasiones con diferentes músicos para la grabaciones. Así, con la idea de humanizar el beat, es decir traer músicos a la propuesta acompañando las notas digitales con la esencia humana, de esta manera se emprendió el camino hacia AUTORRETRATO; se acordó trabajar con Páez, solo si se emprendía un proceso de aprendizaje con él, pues era hora de entender las lógicas del hacer rap y música de alguien que tenía experiencia en el tema.

Y fue en los estudios de Ayara y en tarimas donde se entendía que era un compás, como se hacía una rima o un coro. Fue un proceso fuerte pues Páez luego, admitió que no sabía, ni le gusta enseñar, pero vio en 3aQuadra ese compromiso y amor al rap que hace que los grupos prosperen, así que decidió arriesgarse. Pero lo que paso en este proceso fue duro y difícil y quizá, esa presión fue la que alejó a Kenya, pues Páez usó una metodología de choque con 3aQuadra. Palabras soeces y bruscas caldeaban los

² Es forma de llamarle a la caja de sonidos o batería de una canción de Rap, es lo que le caracteriza como tal.

ánimos por aquellas épocas, Feback agachaba su cabeza y lo hacía de la manera en la que Páez dijera, sin denunciar mucho; mientras que Sandra balbuceaba ante las fuertes críticas de Páez. Calificativos de *ñeras*, *guisas*, *burdas*, eran comunes al presenciar las grabaciones, pues ellas en su afán de sonar diferente intentaban acomodar melodías a su rap, que aunque no fueran muy armoniosas, así que Páez desechaba sus ideas de inmediato y con un lenguaje grotesco

De la misma manera se debatían en como querían verse en la imagen pues era claro que antes de escuchar una canción, el público asimilaría la imagen y era esta la oportunidad para seducirlos e invitarlos a conocer la música y por supuesto difundirla. Así que pasaron por varios diseñadores y fotógrafos pero con ninguno se sentían cómodas y era obvio pues ni siquiera ellas tenían claro el concepto de como querían verse. Hasta que un día en reunión, hicieron un análisis de las canciones y entendieron que lo que estaba allí plasmado no era más que su Autorretrato.

Sin embargo entre lágrimas y risas, y gracias a EmPower, la ONG que financió el prensaje del disco en sus apoyos artísticos a mujeres hiphoppers, para 2011 Autorretrato fue una realidad. El aporte de los músicos que participaron en el proceso enriquecieron el sonido, dejaron impregnado el espíritu y la emoción humana, así que decidieron llamar a unos músicos con los que anteriormente se trabajó y que participaron en el disco, ellos fueron Diego Cortés, Felipe Espinosa y Nerandy Daza, con quienes se empezó el ensamble para los conciertos.

Esto llamó la atención de los realizadores audiovisuales de Citurna Tv, quienes encontraron en 3aQuadra, el sonido que querían para su serie juvenil Revelados, programa que se transmitió en canales nacionales para 2012-I; también fue una de las selecciones por Gabriel González, director del largometraje Estrella Del Sur y que gracias a su estreno para Mayo de 2013, obtuvo diferentes invitaciones, nominaciones



Fig.2 Banner promocional de Estrella del Sur 2013

y reportajes en medios del mundo.

Esto permitió cerrar con broche de oro el proceso de promoción y movilización de Autorretrato, que para el momento ya contaba con la participación de dos artistas visuales Alejandra Pastor y Alejandra Cifuentes, que ayudaron a nutrir el componente integral para la banda: la imagen, con su colaboración se logró no solo el registro de las presentaciones y los procesos, sino también un show que resaltaba lo visual, desde la ropa, la escenografía y el Vj set.

Así hoy en día, cuando Feback ha emprendido un trabajo como solista y a quien deseamos los mejores éxitos, 3a Quadra empieza un proceso nuevo donde la experiencia *Autorretrato* dejó aprendizajes significativos para este nuevo momento, desde su planeación hasta su promoción, abrió una trocha que ahora nos disponemos a pavimentar y para ello

necesitamos purificar aquello que en su momento nos cargó de malas energías y convertirlo en acciones positivas, aprender de las situaciones y hacer CATARSIS.

Para este momento, consideramos entonces que 3aQuadra ha traspasado los límites de un grupo de Rap convencional y con el cual se pretenden propiciar experiencias significativas desde cada puesta en escena y con cada producto, donde la música deja de existir aislada, y empieza a coexistir con la imagen y el cuerpo de manera que pueden complementarse.

El colectivo ha contado con la colaboración de varios artísticas, tanto músicos como visuales a lo largo de la promoción del disco y aunque para 2013 Feback abandona el colectivo y Páez se compromete de manera espontánea a colaborar en tanto sus tiempos se lo permitan, queda Sandra Reyes en cabeza del colectivo y entendiendo este cambio como una oportunidad para re pensar en un nuevo proyecto, esta vez dirigido a lanzar un álbum titulado CATARSIS bajo el nombre de Sandra Reyes y proponiendo un trabajo en colectivo con Alejandra Rodríguez como VJ y como *apoyo* a la producción e incluso incursionando en un aprendizaje para realizar los refuerzos vocales de los shows en vivo, Alejandra Pastor en los registros y capturas audiovisuales, a DIO como ilustrador y a Diego Cortés en los acordes de guitarra y teclados . Se replanteó el formato y fue un buen momento para buscar nuevos productores y entre ellos apareció el equipo de InsectoAzul , en cabeza de Carlos Moreno GüECHA, reconocido MC y productor musical y Adrián Rincón, Productor Audiovisual se ha desarrollado la producción del proyecto Catarsis.

3.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Al revisar las líneas de investigación que ofrece el programa de Artes visuales de la Universidad Pedagógica Nacional, llamarón la atención un par de ellas, como el componente de *Administración y gestión de la Pedagogía artística visual* en el intento de movilizar las formas de hacer del colectivo y la obra que surja de este proceso. Sin embargo *Procesos Culturales Educativos: Imágenes de la cultura* será el camino académico esta vez; allí se definen las Imágenes de la cultura: *'...comprendidas desde su presencia y posibilidad en tanto generan procesos educativos que por su impacto en la sociedad, son pertinentes para el licenciado en artes visuales'*³. Así mismo se entienden las perspectivas que piensan y reflexionen el arte, que convoca a los procesos educativos culturales, desde los procesos artísticos. Se tienen en cuenta tres momentos: **La creación**, desde un ejercicio de reflexión sobre lo educativo propio de esta instancia; **la circulación**, teniendo en cuenta todos los procesos y espacios allí implicados y **la recepción por parte del espectador**, reconociendo las posibles variaciones de este papel como coautor, participante, usuario, etc. En este momento se piensa en aportar a esta línea de investigación con la colaboración en la definición del campo de la educación artística, que

³ Documento de Líneas de Investigación de la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional - 2013

busca superar tensiones entre investigación pedagógica e investigación creación, dándole espacio y reflexión a ambas en esta experiencia.

Ahora bien, es esta una manifestación de *resistencia* frente a modelos estereotipados que la sociedad en general tiene del HipHop y que se intentan revelar en este apartado; Así que vamos a situarnos en el lugar y época actual: año 2014, Bogotá – Colombia. Han pasado unos meses desde la última versión del festival de HipHop más grande de Latinoamérica

y que tiene como cuna el Teatro al aire libre: La media torta y que se conoció como Rap a la torta en 1996 y que más tarde, en 2003 se trasladó al parque metropolitano Simón Bolívar con el nombre de HipHop al parque, gracias a los adeptos que seguían al movimiento y que habían asistido a versiones anteriores que dejaron el último escenario (Parque Tunal) corto, ante la multitudinaria asistencia.



*Fig.3 Rap a la torta
Teatro al aire libre la Media
Torta 1997*

La época pre festival, es el mejor momento para detectar la situación real del movimiento, cuando muchos salen de sus guaridas cibernéticas y van a vivir un poco del HipHop

en comunidad, cuando se palabrean y se leen estados de Twitter o Facebook al respecto, cuando todo el mundo tiene la verdad y se queja pero a su vez, son pocos los que hacen algo al respecto. Para el momento es IDARTES, la institución del distrito que tiene como responsabilidad la realización del festival, esta a su vez se apoya de la Mesa Distrital de HipHoppers; Ahora bien, es cierto que se han ampliado y mejorado las estrategias tanto de comunicación, promoción y difusión así como el despliegue de producción; pero aun así, sigue siendo el florero de Llorente del que todos beben para hablar y opinar de la situación de los Hiphoppers y las dinámicas de comunidad y sociedad que como propuesta alternativa frente a los modelos culturales tradicionales, en teoría propone el HipHop.

Digo en teoría porque aunque para el distrito, las dinámicas son satisfactorias y exitosas, se detectan ciertas lógicas que en nuestro caso no compartimos y que creemos, van en contra de lo que el mismo Distrito plantea e incluso de lo que el HipHop pretende ser: Ambientes de convivencia, con la idea de que éste brinde la posibilidad de transmutar la violencia y el malestar en algo creador y que aporte a la formación de tolerancia y convivencia, y como lema de la actual alcaldía: una Bogotá más Humana. Sin Embargo y a pesar de las buenas intenciones de algunos que trabajan por una mejor escena, tanto desde las instituciones como fuera de ellas, seguimos encontrando ciertas contradicciones no solo en el festival, éste solo será el espejo y acabose de lo que sucede durante el año, como que solo se asista a los eventos para consumir sustancias psicoactivas, lo que ocasiona disturbios entre los asistentes y con la policía.

Veamos, la gran demanda de agrupaciones y MC's⁴ ha traído una oleada de sonidos, estilos, estéticas, imágenes y opiniones del mundo que fácilmente se propagan no solo en los festivales distritales, sino a través de la red. Ahora es mucho más fácil difundir su material, la información de los conciertos y la promoción de los videoclips; sin embargo así como se ha dado rienda suelta al *crecimiento* de la cultura, que dio pie a *localizar* eso que venía de afuera, eso en común de los barrios y los ghettos, eso que trasciende el lugar y que prevalece ante situaciones de injusticias sociales, de violencia, de falta de oportunidades y exclusión; ofreciendo así formas de actuar que invitan a incluirse en un mundo violento, con ideas y estilos de vida que no siempre están a favor de construir sociedad



Fig.4
Fotografías tomadas del
Twitter de IceT - 2012

⁴ MC: maestro de ceremonias, nombre otorgado a quienes en un principio animaban las fiestas donde los Djs tocaban, y que luego se convirtió en la denominación para quienes rapeaban.

positiva, sino por el contrario a destruir, a ser parte de aquello que el HipHop dejó ver con el *Gangsta Rap*, popularizado por figuras como Ice-T y agrupaciones como N.W.A: vidas en medio de la delincuencia, el consumo, el exceso y la violencia.

Esto en un contexto como el nuestro, solamente aumenta el respaldo a realizar acciones vandálicas y aumenta los índices de violencia, así que si usted va a un HipHop al parque, no se le haga raro encontrarse con un *bonche* con armas blancas frecuentemente al caer la noche, cuando se ha pasado una tarde de consumo no solo de las expresiones artísticas del HipHop, sino de cualquier cantidad de sustancias psicoactivas, que de ingeniosas maneras pasan los filtros de seguridad, sin mencionar las diferentes quejas que todos los años trae el cartel de artistas. Pues está claro que el *gancho* para llamar gente a este festival indiscutiblemente son los invitados internacionales, dejando en un segundo plano la participación de artistas distritales. Ahora bien, respecto al comportamiento de los asistentes a HipHop al parque, *‘es pésimo porque a raíz de que no tenemos una formación de públicos adecuada, no tenemos un segmento de públicos, un buen porcentaje que no podría estipular, incide en el consumo, pues como sucede en varios festivales, pero lo que pasa es que como éste es el festival de HipHop al parque está más estigmatizado que otros festivales...’* (C.Güecha Entrevista del 13 de Enero de 2014) respecto a eso, solo se puede afirmar que aunque sucedan este tipo de comportamientos en muchos otros eventos, incluso de expresiones distintas al HipHop, ya existe una imagen común en la sociedad de cómo

es un HipHopper basado en estos comportamientos que se replican a diario y que generalizan a los seguidores de este movimiento.

'La comunidad hay que sentirla, padecerla y eso involucra lo estético como lugar en el que el sentimiento común se configura, expresa y comparte. Una socialidad alternativa marcada por lo sensorial, lo emocional y lo estético., Dice Camilo Rincón (entrevista 29 Octubre de 2013) respecto a esos comportamientos en masa de una contracultura y desde su posición como NO rapero, sino como seguidor de algunas pocas agrupaciones, siendo el rock and roll su verdadera inclinación musical, pero que a raíz de su trabajo con InsectoAzul ha tenido la oportunidad de vivir. Ahora bien, esos comportamientos unísonos y genéricos suceden porque allí, en ese gran grupo de opinión y estética se encuentran las afinidades e intereses particulares, de esta manera los elementos, las prendas, las actitudes se configuran en torno a una comunidad con la que los sujetos hiphoppers se identifican, una con genialidad especial en la ironía de estar dentro del movimiento alternativo que insinúa la diferencia ante un sistema cultural predominante por la economía, siendo igual a sus pares. Esto ha generado un imaginario en la sociedad de cómo es un hiphopper, basados en lo que encuentran a diario en las noticias, en la calle, en el transporte urbano, en Hollywood, en los videoclips y la imagen que la publicidad vende.

Así, se entiende entonces que existe una imagen social de como se ve un rapero: su indumentaria usualmente contiene pantalones anchos, tenis y gorras lo que genera un prototipo visual que liga a una persona vestida de tal manera y sus actitudes con el HipHop.

Ahora bien, es necesario adentrarse un poco en la imagen que poco a poco los HipHoppers se han encargado de difundir mediante las fotografías de discos y videoclips, es fácil identificar un patrón que sigue los modelos del rap del norte. De esta manera es usual que en las portadas de discos aparezcan raperos demarcando con sus manos, una simbología que se dio en un principio para presentar su zona; otra de las imágenes que más se reconocen en un hiphopper es la acción de cogerse sus genitales y cruzar sus brazos acompañado de un gesto agresivo al momento de posar para una fotografía, esto puede interpretarlo como una señal desafiante y que promovería autoridad sobre los demás; Algo similar sucede en los videoclips, hace algunos años los sonidos del rap se visualizaban con autos que levantaban su bomper delantero al ritmo del beat, acompañado de mujeres con poca ropa y actitud de seducción quienes normalmente iban entre los brazos del rapero, sin embargo ese modelo de videoclips poco a poco se han replanteado; de la misma manera, se han posicionado formatos de videoclips de rap donde es usual encontrar imágenes grabadas con un lente gran angular y caminando por la calle y aprovechando los graffitis que se puedan encontrar para usarlos de fondo, entonces existe un modelo de videoclip casi estructurado para el rap donde no puede faltar el *ojo de pez*, *los graffitis* y *el MC rapeando a la cámara*, este tipo de formatos, pareciera que empobrecen los contenidos tanto musicales como del

concepto, pues no le da cabida a una historia o a una metáfora visual y desaprovecha así la riqueza que la imagen puede ofrecerle a la música; sin que se trate tampoco de replicar literalmente los contenidos líricos, más bien de jugar con las metáforas visuales, nutriendo de contenido la música y letra. Es también por esto, que aún se siguen tildando de poco profesionales, aunque se desarrollen productos de calidad, siguen predominando las mismas formas de representación visual, los mismos efectos de edición, las mismas poses fotográficas, los mismos bancos de sonidos y los mismos contenidos líricos y que quienes están en proceso de aprendizaje asimilan como representación *real* del movimiento HipHop, sin darle cabida a desarrollar procesos creativos independientes, que aunque se basen en experiencias y afiliaciones es necesario inyectarle identidad propia y sobretodo responsabilidad social, pues si bien un MC es un artista, lleva consigo el poder de llegar a miles a través de la internet y en presentaciones en vivo, promoviendo valores que se insertan en la cultura y estos a su vez en las prácticas sociales.

Así, se da pie para hablar también de una de las problemáticas que se identifican en los modelos educativos que se han planteado tradicionalmente, reconociendo que los conciertos y espacios de convivencia del HipHop, son también ambientes de aprendizaje donde como público estamos abiertos a escuchar e interiorizar las ideas que el MC o el artista en tarima nos promueve. La falta de educación dentro del HipHop desemboca en una falta de criterios de selección por parte público, quien juega un papel importante en la construcción de HipHop de calidad; Es real que aquí no existe una formación de públicos, pues desafortunadamente se evidencia una segmentación dentro del movimiento que cataloga los

diferentes estilos que pueden suscitar en el rap y con esto una segmentación de públicos que se especializan en escuchar únicamente el tipo de rap que quieren, sin darse a la oportunidad de conocer otro tipo de estilos. Pero para ello debemos estar preparados, pues no se trata de ir por el mundo escuchando lo que todos dicen sin cuestionarse al respecto, sin tratar de beneficiarse de los mensajes que los otros den, sin contextualizar los contenidos visuales y sonoros, es necesario analizar todos los aspectos de un artista en tarima y definir sus cualidades y desventajas para poder dar una opinión crítica, que ayude a construir productos de calidad. *'el resultado de esa segmentación de públicos es la división de toda la cultura HipHop que es lo que se está viendo... Si formamos el público de alguna manera para que empiece a escuchar de todos los segmentos de Rap que existen, vamos a tener una cultura más unida y que va a ser más tolerante y de esa manera van a comenzar a valorar todos los contenidos y podrán decir, este producto, llámese video, canción, fotografía está hecho muy profesionalmente aunque no me agrada el tipo de mensaje que dan.* (C.Güecha Entrevista 13 de Enero 2014).

Por otro lado es importante tener en cuenta los modelos con los que se ha enseñado a desarrollar el quehacer educativo, desde la escuela, por ejemplo no se incentiva a la creación desde las habilidades propias, y menos a entender que al desarrollar estos procesos a través de la prueba, la perseverancia, la exploración desde el interés de vida propia; pueden generarse actividades que desarrollan un método único y especial, adecuado a las necesidades y posibilidades particulares. Es por eso que en este caso, queremos visibilizar los aprendizajes a partir de la creación, donde se

entiende que no es un proceso individual sino que traspasa al trabajo en equipo y en el cual se puede aprender de las habilidades propias de cada actor. Es por eso que no solo se propone una resistencia frente a los modelos que estereotiparon con una cara negativa el HipHop, sino a las formas en las que la escuela tradicional ha entendido las maneras de enseñar y aprender. Por ejemplo, desde el modelo Heteroestructuralista, se define que la finalidad de la educación es copiar el acervo cultural, por medio de normas e ideas impuestas, sin preocuparse por desarrollar el pensamiento y el intelecto, entendiendo al ser humano como un ser obediente y sumiso que debe ser formado en serie y como en una lógica similar a la fábrica. Por esta razón, se comprende que este modelo lo que ocasiona es un bloqueo al potencial creativo y las habilidades que los individuos puedan desarrollar. En consecuencia, se considera importante replantear las formas de desarrollo intelectual, entendiendo que cada uno de los estudiantes, en este caso participantes del colectivo, tienen potencialidades y habilidades desarrolladas gracias a los mediadores y el contexto que le rodea y que es necesario promover inquietudes con el fin de fortalecer su curiosidad y con ello la creatividad, a diferencia de los modelos educativos tradicionales que entienden la información con una única versión pues los datos deben ser memorizados.

Así que la apuesta es a explorar otras formas de desarrollar el intelecto, de extender las ideas y hacerlas realidad, que retomando lo que Flavor Flav recalca en su visita a Colombia en 2013, respecto a la importancia y responsabilidad de dirigirse a un público, nos invita a pensar que si bien no se trata de jugar a un rol de oradores de verdades frente a los

seguidores, si se pretenden exponer posibilidades que les permitan reconocerse como sujetos activos y críticos dentro del funcionamiento de la sociedad.

De esta manera desde el colectivo se entiende que estas apuestas alternativas tanto de creación como de desarrollo intelectual desde procesos educativos, también responden a preguntas que se ha planteado la Escuela Tradicional desde los diseños curriculares formales, ejemplo de ello el argentino Cesar Coll quien propone un currículo que responde preguntas sobre el *cómo, qué, cuando, por qué*, propuesta que más adelante serviría de base para el colombiano Miguel de Zubiría (1886) quien resalta que todo acto educativo debe tener preguntas de ese orden, que guíen los procesos de enseñanza. Concepto que particularmente en el colectivo hemos decidido reformar de la forma autoritaria que le otorgó la Escuela Tradicional, donde descartamos roles de poder y competencias, apuntándole al desarrollo de habilidades desde la colaboración. *‘Es importante que desarrollemos una manera en la que mediante un orden que la escuela tradicional y sus actores entiendan, nosotros podamos alternar a esas cosas que no nos gustan, por ejemplo la imposición de unas materias y rescatando la practica constante de la tradicional’* A. Rodríguez, Entrevista 16 de Noviembre de 2013.

Hacer catarsis es superar las reflexiones de una serie de experiencias para desprenderse de lo nocivo y dejar lo positivo y aprendido, es un paso a la transformación de sí necesaria y como primer escalón para el útil cambio de este mundo de mierda que hemos cocinado!

–SandraReyes entrevista a IDARTES en el cubrimiento al lanzamiento de su videoclip

27 de Febrero

4. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿DE QUE MANERA EL COLECTIVO 3AQUADRA DESARROLLA EL CONCEPTO DE RESISTENCIA MEDIANTE UNA PROPUESTA DE CREACIÓN QUE INTEGRA EL RAP Y LA IMAGEN?

4.1 Objetivo General

DISEÑAR UNA ESTRATEGIA QUE DESARROLLE EL CONCEPTO DE RESISTENCIA FRENTE AL GANGSTARISMO EN EL HIPHOP Y A LAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS TRADICIONALES A TRAVÉS DE UNA CREACIÓN ALTERNATIVA ARTÍSTICA QUE INTEGRA LA MÚSICA RAP Y LA IMAGEN

4.2 Objetivos Específicos

- Estudiar la situación actual del HipHop local como herramienta de resistencia a los imaginarios negativos, en busca de posicionar una imagen más real del movimiento.
- Elaborar un plan de trabajo que guíe el hacer artístico teniendo en cuenta las habilidades y destrezas personales.
- Registrar las actividades y procesos de creación y reflexión que se susciten en los encuentros.
- Propiciar relaciones comunicativas en el hacer artístico que apuesten por una visualización de la música.

5. JUSTIFICACIÓN

LA NECESIDAD DE LA TRANSFORMACIÓN

Generar resistencia ante los sistemas que limitan la libertad, es una acción a fin de tener una conciencia ante la realidad que trastoca y evoca la necesidad de transformación. Sandra Reyes Mc

Es el HipHop un escenario de participación que busca que los demás reflexionen, se transformen hacia una sociedad más justa y equitativa proponiendo desde el arte mejores oportunidades de vida.

Desde el colectivo se proponen otras maneras de ver el HipHop, distintas a las que se han formado a partir de prejuicios de violencia, haciendo RESISTENCIA a los modelos estereotipados que la sociedad tiene de éste, gracias a los comportamientos violentos de quienes aparentemente son hiphoppers pero que han olvidado las raíces que buscaban el bien común con el que el movimiento se formó en los ghettos norteamericanos.

Se ha visibilizado un fenómeno de repetición en la imagen y los sonidos que siguen los jóvenes Hiphoppers; estos modelos le habían brindado a los habitantes de los *Ghettoes*⁵ una nueva identidad, que surgió en oposición a una cultura dominante; convirtiéndole en una contracultura con unos principios de respeto, convivencia y paz como se especifica en la declaración de paz del HipHop (Mayo de 2001) encabezada por KRSone. Sin embargo el Gangsta Rap se encargó de mostrar esa cara violenta y materialista de la realidad de los *ghettos*.

Hace poco se publicó un artículo anónimo de un sujeto que trabajaba para 1991 en la industria musical en estados unidos ya quien se le habría invitado a una reunión secreta con varios actores importantes en el negocio de la música, el gobierno y contratistas sin nombre que necesitarían llenar las cárceles de los condados para sostener su industria privada; para ello harían todo un complot para llevar jóvenes por medio de la música rap, a las cárceles. Como una muy minuciosa estrategia para usar el HipHop como un títere, y aunque nunca sabremos con certeza si esa macabra reunión existió, lo que si es cierto es que el gangster trajo una ola violenta, de dolor y rencor para el HipHop y dejó así un patrón a seguir entre jóvenes del mundo, llegando hasta la ciudad de Bogotá. Patrón que desde el colectivo se denominó como

⁵ Suburvios, poblaciones donde abunda la pobreza y todas sus implicaciones sociales

gansterismo criollo: esa replica colombiana de los comportamientos y formas de verse, que toman por referencia *rap Gangsters* norteamericanos⁶.

Esto, en un contexto como éste, solo incrementa los índices de agresiones y violencia, posicionando en el subconsciente del público ideas de individualismo, poder a través de la agresión, materialismo, violencia sexual y consumo y gestando un nudo en la unidad y fuerza comunitaria necesaria para consolidar una RESISTENCIA ante las injusticias sociales y situaciones de inequidad en el mundo y que como contracultura, el HipHop busca reformar.

Es necesario ponerle un freno a ello, ya que muchas veces los reconocidos raperos de la escena local no son conscientes del poder que obtienen al dirigirse a miles en una tarima o *YouTube*, así mismo niños y jóvenes siguen los pasos de ídolos que riegan las semillas de violencia que se presentan como oportunidades de vida en estratos medios y bajos. Apoyados en el prototipo de delincuencia con el que se cargó el HipHop en los 90's y al que muchos queremos transformar, pues antes de proponerse como parte de un conflicto o como una marioneta del sistema; es el HipHop un escenario de participación que busca que los demás reflexionen, se transformen hacia una sociedad más justa y equitativa proponiendo desde el arte.

⁶ Por ejemplo NWA fue uno de los pioneros del Ganster Rap

Chomsky, plantea que las tecnologías en la educación son una herramienta neutral, para explicar ello propone el ejemplo del martillo, que puede usarse para clavar unas puntillas para realizar un mueble o un arreglo locativo o puede ser usado por un torturador para romper el cráneo de alguien, así la internet como ese martillo que puede usarse en función de lo que el observador y navegante le use. Para ello es necesario establecer unas rutas de búsqueda más conceptuales y acordes que aporten a los temas de interés, es necesario pretender una formación que guíe a resolver las inquietudes que se presentan en la vida para continuar construyendo el conocimiento, no se trata de poner la información, sino de saber llegar e interpretarla, comprender que es necesario investigar y cuestionar todos los contenidos que llegan independientemente si son en medios digitales o físicos, si es en una educación por internet o con papel y lápiz.

Así y como se ha mencionado antes, existe no solo la necesidad de hacer resistencia frente a esos modelos destructivos del HipHop, sino también realizar unas prácticas educativas alternativas desde la creación, que se basen en el dialogo horizontal donde se entienda otro como un conocedor , aprendiz y maestro de unas habilidades que ha desarrollado a través del tiempo, gracias a las situaciones culturales y sociales que le ha tocado vivir, y que puede nutrir a las ideas que cada uno trae consigo, donde el conocimiento y el saber sale del aula de clase permitiendo exaltar las experiencias significativas de la vida cotidiana en espacios no convencionales como en el colectivo: Haciendo también RESISTENCIA a las estructuras académicas tradicionales y aportando desde el arte al desarrollo activo de los integrantes, fortaleciendo sus especialidades en los campos de acción propios y ofreciendo sus conocimientos a los demás.

Se utilizan en el colectivo metodologías que van encaminadas a la escucha y al dialogo en un ejercicio de comunicación donde se ponen en la mesa las diferentes inquietudes, criticas, postulados, así como es de vital importancia la experiencia del otro y su saber; Todos realizamos un ejercicio de enseñanza y así mismo de aprendizaje compartiendo con los otros las habilidades propias teniendo como enfoque pedagógico el Edupunk⁷, o educación expandida y el modelo dialogante , en donde se privilegian los actos comunicativos como técnicas de aprendizaje y bajo la idea de hágalo usted mismo, por supuesto y necesariamente con los demás. Así, estas tendencias vinculan nuevas prácticas educativas en ámbitos diferentes a la academia y resaltan la importancia del aprendizaje comunitario.

Se entiende entonces RESISTENCIA en este caso, como una dinámica en donde se ejecutan acciones artísticas basadas en la diferencia y aludiendo a lo alternativo, respecto a la forma de entender el HipHop hoy en día y a la forma en que se concibe el acto educativo que para muchos solo es válido en espacios convencionales como una institución formal. Así, esto dará pie a construir productos de calidad y claridad frente a las realidades que nos conciernen, para que de esta manera se pueda aportar al crecimiento y conocimiento de otras formas de hacer y expresar para un público que se debate ante las cientos de propuestas y apuestas que el rap de hoy propone y mercantiliza.

⁷ Edupunk es una ideología referente a los procesos de enseñanza y de aprendizaje, que se basa en la premisa de 'hagalo usted mismo' y que se propagó a mediados de 2008.



Fig.5

Imagen tomada de
Facebook 13 de Agosto de
2014

6. ANTECEDENTES

El recorrido por varios textos y experiencias han apuntado y aportado a la construcción de este proyecto de investigación, a su vez han marcado una especial trascendencia sobre todo cuando se palabrean y nombran conceptos que se han intentado definir empíricamente desde lo vivido con el ánimo de ordenar, comprender los conocimientos así como de replantear o afirmar los discursos, entrando en dialogo con lo leído y la experiencia.

6.1 Autorretrato, Construcciones personales desde el HipHop

Este proceso se suscitó después de haber sacado al mercado el sencillo de 3aQuadra, ya se habían terminado las copias de éste y por tal motivo se decide continuar con el álbum, pues como en los procesos de creación habituales dentro del rap, es necesario hacer una maqueta o sencillo que permita la promoción y circulación del producto y artista. Se retomaron ideas que se tenían de antes, solo los conceptos pues desde la forma de escribir hasta la forma de rapear estaba por evidenciar transformación y evolución.

Era el primer disco de Feback y Sandra Reyes, pensaban mil veces como llamarlo, o de que trataría, o como era su sonido. Querían hacer algo Hard Core, fuerte, pesado; sin embargo los planes de Páez eran totalmente diferentes, él buscaba rescatar la feminidad que las mujeres hiphoppers habían perdido y así poco a poco se fueron compenetrando con sus ideas, dándole lugar al respeto de su experiencia y dejándose guiar ante la falta de destreza y confusión con las ideas de hacer música. Era un mundo totalmente nuevo, aunque ya hubieran pasado por varios estudios; este era diferente, el sonido era otro y las rimas debían evolucionar.

Así que antes de pensar en grabar, comenzaron un exhaustivo proceso

de aprendizaje, donde Páez iba hasta la casa de Sandra y junto a Feback, desarrollaban ejercicios sobre como rapear sobre distintas instrumentales, como respirar adecuadamente, como coger el micrófono, las diferentes estructuras de escritura para hacer una canción, compases: fueron algunos de los conceptos que Páez expuso a ellas.



Fig.6

Contraportada Autorretrato

Fotografía J.Carlos Calderón

Diseño Sandra Reyes

2011

Sin embargo, en su cabeza habían ya estructurado unas formas de hacerlo que eran difíciles y que aún hoy lo son, de quitar. Ciertas mañanas al interpretar una canción fueron acusadas por Páez de *ñeradas*, *guisadas*, lo que provocó un recogimiento frente a propuestas melódicas, pues como bien lo decía no sabían si quiera entonar, menos afinar y menos cantar. Y con ello estaban de acuerdo, pero fueron sus palabras que se quedaron en el subconsciente de cada una lo que ocasionó que se alejaran por un buen tiempo de la idea de cantar, centrando sus esfuerzos en rapear. Si bien es necesario primero aprender una cosa para luego desarrollar otra, también es importante tener en cuenta que quizá sus palabras habían generado un miedo a siquiera extender una nota con la voz, por lo que se iban formando como especialistas en rapear sin acentos, plano y un poco sin vida.

No obstante siguieron las sugerencias de Páez, y consiguieron el dinero para pagar por su trabajo y el estudio de grabación, poco a poco iban dándole forma a su primer disco. Luego llegó el debate por el nombre y la imagen del disco, conocieron y trabajaron con varios diseñadores y fotógrafos que intentaron guiar el concepto y nombre del álbum, pero con ninguno se sintieron a gusto. Llegó una época de vacío creativo musical, se presentaban pero no estaban creando música más debían resolver la imagen del disco. Así un día les llamaron del centro cultural donde grababan y les comentaron que una de las ONGs que les patrocinaban quería sacar y prensar un disco o producto de alguna chica o chicas del proceso con el centro cultural y que ellas eran la primera opción.

Ahora más que nunca debían solucionar los debates de como querían verse, de la imagen y el nombre en menos de una semana, fue así como empezaron a investigar referentes y nombres de obras de arte de artistas mujeres, pasando por Dana Wyse, Marina Abramovick, Cindy Cherman, entre muchas otras hasta que me desembocaron en la obra de Frida, donde se encontraron con que muchas de sus obras se titulaban Autorretrato, esa idea les llamó la atención, y fue como Frida le mostró al mundo su vida por medio de pinturas, ellas lo harían por medio de canciones; así que después de encontrar el nombre, buscaron entonces alguna imagen que representara la feminidad que había perdido el HipHop, las tendencias PinUp volvían a surgir al igual que lo Vintage ,así que se adentraron en este fenómeno de los 20's y lo que les agradó, sobretodo porque en sus inicios las PinUp fueron quienes pusieron un freno a las costumbres machistas que no permitían a la mujer desarrollar libremente su personalidad. Fue así como decidieron finalmente que el álbum se llamaría Autorretrato y que las imágenes serían con un aire PinUp y Vintage, más no querían dejar de lado el espíritu urbano con el que vive el HipHop, por eso pensaron en jugar con los tacones y decirle a su amigo graffitero (DioOne) que los *rayara*. Siendo estos los elementos que sirvieron de fuente de inspiración para MProject, un proyecto que desarrollo Sandra Reyes en su duda y reflexión sobre la imagen en la música y que desembocó en una videoinstalación presentada en la Licenciatura en artes visuales de la Universidad Pedagógica Nacional en 2012.



Fig.7
Banner Promocional
Autorretrato Fotografías
por Juan Carlos Calderón
2011

Hoy se emprende el camino a un nuevo disco y su promoción, pero para ello se ha decidido reformar la metodología y gracias a las circunstancias se han ido y han llegado personas que nutrirán el trabajo en una creación artística completa, con lo que se pretende encontrar y comprender un equilibrio ideológico entre la imagen y el sonido entendiendo que la pedagogía de choque usada por Páez trajo consigo no solo lagrimas sino que reprimió ideas y formas de hacer que a la fecha se han entendido y se intentan reconstruir.

Según Rosa María Torres las pedagogías de choque se proponen como situaciones movilizadoras que permiten acelerar la identificación de una necesidad de cambio inminente, de esta manera se busca provocar un impacto sentimental fuerte en quien aprende, sin embargo desde esa experiencia que inició con el sencillo y se extendió hasta la producción de Autorretrato, las palabras grotescas reprimieron los deseos de experimentación, limitando así la inspiración, poniendo como única opción

hacer lo que Páez decía y quería, un estilo plano con el que luego no estuvieron satisfechas. Mientras en *La educación en el Siglo XXI, los retos del futuro inmediato*, se menciona a Oliver Revoul quien indica que las pedagogías de choque pueden producir efectos negativos en quien es aplicada, lo que evidentemente se pudo comprobar en la anterior experiencia. Es por ello que se decide emprender a estudiar otra forma de relaciones ya que esto lo que trajo fueron enojos, impotencias y claramente un autoritarismo inexplicable que iba contracorriente a sus ideas y convicciones. Se comprendió que la pedagogía de choque es malentendida y normalmente se afianza a las metodologías que utilizan palabras inoportunas, atentando sobre la dignidad de un ser humano, sin embargo pueden usarse en experiencias que propicien enaltecer y que busquen trascender en torno a los sentimientos del aprendiz, y que si hablamos de sentimientos, se habla de experiencias que movilizan las sensaciones. En otro momento como lo fue la circulación del álbum, se integraron al grupo músicos y artistas visuales que apoyaron y nutrieron el trabajo en vivo, abriendo las puertas a entender desde el ensamble general, que los procesos de creación permiten experimentar distintas formas de desarrollo y aprendizaje, por lo tanto pueden ser oportunidades especiales para trascender sus conocimientos a la vez que pone en práctica lo que ya sabe por su experiencia en particular.



Fig.8
Portada del EP *Souvenir*
2012

6.2 LAS OTRAS EXPERIENCIAS

A lo largo de esta experiencia y conviviendo en entornos donde el HipHop es catalogado como un detrimento tanto en espacios que lo consideran como un facilitador de procesos de paz, se han identificado también ciertas congregaciones y grupos que rescatan el valor positivo del HipHop haciendo frente a los imaginarios sociales sobre el mismo.

Por ejemplo el caso de los compañeros *Los Petit Fellas*, un proyecto musical alternativo que nace hacia 2006, bajo el nombre de PetFella, liderado por el vocalista

Nicolás Barragán, quien en 2011 da a conocer su primer trabajo discográfico *Querido Frankie*, que tuvo una gran acogida por un público no solo hiphopper sino que continuó labrando un camino que hasta entonces es angosto, para dar cabida al rap en espacios convencionales, en emisoras y el lugares que se especializan en mostrar música en general. Ya para 2012, sale al mercado su EP titulado *Souvenir* y bajo el nombre de Los PetitFellas, un formato más amplio con la participación de músicos en vivo y puestas en escena que proponen un show mucho más dinámico con el público. Gracias a esto se han abierto puertas de festivales y medios de comunicación donde el rap no había entrado mucho, han posicionado su música en emisoras radiales nacionales, han participado en festivales internacionales con una apuesta que mezcla las letras del rap con diferentes sonidos entre el jazz, el blues, soul y funk, con la intención de generar un

espacio positivo, creativo y fresco para la música y el rap alternativo en el país. Así se caracteriza esta banda como una de las más interesantes en la escena independiente nacional. La experiencia de este grupo inicia alrededor del año 2006, donde Nicolás hacía parte de un grupo llamado 'cometas rotas' y con quienes casi que iniciaba su carrera, siempre

con la idea de mantener un ambiente más amable del rap, dejando de lado los contenidos violentos o callejeros, hablando desde su subjetividad, no solo como rapero sino como persona, persona que como todas siente, se disgusta y es feliz en las diferentes circunstancias de la vida. Por ello, por esa diferencia que marcó desde el principio, por no seguir hablando de lo mismo, viéndose igual, y sonando igual, consideramos que los PetitFellas⁸ en cabeza de Nicolás Barragán propone un estado de resistencia frente a los modelos más usuales del HipHop.

De la misma manera hacia 2007 se conoció la propuesta de GüECHA⁹, MC y productor de la ciudad de Bogotá, que se



Fig.9
Concierto en el Teatro
Mayor Julio Mario Santo
Domingo - 2014

⁸ www.lospetitfellas.com

⁹ www.guecha.net

integró a finales de 2013 al trabajo con Catarsis como productor musical; vale la pena mencionar que el proceso de Carlos Moreno Güecha, ha aportado en varios asuntos a esa propuesta de unidad por el HipHop, con cerca de 10 años de experiencia como productor de Rap, ha tenido la oportunidad de trabajar con los grupos y MCs más reconocidos de la ciudad. Para 2010 lanza al mercado su álbum Sairy, El Vuelo del Halcón que en sus 17 tracks brinda líricas consientes, llenas de mensajes positivos y vivencias personales que apuntan a conquistar oídos, mentes y públicos en diferentes lugares. Ya para 2013 lanza 11:11 su segundo álbum en el cual intenta generar cambios a través de una gran historia que se narra en el disco, una historia del común para muchos habitantes de las ciudades del mundo, que viven de 11 a 11 una rutina que les consume la vida. Este nuevo proyecto se realizó como el primero totalmente bajo la propia producción musical, integrando más a la música con instrumentos y capturas análogas y con la intención de dejar de lado el proceso digital del beat repetitivo con un simple sonido. A su vez, se realiza un trabajo visual que muestra una cara diferente del HipHop colombiano, con ideas positivas y reflexivas sobre las emociones y situaciones de la vida en la que está por supuesto el contacto con La Urbe (Que también es título del proyecto musical que realizó con la banda TDK90¹⁰). Durante la promoción de este segundo álbum, se integran SpiderBass (bajo) y Jorge Farinango (Guitarra) e IsaacDJ y con una apuesta escénica que incluye cambio de vestuario y proyección de imágenes, ha tenido diferentes participaciones en importantes escenarios del distrito.

¹⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=1-K5JTdETAo>

Así que, este tipo de apuestas hacen también resistencia no solo a los imaginarios violentos del HipHop, sino que lo hacen a través de la misma base del rap, sin olvidar sus raíces y aportando a construir una cara distinta del rap nacional, una cara que experimenta y aporta a generar procesos de pensamiento propios y a construir públicos no tan radicales y cerrados a la exploración de apuestas nuevas, tanto en el HipHop como fuera de él, que disfruten de contenidos y propuestas distintas a las violentas e invitan a conocer experiencias y opiniones personales con las que cualquiera se

puede identificar.

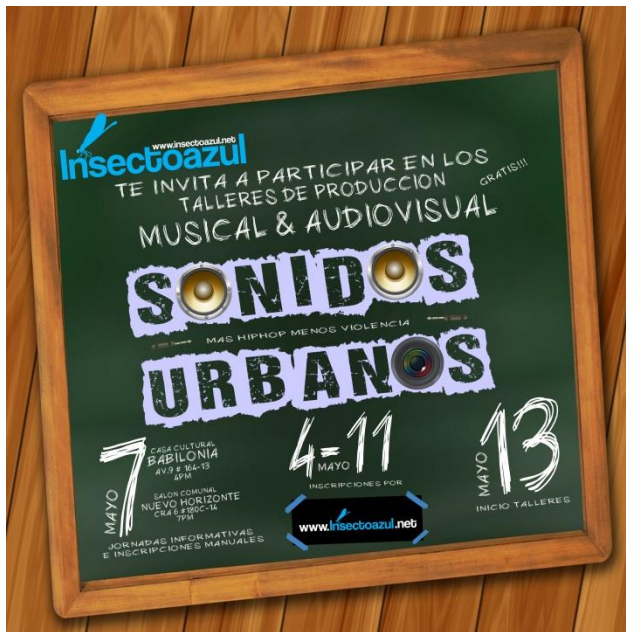


Fig.10
Banner Informativo Talleres
Sonidos Urbanos

Ahora bien, se reconoce también al HipHop como una herramienta que requiere y ha reconocido el valor de los procesos de aprendizaje, es así que existen distintos espacios donde los jóvenes pueden formarse como MC, Brakers, Grafiteros y/o DJs, sin embargo la falta de consolidación de un acuerdo entre las escuelas vigentes, ha provocado que existan contenidos, técnicas y formas de enseñar distintas y autónomas según los sujetos que coordinan cada escuela. Es un ejemplo, la productora de contenidos musicales y audiovisuales InsectoAzul, y con cuyos integrantes trabajaremos

en el proyecto Catarsis a modo de colaboración. Y quienes recientemente iniciaron un ciclo de talleres de formación en producción musical y audiovisual sin costo y con el apoyo de la Fundación XIXA y la alcaldía local de Usaquén, beneficiarán a 20 jóvenes de la localidad interesados en aprender sobre los temas mencionados y con una metodología que en primer lugar contextualiza y ubica los conocimientos en un mapa de posibilidades técnicas, tecnológicas y de experiencia en relación a la producción, para luego presentar una posibilidad y manera de trabajo y softwares que podrán poner en práctica con 20 colaboradores a quienes ellos mismos producirán ciertos productos ubicándolos en el campo práctico a la vez del teórico así como reconociendo sus habilidades y experiencias propias. Algo similar sucedió, en el campo educativo escolar, en la experiencia que suscitó en España hacia el año 2007, en donde por una semana en un instituto de educación formal se encontraron algunos docentes con la idea de realizar un ejercicio ligado al concepto de Edupunk o educación expandida en donde por una semana los estudiantes tomaban el rol de educadores, es decir: se propusieron dos carteles donde los estudiantes escribían en cada uno lo que quisieran aprender(intereses) y en otro lo que pudieran enseñar (habilidades) así, se coordinaron tiempos y espacios para que quienes quisieran aprender alguna de las habilidades de alguno de sus compañeros pudiera asistir como también ofrecer a los demás de su propio conocimiento.

De esta manera hemos logrado percatar que existen intentos que promueven y dan lugar a la diferencia tanto en lo artístico como en lo educativo, que sí se están explorando alternativas que fortalecen los procesos y que dejan un precedente importante tanto para la educación como para lo artístico.

7. MARCO TEORICO

En este apartado se abordan conceptos e ideas como espacio de creación y movilización artística, relaciones pedagógicas y resistencia que trazan esta investigación, los cuales se describen brevemente a continuación:

7.1 ESPACIO DE CREACIÓN & MOVILIZACIÓN ARTÍSTICA

A lo largo de esta experiencia, con sus *ires y venires*, se han presentado momentos en los que se reflexionan ideas de cómo será el producto artístico y como se hará conocer, para lo cual se escuchan y ven referentes que luego se analizan, teniendo en cuenta las opinión de todos.

La resultante de ello es la pregunta por cómo propiciar los procesos de creación artística de manera que propongan diferencias en lo estético tanto visual como sonoro que resalten y aprovechen las habilidades propias de cada actor del colectivo y como a su vez comparta dichos conocimientos con los otros; después de Víctor Laignelet (2009), se comprenden los espacios de creación cómo una serie de desarrollos o avances estratégicos, que se componen de

observación, emoción, razonamiento, intuición, memoria e imaginación además del azar inconsciente, en tanto no buscan la constatación, ni están sujetos a la medición/cálculo.¹¹

De esta manera se comprende la dominación del verbo crear, como ese *algo nuevo* generado por la función del intelecto y la pulsión desde una necesidad; Esa pulsión y emoción interna, abre al conocimiento con diferentes manifestaciones de lo real, desembocando en el hacer/acción que ejercita la inteligencia cualitativa¹²; Dewey propuso *Art as Experience*, que desde Eisner en *Educación la visión artística*, se puede entender que esta ejercitación consiste en esa *auto lógica*: es decir, esa palabra, pensamiento, idea, argumento, razón o principio construido por sí mismo en su ejercicio de desarrollo identitario, reflejado en las decisiones sobre la selección y organización de las cualidades artísticas y de las cosas.

Desde la experiencia también se ha percatado que los momentos de inspiración creadora, no todos los días está, pues las diferentes circunstancias diarias permiten una fluidez o no de los procesos creativos; sin embargo es importante considerar el hecho de arriesgarse a experimentar y propiciar algo en estos días o momentos en los que no se facilita la creación; pues los resultados pueden variar significativamente y se pueden ir formando nuestros criterios de selección para lo que se publique o muestre.

¹¹ Lo que me ha hecho pensar es que la 'revisión' que he elaborado acerca de 'metodologías' de investigación carecen en mi entender, de estrategias que apunten a líneas de investigación más propicias para las artes, ya que se ha agarrado de lo que las ciencias sociales han dejado en su proceso de investigación científica: resultados de comprobación, medición y formas explicativas, que al arte, penetraría en la superficialidad.

¹² Según Eisner en *Educación la visión artística* fue Dewey el primero que habló sobre la inteligencia como acción y no como sustantivo. Era la inteligencia la forma en que alguien se enfrentaba a una situación problemática.

Así dichos procesos son considerados, como espacios de creación, a esos momentos en los que se pone a funcionar el pensamiento bajo alguna idea en común además del ejercicio de comunicarlo; el lenguaje juega un papel importante dentro de estos procesos, pues una buena comunicación, entendimiento y negociación de las ideas y acciones permite un resultado satisfactorio para todos.

Según D.Cerpa(2001), los procesos de creación son conexiones entre el cuerpo y la mente que son resultado de la inspiración y que estos a su vez se manifiestan en elementos que son apreciables por los sentidos. Así partículas de luz, vibraciones y expresiones corporales se convierten en *arte*. Aun así, en este caso no se entrará en la discusión sobre que es arte y que no, pues la cantidad de creaciones en diferentes culturas requieren vidas y vidas de estudio y solo arrojarían opiniones subjetivas al respecto. Así mismo D.Cerpa nombra tres elementos que propician la revelación de la obra artística, ellos son ESPIRITU, VOLUNTAD Y MENTE:

La mente en el trabajo artístico nos permite conservar la concentración, imaginar y crear, controlar los movimientos y los impulsos abruptos que pueden surgir. La voluntad, que podemos decir es el medio 'físico', que permite que nuestro esfuerzo se manifieste y es el constante impulsor de la obra en el mundo 'real'. Por último el espíritu es la fuente inagotable del artista, que provee de todos los sentimientos y la belleza indispensables para la existencia del arte. [Cerpa:2001]

De esta manera estas tres partes del proceso de creación configurarían un curso exitoso y satisfactorio, añadiéndole que es importante también el lugar y contexto donde la obra y creación se susciten, este debe situarse en un ambiente propicio para este proceso. No se trata únicamente del claustro en el que las ideas más tradicionales del arte sitúan al artista sino de un lugar que aporte a la fluidez de la creación, donde se puedan realizar diferentes acciones acordes al concepto e ideas a desarrollar.

Es necesario pensar sobre esos procesos que el ser humano atraviesa para la creación y cómo son; Posiblemente son como conversaciones íntimas e internas como decía Cerpa entre el cuerpo y la mente atravesadas por una espiritualidad que se mueve desde las intenciones y formas de entender el mundo. Al mismo tiempo es una sensación que trae consigo la duda; el preguntarse y repensarse las ideas y su materialización o acción, que necesitan de un especial tratamiento pues como seres *convivientes* en un mundo, estamos expuestos a miles de ingeniosas ideas que pueden alojarse en nuestro subconsciente y jugaros una mala pasada a la hora de crear.

Existen similitudes casuales en el mundo del arte como por ejemplo la obra del rescate iraquí de Michael Luther y Damien Hirst, dos artistas diferentes contemporáneos, que no se conocen y crean una obra con similitudes aterradoras; y está bien, cada una de las obras fue producida por cada uno en un momento y lugar distintos; Pero ¿Qué pasa cuando empezamos a crear y encontramos dichas similitudes con ejercicios ajenos? Repensamos, re hacemos y en muchos

casos volvemos a empezar. Este es quizá uno de los tantos misterios que guarda nuestro cerebro y nuestro cuerpo frente a procesos creativos, así que por esta razón se definirá lo Creativo no como ese nacimiento puro, virgen y totalmente nuevo para mundo, sino como aquello que se produce a partir de una serie de reflexiones y diálogos internos que es *aparentemente* nuevo para el intelecto creador, debido a que nuestra constante exposición con el mundo externo nos

hace guardar y alojar imágenes, sonidos e ideas en el subconsciente producto de la evolución de la humanidad.



*Fig.11 Creación musical
La Razón de mi vida
Fotografía Alejandra Rodríguez -
2011*

Víctor Laignelet en su ponencia *FRONTERAS DEL CONOCIMIENTO ENTRE ARTE & CIENCIA*, presentada para el *Seminario Taller: Problemas de investigación en arte* en Cali en 2009, plantea que los procesos de creación provienen de un –*Ser afectado* acudiendo a [Deleuze:1993] desde la observación del mundo exterior, la emoción, la memoria, el razonamiento, la imaginación, la intuición, el azar y el inconsciente que a diferencia de la ciencia no permiten una comprobación o mediación exacta y explicativa en el arte. Aquí radica el problema del lenguaje convencional, entre ciencia y arte,

entre la razón y la metáfora. Así *Razón*, proviene del orden lógico usado como método de pensamiento deductivo;

mientras el Poético señala un orden analógico que se fundamenta en el salto metafórico, este como un método más profundo de conocer lo real desde un modo no lineal, desde una concepción del universo como una red unificada, como un todo. Así encontramos la significación y el sentido que juegan dentro de una relación dialógica.

Esta concepción recae en el punto donde [Efland:2004] en *Arte y Cognición* asegura que la cultura occidental ha edificado su sistema educativo desde la separación de lo cognitivo, lo real y la ciencia con el cuerpo, lo afectivo y el arte; quizá uno de los motivos por los cuales aún el arte es calificado y puesto como un hobby de relleno al tiempo libre y no como un área importante que posibilita un desarrollo intelectual y discursivo más profundo gracias a que nos permite observar lo que miramos. Así sostiene, que la conciencia de la imaginación es '*...la acción o el poder de formar imágenes mentales de lo que no está realmente presente para nuestros sentidos*' de esta manera, es un proceso cognitivo que permite fundar nuevas imágenes a partir de la fusión , mezcla y re organización de experiencias o conceptos anteriores, configurando un proceso complejo, donde se utiliza la metáfora como una de las herramientas que intenta comprender parcialmente lo que no se puede comprender en su totalidad, así aplica para experiencias que cuentan con una o varias generalidades *lógicas* para ser explicadas; de esta manera las metáforas construyen significados y son medios para establecer conexiones de las experiencias atravesadas por los sentidos.

Entonces se generan necesidades de conocimiento y comprensión, a su vez es donde nacen las investigaciones; sin embargo, los procesos artísticos de creación no se acomodan a los formatos y estructuras que se han planteado como investigativas tradicionales. Es una cuestión del método, no se pueden hacer investigaciones dentro de los procesos artísticos que arrojen mediciones exactas sobre algún tipo de situación, no se puede llevar a cabo el mismo método de Descartes.

Entonces, los procesos creativos se involucran y convocan todos los aspectos subjetivos que están vinculados al conocimiento, donde se entabla una dinámica entre romper y transformar las *reglas del juego* de los procedimientos propios y colectivos; se trata de un ciclo que consta de construir y de construir los propios paradigmas, desprenderse de las verdades y convicciones dogmáticas para dar paso a la duda, a las nuevas hipótesis o caminos y de allí a la creación, a la acción ,al hacer; y es allí , en el hacer donde se convocan cuerpo y espíritu en procesos cognoscitivos. Estos procesos, cuentan con sensaciones y emociones, y estas a su vez abren caminos hacia el conocimiento y a diferentes manifestaciones y versiones de lo real y de esta manera *'el arte refresca la percepción del mundo'* Como lo dice por M.Ponty(2009) y citado por Laignelet y con quien se este apartado:

'Finalmente, digamos que las múltiples formas de producción de conocimiento y construcción de sentido que nos procuran los procesos de creación en artes y otras disciplinas a fines a la creación, nos llevan a transformar hábitos

mentales y perceptivos, a crear nuevos flujos de pensamiento, nuevas visiones del mundo posibles que habitamos, generando campos de acción concreta que favorecen a la construcción del sujeto individual y social, y pueden ayudar a promover la transformación colectiva y por tanto la modificación del estado de las cosas'. (Laignelet:2009)

7.1.1 .Palabra- Sonido- Imagen

Los procesos creativos artísticos convocan todos los aspectos subjetivos vinculados a la experiencia, jugando con la transformación de *las reglas del juego* de los propios procedimientos que de/construyen conocimiento. Así mismo, en este caso se han identificado en los procesos de creación grupal, que algunos factores entorpecen y dificultan el desarrollo fluido de los procesos, son debido al problema del papel que juega el lenguaje y la comunicación sin dejar de lado la disposición.

Los medios masivos, la escuela, las relaciones personales y hasta la familia sirven de puente de la información desde el nacimiento. En ocasiones, lastimosamente implantan discursos que no son digeridos por los individuos de la sociedad; sino por las grandes multinacionales que financian canales televisivos y radiales, etc. Han convertido el camino de la información en unidireccional, en donde el individuo no se escucha y pareciera que es conforme ante su 'aparente silencio'. Dejando términos en el inconsciente de la gente que afecta en su desarrollo habitual como individuo que forma discursos. Roman Garcia Oviedo en '*La Construcción de la realidad a través del lenguaje*' cita a Gorgias de Leontini quien

afirma que nuestro conocimiento y discurso proviene de nuestras sensaciones, razonamientos y opiniones y que estas a la vez no pueden proporcionar un conocimiento válido, como lo 'prueba' el hecho de que existan variaciones desde el individuo (dependiendo de su salud, edad, intereses), hasta las características que tenga el medio que se interpone entre el objeto conocido y el sujeto cognoscente. Argumentando así que las opiniones entendidas por nosotros mismos como conocimiento, provienen de creencias y tradiciones, además del hecho que nunca podremos estar seguros de interpretar y comprender correctamente la información que nos llega.

Desde la experiencia colectiva, se entiende que es la palabra una manifestación de aquellas imágenes mentales que proceden una idea, y que es necesaria como puente entre lo sonoro y lo visual, sobrepasando la forma natural de cada disciplina y poniendo a la palabra con guía absoluta de, por lo menos este intento creativo. Sin embargo se podría pensar que si bien no se tiene la certeza de que nuestra opinión sea una verdad absoluta o un conocimiento '*válido*'; en el desarrollo autónomo como individuo, el comprender y nombrar ciertos aspectos de lo que se ve, se oye o se siente es conocer y construir la propia realidad que traza un camino, unos principios y unas metas que propicia la toma de decisiones. Además no trata de creer ciegamente en los dogmatismos, ya que son la fuente de una *pereza mental* que no permite construir una crítica propia frente a la información que se recibe y se brinda; ya que en la duda y en los cuestionamientos está la clave para la comprensión en alguna medida del mundo exterior, de los demás y de la propia realidad y discurso.

La ciencia crea funciones, como el arte sensibilidades y la filosofía conceptos; desde esta premisa propuesta por Victor Laignelet; es importante preguntarse por la creación de esas estrategias para generar sensibilidades a partir del arte, donde a su vez se problematizaría desde el lenguaje hasta sus manifestaciones.

Preguntarse por el *poder* comunicativo de las narrativas visuales independientes de la consideración de Arte. Pues lo que se propone es un ejercicio integrador en donde la imagen visual y la música convergen en una producción artística, en lo que se considera una relación vital entre la imagen, el sonido y la palabra; que cuando habitan individualmente, pareciera que la palabra sobrevive y rescata raíces iniciales del concepto principal que es directo en el entender común al ser el lenguaje nativo (el habla), mientras que la imagen entra a un limbo que se agarra de las diferentes interpretaciones. La idea sería encontrar el punto donde esta triada, se nutra, complemente y se dirija a una misma intención. Siendo claros al entender que los significados de las obras no están dados necesariamente por los artistas sino que son construidos socialmente.

Sin embargo lo que se observa habitualmente no solo confirma a los individuos sino que les conforma, sin ver lo que se quiere ver, sino aquello que les hacen ver; esto desembocaría en la educación de la mirada (propia, desde la escuela, desde la familia...), donde además de una necesaria revisión a las políticas de formación escolar en arte, se debe

considerar el desarrollo de las habilidades visuales y sonoras desde la primera infancia donde los primeros acercamientos a la realidad empiezan a construir su formación como individuo.

Es necesario reconocer los efectos que construyen la subjetividad desde las formas de educar que se tiene; en pro de generar relatos y discursos alternativos que no solo dialoguen con los procesos existentes (Identidad), sino que construyan propuestas significativas y reales al hacer. Bien recalca [Ranciere:2008] la importancia de un espectador activo que no se limitara a observar, pues esto era sinónimo de quietud, de adaptarse y aceptar en silencio una puesta o idea, más era necesario entender al otro como un personaje activo que también aporta, piensa y es capaz de decidir ante las alternativas y diferencias que se le presentan, además de tener la capacidad de enseñar a otros su experiencia y habilidades.

7.2 RELACIONES PEDAGÓGICAS

Los diferentes encuentros cotidianos con el mundo exterior y con los otros, ayudan a formar la identidad de los sujetos, su forma, su lenguaje y sus formas de asumir o *versionar* la realidad. Al respecto, siempre he considerado la importancia de estos momentos donde con el otro se construyen un orden y una *lógica* común, estas ideas serán comunicadas y puestas sobre la mesa con las de los otros, en donde se pueden atraer o repeler. Para cualquier caso un sujeto necesita hacerse entender; buscar la traducción de sus pensamientos en palabras que es la forma de comunicación directa y

nativa por excelencia; aquí cabe mencionar una de las preguntas que se plantea [Efland:2004] ‘...*Existe algo así como metáforas visuales cuyo significado sea transmitido directamente por las imágenes en vez de por las palabras? ...*’ ‘*Sería chévere si pudiéramos hablarle a los músicos con imágenes, sin usar palabras, poder comunicarnos entre sonidos e imágenes sin usar la palabra, y para ello propongo que busquemos la manera de intentar hacerlo*’ Dice A. Pastor en la entrevista del 16 de Noviembre, así en conversaciones con A.Pastor, A.Rodríguez y DioOne se preguntaban por eso que llamaban *lenguaje visual* como un sistema de comunicación, pero que al parecer no transmitía con una precisión tal como la de las palabras. Se concluyó que entonces que las imágenes comunican pero requieren un especial tratamiento y proceso para ser puntuales y brindar al espectador ideas que configuren un mensaje específico o por lo menos que responda a la intención del creador de la imagen; estas usualmente están supeditadas a la interpretación subjetiva, pero al mismo tiempo pueden suponer una sensación, al igual claro que las palabras. De esta manera y para este caso, el trabajo del equipo visual tendría que ver con ser ese puente traductor de diferentes *idiomas artísticos*, en un intento de traducir al lenguaje visual el sonido y las palabras, integrándoles e intentando condensar ambos lenguajes. Lo mismo aplicaría cuando se integre el componente de cuerpo (bailarines, teatreros...) ellos desde su conocimiento corporal traducirían y completarían la imagen en escena para el momento del lanzamiento.

De la misma manera el proceso de la comunicación por medio de palabras para muchos se concibe como automática: se entablan conversaciones con otros, se identifican algunos términos comunes y se les asocia con ideas u objetos, incluso

en ocasiones se discute desde nuestro imaginario con los otros, el significado y los conceptos de las palabras y los incorporamos o transformamos en nuestro discurso, esto requiere de unas destrezas superadas en la superficialidad por el hombre posmoderno. Sin embargo al formar relaciones y comunicaciones, se pone en funcionamiento el pensamiento, se articula con el cuerpo y se expresa; se ponen las ideas en acuerdos o desacuerdos con los otros. Y es allí donde radica la importancia de estos procesos, al cuestionar y poner frente al mundo exterior la versión de sí mismos, al aprender y aprehender ideas de otros puestas en las realidades particulares; y es lo que se considera en este caso, el estado más puro de la pedagogía, y por el que se aventura este proceso a exaltar y formar como Relaciones Pedagógicas.

Si en la cotidianidad y diario vivir aprendemos cosas nuevas con la mera coincidencia de la vida y las relaciones con los demás; un espacio de creación, que es donde se convoca esta investigación, sería un nicho para descubrir y evidenciar esas relaciones que son pedagógicas en la medida que sugieren y exigen re pensar, proponer, negociar y crear en conjunto.

F.Hernandez(2011) junto a sus colaboradores, habla acerca de investigar *con* otros, traspasar los supuestos de la investigación y entender a los jóvenes, no como un objeto de estudio, sino como un sujeto; un ser que habla, piensa, siente, se equivoca, aprende y reflexiona. Así las opiniones y formas de ver las situaciones de los jóvenes enriquecen los

procesos de investigación. Si bien este proceso de investigación necesita recoger y plasmar las experiencias como evidencia además de analizarles, será un proceso donde tod@s podrán hacer ajustes y comentarios frente al texto final que será una de los registros del proceso y experiencia.

Así J. Contreras(2011) colaborador de Hernandez(2011), logra atrapar en sus palabras, algunas ideas acordes al caso : cuando menciona que estos procesos *Con* , no pretenderán arrancar las ideas de los jóvenes, sino que es un ejercicio de colaboración, de participar con ell@s, y generar así conocimiento a partir de su realidad, su historia, su particularidad; ya que estos son ejercicios de *pensar-se*, desde que se reconstruyen historias pasadas y en estas, accidentes y hechos que fueron relevantes y/o causales de reacciones. O incluso, ya sea manifestando sus momentos actuales, sus vidas y lo que esperan en ella, en su presente y su camino al futuro, sus necesidades y propuestas para deshacerlas, proponiendo iniciativas. A su vez, considera que los procesos investigativos de orden narrativo o '*expresivas de sí*', son propuestas interesantes que permiten no solo evocar acciones del pasado y recuerdos de una manera simultánea, sino que nos permite investigarnos, y eso creo yo, implica la búsqueda de nuestro sentido en la vida y el mundo, es pararse en algún punto y explorar otras posibilidades, que abren caminos a nuevas esferas de comprensión. Estos procesos permiten no solo reafirmarse ante sí mismos y el mundo, sino que posibilita cuestionarse las propias formas de hacer y entender la realidad y concluir en la toma de decisiones consiente, re ordenando el curso y forma de sus asuntos.

Se trata de propiciar un espacio de reunión y encuentro en que se dé la oportunidad de descubrir otras versiones del mundo y su forma, pensar y explicar sus puntos, decirse y decidirse, es la ocasión para develarse ante sí mismo y los demás y es una oportunidad para aprender y transformarse. Participar como sujeto activo de una investigación, requiere así mismo un dialogo que supere los limites superficiales de las palabras y se integre a ir más allá, a procurar entender y comprender las ideas fuera de las formas propias. *‘Yo creo que es necesario entender la opinión de todos frente a lo que sucede en el HipHop y en las escuelas, con eso todos nos vamos a sentir cómodos haciendo este producto y no como forzados porque nos gusta cómo suena, no es solo como se ve o como suena, es que suena y que se ve y si estamos de acuerdo con eso, y pues si no, decirlo.* A.Rodriguez entrevista el 16 de Noviembre de 2013

Así mismo recalcar acciones como la escucha dentro del ejercicio de la comunicación en una investigación es una herramienta importante y clave para proponer inquietudes y críticas que le sostengan y aporten al emisor; estar en posición de escuchar , de *aterrizar* en nuestra realidad las ideas ajenas, pretendiendo entender y comprender desde los lentes del hablante. Estar dispuestos a la sorpresa, a descubrir aquello que no se sabe en las palabras del otro : *“...La escucha está dispuesta a la sorpresa, al no saber; y la interpretación es el movimiento de aplacar este no saber dando una explicación, pudiendo establecer la comprensión, que es el momento en el que el no saber deja de serlo para ser “nuestro modo de entenderlo”* [Contreras:2011]

Después de pensar en los procesos de comunicación como hábitats de aprendizaje, es importante mencionar una de las formas de comunicación gestantes de la tecnología del siglo XXI, después de la llegada de internet y de las redes sociales como Facebook y Twitter las comunicaciones entre las personas adquieren una nueva *lógica*, una nueva forma. Existen miles de imágenes que a diario transitan en las redes y una cantidad infinita de todo tipo de información.

Registrarse en alguna de estas redes sociales implica asumir un rol en el mundo virtual, ser yo digital (aunque también se registran casos de suplantación y perfiles falsos). Allí se puede hablar, se puede ver, se puede escuchar o propiciar y promocionar el tipo de información que nos interese y las ideas que nos conciernen. Son miles de millones que por lo menos Facebook se ha hecho a costa de varias modalidades para generar crecimiento en sus ingresos, como las pautas o el dinero virtual. Esto solo indica, que estar conectado a estas solo genera entrar en un espacio digital, donde se puede manipular con el ser y el estar de cada suscriptor.

Sin embargo la desaforada cantidad de información y la falta de regulación por parte de los webmasters y creadores de las redes sociales como Facebook y Twitter ha volcado al mundo a enfrentarse a un arma de doble filo. Si bien por un lado puede facilitar las vías de delitos cibernéticos como suplantación, robo o hasta violación de derechos sexuales; también se comportan como portales de encuentro que nos pueden ahorrar tiempo y dinero.

El buen uso de las TICs (Tecnologías de la Información & Comunicaciones) podría servir de herramienta y estrategia comunicativa y de aprendizaje, para estos procesos de investigación; donde el dinero o el tiempo carecen.¹³ Aquí se sitúa P. Cinquina, otra de las colaboradoras de Hernández (2011) quien desarrolla un apartado sobre las TICs nombrando dos momentos importantes de estas en el proceso de investigación:

‘...el primero, tiene lugar al principio del trabajo de campo y tiene que ver con la posibilidad de realizar una observación “virtual”, es decir, mediada a través de las grabaciones que habían sido realizadas por una cámara fija. El segundo, se desarrolla en la última parte de la investigación, cuando el pasaje del diálogo desde la presencia física al facebook permite ir profundizando algunas reflexiones que habían quedado en suspenso en las conversaciones previas...’[Cinquina:2011] Aquí la autora trata de esbozar los fuertes aportes de las TICs al desarrollo de una investigación; se podría decir que se ha utilizado la herramienta del Facebook como una red de comunicación primordial además de las reuniones en persona, que han sido pocas en consideración con los relatos que se gestan de una manera reflexiva, natural y espontánea por FB. Se hace entonces una apuesta por las TICs como herramienta de ese componente de *relaciones pedagógicas*, en cuanto estas son basadas en la comunicación y vínculos con los demás, pero estas tendrán que ver más con un orden metodológico, que vale la pena mencionar en este apartado, en aras de hacer

¹³ Común denominador de los jóvenes con los que participo en esta experiencia, pues es apenas entendible que este hace parte de un escenario alterno, pero que debemos rebuscarnos una manera de sobrevivir más pronta.

notar la importancia de estas en la vida de hoy. Se han instalado como nuevas y potentes formas de comunicación y como docentes es necesario usarlas a favor y no en contra como en muchos casos de educación e instituciones formales y tradicionales. Para finalizar este momento de TICs, se acude al texto *Educación la Mirada, políticas y pedagogías de la imagen* de las compiladoras [I.Dussel & D.Gutierrez : 2006] en especial el aparte *Artes de la Comunicación y aprendizaje* de D. Benavente donde cuenta una experiencia con el centro EAC y en donde nos pone a Lynch, Tarantino , Becket , Warhol entre otros como personajes que han desafiado las leyes de los aprendizajes convencionales en pro de aprehender la verdad, descubrirla y generar nuevas dimensiones de lo real, tal como lo ha hecho también Facebook. La clave de comprender estas dinámicas y usarlas a favor es escudriñar en aquellas cosas escondidas, distorsionadas que parecen sin sentido y sin orden, e identificar y construir esos lugares virtuales aprovechando las posibilidades que se nos brindan.

Finalmente todo este viaje a través de lo que se consideran *relaciones pedagógicas* y que se convocan desde la comunicación íntima y con los demás, desemboca en una de las revelaciones educativas: el Edupunk, este foco pedagógico acata la conversación como técnica de aprendizaje, bajo una idea de (HUM) hágalo usted mismo, por supuesto y necesariamente con los demás. Así esta tendencia vincula nuevas prácticas educativas en ámbitos diferentes a la academia (aunque también puede suscitarse allí). Dominado bajo prácticas un poco anárquicas como lo referencia su nombre Punk, este basado en un movimiento cultural /musical de los 70s, gestado desde la ruptura de leyes. Haciendo

uso de las tecnologías, tienen que ver con la transformación de actitudes de docentes y estudiantes para con los procesos de aprendizaje comunitario. Notar la libertad para la creación activa del cuestionamiento de posturas.

Este será un proceso experimental en donde se acudirán a los principios del Edupunk para comprender y mejorar las dinámicas de trabajo: a continuación el Manifiesto Edupunk:

- *Las clases son conversaciones.*
- *La relación es dinámica y la dinámica es relacional*
- *Sea hipertextual y multilineal, heterogéneo y heterodoxo*
- *Edupunk no es lo que pasa en el aula, es el mundo en el aula*
- *Sea como el caminante...haga camino al andar*
- *Sea mediador y no medidor del conocimiento*
- *Rómpase la cabeza para crear roles en su comisión, cuando los cree, rómpales la cabeza*
- *Sus roles deben ser emergentes, polivalentes, invisibles*
- *Asuma el cambio, es solo una cuestión de actitud*
- *Siéntase parte de un trabajo colectivo*
- *No sea una TV, interpele realmente a los que lo rodean*

- *Expanda su mensaje, haga estallar las cuatro paredes que lo rodean*
- *Mezcle, copie, apropie, curiose, juegue, transfórmese, haga, derrape*
- *Al carajo con la oposición real/virtual*
- *Sin colaboración, la educación es una ficción*
- *Sea un actor en su entorno, investigue a través de la acción*
- *Hágalo usted mismo...pero también y esencialmente, hágalo con otros*
- *Sea Edupunk, destruya estas reglas, cree las suyas y luego, destrúyalas.*



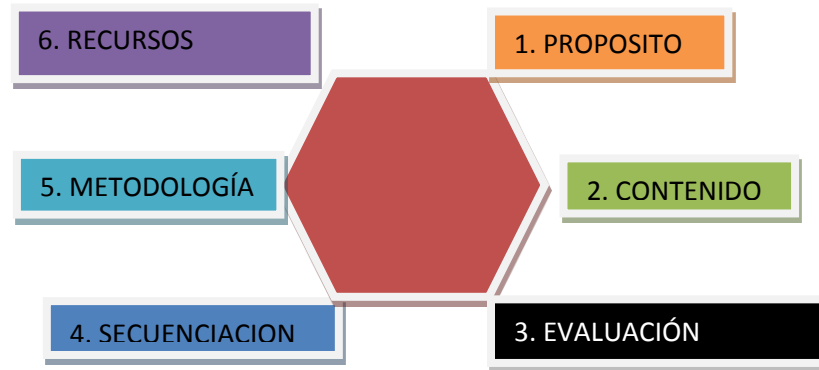
*Fig.12 Charla técnica minutos antes de la presentación en la II gala de HipHop en el Teatro Mayor Julio Mario Santo Domingo
Fotografía Alejandra Pastor 2013*

Concluyendo este apartado de relaciones pedagógicas se hace necesario poner a colación las metodologías y el cómo se trabaja en el colectivo el concepto de resistencia, siempre dando paso a la comunicación respetuosa y al aprendizaje continuo de todos, es por esto que desde el colectivo se presentaron una serie de preguntas e ítems que según Cesar Coll, orientador de la reforma educativa española y de quien capítulos atrás se referenció, es por esto que en el colectivo se trabajan estas preguntas ya que se responde a un acto educativo donde hay procesos de enseñanza y aprendizaje;

las preguntas son: El ¿Que enseñar?, ¿Cuándo enseñar?, ¿Cómo enseñar?, ¿Qué, cuándo y cómo evaluar? “la pregunta ¿Para qué enseñamos? Atañe al sentido y la finalidad de la educación; la selección, el carácter y la jerarquía de los temas, se relacionan con la pregunta ¿Qué enseñar? La estructura y secuenciación de los contenidos son abordados al resolver el interrogante sobre ¿Cuándo enseñar?, al tiempo que el problema metodológico vinculado con la relación y el papel del maestro; el estudiante y el saber, nos conduce a la pregunta ¿Cómo enseñar?·. Finalmente, la evaluación debe responder por el cumplimiento parcial o total de los propósitos e intenciones educativas, por el diagnóstico del proceso y por las consecuencias que de ello se deriven” (De Zubiría, 2006. p. 37)

En Colombia una reflexión similar fue formulada por Miguel De Zubiría Samper (1986) quien a partir del modelo curricular Hexagonal contenido en la pedagogía conceptual y desarrollada por él, plantea unos criterios por los cuales el colectivo metodológicamente se fue desarrollando en los procesos de enseñanza aprendizaje así como en las relaciones pedagógicas que se llevaron a cabo.

Su modelo del hexágono propone los siguientes criterios por los cuales la acción educativa debería seguir:



- Propósitos- ¿Para qué enseñar?
- Contenidos- ¿Qué enseñar?
- Secuenciación- ¿Cuándo enseñarlo?
- Evaluación- ¿El qué, cómo y cuándo evaluar?
- Metodología- ¿Cómo enseñarlo?
- Recursos -¿Con qué enseñarlo?

7.2.1 PROPÓSITOS

Desde el colectivo se pretende hacer resistencia a tres tipos de modelos estereotipados, tanto en la cultura HipHop como en la educación. El primero es frente al ganstarismo criollo por el cual el HipHop se ha venido desarrollando, y que en consecuencia es lo que comercialmente se vende llegando a todo tipo de público, sin tener una reflexión y una mirada crítica frente a lo que se ve y se escucha, es por esto que acudimos a la diferencia y proponemos un tipo de metodología en el rap, donde desde las letras se ponen en juego palabras como respeto, autoestima, igualdad de género, autonomía, desarrollo de un sujeto político y social, conocimiento de la realidad social colombiana, etc. Realizando resistencia a las letras donde se habla e incita a la violencia, consumo de drogas, irrespeto de género, donde se cataloga a la mujer como un objeto sexual y se da paso a un machismo sin control.

El segundo tipo al cual se hace resistencia es frente a la imagen física, esta hace referencia al cómo se ve un rapero y cómo se ha venido vendiendo la imagen en Colombia con una indumentaria específica de pantalones anchos, buzos de marcas del comercio americano y que se venden en Colombia como una réplica mal realizada frente al rapero estadounidense. Es por esto que desde el colectivo se ponen en tela otro tipo de vusualidades, donde no solo es la imagen típica de un rapero sino que se manejan otro tipo de estéticas desde lo urbano, donde se contemplan conceptos

tradicionales de la indumentaria de la cultura del HipHop pero también aludiendo a vanguardias como la vintage, estéticas como las Pin Up las cuales eran mujeres con una estética definida a mediados de los años 20 y una estética CyberPunk; se hace resistencia a una imagen visual frente a los videoclips comunes donde se ven reflejados carros de marca, o de competencias, así como mujeres con poca ropa o muchas veces desnudas mostrando un prototipo de mujer donde el modelo es 90-60-90 y esta como un objeto sexual el cual vende, así como personas consumiendo drogas y mostrando en un altar a quien canta; Frente a esto se hace resistencia mostrando un lenguaje audiovisual muy escénico y artístico tomando referentes de películas de cine-arte y otros tipos de lenguaje cinematográfico, así como videoclips de otros géneros musicales , manejando conceptos de igualdad, respeto, performances, cuerpo, identidad, etc. Esto se ha logrado gracias al cuerpo visual del colectivo el cual tienen una experiencia de creación frente a la imagen con sentido y que dejan un concepto claro y metafórico a quien lo ve.

Y como tercer modelo de resistencia ante la educación tradicional, que reprime la libertad y el pensamiento creativo cual se basa uno, en la educación formal la que atañe meramente a las instituciones educativas y quien ve al estudiante o alumno en sus términos, como un *jarrón* que llega vacío a la escuela sin ningún aprendizaje, y que poco a poco se va llenando con conceptos que la escuela le va ofreciendo y que son los únicos importantes, quitando el proceso con que cada sujeto llega al colegio; invisibilizando todo lo que pasa fuera del aula de clase y poniendo como metodología la repetición, frente a esto también se hace resistencia en el colectivo, que trabaja con una pedagogía de carácter informal,

que no se basa en relaciones de poder ni menos con la idea de ser una institución educativa, sino que se da paso al dialogo, a poner en la mesa de discusión lo que cada sujeto tiene y ha construido de su vida, entendiendo que la educación y los procesos de enseñanza aprendizaje, también se dan y se gestan desde grupos de trabajo como es el comunitario.

7.2.2 CONTENIDOS

Los contenidos que se trabajan en el colectivo van encaminados siempre al concepto de resistencia, este siendo el norte de toda la investigación, así como la imagen visual, la palabra, el sonido, la creación, la movilización, el uso de las TICs, la pedagogía, los procesos de enseñanza-aprendizaje, y la experiencia artística y educativa, donde cada uno de estos contenidos hace parte fundamental del que enseña y del que aprende en el colectivo.

7.2.3 SECUENCIACIÓN

Se entiende por secuenciación la forma de ordenar las acciones didácticas(contenidos, textos, ejercicios, actividades, explicaciones, etc.) con el propósito pedagógico de facilitar los procesos de aprendizaje, en el caso específico del colectivo, el *cuando* va encaminado a los procesos de creación tanto de la música como de la imagen, la metodología o estrategia de organización que se usan en los encuentros es de organizar en tiempos y en calendario cuando se realizara por un lado la música, y por otro el videoclip y la imagen del comic, ya que primero se realiza el proceso

musical, donde se escoge la pista, se realiza la letra y ya cuando se graba la canción por lo menos una maqueta, se dispone a realizar la parte de imagen donde se hace todo el proceso de producción y se definen los contenidos antes dichos; ya teniendo el sonido y la canción realizada en parte, podemos crear la imagen visual. Cuando el videoclip está hecho y sincronizado con la música nos disponemos a la presentación de dicho producto frente al público y es ahí cuando se piensa en todo lo escénico y en cómo llegar a las personas en vivo, y también realizar un proceso de enseñanza por medio de la formación de públicos.

7.2.4 EVALUACIÓN

El proceso de evaluación, desde el colectivo se comprende como una valoración, distinta a lo que se entiende usualmente con el término, ligado a formas de calificar. Se propone entonces como un momento en el que se retroalimentan los conocimientos en el proceso de creación tanto de la música, la imagen y al final de la muestra; se propone una discusión sobre como fue el proceso frente a cada creación, lo que se debe mejorar para la siguiente presentación, siempre dados al dialogo y al aprender del error. Se convoca a todas las partes que se intervinieron el proceso, a que haya una reflexión de cada persona y que ponga en juicio lo que sintió; en poca palabras a que haya una autoevaluación que va dirigida al proceso y al producto final, siempre dando paso a la escucha y a un dialogo constructivo entre todas las partes.

7.2.5 METODOLOGÍA

En el colectivo se manejan diferentes metodologías que dan respuestas al cómo se enseña para esto se retoma los modelos pedagógicos según Julian De Zubiria Samper, ya que desde allí se desprenden diferentes metodologías que el docente y en este caso el colectivo y cada uno de los actores puede tomar como referente para su quehacer

A continuación se nombrarán brevemente los distintos modelos según De Zubiría para entender las distintas metodologías por donde se encamina el colectivo. Para Zubiría existen cuatro modelos pedagógicos: La escuela tradicional, La escuela activa, El constructivismo pedagógico y los modelos dialogantes-inter-estructurantes. En la metodología que se llevó a cabo en el colectivo se toma como referencia al modelo dialogante-Interestructurante.

Tabla 1. Comparación entre los Modelos Pedagógicos propuestos por De Zubiría (2006).

	Hetero-estructurantes	Auto-estructurantes		Inter-estructurante
Preguntas del modelo de diseño curricular	Escuela tradicional	Escuela activa	Constructivismo Pedagógico	Modelos dialogantes, histórico-culturales
Propósitos: ¿para qué enseñar?	<ul style="list-style-type: none"> - El fin de la educación es copiar el acervo cultural, por medio de informaciones y normas. - No se preocupa por el desarrollo del pensamiento. - El ser humano es un ser obediente y sumiso, que debe ser formado en serie, como siguiendo la lógica de la fabrica. - De esta manera la escuela frena 	<ul style="list-style-type: none"> - Privilegia la acción y la actividad. - El aprendizaje proviene de la experiencia. - Niño como actor principal del aprendizaje. - La finalidad de la 	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentada en la postura piagetiana del desarrollo cognitivo, la finalidad de la escuela es comprender lo que pasa al interior del sujeto en términos intelectuales. -Desconocimiento 	<ul style="list-style-type: none"> Basado en el enfoque vygotskiano, la finalidad de la escuela no es el conocimiento y el aprendizaje, sino el desarrollo de las dimensiones humanas. - Se pretende formar individuos inteligentes a nivel cognitivo, afectivo y

La experiencia artística en el colectivo 3aquadra

	<p>el potencial creativo de los individuos</p>	<p>escuela es cultivar los intereses de cada niño, educar para la vida presente y no preparar para la vida futura.</p>	<p>de lo afectivo y motivacional.- Visión individualista del ser humano.</p>	<p>práxico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El desarrollo tiene un carácter dialéctico (diálogo maestro-estudiante para la construcción conjunta del conocimiento). - Ser humano concebido como ser que piensa, ama y actúa.
--	--	--	--	---

La experiencia artística en el colectivo 3aquadra

<p>Contenidos: ¿Qué enseñar?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le otorga a los contenidos un peso excesivo. - Importancia de informaciones específicas. - Los contenidos tradicionales hacen que se apaguen las preguntas, porque los datos tienen que ser memorizados 	<p>No le dan mucha importancia a los contenidos, puesto que se han centrado en la relación alumno-maestro-saber y la metodología</p>		<p>- Reflexión consciente sobre los contenidos: 'la ignorancia absoluta no es el mayor de los males ni el más temible, una basta extensión de conocimientos mal digeridos es cosa peor'(Platón, s.f., en De Zubiría,2006, p. 51)</p>
<p>Secuencia ¿Cuándo enseñar?</p>	<p>Privilegia secuencias cronológicas, instruccionales, acumulativas y lineales.</p>	<p>Privilegia secuencias empiristas, donde el punto de partida es lo concreto y lo próximo</p>	<p>Privilegia secuencias lógicas, acordes con la organización de las ciencias</p>	<p>Promueve secuencias diferenciales según el ciclo de desarrollo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Contenidos cognitivos, estructuras conceptuales - Contenidos procedimentales:

La experiencia artística en el colectivo 3aquadra

				estructuras de orden y decisión.
<p>Metodología:</p> <p>¿Cómo enseñar?</p>	<p>Magistrocentrista. Métodos expositivos, receptivos y transmisivos</p>	<p>Paidocentrista. Metodología experimental y vivencial</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Privilegio del diálogo. - El proceso de aprehendizaje se realiza por medio de fases y niveles de complejidad crecientes. - Importancia del docente como mediador. - Combinación de clase magistral con dialogo desequilibrante. - La metodología se

La experiencia artística en el colectivo 3aquadra

			<p>adapta a los intereses del estudiante y a las particularidades del contenido (Cognitivo ²Afectivo o Práxico).</p>
<p>Evaluación: ¿Evaluar para qué? ¿Cómo? ¿Cuándo?</p>	<p>En la Escuela Tradicional se evalúan informaciones, ej.: Pruebas ICFES. Sin embargo, el autor invita a reflexionar sobre el sentido de la evaluación a partir de las preguntas de: ¿para qué evaluar? (diagnosticar para tomar decisiones, formar como herramienta metodológica y sumar para facilitar la adquisición de conocimientos), ¿Qué evaluar? (según el autor, el docente no tiene mayor interés en los instrumentos ni en los criterios de evaluación), ¿Cómo evaluar?, ¿Con que evaluar?, y ¿Cómo evaluar la evaluación? Como conclusión el autor plantea que deben ser evaluadas las dimensiones valorativas, cognoscitivas y praxiológicas del hombre, en su integridad.</p>		

Tomado de: De Zubiría (2006). 'Los modelos pedagógicos. Hacia una pedagogía dialogante. Bogotá D.C.: Cooperativa Editorial Magisterio.

Una de las metodologías que se tomó de los modelos pedagógicos ya mencionados fue el del modelo dialogante debido a su carácter que privilegia el diálogo entre los actores implicados en los procesos de enseñanza-aprendizaje que en este caso eran todos los participantes, incluido los colaboradores de InsectoAzul , el docente o quien tiene la palabra en dicho momento se convierte en un mediador entre la enseñanza-aprendizaje y los procesos así como los contenidos y metodología se adaptan a los intereses de los sujetos que hacen parte activa del colectivo.

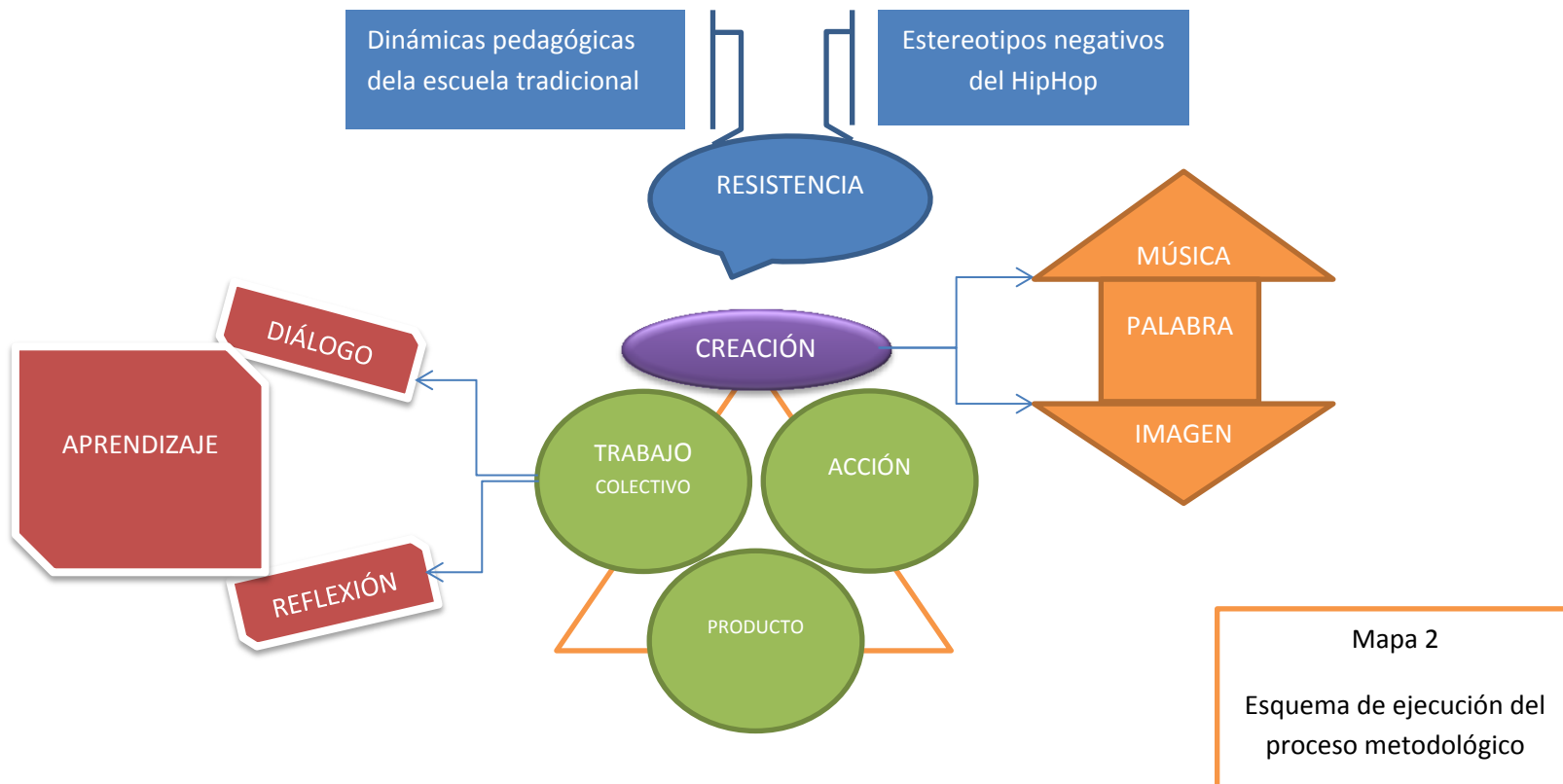
Otra de las metodologías que se acogieron fue el Edupunk, ya antes citado en este apartado. Esta metodología ayudó a comprender cada uno de los procesos educativos que se iban dando en el colectivo entendiendo que La educación expandida o el EduPunk se caracteriza por acoger metodologías flexibles y adaptables a los contextos a los sujetos y el lugar donde se desarrolla, además de apostar a una relación entre arte y medios digitales, este último siendo una parte fundamental en el colectivo ya que se busca un dialogo constante entre las tic, la música, la imagen, y la educación. Busca incitar a la experiencia, crear vínculos desde lo que es el viaje de la vida en el individuo contemporáneo, integrando en sus objetivos además de la experiencia y las formas de relación con la vida, el deseo, el arte, la tecnología,

las redes sociales, nombrando al sujeto desde una perspectiva autónoma, al invitarle a que proponga y haga de su espacio de formación lo que a él le interesa y puede dar en interacción con los otros.

7.2.6 RECURSOS

Los recursos da respuesta al con que se enseña en este caso los recursos se encaminan uno: a la producción musical y todo lo que concierne una grabación musical, gracias al estudio y al trabajo con Insecto Azul se dieron más fáciles los recursos para las diferentes producciones, los recursos también se van encaminados a la producción visual, tales como cámaras fotográficas y de video, luces, filtros, y entre otros materiales que hacen parte en toda producción visual.

La experiencia artística en el colectivo 3aquadra



7.2.7 Formación de públicos

Para promover una sociedad más participante y con intenciones más críticas frente a la información que se oferta, como artistas y licenciados es necesario prepararse y formarse en pro de enriquecer la vida y las posibilidades frente a las circunstancias, además de generar otras visiones al recibir manifestaciones artísticas que en ocasiones tienen perspectivas agresivas al no tener acceso o conocimiento sobre ellas y su contexto, esto sitúa a un gran porcentaje de situaciones de vulnerabilidad artística y cultural.



Fig.13
Público asistente a la II Gala
De HipHop Teatro Mayor
Julio Mario Santo Domingo
Foto por Alejandra Pastor
2013

Así mismo es necesario proponer y provocar una sensibilización hacia el arte; desde esta propuesta se considera importante brindar al público HipHopper y en general a los seguidores de la música, otras posibilidades de entender la marginada palabra HipHop, ya que como antes se ha explicado, una gran nube color gris violencia se posa en el imaginario social. Para ello se apuesta a fortalecer los vínculos con las comunidades más apartadas del movimiento, en un intento de seducción desde unas formas de hacer y ser propias de este caso, con la intención de enseñar otras caras más positivas del HipHop y que aunque se multipliquen a diario estas propuestas que invitan a tomar conciencia y aunque la demanda directa siguen siendo los seguidores del movimiento, la idea es no cerrarse y al contrario invitar a conocer esta propuesta a quienes desconocen de él.

Se hace una apuesta por manifestar narrativas que traspasan las fronteras entre las disciplinas que se conciernen en el caso, gracias a esto, 3aQuadra tiene entre sus seguidores una buena porción de personas que no son seguidores activos del HipHop e incluso muchos que no habían escuchado Rap. Esto lo demostró los comentarios y los compradores de Autorretrato, los espacios donde este se promocionó fueron también espacios donde usualmente no se hace o escucha Rap, como el Circuito Rock; con ayuda de nuestra gestión mantuvimos activos espacios en escenarios donde el HipHop no era bienvenido como el Teatro Mayor Julio Mario Santo Domingo¹⁴, y definitivamente se abrieron caminos donde el

¹⁴ (<http://www.youtube.com/watch?v=36ECFbHtQwI>)

Rap no era bien recibido. Esto es satisfactorio, pues significa que estamos adentrando el movimiento HipHop en las experiencias sensibles de mucha gente que antes solo tenía el oscuro imaginario social sobre él.

Ahora bien, desde esta visión y misión como artistas y licenciados, es necesario entender que la información que se brinda a los receptores debe plantearse no como una imposición o verdad irrefutable, más bien debería centrarse en guiar a ver las otras posibilidades frente a eso que se ha considerado verdadero y cierto en la tradición o la masa. Es por ello que para este momento se ha entendido y aceptado la responsabilidad como difusores de conceptos e información y se ha tratado de cuidar la coherencia entre el lenguaje y los comportamientos, pues se entendió que las mentalidades difusas no se transforman con ideas sino con acciones.

Como presenta [Vasco:2010] en su ponencia sobre la formación de públicos para el ejercicio del derecho de acceso a la cultura que es necesario generar una sensibilización hacia el arte, donde se fortalezcan los vínculos de los creadores y las comunidades para propiciar un crecimiento mutuo, sobretodo porque existe un dominio en la cultura de un prototipo light que no se compromete con nada en la sociedad, más que con la propia banalidad. Es importante así mismo asumir un trabajo que mantenga la continuidad y la cercanía con los procesos educativos consientes en los momentos y las oportunidades que como artistas se tiene con el público. Como también es necesario encontrar una coherencia entre el discurso y concepto planteado en público como en la vida diaria. La sociedad debe ser participante y para ello debe estar

preparada, abierta a enriquecer su vida, sus posibilidades frente a las circunstancias lo que difiere de recibir manifestaciones sin entrar a cuestionarla y analizarla.

7.3 RESISTENCIA

Después de escuchar a Deleuze en la conferencia que ofreció en la Escuela Superior de Oficios de Imagen y Sonido en 1987¹⁵, donde habla sobre los procesos artísticos, se entendieron varias cosas sobre la creación y la resistencia.

Allí comenta sobre los artistas como seres que pueden suscitar nuevas experiencias que aporten a la transformación de la percepción y las formas de pensar, de esta manera una de las labores primordiales en función crítica de quienes trabajan desde la cultura, sería ingeniarse recursos estéticos e intelectuales para comunicar y distribuir las ideas, mientras se combaten esos lenguajes que se han convertido en cómplices del orden social que gobierna; así estos lenguajes comprenden un nivel de contenidos y un nivel de medios de producción y que en tanto estas se congenien de la manera más equitativa, puede darse una transformación.

Ahora bien, al escuchar a Deleuze comprendemos que el contexto se sitúa en una sociedad de control donde la información no comunica sino que difunde, como una serie de consignas que admitimos y que crean una posibilidad de *verdad*, donde pareciera que in-forman manteniendo el sistema de control; así el Arte puede hacer un tipo de

¹⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=Z-r3p8ncVIU&>

Contrainformación que cobra validez cuando es por su naturaleza, es decir cuando se convierte en un acto de resistencia, en una obra de arte; pues el arte es una idea que resiste a la muerte.

Entonces la información es como un grupo de palabras en orden que cuando se *comunican*, se dice lo que se debe creer, y la contra información, aquello que buscaría de cierta manera pronunciar un testimonio diferente, solo sería válido si se realizan acciones que demuestren y convoquen a esas otras posibilidades, a cuestionamientos de lo aparentemente verdadero y propiciar así una transformación individual que poco a poco convoque una buena parte de la sociedad. Esto indica que existe una delgada línea en lo que Deleuze llama Información y Contrainformación, pues puede la Contrainformación convertirse muy fácilmente en una propaganda quejumbrosa sin argumentos y acciones que le corroboren.

Hacer resistencia por lo tanto, sería no solo tener conciencia frente a lo que se le ha dicho, sino respetar el poder de decisión y no ofrecer contradicciones porque sí. Sería un acto de resistencia solo si y además de que propaguen ideas desde la coherencia de las acciones propias, se difundan posibilidades más que verdades absolutas desde propuestas de creación artística. *'La resistencia viene de la revolución, es como manifestar el descontento con alguna situación, pero que no se puede quedar en criticar eso que no nos gusta, hay que hacer algo al respecto'* Camilo Rincón Entrevista del 20 de Octubre de 2013

Proponer la resistencia aludiendo a la diferencia y construir alternativas frente a acciones tradicionalmente impuestas por un sistema de control que gracias a sus maniobras en medios de comunicación y de transmisión de *información* irónicamente desde propuestas *artísticas*, se han infiltrado con dinámicas de violencia que perturban una sana convivencia en el HipHop, aun cuando este es un movimiento contracultural que se originó en resistencia a las agresiones sociales.

Así que esta será una apuesta a favorecer una resistencia que discierne de las formas estéticas: visuales, lingüísticas y sonoras con las que ha reinado el HipHop en el imaginario social, conservando su espíritu de revolución consiente hacia una transformación de ambientes negativos y de sociedades de control que solo se alimentan cuando, por ejemplo la industria musical destaca y moviliza propuestas que convoquen interés en la superficialidad de los excesos, en la cosificación de las mujeres y en el consumo, justificado por un pasado de condiciones difíciles para la supervivencia, de vulnerabilidad y abuso. Se trata de nutrir otras posibilidades, que si bien no renuncian ni al *beat*, ni a la esencia misma de transformación social, le den como un aire de otredad, de diferencia, que varíe entre las formas que se ha popularizado el hacer HipHop y amplíe las posibilidades ante una escena HipHop tan llena de lo mismo.

Ahora bien, ésta también será una experiencia que posibilita accionar en resistencia frente a los dogmatismos sobre el desarrollo del conocimiento únicamente por metodologías que se imparten en las ideas más tradicionales de la academia,

H. Giroux dice que las experiencias de vida y los proyectos individuales o grupales que pueden ser ilícitos, secretos e informales son determinantes para la formación de capacidades de la clase obrera o poblaciones que no tienen acceso a una avanzada importante en su educación, así que estas formas de conocimiento colectivo y cultural promulgarían un cambio político, es decir en la participación y decisión para un bien común; de esta manera los estudios sobre la resistencia se apropiarían de esos lugares y espacios donde grupos subordinados se reúnan y desafíen la cultura dominante. Así se comprende una resistencia frente a los modelos Heteroestructurantes de la escuela Tradicional desde la pedagogía Crítica que propone a través de la práctica, que los estudiantes alcancen una conciencia crítica de su realidad y donde se reflexione sobre su contexto y su educación. La pedagogía crítica encuentra su sustento en la teoría crítica, que invento una nueva manera de leer la realidad capaz de responder a las problemáticas sociales del mundo moderno, esta corriente se ha constituido en un punto de referencia que basa a la educación en la búsqueda de un enfoque crítico, dando así camino a la pedagogía crítica como una pedagogía respondiente porque, implica una reacción generada desde una reflexión consiente y responsable; caracterizándose por ser una pedagogía que prioriza la formación de la autoconciencia para lograr crear un proceso de construcción de significados basados en las experiencias personales y encaminándose a una transformación social en beneficio de los más débiles. Entendiendo que la educación debe considerar las diferencias sociales existentes en el mundo globalizado, así como es necesario adquirir un compromiso con la justicia y la equidad permitiendo a los profesores identificar las limitaciones y potenciar las habilidades

y capacidades, de tal forma que estas sean la base para la auto superación y apostando a construirle desde la participación, comunicación, humanización, transformación y contextualización.

Giroux asume como contexto, el espacio geográfico donde el individuo realiza sus acciones y a su vez contempla las redes de significados, espacios culturales que incluyen elementos históricos, religiosos, psicológicos, ideológicos, etc. que reconocen y aceptan los sujetos que comparten un mismo espacio físico; así lo que un individuo interioriza a través del proceso de socialización depende del contexto en el que está inmerso en el contexto familiar, social, cultural y educativo, cada individuo interactúa e interpreta de diferente manera la realidad en la que vive. Estas interpretaciones se basan en las representaciones internas que construyen; según sean las interpretaciones así serán las actuaciones que realice, por ello un individuo es más competente en la medida de que sus representaciones internas, favorecen una mejor actuación sobre su vida. La educación debe tener presente estas relaciones y determinar cómo las condiciones estructurales de la sociedad influyen en el proceso educativo, donde es preciso desarrollar esas habilidades especiales para el bien común.

*'Es la tensión de la realidad actual de sus vidas y sus deseos de soñar en un mundo mejor lo que hace de estos estudiantes líderes políticos en potencia'*¹⁶.

Desde este caso, se han identificado también actos de resistencia que han marcado cambios dentro de las dinámicas típicas en el HipHop; por ejemplo incursionamos con una imagen diferente a las imágenes que relacionaban mujer y HipHop, incluso en la forma de verse; como antes se mencionó, las mujeres estaban sujetas a usar las prendas que eran confeccionadas para hombres, luego cuando los talles femeninos en la ropa ancha se empezaron a popularizar, las mujeres MC's se acomodaron a esta estética. Sin embargo desde 3aQuadra se decidió apostar por una imagen que volvía a los tacones (recuerde que estos fueron intervenidos con graffiti) y con estos de vuelta a una cara más amable, retomando la esencia como mujeres sin dejar de ser Hiphoppers.

Ahora bien, en cuanto a la música se decide dar un paso hacia la humanización del beat, incluyendo seres humanos en la alineación de la banda, de esta manera se incluyen músicos arreglistas y de sesión, con quienes se comprendió que esa esencia, esa naturaleza de error en el hombre nos permitió jugar y explorar mucho más para los en vivo, incluso retomar las intenciones melódicas en un proceso lento, pero que hace cada show distinto; además de la incursión de los visuales y la escenografía en los conciertos que definitivamente empezaron a labrar un camino hacia unos conciertos más

¹⁶ Enseñanza y teorías de la resistencia , Henry Giroux

interactivos, más incluyentes a otras *disciplinas* más que la música como detonante principal y con puestas en escena que intentan mejorar y optimizar los ambientes de un *toque*.

7.3.1 Gangstarismo criollo

Los Gangsters en la cultura norteamericana son criminales que están organizados en grupos delincuenciales inmersos en vidas violentas y de consumo. Estos sujetos se formaron en lo que luego se popularizó como pandillas y que gracias al GangstaRap se visualizaron muchas de las experiencias como actores violentos.

Cuando el rap gangster se introdujo en el país, estas acciones delictivas se incrementaron, los niveles de agresión se fueron argumentando con el HipHop poco a poco; sin embargo las identidades sociales y culturales no se podían borrar, así se empiezan a reconocer distintos grupos que convocaban o hacen alarde de sus vidas ilícitas a través de las canciones.

Así que es popular encontrarse con personas que se involucran al HipHop con actitudes y discursos agresivos que no convocan una transformación positiva y en paz, sino que de cierta manera extienden y alimentan con acciones de abuso y violentas, los prototipos negativos con los que se ha construido el imaginario social del movimiento HipHop. Ahora también es bien conocido, que muchos de los ídolos del Gangsta rap después de discos y canciones donde propagan estos estilos de vida, luego aparecen con un *arrepentimiento* que en teoría serviría de ejemplo a las nuevas generaciones

que se involucran al HipHop y a los comportamientos de la calle, abriendo supuestamente otras posibilidades para ellos, pero me pregunto si para evitar estas vidas delictivas y en medio de la violencia será necesario propagar estos comportamientos, pavonearse con sus acciones y luego después de cientos de mensajes difundidos y miles de seguidores que han acompañado sus pasos, proponer su vida como ejemplo a NO seguir, sería la solución.

8. METODOLOGÍA

La siguiente es una metodología para desarrollar un ejercicio de investigación con un enfoque cualitativo de tipo: Estudio de Caso – relato autobiográfico experimental

8.1 CONCEPTUALIZACIÓN

Dentro de lo que se encontró en el proceso formativo en la investigación en la UPN, en la licenciatura en Artes Visuales, aparecieron dos tipos de investigación: Cualitativa y Cuantitativa, estas permitieron entender que el conocimiento se puede generar de formas distintas así como serían sus resultados; la primera busca delinear la realidad explorando por las relaciones sociales que las personas experimentan en sus actividades en este caso artísticas, mientras que la segunda busca resultados exactos, numéricos y de orden científico que en el arte a raíz de sus diferentes manifestaciones, lecturas y comprensiones subjetivas es difícil encerrar en marcos precisos.

8.1.1 Estudio de Caso

El Estudio de caso es una herramienta de investigación usada como método para generar teorías ligadas a preguntas generalmente del *Cómo?* y *Por qué?*, basada usualmente en hechos y acciones desde la causalidad, desde la experiencia misma de los sucesos hacia la transmisión de conocimiento, generando hipótesis desde diferentes

perspectivas. Dicho conocimiento se genera desde el contexto real, gracias a mecanismos causales; así bien estos pudieran ser generados desde la sociedad o por naturalidad lo que desemboca en el estudio de las complejas relaciones humanas que son estudiadas desde los casos. Particularidades que necesitan ser detalladas para encontrar la *sazón* del problema y los hechos, y así brindar una posibilidad más parcial al lector de ponerse en contexto.

E. Yacuzzi señala la importancia de la formulación de la pregunta de investigación en el proceso y rumbo que tome esta, pues contiene el elemento irracional, esa intuición que le convierte en un acto creativo innato; para este caso, sugiere un camino que más adelante se convierte en un proceso cotextual, es decir que participa de manera dialógica en un relato que tiene en cuenta a los demás participantes en la propuesta de inquietudes e hipótesis. Así el autor señala que la importancia del juego con los demás en un estudio de caso consiste en desarrollar teorías con consecuencias empíricamente verificables, es decir que desde la experiencia y lo vivido, se generan posibilidades que son evidenciables dependiendo ya de la astucia y propuesta del investigador en el diseño de sus estrategias; para desarrollar y reinventar más que poner en práctica instrumentos predeterminados.

Así mismo, por su propia singularidad, el estudio de caso no permite generalizar los hallazgos a otras estancias o casos, a diferencia de la investigación científica que busca universalizar los conocimientos comprendidos, digamos que esta es una metodología propicia para ver esas particularidades de los sujetos, algunos grupos e incluso empresas. De esta

manera es probable comprender esos detalles del estudio tal pero estos no serán siempre consecuentes con casos parecidos y menos con sectores aislados. La importancia entonces radicaría en comprender esas actitudes particulares que propician un comportamiento y desarrollo de acciones de un grupo específico para garantizar unas conclusiones precisas y concretas que permitan un mejor análisis hacia la comprensión de fenómenos verosímiles y que estos a su vez proporcionen conceptos teóricos que ayuden a responder en medida el problema/pregunta.

De esta manera se eligió el camino del estudio de caso, gracias a la fácil estructura que permite proceder a formas más útiles para el colectivo, pues responde a una situación real y a una experiencia concreta que se resume en la creación un producto audiovisual como lo es CATARSIS, esto lo que propició fue la participación los actores que colaboran en el colectivo para generar hipótesis de acción, como en este caso, una posible ruta de creación que se encamina a conceptualizar, sonorizar, visualizar y ensamblar el producto final de una muestra artística que propone una resistencia frente a los modelos estereotipados que HipHop tiene frente a la sociedad, esto a través de una creación posible gracias a unas relaciones pedagógicas que estimulaban el aporte, estímulo y desarrollo de las habilidades propias en pro del crecimiento personal y hacia elaborar una propuesta que aporte al cuestionamiento de la realidad por parte del público y les invite a repensar las posibilidades sociales y aportar a su funcionamiento crítico desde las alternativas. Así, este proceso dio espacio al debate y la opinión de los participantes, estimulando la curiosidad y haciendo un llamado al análisis de las experiencias. Es así como se orienta este proceso de investigación, desde el interés de descubrir las

conductas observadas dentro del marco de unos hechos circundantes, propios, particulares que enfatizan en una preocupación por la perspectiva de los participantes acorde a los acontecimientos, es decir, como se constituye y construye la realidad social; mientras se desenmarañan las relaciones entre una particular y el contexto, entre las interrelaciones en medio de procesos de negociación entre el investigador y los participantes, el razonamiento es inductivo.

8.2 DISEÑO DE LA PROPUESTA DE RESISTENCIA

Desde la propuesta hecha por De Zubiria, esta estrategia para la creación de un producto artístico que involucra de una manera más dinámica la imagen a la música y con propósitos de generar alternativas a los prototipos sociales negativos y a las prácticas educativas de la escuela Tradicional que no contempla la posibilidad de desarrollar el intelecto a partir de actos creativos.

Esta iniciativa es, como antes se ha mencionado, la creación de un producto artístico que se base en una historia escrita para inspirar y guiar la música y la imagen de CATARSIS y como primer capítulo de una serie que se irá construyendo con posteriores producciones.

8.3 PROPÓSITO

Reflexionamos acerca de la situación actual del HipHop, donde se encuentran unos imaginarios y perfiles que demandan lo que es el rap. Donde reinan las actitudes individualistas, donde existe una gran cantidad desahogada en demanda que cada día disminuye el nivel que ya había ganado Colombia dentro de Latinoamérica como productores de rap; además de desvanecer el público, los espectadores, pues en estos tiempos si se pertenece y sigue al HipHop casi que se demanda un deber de realizar una o varias de sus actividades artísticas (Rap, Grafiti o Break Dance) que solo dejan un cumulo de *artistas* con las mismas rimas y sonidos, con los mismos temas, con las mismas forma de verse y hasta con los mismos movimientos y con pocas opciones de transformación a una propuesta social; quedándose en una narración de los hechos negativos que pareciera que solo es un puente quejumbroso y que solo pataletea al ver un problema, pero que pocas veces plantea alternativas a las soluciones de las mismas o sugieren otras esferas y atmosferas de la vida más constructivas.

Es necesario entender que existen casos donde estos patrones de lo que antes se denominaron como Gangstarismo Criollo se rompen, y así se generan propuestas alternativas que *resisten* al entrar al fácil juego de aceptación por repetidos clichés en el rap, como solo por dar un ejemplo *echarle la mala al reggaetón o a los policías* , hablar peyorativamente de estas cosas por ejemplo, en un evento genera una aceptación de inmediato por el público, lo que se ha convertido en una muletilla del rapero que nota un público que no se conecta con su show.

Para entonces existen preguntas sobre cómo realizar un trabajo artístico colectivo que conecte dos de los campos del arte, la música y la imagen en torno a generar alternativas de producción crítica y de resistencia. En busca de mejorar los procesos y relaciones de trabajo que demostrarían unas relaciones pedagógicas en cuento que se crea en comunidad, se comunica, se negocia se reflexionan las ideas propias y las grupales.

8.4. CONTENIDOS Y SECUENCIACIÓN

METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE CREACIÓN ARTÍSTICA

DEL QUÉ	DEL CÓMO	DEL CUANDO
<p>ETAPA 1</p> <p>CREACIÓN DEL PRIMER</p> <p>CAPITULO DE LA HISTORIA</p> <p><APARENTEMENTE> TITULADO</p> <p>CATARSIS</p>	<p>En este momento se conducirá a la creación de una narrativa que dé cuenta de la realidad actual e imaginando posibilidades frente a las situaciones actuales, es como friccionar la realidad.</p> <p>Aquí se describe una propuesta de historia que a su vez se conecta con letras de canciones que había escrito en algunos no muy lejanos momentos , esta narra los momentos de dos mujeres</p>	<p>Septiembre 2013</p> <p>Octubre 2013</p>

	<p>que existen en el mismo lugar, pero en épocas diferentes, Rouse que vive en el año 1920 y Coral que existe en el año 2020. Para ese entonces la escases del agua había dejado como culpable a la corporación Zudrum que tiene una particular intención para quedarse con el líquido.</p> <p>Este será entonces el detonante para la creación del producto catarsis, el cual esta pensando con una integración más certera de las artes visuales en la música, en este caso el rap.</p> <p>Se grabarán maquetas.</p>	

<p style="text-align: center;">ETAPA 2</p> <p style="text-align: center;">ELABORACIÓN DE LA MÚSICA</p>	<p>La idea en este momento es poder desarrollar tres canciones con Páez, cuatro con Güecha y una con algún productor invitado.</p> <p>Para ello se tendrá en cuenta la participación de los músicos y los arreglos que estos puedan aportar para nutrir la idea de las canciones.</p> <p>Se producirán imágenes que intenten dialogar desde su lenguaje particular con los músicos y productores, basados en las ideas e intenciones que se encuentren en las palabras de la historia y las canciones, tratando de propiciar una imagen mental de los</p>	<p>Noviembre 2013</p> <p>Diciembre 2013</p>
--	---	---

	<p>hechos y emociones que cada protagonista de la historia pueda pasar y sentir, con la idea de penetrar las canciones como si fuese el caso propio. Se entenderá que a su vez la música será el punto que acompaña de intención la narración y que será guía fundamental para la creación de la imagen.</p>	
<p>ETAPA 3 ELABORACIÓN IMAGEN</p>	<p>Aquí se hará la mayor parte de la producción visual, donde se ha estudiado e interiorizado lo que la música y las letras han mostrado y se</p>	<p>Enero 2014 Febrero 2014 Marzo 2014</p>

	<p>procederá como equipo visual, a nutrir el concepto que orientado a hacer resistencia frente al prototipo visual debe proponer alternativas que no se alejen de la identidad propia.</p> <p>Así, el componente visual tendrá la tarea de suplir varias necesidades visuales que nos hemos encontrado en el camino.</p> <p>Si bien se quiere plasmar la historia con un tipo de comic, para esto será necesario estudiar las diferentes estéticas que se puedan acomodar a lo que queremos reflejar.</p> <p>Así mismo está la realización de los tres</p>	
--	--	--

	<p>videoclips que serán claves en la intención de integrar música e imagen. Para ello se tendrá que explorar entre los conocimientos empíricos y realizar un videoclip en solitario, luego se tendrá la oportunidad de trabajar con un grupo de expertos del que se esperan aprender procesos, técnicas y lenguajes nuevos; para por último desarrollar un nuevo videoclip que reflejaría los aprendizajes de los proceso anteriores y poniendo en práctica aquello que la experiencia de los otros dos videos nos dejó.</p>	
--	--	--

La experiencia artística en el colectivo 3aquadra

<p>ETAPA 4 ENSAMBLE</p>	<p>En este momento se compactará la propuesta con lo que se realizó desde lo musical y en lo visual.</p> <p>Es la situación donde se pondrá en Marcha una propuesta para show en vivo que se nutra del teatro para generar todo un ambiente que llevará al espectador por una historia de lo que pudo y podría suceder.</p>	<p>Abril 2014 Mayo 2014 Junio 2014</p>
<p>ETAPA 5 PLAN DE PROMOCION Y CIRCULACIÓN</p>	<p>Con el producto final terminado y el ensamble propio para mostrar, se empezará a realizar el trabajo de pre</p>	<p>Julio 2014</p>

	<p>producción para el lanzamiento del mismo y a modo de teatro, se harán varias temporadas en diferentes lugares de la ciudad y el país. Se apuntarán a convocatorias que beneficien puestas en escena multidisciplinares y se buscaran escenarios donde se puedan acoplaremos performances para escenarios distintos Además de gestionar diferentes espacios que permitan mostrar una puesta en escena que integre los tres elementos artísticos: la música, la imagen y el cuerpo.</p>	
--	--	--

8.5. DESARROLLO DE METODOLOGÍA

<p>ETAPA 1</p> <p>CREACIÓN DEL PRIMER CAPITULO DE LA HISTORIA <APARENTEMENTE> TITULADO C A T A R S I S</p>	<p>En cuanto se presentó y expuso la propuesta de historia y capítulo, la idea llamó la atención. Sin embargo la manera en la que se escribió, fue pensada en la posibilidad de ofrecer el producto desde una comic que trae un disco con el álbum. Quizá por ese motivo se resultó contando la historia varias veces, aunque todos contaran con el escrito en sus email, de esta manera por medio de la narración oral, repetía la historia una y otra vez para aclarar ciertos sucesos que se pasaban por alto, como las secuencias exactas en un tiempo/espacio distinto de los personajes principales Rouse(1920) y Coral(2020), mientras que en colectivo se iban detallando los sucesos que en una comic se pasan por alto, también se pensó en desarrollar situaciones que en</p>
--	--

	<p>este episodio CATARSIS no se profundizarían pero si abriendo la posibilidad de desarrollarlo en publicaciones futuras, como por ejemplo que sucedió en la niñez de Rouse? Que paso cuando se retiró? Y así tener la posibilidad de jugar y saltar entre los tiempos en las publicaciones venideras.</p> <p>De esta manera CATARSIS es la narración de una ficción basada en la realidad, es el detonante del producto que se desarrollará, y que nutre las acciones y las lógicas necesarias para el funcionamiento y puesta en marcha de un mundo <i>ficcionado</i> de la realidad que está en creación.</p> <p>Para poder empezar a pensarse en lo visual y empezar a dialogar en cuanto al concepto, se grabaron unas maquetas, incluso algunas con pistas extranjeras con el propósito también de escuchar las diferentes intenciones que</p>
--	--

	generaba el rapeo.
ETAPA 2 ELABORACIÓN DE LA MÚSICA	<p>Se intenta exponer una idea visual de lo que las maquetas dejaron ver y percibir, y como una manera de experimentar entre la comunicación que podía suscitarse entre las disciplinas, lo cual fracaso porque los músicos admitieron carecer de un criterio y unas habilidades para hacer una adecuada lectura a la imagen, lo que en un momento alejo al componente musical del visual.</p> <p>Sin embargo se empezaron producir pruebas de imagen con sesiones fotográficas y en comic que con el tiempo han aportado a formar ideas de como visibilizar la música. Es necesario explicar con palabras las imágenes mentales que se suscitan, en la tarea de interiorizar lo que se escucha en</p>



Fig. 14

Carlos Güecha y Diego

Bacata Estudio

2013

las maquetas, por ende lo que pueden hacer sentir y las emociones que se destapan en los estímulos frente a los sonidos y las palabras.

Se realizaron varias maquetas con música basada en referentes que permitieron consolidar la producción posteriormente. Para entonces se grabó Catarsis, canción promocional del disco, Las tripas del Corazón, Le han quitado todo y 27 de Febrero con Güecha, sin embargo el trabajo con Páez estaba retrasado, hubo un par de encuentros, pero por inconvenientes eléctricos en su estudio, no se pudo desarrollar el proceso, motivo por el cual decidimos terminar la producción con Carlos Güecha y en compañía de los músicos.

ETAPA 3
ELABORACIÓN IMAGEN

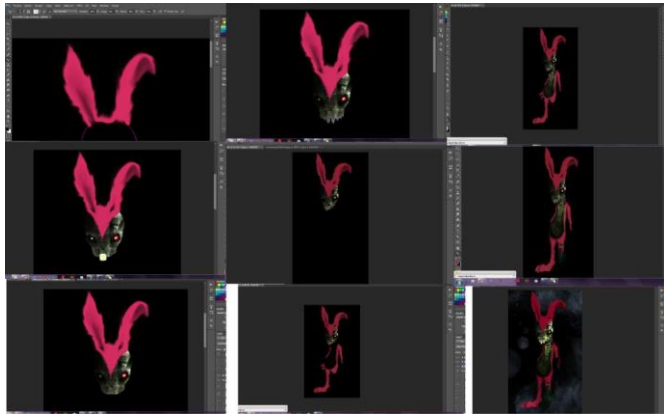


Fig. 15
Proceso Elaboración 'Dak'
Photoshop
2013

Para este momento se desarrollaron varias cosas desde lo visual:

Por un lado la elaboración de una Comic que desarrolle en lo visual, la narración del capítulo Catarsis de una manera lineal conservando cuidadosamente los saltos en el tiempo y que además anuncie la intervención de la música en el momento adecuado y crucial de la historia. Pensando sobre la identidad fisionómica de los individuos y la posibilidad de basarnos en las personas que interactúan en los shows en vivo, y programando la posibilidad de ser los actores en el montaje de lanzamiento. Para ello se realizó una investigación por los perfiles y registros fotográficos y de video de cada uno de los participantes tiene en las redes sociales.

Se recogieron objetos clave que podían servir dentro de las

	<p>escenografías tanto de la ilustración como en el show en vivo además de desarrollarse para éstas visuales que acompañarían el performance y que se usarían aludiendo al reciclaje visual y a la creación de clip tipo loops para completar ideas que pudieran aportar a cada intención de cada canción</p> <p>Por otro lado la elaboración de los tres videoclips, estos fueron La razón de mi vida: Bajo la producción musical de Páez y con la colaboración semanas antes de Feback, y bajo la idea de Sandra Reyes, y Dirección y producción de Alejandra Pastor y Alejandra Rodríguez y con la colaboración oportuna de Jairo Benavidez se rodó en el Parque La Florida; por otro lado 27 de Febrero: Bajo la producción musical de Carlos Güecha y en dirección de</p>
--	--

	<p>Adrián Rincón, juntos conforman la sociedad de insectoAzul,, y con la asistencia de dirección y producción de Alejandra Rodríguez y Alejandra Pastor y la actuación especial de Julieta Toro y su hija Julia Margarita León Toro, se hizo el rodaje en Bienestar Universitario de la Universidad Pedagógica Nacional; Y por último Las tripas del Corazón, Bajo la producción musical de Carlos Güecha y en la dirección e idea colectiva, tanto de Alejandra Pastor, Alejandra Rodríguez, Adrián Rincón y Sandra y rodado en la casa del compañero de AltoRango: Beatzarro Fernández quien también participa en la representación del personaje Dak.</p>
	<p>En la actualidad, realizar el ensamble se complica un poco, en la medida que tanto la música, como la imagen están terminando de pulir detalles propios, sin embargo han existido presentaciones donde se han tenido que montar</p>

ETAPA 5
ENSAMBLE



Fig.16

Circuito Rock 2013

ensambles más sencillos, pero que han introducido a los seguidores a esta historia, aprovechando para hacer promoción y campaña expectativa entre los seguidores. Prueba de ello el lanzamiento del videoclip 27 de Febrero en el teatro el Parque.

Hasta que no estén listos los detalles de la historia puestos en imagen, se ha decidido aguardar un poco y posteriormente hacer un montaje escénico bajo la dirección de Gina Jaimes, directora del Teatro el Parque y quien participo en la puesta teatral Enlace Melissa con mujeres hiphoppers y en su corporación Rapsoda y quien no solo brindaría sus conocimientos corporales sino que decidiría la puesta en escena del show.

8.6 EVALUACIÓN

Después de socializar el proceso hasta ahora, se han determinado varios asuntos. El desplazamiento continuo de personas al interior del colectivo hace evidente un cambio de planes muchas veces cuando ya están en marcha, lo que ocasiona un retraso en los procesos de producción pero que a su vez proporciona tiempo para pulir aquello que no parecía tan brillante. Se ha visibilizado que las estrategias de creación de cada uno son distintas pero a su vez y al unísono son promovidas por un impulso y fuerza interna que provoca interés en el desarrollo de las habilidades que le permitan al individuo, formar un plan de vida en el que se trabaje en lo que le gusta y no en lo que le toque, por supuesto desde esa experticia que se logra en la práctica constante y activa que nunca deja de preguntarse por explorar las posibilidades y encontrar alternativas nuevas; y que a su vez, en un trabajo de creación colectivo, se ponen al descubierto dichas especialidades que ven y hacen de formas particulares lo que la experiencia les ha permitido entender y desarrollar para compartirlo con los demás, dejando en el criterio del otro si es de su interés, si usa sus estrategias y de qué manera las interioriza y exterioriza beneficiándose a sí mismo y con el mismo papel de ofrecer de sus conocimientos.

8.7 RECURSOS

Como primer recurso comunicativo se usó la internet, la cual es crucial el papel de las tecnologías de la comunicación TIC en estos procesos, pues facilitan el envío de información, las reuniones cuando las distancias son considerables, la producción, en fin, son herramientas que agilizan los procesos entendiendo que cada participante tiene obligaciones en horarios y estas permiten tener la información siempre a la mano. Se crearon conversaciones on line para cuadrar detalles o resolver inquietudes según el caso, y cuando no requiere una reunión presencial. Por otro lado, con el apoyo de InsectoAzul, se ha tenido la oportunidad de tener acceso a elementos de grabación profesionales Micrófonos, luces, cámaras y todo un estudio muy bien equipado a disposición.

9. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Este es el momento donde los hechos han ocurrido, los videoclips se han ido suscitando, al igual que la música y el resto de la imagen como la Comic, es necesario describir las formas en las que se accionó y lo que se reflexionó de este proceso.

9.1 ETAPA 1

CREACIÓN DEL PRIMER CAPITULO DE LA HISTORIA <APARENTEMENTE> TITULADO C A T A R S I S

Para entender a fondo este proceso se realizó el registro del proceso creativo, grabando las sesiones en donde se demostraban las reflexiones colectivas, mediante entrevistas en donde se discutían y se presentaban los conceptos propios de resistencia, de los procesos creativos, las relaciones pedagógicas y de la situación actual del HipHop.

Se discutió sobre las peripecias del desarrollo de esa historia y ese mundo que se empezaba a construir, y se nadaba entre posibilidades sobre las cuales las personajes principales podrían moverse, entre sus palabras y sus formas de verse, teniendo como norte conceptual la premisa que la gran historia lleva como título 'AparenteMente' donde se hace alusión a esas cosas que se observan y que parecen una cosa que al final no es. Atendiendo así, entre otros, a los imaginarios erróneos que la sociedad tiene sobre el HipHop.

Se planearon y ejecutaron reuniones de creación, que se tornaron también en encuentros donde naturalmente se desarrollaban y discutían conceptos y preguntas de como la escuela tradicional a dirigido a los jóvenes a unas premisas bastante ortodoxas, motivo por el cual el colegio se observa desde los estudiantes como una obligación más que un derecho. *‘Es que en el colegio lo único que hacen es imponerle a uno lo que se supone le va a servir en la vida, pero recuerdo que nunca jamás he necesitado saber sobre procesos químicos’*, A.Rodríguez, entrevista 18 de Agosto de 2014. Posiblemente integrar en las instituciones educativas formales, la posibilidad de ver contenidos que motiven y sirvan para encaminar las oportunidades de vida que quieran y deseen realizar los estudiantes, sin descartar una especialización en alguno o todos los elementos de HipHop. Así mismo apareció en conversaciones la propuesta de DJ GREE , que mantiene actualmente, es una propuesta similar en la que se brindan espacios de clase normales y común con los otros, encaminados a enseñar las técnicas de un DJ, de esta manera se apuesta a suplir las necesidades reales para la realización de vida exitosa y a gusto de los estudiantes.

Por otro lado se discutió sobre el concepto más común de la resistencia, que es como lo nombró Carlos Güecha, *oponerse a algo*, *Entrevista 13 de Enero 2014* como en su momento también lo expresaron los demás; sin embargo el concepto de oposición es desarrollable y válido en la medida que se tomen cartas en el asunto, donde esa oposición repercute en transformar aquello que obstruye las ideas del sistema cultural hegemónico. *Viene de la Revolución como lo expresa Alejandra Rodríguez* Entrevista 18 de Agosto de 2013 *busca generar un cambio frente algo que nos incomoda o*

que obstruye la fluidez natural en un estado de paz. Así se empieza a hablar de generar cambios, y de cómo propiciar y hacer una resistencia a situaciones con las que uno no está de acuerdo, como formando alternativas a eso que no se comparte. Esto permite entender que no se concibe el concepto de resistencia basados únicamente en hacer una oposición, sino que a su vez esta cobra utilidad cuando se propone en realidad una alternativa a ello, no se trata de quejarse solamente, se trata de hacer algo para cambiar lo que no nos gusta así eso no cambie, que por lo menos el público y los otros se enteren porque no nos gusta y que proponemos para cambiarlo, como lo afirma Alejandra Pastor entrevista el 18 de Agosto de 2013.

Si bien, que entrar a pensar en la formación de públicos, en esos otros que están fuera del colectivo, en esos receptores del mensaje, hace que se reevalúen y repiensen los contenidos, se tiene claro que ellos, son una ventana abierta a recibir información que a su vez se interioriza con dos intenciones, aplicarla y transformarse o desecharla y reafirmar sus ideas propias. De esta manera se aporta a la necesaria formación de criterios por parte del público.

9.2 ETAPA 2

ELABORACIÓN DE LA MÚSICA

Para este momento después de discutir sobre el concepto y norte que tendría este proyecto, se decidió empezar a desarrollar esta etapa inicialmente con la grabación de maquetas que pudieran mostrar las diferentes facetas e

intenciones de la voz, para dar luces tanto a los músicos como al productor de cómo podrían sonar las intenciones que la voz y la elección de pistas extranjeras pudieran dejar ver. Así mismo poder brindarle al crew visual una herramienta que guiará también su proceso. De esta manera se hicieron un par de reuniones donde el crew musical se sentó a pensarse como podía representar la idea y emociones de dos mujeres distintas interpretadas por una sola, en este caso yo en la voz. Se estudiaron las pistas públicas con las que yo había ensayado y fueron la base para crear nuestra música, se eligieron algunos instrumentos y se procedió a realizar alrededor de 2 y 3 veces cada canción, para luego realizar la instrumentación en el estudio con Güecha, pues finalmente fue quien realizó la producción musical, ya que los problemas técnicos y de comunicación con Páez retrasaban en proceso y no podíamos permitir ello.

Aquí hay varias cosas interesantes que rescatar, uno es el hecho en el que Sandra Reyes, siendo empirista y desconocedora de muchos términos y lenguajes musicales pudiera comunicar las ideas que tenía y entender lo que ellos decían, así acudió a hacer preguntas sobre procesos técnicos que luego dieron luces sobre conceptos melódicos que enriquecieron la forma de escritura e interpretación.

Carlos Güecha y Diego Cortés Entrevista 14 de febrero de 2014 dicen que aprendieron a trabajar más específicamente en la música siendo más objetivos es decir que la música que se hace tiene un trasfondo conceptual más amplio que permite generarle una identidad específica, distinto al caso de hacer pistas basadas en una charla corta donde el MC

expresa la necesidad de una pista basada únicamente en un par de palabras. Como –*Yo quiero una pista de amor, o yo quiero una pista de revolución.* Esto sin duda pone en función el intelecto y hace abrir los oídos, no solo de Güecha sino de los músicos a entender las ideas desde un lenguaje que propiamente no es el técnico.

9.3 ETAPA 3

ELABORACIÓN IMAGEN

Para este momento ya se ha considerado y estudiado la música que se presentó como maquetas, hubo reuniones para pensar cómo se podría ensamblar una estética que se acomode a la identidad de cada una de los personajes principales y lo que implica para su época en especial, (Lugares, colores, acompañantes, etc.). Después de considerar varios referentes entre las estéticas clásicas de la Bogotá de los años 20 como las olas ciberpunk que se posicionan en los últimos años con más vigor, se decidió empezar a trabajar tanto en el comic como en los videoclips.

Es importante mencionar también que desde el equipo visual se intentaron crear puentes de comunicación más dados desde la disciplina propia, es decir, se intentaron promover las ideas y opiniones no solo por medio de las palabras, sino por medio de imágenes que quedaron en su momento en un segundo plano, pero que luego ayudaron a contemplar un concepto más específico, cuando las imágenes fueron reales.

Con el proceso de la imagen, se dieron varias cosas importantes y necesarias de rescatar. La comunicación y las ideas eran fluidas y concisas, todos exponían referentes de cómo podían verse las protagonistas e incluso el papel y la imagen de Sandra Reyes como MC, se pensó que era necesario entender y estudiar un poco como era la vida en los años 20 en Bogotá como referente de lugar y espacio de Rouse, se visualizó cómo sería un futuro más bien próximo con un poco de ficción surrealista y pensando en un Futuro/presente bastante bélico en la fantasía. Así se hicieron varios intentos por proponer diálogos más centrados en las disciplinas, tratar de no entrar al juego donde la imagen traduce unas palabras y unos sonidos, sino también tratar de crear puentes de comunicación que permitieran explorar caminos entre lenguajes diversos y diferentes.

Sin embargo quizá la acelerada intención de construir estos puentes, no permitió en su momento prever dar herramientas para una lectura más precisa de lo que decían las imágenes, sin embargo en el proceso en el que se iban desarrollando las imágenes del comic y las reuniones dándole vueltas a la historia se produjeron complementos para la mezcla y edición de la música.

9.3.1 Videoclip La Razón de Mi Vida

Esta, en particular es una canción del Álbum Autorretrato con la colaboración de Alejandro Cole y AltoRango. Y que se empezó a pensar antes de que Feback abandonar el colectivo, es por ello que a pesar de su retiro, se decidió rodar para no desaprovechar lo planeado y ejecutar el plan piloto como realizadores primerizos de un videoclip. Esta es una canción



Fig.17
Frame del videoclip
'La Razón de mi Vida'
2013

que recuerda que aunque las circunstancias de la vida sean difíciles siempre habrá motivos para continuar el camino y pensar positivo.

Este rodaje ocurrió como se especificó de manera más explícita, empírica, experimentando y creyendo en los supuestos de cómo generar un videoclip, basados en nuestras intuiciones, en nuestra experiencia como observadores y realizadores visuales y en lo que se aprendió al respecto en la universidad.

El proceso de realización de este videoclip inició con dos sesiones de planeación donde se debatió el concepto visual de la canción, se traían ideas que hacían referencia a recordar el pasado, la niñez la inocencia que se pierde con los años. A partir de esta premisa empezaron a surgir ideas en torno a la locación, el color y las acciones del video, se pensó en como representar aquello que se olvidó, por los afanes del mundo moderno.

Así mismo se recordó también la presentación que tuvo lugar en el teatro mayor Julio Mario Santo Domingo en el marco de la II gala de HipHop¹⁷, se tuvo la oportunidad de explorar con el escenario, Feback y Sandra salieron a escena desde arriba, colgadas con unos arneses que eran cubiertos por unas faldas largas que se realizaron en el antes mencionado M Project. Se decidió retomarlas para este y ubicarnos en un espacio donde no se encontraran tantos rastros de los iconos de la ciudad, partiendo así con el concepto del rap como representación de la calle; nos trasladamos hasta el parque la Florida donde en un día se hizo el rodaje basado en un plan que contó con algunas especificaciones propuestas desde una frase a frase de la canción como guía.

A demás de esta locación se quiso experimentar con el carrusel del parque de la independencia 26 con 7ma de la ciudad de Bogotá, donde se realizaron tomas con los señores e AltoRango en la medida que Centinela, miembro de la agrupación participa en la canción original. Pero desafortunadamente este mismo no pudo asistir al rodaje en la Florida lo que empezó a desbaratar la idea inicial del video. Por lo que en campo tuvo que pensar en soluciones inmediatas, en

¹⁷ <http://www.youtube.com/watch?v=36ECFbHtQwI>

cómo darle la finalidad al video, se rodó lo planeado y se aprovecharon las circunstancias y el lugar para registrar unas escenas de más para experimentar en el montaje. Ver anexo 1

En este proceso se pudo identificar la manera en la que se intentaba organizarnos, poner en orden y planear la manera de hacer un videoclip que no jugara al rol de mostrar lo mismo de la letra, no visualizar textualmente, sino completar, complejizar y nutrir la idea mientras que las comunicaciones fueron óptimas, se dispuso de toda la confianza como amigos y compañeros para decir tranquilamente que algo no era de su agrado y buscar opciones. Las cuatro miradas e intuiciones permitieron generar un concepto claro y práctico, aun después de encontrarse en la situación de dificultades técnicas y logísticas. Se encontraron las problemáticas, diciendo abiertamente los errores y en los accidentes de la experiencia, agentes que aportaron a la construcción de lo que se consolidó como el videoclip de 3aQuadra.

<http://www.youtube.com/watch?v=1bdfXignuVs>

Aunque el resultado le agradó a todos, se aprendieron de las cosas que no se hicieron y luego nos hicieron falta, cosas tan básicas como una claqueta y tan complejas como una dirección unificada. Es probable que hubiese problemas de definición en los roles al repartir el trabajo. Sin embargo fue un ejercicio que permitió observar desde una estética distinta a las convencionales en el HipHop y explorar entre las maneras de trabajo de los demás, reevaluando las propias.

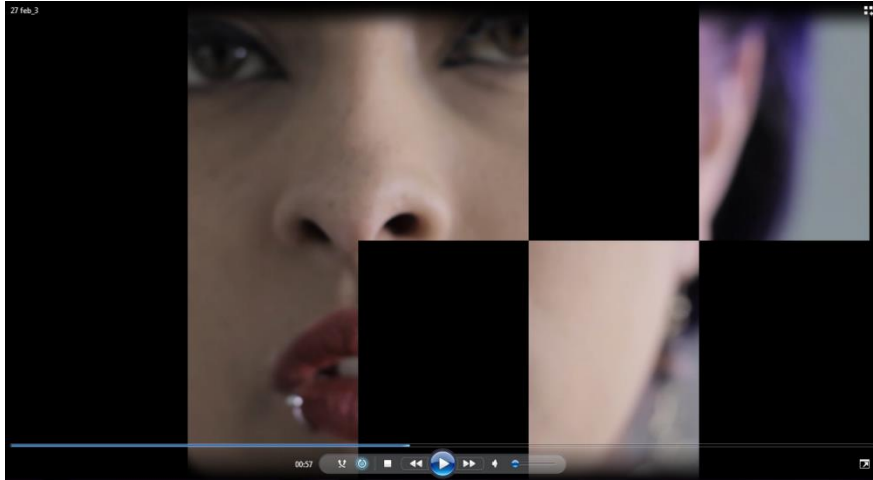


Fig.18
Frame Videoclip
27 de Febrero

9.3.2 Videoclip 27 de Febrero

Después de la experiencia con la 'Razón de mi vida', se aventuró a explorar el trabajo audiovisual con InsectoAzul¹⁸, Camilo Rincón y Carlos Moreno quienes llegan gracias a la invitación de Carlos Moreno Güecha a una canción que se tituló Liquido¹⁹, a propósito de una discusión sobre la modernidad Liquida. Gracias a este proceso se tuvo la oportunidad de conocer no solo el espacio y el trabajo realizado por IA, sino el modus operandi.

¹⁸ <http://www.youtube.com/watch?v=qXs075Z4SS0>

¹⁹ <http://www.youtube.com/watch?v=fJ3GT2SG1gQ>

Bacatá Estudio es el lugar donde suscitan las creaciones de esta organización que se dedica a la producción de sonido y audiovisual y el escenario donde más adelante se desarrolló el producto Catarsis. Después de algún tiempo allí y se entendieron las dinámicas con las que trabaja Carlos y Camilo; y fue por su calidad de trabajo y su experiencia que hoy hacen parte de este proceso como colaboradores. Se replantearon varios asuntos de la música desde los acordes y propuesta de Diego Cortes en la última intervención en vivo²⁰ de esta canción donde se interpretó con un Korg remplazando el sonido del piano y el sampler que había utilizado Páez. Esta era una creación sonora nueva teniendo como referente la versión de Autorretrato. Carlos contactó a Diego para acordar cuestiones de notas y acordes y empezó a producir, luego se grabó la voz nuevamente un par de veces.

Luego ya con esta versión grabada salieron 2 conciertos en la ciudad de Ibagué, allí se tuvo la oportunidad de conversar con Camilo acerca del videoclip, él preguntó que se quería llegando a la conclusión de que era como una retrospectiva de alguien, como una canción que sintetizaba Autorretrato. Entonces se hizo un ejercicio donde Camilo cuestionaba sobre el momento en el que compuso la canción, esto sucedió hace casi 3 años, en su gran mayoría las ideas habían tomado fuerza, se rebobinó el casete y se narró el contexto en ese momento.

²⁰ <http://www.youtube.com/watch?v=dbXo0Cr8dRQ>

Luego pidió que cantara la canción ahí, (en la habitación de hotel donde nos hospedábamos) y él tomaría nota de algunas ideas que le parecían relevantes en la medida de la viable figuración, a su fácil traducción y complementación visual. Básicamente Camilo tenía ya la idea de cómo iba a ser el video, esto desde la frase con la que inicia la canción. *'Me miro en el espejo y entiendo que ha pasado el tiempo'*. Esta consistió en poner en la pantalla dos Sandras , una que representara el pasado y otra el presente.

Se hicieron un par de reuniones antes Carlos y el crew visual, donde Camilo tuvo la oportunidad de describir su idea y recibir opiniones, como que quizá no fuera en B/N sino desaturado solamente. Básicamente Camilo y Carlos guiaron este proceso mientras el crew abría los ojos a entender la manera a la que ellos trabajan, para comprender e interiorizar modos de trabajar, para aprender.

El día del rodaje llegó y antes de iniciar, nuevamente se recordó lo planeado, Camilo explicó la dinámica del asunto nuevamente y se procedió a armar los equipos con su asesoría. Este rodaje se suscitó en el patio de Bienestar Universitario en la CII 73 con 15 de la UPN. El sol no ayudaba mucho, pues generaba unos brillos que parecían ser inconveniente , así que con el pendón que estaba puesto allí se hizo una especie de toldo, ese fue un momento bien chévere, pues con los materiales que estaban puestos en el espacio se acomodaron y encambucharon . Luego se llegó a la parte del coro, y oh sorpresa! El coro nunca estuvo dentro de los planes, así que de nuevo en consenso con el equipo

se decidió buscar una solución en campo. El rodaje terminó hacia las 4PM, Mientras se recogía todo se expresó que Camilo era un buen director y que sabía muy bien las dinámicas de producción y realización audiovisual. Ver anexos.

De este momento se rescatan varias cosas.

1. Se tenía una idea tradicional de cómo hacer un videoclip, llevar un guion detallado, tener todo perfectamente planeado y estructurado, un story. Y bien, la sorpresa fue grande porque se esperó encontrar esto en el proceso con Insecto Azul, y no fue así. Aunque esta vez, todos tenían más clara la idea, guion fue más un ejercicio oral. La planeación no fue tan detallada, habían claros puntos clave y el resto se dejó a la espera de los acontecimientos.
2. El uso y la atención más puesta sobre la letra ayudó a hacer una idea de cómo se vería esa melodía. Detenerse a reflexionar y desglosar la letra, completó el trabajo de visualizar la música, debatir el que se entendía sobre las palabras e ideas puestas en la canción.
3. El uso de materiales puestos en el espacio. En el plan inicial no se contaba con los cambios tan bruscos de luz, y sin embargo se pudo resolver mediante los elementos que estaban puestos, esto hace pensar en la recursividad y en la transformación de uso de los materiales y cosas que se encuentran a diario. Esta fue una muy buena lección a tener en cuenta. Recursividad.

4. Se rescata la importancia de hacerse ver. Visualizar las letras, exponer la situación y explorar por las emociones que despiertan las ideas dichas, las melodías, la atmosfera que crean las canciones. Este simple hecho de pensar lo que se transmite, repensarnos cómo hacer para que el otro(publico/espectador) se lleve una idea acorde al concepto inicial de la obra y no una idea tergiversada, pues la imagen tiene el gran valor de producir o de transferir o de transformar las palabras y las ideas. Ver como los otros ven.
5. Salir de los preconceptos de la realización de un audiovisual es importante, mantener la calma en momentos de angustia y encontrar soluciones a los inconvenientes parece obvio, pero para este momento quizá se había olvidado y Camilo fue quien recordó que la solución a los conflictos se encuentra en el reordenamiento de las ideas, en buscar alternativas y aprehender los recursos que parecen estar aislados Reordenar las alternativas en busca de soluciones ante los inconvenientes

9.3.3 Videoclip Las Tripas del Corazón

Para este videoclip se ha decidido emprender un camino de dirección colectiva, donde hubo reuniones para entender las dinámicas propias de la canción y saltarse las continuidades, no olvidar la situación que se desarrolla en la historia cuando se menciona este Track. Es el momento en que Coral, llega a su casa (en la que se encuentra Rouse, sin que ella

lo supiera), de dar un primer discurso a sus compañeros más cercanos de la multinacional donde logró infiltrarse en sus deseos por desbaratar las ideas de agresión y conquista violenta de esta megacorporación.



Fig.19
Frame Videoclip
'Las Tripas del Corazón '

Es una canción que le habla de frente a la rutina de la masa, que le hace preguntas sobre su forma de actuar, pero que a la vez trata de ponerse en sus zapatos y entender la situación desde su punto de vista, quizá con el ánimo de buscar alternativas a partir de allí. Es una crítica directa a la vida rutinaria que el sistema de desigualdad social nos pone como requisito para sobrevivir. Previo al rodaje se llevaron a cabo unos encuentros donde se entendió de qué se trataba y como se podía representar de una manera directa y

contundente una realidad que pareciera que ciega la gente que vive en el mundo contemporáneo. La idea de que Alejandra Rodríguez protagonizara el video surgió a raíz del acompañamiento que ella me hace en los refuerzos vocales para los show en vivo, es una persona que está teniendo una imagen ante el público más constante lo que abre las posibilidades de puestas en escena como de interacción en el audiovisual.

De este video se recatan cosas importantes e imprescindibles para el desarrollo de las habilidades como realizadores audiovisuales.

1. El entendimiento de estos procesos, dados a raíz de la experiencia individual y en compañía de los videos anteriores, permitió entablar diálogos más fluidos en cuanto a precisiones e intenciones de la imagen que se basan en lo técnico, de esta manera la comunicación fue mucho más fluida y cómoda.

2. La intención de promover una idea que es bastante utilizada en las diferentes expresiones artísticas como lo es la rutina y el dolor mental de las personas que viven en un mundo de repeticiones constantes como el modelo de fábrica, nos obligó a pensar en una idea sencilla que diera cabida a la reflexión de estas situaciones sobretodo en quienes las viven, la actuación empírica de Alejandra Rodríguez permitió ver y sentir de plano lo que queríamos, pues aunque nunca antes había tenido experiencia actuando, se destacó por la interiorización y actuación de un personaje que no se parece a ella en la realidad, cabe rescatar aquí también el papel que se ha jugado por hacer los acompañamientos vocales y que dio pie para que protagonizara este videoclip. Fue un desarrollo que se dio a partir de escuchar las canciones y ensayar constantemente, donde Sandra tuvo la posibilidad de guiarla en acciones que tanto la experiencia en los show en vivo y junto a las recomendaciones de los productores con los que ha tenido que trabajar le han mostrado.

Es importante mencionar en este punto, que debido a que se han identificado posibles mejoras para el producto, aun se finalizan detalles del mismo, motivo por el cual no se ha procedido con la etapa de ensamble y plan de promoción pues van unidas de la mano. Sin embargo se ha tenido que acudir a compromisos que requieren de una puesta en escena como lo fue el lanzamiento del VideoClip 27 de febrero en esa misma fecha en el transcurso del presente año en el Teatro el Parque y con un aforo completo, siendo este el plan piloto para ejecutar el proceso de promoción y lo que arrojó como posibilidad montar una puesta en escena con actores profesionales y teniendo en cuenta la participación activa de los actores en tarima, y comprendiendo que para ello se necesita de preparación y orientación de un experto, en este caso, Gina Jaimes será quien guie el proceso que esperamos ustedes puedan seguir y ser testigos de esta nueva iniciativa.

10. CONCLUSIONES

Ahora bien, ha transcurrido el tiempo y para la fecha se requiere un informe para presentar a la universidad y obtener mi título como Licenciada en Artes Visuales, motivo por el cual el presente documento se realiza, aunque nuestro proceso continua. Soy consciente que los planes no se finalizaron en su totalidad, pero para la presente entrega existen adelantos significativos que a continuación mencionaré:

En cuanto a lo musical: Para el momento tenemos la producción y mezcla de toda la música, hacen falta hacer retoques y detalles de los que nos hemos percatado en el transcurso del tiempo. Para la parte visual hemos logrado encontrar la estética de la imagen que queremos proyectar, se han adelantado fotografías promocionales, banners publicitarios para la Web y el machote de lo que sería el Cómic. Y desde el Audiovisual hemos tenido la posibilidad de registrar y apoyar los conciertos en vivo, además de realizar tres videoclips. Sé que propusimos una parte de ensamble y promoción que no pudo tener termino para este momento pero para el cual hemos ido trabajando en la medida de lo posible, tenemos la confianza puesta en varios Sponsors o patrocinadores que se han interesado , tanto en producir como en movilizar el proyecto, como lo es señor Daniel Casas, ex director de festivales al parque en sectores Rock y HipHop, quien en su momento nos ayudó a movilizar la propuesta en espacios en los que no se incluye el HipHop. También el señor Patrick Mildenberg, ex director artístico de la Universal Music para Latinoamerica,

además de ser productor y promotor de artistas reconocidos a nivel mundial y quien se interesó en el proyecto desde los HangOuts²¹ que promovió CiturnaTv en el marco de promoción de la serie Revela2 en la que participamos desde la banda sonora.

Atendí a mi interés por relacionar las prácticas creativas entre la música y la imagen, y me di cuenta que desde el equipo visual, se intentó crear una conexión entre lenguajes, como tratando de mostrar lo que comprendemos, propuesto desde nuestra disciplina, en este caso fotografías y con la intención de que no sea siempre la imagen quien lee, interpreta y expresa lo que le hace sentir la música, sino que también la música pueda comprender y exteriorizar la emoción de lo visual. Sin embargo los músicos fueron un poco más reacios a poner en práctica este propósito y aunque admiraron las fotografías, sucedieron cosas como que no sabían cómo ponerlas en su sonido, o que eran bellas, pero no encontraban relación con los contenidos del referente unísono, las letras. Podría pensar que quizá como licenciadas en artes visuales pudimos desarrollar metodologías para una lectura más amplia sobre la imagen; como también que la producción de las fotografías se postra muy en el subjetivo sobre lo que es por ejemplo Hacer catarsis. De esta manera, el referente en común, es decir las letras de las canciones (*palabra*) que a su vez son basadas y escritas en paralelo con el primer episodio (Catarsis) de la historia 'AparenteMente, fue el que predominó ante la emoción en la producción de la música. El componente visual por su parte, se desarrolló basado no solo en la

²¹ <http://www.youtube.com/watch?v=FEkvz7BsDk0> <http://www.youtube.com/watch?v=ZT1egJiFS6I>

palabra (Historia, Letras) sino también en la música; desde este campo se encuentra la necesidad de sentir las vibraciones sonoras para trascender y generar coherencia en su aporte a la creación del proyecto artístico.

Por otro lado, en cuanto a la construcción de piezas artísticas que se alternen a los prototipos que la sociedad tiene del HipHop; fue necesario que los colaboradores se integraran a la cultura, y conocieran más de fondo de que se trata, como funciona, como se mueve, y que sucede dentro y fuera de él. Así, espacios como los conciertos fueron claves para ayudar a transformar su imaginario sobre el HipHop, para enseñarles los puntos negativos y a favor que se suscitan en el interior y alrededor del movimiento; fue necesario que vivenciaran dentro de los espacios dedicados a este que se involucraran y vivieran con un rol de hiphoppers para reconocer el evidente detrimento y a su vez la movilización de propuestas que buscan reivindicar y posicionar pensamientos críticos frente a la realidad que nos concierne. Para luego, crear propuestas que aluden a este último pensamiento, sumándonos a provocar una resistencia frente a las injusticias sociales y sobretodo frente a los modelos tradicionales que promueven el Gangstarismo dentro del HipHop.

Gracias a este proceso creativo y desde el empirismo que reinaba en la producción de imagen, pude identificar que se gestaron aprendizajes en la realización de la misma. Como en su momento lo dije, mi lupa se enfocó sobretodo en el grupo, sin dejar de lado la responsabilidad social que nos rige cuando estamos en escena y promocionamos un

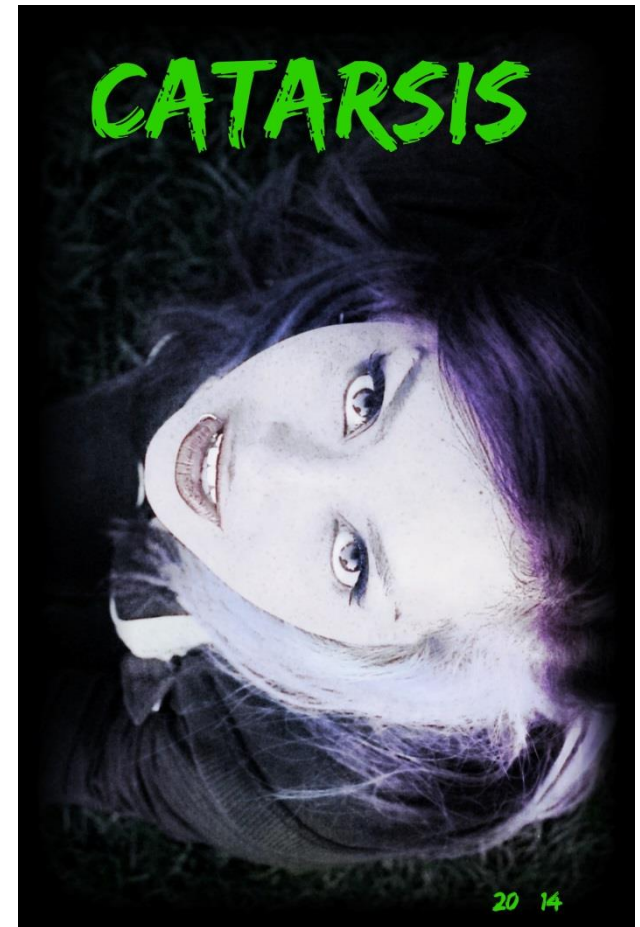
producto, aportar a esa formación de contenidos brindando posibilidades de vida y de expresión distintas a las que ya se han tocado en general en un movimiento como el HipHop; comprobamos que efectivamente se gestan aprendizajes y desarrollos de habilidades desde la práctica más que desde la teoría, sin desvalorizar esta última, solo entendiendo que no se puede basar el progreso de una habilidad basados únicamente en la teoría.

Puse una especial lupa al proceso visual, este por ser la especialidad que intento desarrollar con mi ingreso a la Universidad y por lo que me había preguntado desde el principio: la imagen en relación con la música. Experiencias como la realización de un videoclip por primera vez, nos mostró tanto caminos erróneos como posibilidades satisfactorias; así como la propuesta que llevamos a la Segunda Gala HipHop, que nos puso en el campo del público en vivo y permitió que entendiéramos las dinámicas en una puesta en escena que destacó la imagen desde la ropa, la escenografía y los visuales, todo ello desde la intuición, organizándonos con tareas específicas que aunque pudieron ser más optimas y que en su medida presentaron inconvenientes, el resultado fue satisfactorio; la acogida y comentarios del público, nos afirmó la idea de componer alternativas tanto en las estéticas como en los mensajes que ofrecemos, llevados a propiciar pensamientos más positivos y propositivos, razón por la cual sentimos motivados para continuar con nuestro proceso. Así que, una vez más afirmamos que la manera más efectiva para aprender es en la práctica, asumir un rol dentro de un equipo de trabajo posibilita compartir/se su conocimiento y propuesta artística y así pensarse en posibilidades y situaciones que quizá antes no se hacían evidentes.

Por ahora, solo me queda invitarlos a que se pregunten por los imaginarios que tienen sobre el HipHop y un día nos acompañen en un HipHop al parque, en un festival de barrio, o en un gran concierto, (ojala nuestro ☺) , seguramente se encontraran con un modo de entender el mundo distinto, y como en todo, buenas y malas propuestas; déjese seducir un día e inmiscuyase como hiphopper, se encontrará con relatos de la vida real, esa que no sale por televisión, pero que usted intuye cuando sale a la calle. Haga catarsis, libérese de lo nocivo y transforme lo negativo en positivo, haga su metamorfosis, enseñe lo que sabe gracias a su experiencia y propicie nuevas; no olvide que si logra reformar su pensamiento es portador de inquietudes y posibilidades que otros pueden agradecer y valorar.

... Tengo una sensación relacionada con la necesidad de tener que darle explicaciones y una serie de encasillamientos a unos Procesos creativos, y estamos en una escuela de Bellas Artes...

Fronteras del conocimiento entre Arte & Ciencia- VictorLaignelet



*Fig.20 Banner promo Catarsis
Fotografía Alejandra Rodríguez
2013*

11. BIBLIOGRAFIA

Daza. S (2009) Investigación creación, un acercamiento a la investigación en Artes. Bogotá

De Zubiria, Julian (2006)Los Modelos Pedagógicos, Hacia una pedagogía dialogante. Bogotá

EISNER W. Elliot. (1995). Educar la visión artística, Paidós Educador, España.

Erikson E. (1968) Identidad, Juventud y Crisis. Bs. Aires, Ed. Paidós.

Filipo, M (2012) Arte y resistencia política en (y a) las sociedades de control, Una fuga a través de Deleuze. Chile,
Aisthesis

Hernandez F. (2008) La investigación basada en las artes, Propuestas para repensar la investigación en educación .
España, Educatio XXI

Hernandez. F (2011) Investigar con Jóvenes. España, Esbrina

Imbernón F, Bartolome L, Flecha R, Gimeno Sacristán J, Giroux H, Macedo D, Mc Laren P, Popkewitz T. S., Rigal L., Subirats M., Tortajada I. (1999) La educación en el siglo XXI, Los retos del futuro inmediato ; Editorial GRAÓ, de Serveis Pedagògics

Laignelet, V. (2009). Fronteras del conocimiento entre arte y ciencia, Colombia

Orquesta Filarmónica de Bogotá (2010). Soñando se resiste: HipHop en la calle y al parque. Colombia, Casa editorial el Tiempo

Torres R. (1992) Qué y cómo es necesario aprender, Ecuador

12 WEBGRAFIA

Álvarez Asiáin, Enrique; LA IMAGEN DEL PENSAMIENTO EN GILLES DELEUZE; TENSIONES ENTRE CINE Y FILOSOFÍA – Recuperado el 25 de Agosto de 2013, a partir de

<http://www.observacionesfilosoficas.net/laimagendelpensamiento.html>

Cerpa, David; EL PROCESO DE LA CREACIÓN ARTÍSTICA: UNA MANIFESTACIÓN ESPIRITUAL—a partir de

<http://www.bahaidream.com/lapluma/revista01/arte.htm>

Chomsky, Noam (2012) Charla sobre el objetivo de la educación. Londres

<https://www.youtube.com/watch?v=AsZJxDsd1Q8>

Citurna TV (1995) Alto Riesgo , disponible y recuperado el 13 de Febrero de 2014 en [http://www.youtube.com/watch?v=e-](http://www.youtube.com/watch?v=e-luhdl7xNw)

[luhdl7xNw](http://www.youtube.com/watch?v=e-luhdl7xNw)

Deleuze, Gilles (1987) Conferencia en la Femis : ¿Qué es el acto de creación?, disponible en

<https://www.youtube.com/watch?v=Z-r3p8ncVIU&>

Giorgio, Melisa (2013) Políticas Culturales para la formación de públicos en las artes escénicas. Perú

http://www.academia.edu/4183221/POLITICAS_CULTURALES_PARA_LA_FORMACION_DE_PUBLICOS_EN_LAS_ART

[ES_ESCENICAS](http://www.academia.edu/4183221/POLITICAS_CULTURALES_PARA_LA_FORMACION_DE_PUBLICOS_EN_LAS_ART)

Giroux, Henry TEORIAS DE LA REPRODUCCION Y LA RESISTENCIA EN LA NUEVA SOCIOLOGIA DE LA

EDUCACION: UN ANALISIS CRITICO – Recuperado el 30 de Abril de 2012 en

http://www.pedagogica.edu.co/storage/rce/articulos/17_07pole.pdf

I.Dussel & D.Gutierrez : ARTES DE LA COMUNICACIÓN Y APRENDIZAJE – Recuperado el 25 de Abril de 2013 a partir de <http://es.scribd.com/doc/134623663/Educacion-la-mirada-politicas-y-pedagogicas-de-la-imagen-2006-ine-Dussel-Daniela-Gutierrez>

Indigochaman ; DECLARACIÓN DE PAZ DEL HIPHOP SOBRE LA ONU – Recuperado el 12 de Febrero de 2013, a partir de <http://artehiphop.com/declaracion-de-paz/>

Ranciere, Jacques(2008) Le spectateur émancipé, La Fabrique éditions.

Traducción Bernardo Ortiz. Versión 1.02

http://www.lugaradudas.org/publicaciones/fotocopiotea/08_bernardo_ortiz.pdf

Subterrains Films, (2006) Sublevación Urbana , disponible en https://www.youtube.com/watch?v=3uzlp-9Ap_0

Vasco, Pamela (2010) conferencia en Mexico sobre prácticas culturales

<http://investigadoresinah.com/sindicato/foronac/sanluispotosi/ponencias.pdf>

Yacuzzi, Enrique EL ESTUDIO DE CASO COMO METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN: TEORÍA, MECANISMOS CAUSALES, VALIDACIÓN – Recuperado el 28 de Octubre de 2013 en <http://www.ucema.edu.ar/publicaciones/download/documentos/296.pdf>