

**CONSTRUYENDO MEMORIA FAMILIAR: UNA ALTERNATIVA ANTE LA
LOCOMOTORA LLAMADA TIEMPO. PROCESOS ARTÍSTICOS DURANTE UNA
PANDEMIA.**

MIGUEL ÁNGEL ROA MORENO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE BELLAS ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

BOGOTA D.C

2021.

**CONSTRUYENDO MEMORIA FAMILIAR: UNA ALTERNATIVA ANTE LA
LOCOMOTORA LLAMADA TIEMPO. PROCESOS ARTÍSTICOS DURANTE UNA
PANDEMIA.**

MIGUEL ÁNGEL ROA MORENO

2016272038.

**Trabajo de grado para optar al título de
Licenciado en Artes Visuales.**

Dirigido por

VANESSA ALEJANDRA CANO BERMÚDEZ

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE BELLAS ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

BOGOTÁ D.C

2021

Tabla de contenido.

Resumen	3
Agradecimientos	4
Preludio (Introducción)	5
1. Testimonio (Justificación)	8
1.2. Tensionando hilos (Planteamiento del problema)	11
1.3. Objetivos.	12
1.4. Las facetas de la memoria (Estado del arte)	12
2. Parentescos familiares (Marco teórico)	20
2.1. Encontrando nuevos sentidos (Resignificar)	20
2.2. El baúl de los recuerdos (Memoria)	22
2.3. Aprender a desaprender (Educación no formal)	28
3. El recuerdo a seguir (Marco metodológico)	33
3.1. Paradigma general (Investigación cualitativa)	33
3.2. Enfoque	35
3.3. Estrategia	39
3.4. Instrumento	40
3.5. Población	42
3.6. Entre el experimentar, el hacer, el sentir y el pensar	44
(Lo que sucedió en los laboratorios/ tabla de caracterización de las sesiones).	

4. Hallazgos	52
4.1. Las maneras en que pensamos	54
4.2. Memoria familiar	57
4.3. Aconteceres familiares que atraviesan a otros grupos (Memoria colectiva)	72
4.4. Rasgos culturales en nosotros (Identidad)	73
4.5. Desaprendiendo (Educación no formal)	75
5. Creación	79
5.1. Avatares	80
5.2. Cadáver exquisito	83
5.3. Tiras cómicas	88
5.4. Foto ensayos deductivos	92
5.5. Escritos sobre series y canciones	96
5.6. Creando las animaciones	103
6. Lo que los recuerdos nos dejaron	109
6.1 Fuentes	113
ANEXO: documento de codificación de datos	

RESUMEN

El presente proyecto de grado mostrará una serie de experiencias y hallazgos, obtenidos a partir de un trabajo de resignificación y reconstrucción de memoria familiar, que se dio dentro de la familia a la que pertenezco, así pues este proceso se llevó a cabo con una totalidad de cinco participantes: la Hechicera (mi prima), la Guerrera (mi sobrina), Cumaca (mi madre), Marlene (mi prima mayor y madre de la Hechicera) y yo, en donde aspiré a participar con la intención de ser un compañero tanto para ellas como para la construcción de memoria.

Este trabajo se dio por medio de unos procesos artísticos visuales, con énfasis en el escenario de la Narración gráfica, de igual forma el proceso se enmarcó bajo el paradigma de la Investigación cualitativa; empleando dentro de ella la Etnografía, la Investigación basada en artes (IBA), y también retomando ciertos elementos de la Teoría fundamentada para el análisis de la información.

El proceso grosso modo se abordó desde dos momentos, el primero consistió en una serie de 12 laboratorios y sesiones, los objetivos principales de esta primera parte se centraron en reconocernos, explorar materiales y medios para así mismo crear a partir de dicha exploración también en recolectar información acerca de acontecimientos tanto de un pasado como de un presente que atravesarán la memoria familiar de los Roa Moreno, analizándolos y reflexionando sobre ellos.

La segunda parte se basó en el acercamiento a las categorías y subcategorías que emergieron en el camino, junto con el desarrollo de tres animaciones, en este sentido dicho acercamiento se generó por medio de un proceso de codificación de datos; en donde se extrajo información de cada una de las herramientas de recolección utilizadas en campo (Diario escrito, Charlas informales, Fotografías y Videos), teniendo como objetivo hallar elementos que pertenecieran a cada una de las categorías, con el fin de generar una interpretación sobre los mismos.

Por otro lado, la IBA con perspectiva etnográfica permitió abordar una transversalidad entre docente y estudiante, sembrando un entorno más comunitario entre los (as) participantes; lo cual dio paso a ejercer un ejercicio más autónomo, por parte de todos (as), sobre todo en este segundo momento en donde se crearon las animaciones, ya que cada grupo escogió la manera más cómoda para trabajar desde la técnica o técnicas que utilizaría para animar, junto con los tiempos extras que le invertiría a la creación, de igual forma es pertinente mencionar que la IBA permitió abordar otras maneras de exponer un conocimiento, una experiencia, por medio de soportes que englobaron al ambiente de la Narración gráfica, tanto en el primer momento como en el segundo momento.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi familia por todo el apoyo incondicional que me han brindado, tanto dentro como fuera del presente proyecto, ¡sin ustedes no lo hubiera logrado! ¡Gracias por creer en esto! Por tenerme paciencia cuando me estresaba en algunas sesiones, o cuando era un poco exigente en algunos detalles, ¡lo logramos! ...

Las siguientes memorias quedarán para aquellos familiares que logren ser atrapados por la curiosidad, para que de esta forma puedan conocer una diversidad de rasgos que nos han constituido como familia Roa Moreno, y así poder cuestionar y reflexionar sobre cada uno de ellos, reconociéndose, transformando sus puntos de vista y por ende su realidad.

Profes Angélica y Vanessa, su apoyo fue supremamente fundamental, mil gracias por su paciencia, sus reflexiones, así como sus rutas o caminos a seguir los cuales tejieron este proceso que quedará incrustado en la inmortalidad.

PRELUDIO

Queridos (as) testigos:

Quisiera empezar comentando que sinceramente no sabía cómo iba a desarrollar el presente proyecto, pues iniciaba un nuevo semestre y con ello un virus letal que aterrorizaba no solo a este continente si no al mundo entero, parecía algo de película; de hecho en *Netflix*¹, la plataforma que contiene diverso entretenimiento audiovisual, contenía una película que explícitamente describía al pie de la letra lo que estaba sucediendo, creo que hasta el país donde surgió el COVID aparecía allí, daba mucha impresión esto y a su vez aterrorizaba.

Acá en Bogotá nos encontrábamos en las primeras cuarentenas, las calles completamente solas parecía un apocalipsis zombi o algo por el estilo, solo salía una persona por familia, máximo dos, las patrullas de policías rondaban los barrios, por mi parte sentía más represión que seguridad, al paralelo de todas estas situaciones las clases virtuales se tornaban demasiado raras era una programación nueva para todos, casi nadie hablaba era muy loco, sin embargo allí ya empezaba a tener ciertos intereses por construir algo en conjunto con mi familia, pues a pesar de todo lo negativo que estaba sucediendo en ese momento, me sentía contento de por fin tener tiempo para compartir con mi madre, mis hermanos, sobrinos y primos.

Me llenaban significativamente estas acciones, así mismo empecé a recordar aquellas actividades artísticas que habíamos venido realizando con mi sobrina y mi prima [la Guerrera y la Hechicera], ya que percibí que estas actividades habían sembrado cierta curiosidad e intriga en cada una de ellas, les gustaba estar allí creando, experimentando y compartiendo, estos encuentros poseían un factor común el cual era el dibujo desde sus diferentes escenarios, a la par estos encuentros posibilitaron que me diera cuenta de sus grandes habilidades y sus cosmovisiones a la hora de crear.

Debido a esto me empecé a dar cuenta de que desconocía en gran parte a aquellos seres que convivían conmigo dentro del entorno familiar, lo cual me generó preocupación, pues me sentía demasiado aislado y a la vez percibía que me estaba perdiendo tanto de experiencias como de conocimientos que estos seres me podrían estar brindando; nos sentía muy fragmentados como familia, a la par le iba comentando todo esto a la profesora Angélica quien dirigía *Seminario de trabajo de grado I*, ella me brindó ayuda de manera significativa, ya que empecé a preguntarme sobre cómo llevar un proceso que posibilitara acercarnos más como familia, para así mismo reconocernos de una manera más profunda.

¹ Netflix es un servicio de streaming que ofrece una gran variedad de películas, series y documentales premiados en casi cualquier pantalla conectada a internet. (netflix.com, s.f.)

Cabe resaltar que lo biográfico fue otro de los elementos supremamente esenciales, para ejecutar el presente proceso, ya que desde allí me situé para abordar la pregunta de investigación que daría paso a todo lo demás. Así pues, decidí emprender tres primeros encuentros para adquirir más herramientas que pudieran aportarme a construir la base del proyecto, en estos primeros encuentros estábamos cuatro participantes: mi madre, mi sobrina, mi prima y yo. Antes de empezar, les comenté a las tres que, si querían estar apoyándose en mi proyecto de grado en construcción que trataría de manera muy general sobre el entorno familiar, les pareció interesante la idea ya que causó en ellas motivación e intriga.

En consecuencia la primera sesión se dio gracias a un interés que tenía la Guerrero, pues venía explorando con la plastilina creando personajes, a la par mi hermana mayor me había comentado que un profesor de artes venía transmitiendo unas clases virtuales por medio de *Facebook*², aproveché estos datos para comentarles que si nos reuníamos el fin de semana y asistíamos a la clase; la segunda sesión fue pensada con el fin de darle continuidad a la exploración de este material, allí realizamos la creación de unos personajes.

En la tercera sesión lo que se hizo fue exponerles de una manera un poco más detallada los avances a los que había llegado en la redacción del proyecto, pues allí ya tenía claro con la información que había recogido tanto en los encuentros como en lo que había visto en el seminario y charlado con la profe, que quería reconstruir y resignificar la memoria familiar por medio del reconocimiento del otro a través de unos encuentros que se darían dentro de los laboratorios de exploración – creación, junto con otros encuentros.

Aquí realizaré un breve paréntesis donde explicaré por qué considero que es una reconstrucción y resignificación, el proceso se basa en recoger memorias inmersas en cada uno de los sujetos participantes, estas memorias como lo explicaré más adelante en una manera más detallada, están en una constante transformación tanto por los sujetos y por el cambio de época, es decir, adquieren nuevas lecturas y nuevos significados para los sujetos [se resignifican], teniendo estas memorias resignificadas en algún tipo de soporte en este caso el artístico, se estarían agrupando todas estas memorias en un archivo que documentaría información perteneciente a la memoria familiar, garantizándoles un espacio definido, que no las dejaría perder en limbo del espacio y el tiempo en el que nos encontramos inmersos.

Por otro lado continué indagando y retomando elementos que me brindaba el *II Seminario de trabajo de grado* potenciando conceptos y maneras de actuar en campo, a la par comenzaba a planificar las demás sesiones con la intención de que estas aplicarían a cada uno de los objetivos trazados, allí identifiqué tres ejes temáticos los cuales sentí que englobaban los acontecimientos

² Es una red social que fue creada para poder mantener en contacto a personas, y que éstos pudieran compartir información, noticias y contenidos audiovisuales con sus propios amigos y familiares. Es uno de los canales digitales más conocidos por todos los usuarios que navegan hoy en día por Internet. (NeoAttack, s.f.)

que quería visibilizar dentro del contexto familiar estos fueron: *Rasgos ficcionales*, *Rasgos campesinos*, y *Rasgos artísticos*, estos últimos aparecieron curiosamente durante el proceso, ya que se visibilizaron las prácticas artísticas que han estado inmersas dentro de la familia.

También pensé estas sesiones con la intención de visibilizar los patrones de conducta que se han dado en las diferentes generaciones, para de esta manera propiciar reacciones por parte de los (as) participantes. Principalmente había planificado seis sesiones que se alargaron, junto con las tres primeras sesiones que mencioné anteriormente completaron un total de doce; gracias a que los encuentros eran muy sustanciosos lo que provocaba que surgiera más información, pues en varios de estos aparecían bastantes recuerdos tanto individuales como colectivos, en algunas sesiones el proceso de creación llevó más tiempo del que se esperaba.

Por otra parte, surgieron nuevos espacios para visitar que nutrieron el proceso en gran medida, como la biblioteca Virgilio Barco de Bogotá, fue motivador ver como el proceso iba agarrando más fuerza, así mismo en esta salida a la biblioteca llegaron dos participantes nuevos al proceso, esto por voluntad propia gracias a que les gustaba lo que se estaba generando dentro de los encuentros, dichos participantes fueron una prima, la mamá de la Hechicera [Marlene], junto con mi hermano mayor [Jonathan].

1. TESTIMONIO

Este proyecto se da gracias a varios aspectos, el primero de ellos es la necesidad de restaurar vínculos familiares, a través de espacios que brinden posibilidades de creación, donde se desarrollen nuevos significados y por ende reflexiones de los hechos que atraviesan y han atravesado a la memoria familiar de los Roa Moreno, que se construye en el presente y a su vez aquella memoria que se rescata del pasado. Dicha necesidad empieza a aparecer gracias a varios encuentros artísticos donde se generaron diálogos en torno a recuerdos de experiencias vividas en el pasado, como paseos familiares, encuentros, y vivencias individuales en ciertos espacios que nos han marcado fuertemente.

Antes de enunciar el siguiente elemento cabe resaltar que hago parte de los talleres, tanto como guía y participante, ya que como lo mencionaré más adelante, el presente proyecto busca propiciar roles horizontales en cuanto a las dinámicas de la enseñanza aprendizaje. El segundo aspecto fue una serie de acercamientos con tres familiares, uno de estos fue un taller llamado *Creando mi avatar*, que surgió gracias a uno de los intereses comunes que tenía el grupo, dicho interés se basaba en los personajes o avatares que se encontraban en las series animadas y en los videojuegos que consumían y consumen constantemente.

Así pues, allí se vio la oportunidad de explorar este elemento para ir conociendo las cosmovisiones de los miembros del proyecto. Es importante aclarar que este taller se planteó paralelo al planteamiento de la propuesta del presente trabajo, su objetivo era explorar el material (la plastilina) para de esta forma representar a un personaje que evidenciara las características personales, las percepciones y los gustos de cada uno de los (as) participantes, allí se obtuvieron unos resultados muy interesantes en donde logramos conocer rasgos distintivos de cada uno de nosotros, de esta forma se obtuvieron los siguientes personajes *La Hechicera* (mi prima Karen), *La Guerrera Libia* (mi sobrina Tania), *Cumaca* (mi madre Margarita), *Zorro meditativo* (Miguel).

Es importante resaltar que desde hace un tiempo atrás, alrededor de casi dos años realizamos unos talleres muy libres, espontáneos, experimentales, en donde empezamos a trabajar en conjunto con *la Guerrera y la Hechicera*; uno de los primeros fue *La exploración del trazo como un gesto corporal*, en donde se abarcó el dibujo desde una perspectiva más sensorial y corporal, el segundo fue el *Mural familiar*, (este proceso duro alrededor de dos semanas), la idea surgió gracias a una iniciativa personal, donde les planteé pintar un muro de la casa, en donde plasmáramos una idea que fuera referente al entorno familiar.

Así pues, se llegó a la creación de personajes híbridos donde nos representamos fusionados con las mascotas de la casa. Otro taller fue el de la *Creación de stickers* donde básicamente la temática se centró en dibujar libremente ya fueran representaciones o creaciones individuales, todas estas sesiones se dieron dentro de la casa. Es importante resaltar que los encuentros no fueron forzados; debido a que fluyeron de una manera muy cómoda tanto para ellas como para mí, pues allí

logramos compartir experiencias y conocimientos que muchas veces pasan invisibilizados dejándose a un lado, sin escarbar el potencial de estos, negándose esa posibilidad de acercarnos al otro con el que convivimos.

Al hallar estos aspectos, empiezo a sentir la necesidad de encontrar cómo capturarlos para garantizarles continuidad y por ende dejar insumos, huellas, rastros, regalos para futuras generaciones y demás familiares. Debido a que existen pocos archivos en la familia aparte de ciertas fotografías, que documenten de una manera más abierta y detallada, a aquellos miembros que han conformado el núcleo familiar junto con las historias y experiencias de vida que los hayan acontecido, y que por ende han interpelado en la identidad y en las relaciones que se han dado a lo largo del tiempo en este entorno.

Teniendo este panorama en el que se evidencia la falta de *Documentación* es decir la variedad de soportes que contengan la cantidad de información que pueda existir y que se pueda adquirir, es necesario organizar la información que se obtenga para de esta forma crear sobre diferentes lenguajes, tales como *Animación 2D, Dibujo, Comic o Historieta*.

Por lo tanto, al analizar estos dos aspectos (la restauración de vínculos familiares y los acercamientos a través de talleres artísticos), desde mi papel como artista/educador, empecé a evidenciar que ciertos elementos, entre ellos la memoria, a la que entiendo como una serie de acercamientos a experiencias que nos han conformado a lo largo de la existencia y que a su vez estas se tejen con las experiencias de esos otros con quienes convivimos, posee fuertes herramientas para abordarla desde una mirada artística; dando paso a elementos como la subjetividad, la identidad, el reconocimiento del otro y la construcción colectiva familiar.

Por otro lado para nadie es un secreto que estamos inmersos en un sistema que nos individualiza, entendiendo este concepto como la forma que emplean varios contextos socioculturales para aislarnos de nuestros semejantes y a su vez de distintos conocimientos considerados no formales o no válidos, por la institución, dichos conocimientos podrían estar cultivando pasiones en los sujetos, que muchas veces no se exploran o se dejan a un lado, por falta de interés o porque no se les ve sentido según la formación en la que se esté, algunos de estos contextos son la escuela, la misma universidad, junto con otros entornos laborales. Al respecto quisiera revisar una mirada desde la perspectiva sociológica en donde Beck y Beck (1997), comentan lo siguiente:

Para las ventajas sociales modernas, en cambio, <<más que nacer>>, debemos hacer algo, hacer un esfuerzo activo. Tenemos que ganar, tenemos que saber autoafirmarnos en la competencia por unos recursos limitados, y ello no de una vez por todas, sino día a día. (pp. 40).

Por consiguiente, estas *ventajas sociales modernas* no se considerarían tanto “*ventajas*” ya que de una u otra forma se convierten en una presión constante en donde se le impone al sujeto estar comprometido en ciertas acciones y tiempos, para de esta forma alcanzar metas y así llegar a cierta comodidad, que le asegure una mejor calidad de vida, de esta manera el sujeto se convierte en un ser enajenado.

Por consiguiente, esta individualización provoca que el sujeto se prive de espacios de encuentro con el otro, llevándolo a ser un sujeto ensimismado, limitándose de construir colectivamente y por ende a conocer las cosmovisiones que se generan a su alrededor, principalmente aquellas que se dan dentro del entorno familiar quedando en un grave riesgo las costumbres que se heredan y se practican de una generación a otra. Por otra parte, es importante mencionar las influencias de tres espacios académicos y un colectivo artístico en donde participé, ya que aportaron a tomar la decisión de trazar este viaje hacia la memoria, debido a que proporcionaron ciertas luces para iluminar el camino.

Empezaré por mencionar el espacio de *Prácticas artísticas en Latinoamérica*, ya que fue un espacio donde se abordó netamente el tema de la memoria desde perspectivas individuales, colectivas e históricas, del contexto latinoamericano, allí abordamos autores como Ivonne Pinni, en el libro *fragmentos de memoria los artistas latinoamericanos piensan el pasado* (2001), también a Ana María Guasch en *Autobiografías visuales, del archivo al índice* (2009), junto con otros referentes, donde se presentó la posibilidad de abordar los conceptos desde una forma muy didáctica y significativa, así pues la siguiente influencia fueron *los Laboratorios de exploración y creación*; gracias a las dinámicas no convencionales que se generaban en el desarrollo de las clases y en el proceso investigativo autónomo.

La experiencia allí fue muy llenadora en la medida de que no se sentía la rigidez de un espacio formal institucional, puesto que más bien se generaba un ambiente flexible, donde las temáticas no estaban tan planificadas, allí se charlaba, se compartían ideas, referentes, era como escaparse de la monotonía que se da en la institución. Otro espacio académico al cual agradezco bastante es a la optativa de *Imagen en movimiento*, ya que me proporcionó gran interés por la animación, junto con maneras no convencionales de expresar lenguajes propios a través de esta técnica, ya que en este espacio se valoró mucho la innovación con el medio antes que la calidad técnica, lo cual repliqué y propicié en el presente proyecto.

La última influencia se dio gracias a la pequeña colaboración que realicé dentro del colectivo *Pille la vuelta*, colectivo audiovisual de la localidad Rafael Uribe Uribe, surgido gracias a una beca llamada Ciudadanías en movimiento, generada por parte del programa de estímulos para la cultura por parte de la alcaldía de Bogotá, esta beca tiene como objetivo fortalecer procesos comunitarios que aporten a la transformación social y a la apropiación de territorios, así pues este proyecto se basó en la reconstrucción y resignificación de la memoria del barrio Granjas de San Pablo, en donde se realizó un proceso formativo en torno a lo investigativo y al aprendizaje de técnicas.

Allí la parte investigativa se centró en la recopilación de datos sobre algunos sujetos del barrio, para posteriormente realizar unos pequeños cortos audiovisuales, la parte de aprendizaje de técnicas se basó en una serie de clases donde se enseñaron algunos pasos para construir guiones, recolectar información, manejo de cámara, organizar escenarios, entre otros aspectos técnicos, fue un proceso comunitario muy acogido en donde se le dio un nuevo sentido a aquellas historias que conformaban parte de la identidad del barrio.

1.2. TENSIONANDO HILOS

Los mortales estamos conformados por experiencias que se van adquiriendo a lo largo del camino que llamamos vida, ellas construyen nuestros conocimientos y por ende la formas en las que caminamos, son como cápsulas que se encuentran reposadas dentro de las personas, y que algunas veces se quedan allí adentro sin salir, perdiendo la posibilidad de compartir todo un bagaje de acontecimientos personales y colectivos, por lo que pueden llegar a tornarse importantes tanto para sujetos que se encuentren en el mismo espacio temporal, como para aquellos que lleguen en un espacio tiempo alterno como el futuro.

Así pues, es importante preguntarse qué pasará con aquellas cápsulas que contiene un familiar, una madre, un padre, un tío, un primo, hasta un amigo cercano, en donde se encuentran costumbres, acontecimientos significativos y no tan significativos, relatos que se desconocen, rasgos característicos de la familia, patrones de comportamiento, entre otros que puedan existir.

En este sentido se podría afirmar que la ausencia de toda o parte de esta información puede afectar bastante a un contexto familiar llegando al punto de desconocer completamente las raíces de las que se proviene; junto con todo el entramado que las ha conformado, así mismo se puede llegar a desconocer a ese “otro con el que convivo” llegándolo a observar como un completo extraño. Debido a que como mencionaba anteriormente se está en un sistema poseedor de diversas herramientas para individualizarnos, tanto en el entorno familiar como en los que rodean a este, y es por esa falta de reconocimiento del otro, que se pierden lazos, lo que genera que no exista una intencionalidad por escarbar en lo propio, en lo cercano.

Por lo tanto considero pertinente generar una continuidad a ese entramado que conforma la identidad familiar; su genealogía, los valores en relación con el origen campesino de la familia, los viajes que ha realizado la familia tanto individuales como colectivos, las series animadas y también algunas series de televisión que nos han marcado, también la música que ha estado presente, los saberes y rituales; puesto que dentro de estos elementos se encuentran presentes una serie de experiencias y conocimientos que varios (as) de nosotros desconocemos en gran medida, los cuales brindan luces acerca de lo que somos y nos conforma.

En este sentido es importante realizar un análisis, que permita abarcar reflexiones críticas con los miembros del proceso sobre aquellos elementos encontrados, y así construir colectivamente una serie de obras donde se refleje todo el proceso investigativo y analítico, consolidando un registro sólido para los demás familiares. Gracias a todo este recorrido que en parte ha sido introspectivo he llegado a la siguiente pregunta problema: *¿cómo resignificar y construir la memoria familiar a través de procesos artísticos que permitan el reconocimiento del otro, con cuatro miembros de la familia Roa Moreno de distintas generaciones?*

1.3. OBJETIVOS

Objetivo general:

- Generar procesos artísticos de reconocimiento del otro, para la resignificación y reconstrucción de la memoria familiar, a través de laboratorios donde se generen encuentros de exploración- creación, que permitan reflexiones en cada uno de los sujetos participantes.

Objetivos específicos:

- Visibilizar las distintas subjetividades, memorias familiares, individuales y colectivas presentes en cada uno de los miembros participantes de la familia.
- Propiciar una enseñanza aprendizaje, donde se ejerzan roles horizontales entre docente y estudiante, generando ambientes amenos para el proceso.
- Cocrear una obra o una serie de obras a partir de lo recolectado en los laboratorios de exploración y creación propuestos.

1.4. LAS FACETAS DE LA MEMORIA

Antecedentes Nacionales

Un gran referente encontrado perteneciente a una tesis de la licenciatura en artes visuales de la Universidad Pedagógica Nacional fue el de la compañera Díaz (2019) *Casas de papel: una práctica artística comunitaria en articulación con un ritual para aportar el proceso de duelo por una casa*. Este trabajo surgió en primer lugar con la intención de entender que es lo que ocurre tras la pérdida del espacio físico que conforma a una casa, ya que tanto la casa de Díaz como la de otros conocidos se vieron afectadas por un proyecto de renovación urbana, al paralelo de esta situación la autora conoció otras realidades semejantes a la que estaba presenciando, en la que intervinieron otros factores como la migración venezolana, el desplazamiento forzado, la debilidad de las estructuras, y el desalojo por parte del gobierno.

De esta manera apareció la inquietud de apoyar el proceso de duelo y de transición que presentaban nueve familias tanto del contexto nacional como del internacional frente a la pérdida de una casa. Dicha inquietud se abarcó desde una *práctica artística comunitaria en relación con un ritual colectivo*, teniendo como objetivo además de apoyar el proceso de duelo a través de los rituales, desarrollar *Libros- objeto* que contuvieran todos aquellos relatos pertenecientes a los sucesos significativos que se dieron dentro de las casas, con el fin de materializar esas memorias para no perderlas ante la ausencia del lugar y el paso del tiempo.

Así pues este proceso consistió de varias facetas; en primer lugar aparece la identificación de sujetos que presentaran o hubieran presentado la pérdida de una casa, posteriormente se realizaron las visitas con cada uno de ellos, en algunos casos el número de visitas fue más amplio que otros,

paralelo a esto se realizó una intervención artística en una de las casas demolidas del sector, con el fin de involucrar al transeúnte en la obra, y recoger anécdotas relacionadas con los recuerdos de un determinado lugar. Así mismo se continuó con la organización de datos almacenándolos de manera análoga sobre un soporte escrito.

Después de esto se construyeron nueve *Libros- objeto* contenedores de recuerdos, para posteriormente finalizar con un encuentro colectivo en la casa de la investigadora, este encuentro tuvo un significado simbólico ya que allí se intercambiaron experiencias y se intervinieron todos los libros -objeto por cada uno de los participantes que se encontraban en este momento. Este proyecto empleó un enfoque biográfico narrativo el cual se articuló con una práctica artística comunitaria, donde se desarrollaron tres elementos clave para realizar el análisis de datos, dichos elementos fueron la memoria frente a: las relaciones sociales, también en relación con las prácticas, saberes y haceres, y en relación con los rituales, este último englobando los dos primeros.

Este trabajo me aporta bastante ya que se relaciona en varios aspectos con el proyecto, a pesar de que sus objetivos vayan ligados más hacia un proceso de duelo por una pérdida atada a lo material y a lo simbólico, las maneras en que se recolectan las diferentes memorias son interesantes gracias a que se realizan por medio de un ritual, basado en la visita donde se lleva una ofrenda al sujeto investigado, y en casos específicos a los encuentros inesperados con ciertos personajes. Por consiguiente, esto genera que el encuentro no sea forzado y que a su vez se generen lazos amenos para la entrevista y por ende la transmisión oral, de igual forma los tres ejes en que se basa la investigadora (***Relaciones sociales, Prácticas y Rituales***) para realizar el análisis de los datos, son un gran referente para abordar y entender a todo ese mundo que conforma la memoria familiar. Por otra parte, la manera en que introduce al lector en su texto es interesante, la escritura creativa en donde emplea metáforas engancha al espectador haciendo que este se quiera quedar allí.

Otro aspecto a resaltar es el libro escrito a mano en donde están archivados todos los relatos recogidos de las entrevistas, es un artefacto importante ya que es la fuente primordial de aquellas memorias, lo que genera que su valor simbólico sea fuerte, así mismo la construcción colectiva que se dio en torno a algunos libros- objeto junto con la intervención por parte de los participantes posibilita que la vida de los personajes se transformen en narrativas artísticas, elemento que considero fundamental en la realización de las obras del presente proyecto, concluyendo quisiera enunciar que tanto el proyecto de Diaz como el mío buscan las estrategias para dotar de inmortalidad a los recuerdos frente al paso del tiempo.

Otro de los primeros artículos hallados fue *Laboratorio artístico y pedagógico radio _escopia, travesías por la memoria* (2019), este registro audiovisual narra la experiencia del proyecto ganador del programa distrital de estímulos en Bogotá, allí se tiene como objetivo entender las subjetividades que se generan a partir de las percepciones cotidianas de los niños (as) en torno a los temas *Paz y Conflicto*. En su metodología implementan laboratorios de exploración y creación en donde se mezclan varias temáticas del campo artístico visual.

Allí abordan laboratorios de cuerpo, de modelado, dibujo, entre otros, dando paso así a los laboratorios de radio, compartiendo experiencias en colectivo para posteriormente diseñar guiones radiales en conjunto. Por consiguiente, me llama mucho la atención la variedad de temáticas artísticas en las que se apoyan, ya que brindan varios aportes a el proyecto que se pretende llevar a cabo, puesto que utilizan varios elementos para establecer un acercamiento directo entre los (as) participantes.

Con el fin de poder brindar herramientas donde se pueda explorar desde varias perspectivas la creación colectiva y los imaginarios presentes en cada uno de los sujetos, a fin de conocer y establecer vínculos más cercanos con los niños, creando ambientes donde se propicien escenarios de diálogo y de escucha más amplios, llegando a la construcción del programa radial, el cual es el detonante final de todo el proceso que se cultivó en este contexto.

A continuación ampliaré el proceso que se llevó a cabo con el colectivo en el que colaboré llamado *Pille, la vuelta, es construyendo memoria*, @cadahistoria (Instagram), nacido en el año 2019, esta iniciativa surgió gracias a una convocatoria brindada por Ciudadanías en movimiento arte y cultura construyendo comunidad, en donde se pasó la propuesta y fue aceptada, dicha propuesta se fundó en la enseñanza de varias técnicas audiovisuales como el manejo de herramientas, (cámara, trípode, construcción de guiones, algo de actuación, escenografía, entre otros.), también se enseñaron ciertos parámetros para realizar una investigación de inmersión en el territorio [Barrio Granjas de san pablo].

Con el fin de relatar la idiosincrasia de ciertos personajes y espacios de este territorio, resignificando el contexto, los resultados obtenidos fueron una serie de cuatro cortos audiovisuales, los cuales se expusieron en una jornada de cine en una de las cuadras del barrio, para que de esta forma toda la comunidad los pudiera observar, me parece muy interesante la investigación que se dio sobre cada uno de los sujetos junto con la historia detrás de ellos y del espacio que habitaban, ya que esto daba una nueva perspectiva sobre el barrio y a la vez se rescataba y se le daba continuidad a esa memoria individual y colectiva que hasta el momento no era tan visible por los habitantes del contexto.

De igual forma estos aspectos de investigación y re significación que surgieron de la inmersión y por ende de la memorias allí presentes, los relaciono con lo que pretendo abarcar en mi proyecto, más sin embargo siento que a este proceso desde mi perspectiva le faltó dar un poco más de espacio a la autonomía de los sujetos en cuanto a la construcción técnica de los formatos audiovisuales, es decir una exploración más a fondo desde las formas de representación propias de los sujetos, en donde ellos encontrarán o reflejarán una manera propia de grabar y de narrar, claro está con el acompañamiento y las apreciaciones de los demás miembros.

El siguiente hallazgo fue *La escuela audiovisual infantil* (2012). Este video narra las experiencias que ha tenido esta escuela gracias a la iniciativa de un profesor, a quien se le ocurrió brindar herramientas audiovisuales a varios niños y jóvenes de la comunidad Belén de los andaquies, en Caquetá Colombia; su objetivo es rescatar los relatos y estéticas propias de los niños y niñas de la

comunidad, propiciando el auto reconocimiento junto con el reconocimiento del otro, su metodología se basa en la creación de relatos desde la subjetividad que caracteriza a los individuos presentes en el proceso.

Dichas creaciones evaden los modelos de narración convencionales, alejándose de los parámetros institucionales, la exploración que allí se maneja es completamente flexible, abierta, los niños presentan un fuerte liderazgo que se evidencia en la organización grupal, así como en las formas de construir y divulgar las historias que surgen a su alrededor, existe una serie de historias en el canal de YouTube titulada *Cien años cien historias* donde se recopilan una serie de anécdotas surgidas en esta región, allí se evidencia una clara investigación acerca de los acontecimientos que han dejado huella en la región, los cuales logran nuevas lecturas con las creaciones audiovisuales.

Así pues, me parece un proceso con gran potencial en cuanto a la perspectiva de innovación formadora que se desarrolla en el mismo, siento que allí se reflejan varios elementos que se pretenden abarcar en este proyecto como primeramente la transversalidad en cuanto a las dinámicas de enseñanza aprendizaje, los procesos artísticos para reconocer el otro con el que se convive y con el que se comparte determinado espacio, el desarrollo de la habilidad creadora explorando el medio que se tiene al alcance, la narrativa no convencional, la cual recoge las subjetividades que albergan a cada uno de los sujetos.

Logrando que el sujeto pueda llegar a desarrollar un lenguaje aterrizado a su subjetividad, así mismo es importante resaltar que con toda esa información que se recoge para las creaciones, esta escuela se encuentra construyendo una memoria muy significativa para su contexto.

Antecedentes Internacionales

Otro gran hallazgo fue, Camarena (2003). *Recuerdos de mi barrio: memoria familiar e identidad*. En este artículo se exponen varios datos etnográficos recogidos por medio de la entrevista a una serie de personas pertenecientes al barrio La fama en la delegación de Tlalpan, en México; esta iniciativa surgió gracias a un proyecto comunitario que tenía como objetivo que los habitantes de dicho barrio recrearan su historia desde la narración oral.

Gracias a esto se lograron recoger las experiencias de vida de varias familias obreras dedicadas a laborar en fábricas textiles alrededor del año 1939, de esta forma se explican los roles que jugaban cada miembro de la familia en este contexto, a su vez exponen varios ambientes que eran generados por la misma fábrica, como las relaciones interpersonales, el acceso a la vivienda, a la educación, la salud, los límites que se debían tener entre los barrios aledaños.

Así como el acceso a los trabajos, es interesante cómo se logra materializar a través de los relatos personales la memoria individual y colectiva de las familias obreras y de su contexto, de dicha época, reconstruyendo significados y experiencias, visibilizando fenómenos socioculturales que quizás no eran tan visibles para los personajes de aquel entonces, tejiendo nuevos lazos.

Allí puedo evidenciar cómo se realiza un reconocimiento de características comunes que han construido la identidad de la familia obrera, desde mi punto de vista hubiera sido interesante ampliar los relatos a otras formas de expresión artística como el dibujo, el escenario audiovisual, la fotografía, la exploración de la escritura en sus diversas formas, para así posibilitar acercamientos al arte desde la memoria.

Concluyendo esta primera parte de antecedentes, se encontraron varios trabajos en donde se ve presente la *memoria familiar y comunitaria*, como también procesos donde se ven reflejados laboratorios de exploración y creación artísticos, en relación con el eje de memoria esta se aborda desde diferentes miradas en cuanto a metodologías para realizar análisis sobre distintos elementos que han atravesado el contexto familiar y el comunitario, así mismo se encuentran herramientas para recolectar información, clasificarla, junto con las maneras en que esta se transmite a los diferentes espectadores (*barrio, familia, entes de poder, colectivos, etc.*).

De igual forma se evidencia una preocupación porque se le garantice continuidad y visibilidad a el conjunto de identidades que han conformado a las historias de las familias y a ciertos lugares específicos (Barrios). En cuanto al eje de procesos de creación, este se aborda por un lado desde un aprendizaje de técnicas en su mayoría desde la exploración, para recolectar información y producir contenido, tratando de generar lenguajes desde la propia subjetividad de los sujetos; es importante resaltar que también se evidencia un acercamiento al otro a través de los procesos de creación, gracias a todo este recorrido he podido visibilizar ciertas características que se ven inmersas en este proyecto como lo son:

- La presencia y entendimiento de subjetividades a través de procesos artísticos generados dentro de laboratorios de creación.
- Resignificación de las memorias pertenecientes a un determinado contexto, y por ende el rescate de los rasgos que distinguen a los sujetos que lo conforman, garantizando continuidad a las identidades allí presentes.
- El rescate de relatos y de formas de crear propias de los sujetos inmersos en los procesos.
- Las dinámicas transversales en la enseñanza -aprendizaje, por parte de los miembros del grupo.
- El archivo como un mecanismo de defensa ante el tiempo y sus diversos cambios políticos, económicos y culturales que atraviesan a una sociedad.
- El reconocimiento del otro gracias a los vínculos que se tejen en el desarrollo de los procesos.

Al mismo tiempo noté que en algunos casos específicos como *Pille la vuelta es construyendo memoria* y *Recuerdos de mi barrio: memoria familiar e identidad*, considero que hace falta dar paso a la exploración de más lenguajes artísticos donde los sujetos puedan reflexionar sobre lo que van elaborando y así desarrollar códigos desde su propia estética, para de esta forma no replicar formatos convencionales, en cuanto a la exhibición de las historias.

Antecedentes artísticos

Quisiera empezar por un gran referente artístico encontrado en el camino, una narración gráfica llamada *Maus: relato de un superviviente, I mi padre sangra historia II y allí empezaron mis problemas*, Art Spiegelman. (2001). Hasta el momento solo he leído la primera parte *Mi padre sangra historia*, ¡es una novela gráfica muy áspera! Recuerdo que me la pasó Mario, fue para un trabajo de semiótica, donde estaba abordando el tema de la humanización animal reflejada en varias series animadas, recuerdo que me dijo que tenía una novela gráfica, donde este autor relataba los hechos de su padre quien fue prisionero en los campos de concentración nazi.

Dicho autor es un caricaturista estadounidense de procedencia judía, en esta novela se relatan las experiencias vividas del padre del artista llamado Vladek Spiegelman, quien perteneció al ejército polaco en la segunda guerra mundial y además fue capturado por los nazis por lo que se vio obligado a atravesar una serie de situaciones traumáticas y a la vez de supervivencia frente a la cantidad de hechos atroces cometidos por los nazis. La novela cuenta con dos partes *Mi padre sangra historia*, publicada en 1986 y *Aquí comenzaron mis problemas*, publicada en 1991.

La primera parte narra todos los sucesos que antecedieron la llegada a Auschwitz, y la segunda narra todas las monstruosidades vividas en este campo de concentración, la obra está compuesta de caricaturas a blanco y negro donde se enuncian los relatos del padre de Art, así mismo está compuesta de escenas cotidianas donde se muestran las maneras en que Art, recoge los relatos de su padre en su casa, mostrando aquellas situaciones que suceden dentro del hogar de Vladek.

En mi opinión la considero una narrativa muy curiosa, la manera en que se pasan los relatos al comic es ingeniosa, no se pierde su significado y su contexto te hace sentir allí como si estuvieras viviendo esta historia, a su vez utiliza a modo de metáfora a animales humanizados donde los judíos son ratones, los nazis son gatos, los polacos son cerdos, los americanos son perros, los franceses son ranas, por otro lado, cabe resaltar que esta obra recibió un premio Pulitzer en 1992.

Por otra parte continué encontrando otro referente artístico relevante quien es Marcelo Brodsky, artista y activista de los derechos humanos argentino, fue exiliado de Argentina a España debido a la dictadura militar que presentó el país, las obras que he sentido cercanas al presente proyecto es la de *Buena memoria*; específicamente el capítulo cuarto (*Nando mi hermano*) y el capítulo quinto (*El río de la plata*) junto con *Migrantes capítulo 1: familia rusa*, en *Buena memoria* se relata un acontecimiento que marcó de manera dolorosa a su familia, el cual se basa en el asesinato y la desaparición de su hermano a causa de la dictadura militar.

Así mismo, se enuncian aspectos sobre la llegada de algunos miembros de esta familia judía al continente suramericano, también se enuncian varias experiencias familiares que son atravesadas por un factor común quien es el hermano Nando, en esta obra la técnica se basa en registros fotográficos acompañados de relatos desarrollados por el mismo artista, algunas de estas narraciones son impactantes desde mi percepción, sobre todo aquella fotografía donde se muestra al hermano con su rostro golpeado y en camisa esqueleto, la cual pertenece a un tipo de expediente

policial, donde se narran acontecimientos de maltrato físico, tortura, celdas que compartían los jóvenes junto con sus últimas peticiones a algunos policías.

En la segunda obra *Migrantes*, es construido un tipo de árbol genealógico con perspectiva artística que utiliza varios registros fotográficos en donde aparecen elementos como escenas familiares, escenas colegiales, pasaportes y retratos, algunas fotografías se encuentran intervenidas con escritos que sobresalen en la imagen, para de esta forma contextualizar de una manera más centrada al espectador.

En cuanto a los personajes que conforman la fotografía, al igual que en la obra mencionada anteriormente, esta se centra en un personaje en especial quien es la abuela del artista llamada *Rosa*, por lo tanto, da a conocer rasgos característicos de su vida en cuanto a la formación de docencia en lengua rusa que adquirió, las personas a quien enseñó el hermano revolucionario que tuvo, la fábrica de clavos de su esposo, y algunos viajes que realizó entre los dos continentes.

En estas dos obras se evidencian elementos acerca de una reconstrucción de memorias del pasado que conforman la identidad junto con la historia que ha atravesado esta familia, desde que se encontraba en otro continente, así mismo se refleja la importancia del relato personal en la construcción de sucesos pertenecientes a un grupo determinado en este caso la familia, también se puede apreciar como el archivo fotográfico es un gran insumo para el artista debido a que posibilita evocar recuerdos que no se encuentran presentes en otros soportes.

El siguiente referente artístico fue el que encontré de manera espontánea mientras revisaba las publicaciones de Instagram, es un corto animado realizado por Laurita otra amiga de mi corte, quien aparece con el nombre artístico de *@laroca16* en dicha red social; ella elaboró una animación tipo cartoon llamada *Corto animado de Maximiliano* donde se narra a través de animación 2D, las subjetividades y por ende experiencias de su hijo quien tiene año y dos meses de edad.

Aquí la narración es sin estructura, es muy libre y a la vez maneja una jerga arraigada a lo popular, se mencionan características físicas y acontecimientos cotidianos tales como: cortar las rosas para dárselas a las mascotas, jugar a la pelota con ellas, su disgusto por la carne, las maneras en que lo peinan, su curiosidad de niño, junto con las formas en que interactúa con los videos de YouTube entre otros aspectos, este referente lo considero importante gracias a que encuentro en él una manera propia de narrar lo cotidiano, lo simple, del contexto familiar en el que se encuentra Maximiliano.

Además de que es una narrativa visual que atrapa la atención de una manera directa, sin tener que ligarse a parámetros formales de narración, es un archivo no convencional, el cual se aleja del contenido común que se sube a las redes, igualmente este tipo de narración brinda luces en cuanto a las formas en que se pueden plasmar los relatos utilizando el recurso de la animación, ya que dicho recurso lo he venido empezando a explorar desde hace un tiempo atrás gracias a la optativa de *Imagen en movimiento*, por otro lado se logra evidenciar como se construye una memoria del

presente que posiblemente quedará como archivo familiar generando un insumo para demás familiares del presente y de futuras generaciones.

Por otra parte había venido hablando con la profe Carolina, le estaba comentando de que se trataba mi proyecto y así mismo le pedí ayuda con algunos referentes de animación ya que ella sabe bastante de este campo, debido a que con ella vi la optativa de animación como mencionaba anteriormente, lo cual me aportó herramientas para aplicarlas en este proceso, ella me brindó varios referentes tales como *Cuentos de viejos*, la serie de *Señal Colombia* donde se relatan diversas anécdotas que tienen que ver con sucesos históricos atravesados por adultos mayores desde su cotidianidad, en diferentes contextos a nivel nacional e internacional.

De allí se desprenden las imágenes de los relatos que van surgiendo, recreando aquellas escenas vividas, enunciándolas desde una imagen bidimensional, otro de los referentes animados que me posibilitó fue el de *Cárcel- teaser* perteneciente al canal *Dodo animación* de la plataforma *Vimeo*³, donde también se relata de una forma oral las anécdotas de una niña de Medellín, Colombia, quien recibe una carta de su padre en donde le comenta que él se encuentra lejos trabajando y que se demorara allí largo tiempo, sin embargo todo esto resulta ser mentira ya que ella se da cuenta de que verdaderamente su padre se encuentra en la cárcel a causa de un robo en una tienda.

En la animación se utilizan como personajes dos conejos haciendo semejanza a la niña con su padre. Al igual que en cuentos de viejos las escenas se desarrollan a partir de las palabras que salen del narrador, estos dos referentes tienen semejanza con la animación de mi compañera Laura debido a que los relatos surgen desde una experiencia subjetiva por parte del sujeto que está narrando; dando la posibilidad de enunciar dichos relatos de una manera muy libre, a su vez las diferentes formas con las que se puede experimentar en los tipos de animación, posibilitan luces para los laboratorios que se piensan realizar en el proceso.

³ Esta red social fue creada por Jake Lodwick y Zach Klein en el año 2004 y adquirida por la compañía InterActiveCorp en el año 2009, esta red social igualmente tiene la objetividad de compartir los vídeos que quieras incluso en el mundo digital es llamada “el Youtube de los profesionales” a pesar de la popularidad de Youtube, esta red cuenta con más de 170 millones de usuarios gracias a varias ventajas que ofrece incluyendo la alta calidad de los vídeos y la ausencia de la publicidad. (Creclatam.com, 2019)

2. PARENTESCOS FAMILIARES

Señor (a) espectador, la resignificación y construcción de la memoria familiar se ha abordado desde diferentes perspectivas y diferentes contextos, como se habrá visto con los referentes expuestos anteriormente. En los presentes parentescos familiares se hará una revisión de varios conceptos existentes y pertinentes sobre el asunto que se está abordando, para así mismo dar a entender de qué bases se parte, direccionando el proceso con un buen insumo. Los tres parentescos generales para tratar son: *Encontrando nuevos sentidos*, *El baúl de los recuerdos* y *Aprender a desaprender*.

2.1. ENCONTRANDO NUEVOS SENTIDOS

Iniciaré abordando este primer parentesco desde una mirada artística visual, trayendo a colación un referente que considero pertinente tanto para el mismo campo como para el presente proyecto, pues es un personaje que logró darle un giro a lo que actualmente se entiende por arte visual, marcando así un gran acontecimiento dentro de la historia del arte desde hace un siglo atrás, así pues tal como nos aduce Historia/Arte (2015) “El artista se compró un urinario blanco de porcelana, lo tituló “Fuente”, lo firmó con el seudónimo de R. Mutt y lo mandó a la Sociedad de Artistas Independientes para que fuese incluido en su exposición anual”. (p.1). Es decir que lo que hizo acá el artista fue sacar el objeto de su espacio cotidiano para así exponerlo en un espacio completamente alterno a las lógicas que dirigían este objeto, en consecuencia, logró brindarle un nuevo significado a este. Teniendo en cuenta este acontecimiento, a continuación, explicaré una posible relación de dicha acción con el presente proyecto.

Puesto que pudimos observar cómo este artista dotó de un nuevo significado y también espacio al *Orinal*, en este proyecto el objeto estaría conformado por aquellos recuerdos que contiene cada persona dentro de sí misma, los cuales se trasladarían a un nuevo soporte, a un nuevo espacio en donde cada participante creador lograría brindarles una nueva interpretación, propiciando que se desarrolle un nuevo significado tanto como para ellos como para los demás familiares; sobre esos recuerdos o cápsulas como suelo llamarles a aquellas experiencias que conforman a los sujetos y que por ende atraviesan la memoria familiar.

En segundo lugar, aparece el concepto de *subjetividad*, ya que es un punto de partida que se verá reflejado desde varias perspectivas en los diferentes fenómenos que se tratarán conforme vayamos avanzando, para el presente elemento se intentará establecer una relación entre miradas que se desarrollan desde el psicoanálisis, que a su vez se asemejan con ciertos elementos tratados en el campo de la Semiótica esto con el fin de tratar de esclarecer un poco este término. Según nos afirman Sagástegui et al. (2014):

el psi-coanálisis reconocía mucho más las dimensiones no racionales del psiquismo (las pulsiones, el deseo, el fantasma) y, con su planteamiento del inconsciente, afirmó el

desconocimiento de las “verdaderas” causas de las conductas y los estados mentales. Así fue como Freud enunció el inquietante señalamiento de que el individuo “no es dueño de su propia casa”, (p.163).

Por tanto, este planteamiento a modo de metáfora da cuenta de que el sujeto muchas veces no es consciente de aquello que lo impulsa a realizar las acciones que desempeña dentro de su cotidianidad, acciones que se ven reflejadas en los roles desempeñados dentro de la sociedad, creyendo ciegamente que posee un dominio y control total de sí mismo.

Para ampliar un poco más esta idea me remitiré a el señalamiento que realiza Suarez (2003). Desde que se nace, incluso antes, se está sumiso al lenguaje y por ende a los códigos que este desarrolla, ya que desde esta etapa se asigna un nombre a aquel ser recién llegado a este espacio tiempo, es decir este nombramiento y señalamiento lo atrapa en una dinámica simbólica universal de la cual hará parte el resto de su vida (p. 475).

En este sentido, la psique humana está compuesta por una serie de símbolos, formas o lenguajes los cuales han sido añadidos por una serie de encuentros socioculturales, que se dan desde el nacimiento, así mismo estos se pueden considerar implantados o no dependiendo de la perspectiva que le dé cada sujeto, de esta forma el sujeto define y ejecuta sus acciones gracias a toda esa serie de códigos de los cuales él mismo muchas veces no es consciente. Es decir, son como imágenes que se traspasan de un lugar a otro o de una persona a otra, por distintos medios como pueden ser los audiovisuales, entre estos los diseñados para alterar la información que se entrega a las masas, la música, las narrativas escritas o gráficas, entre otros que surgen a través del mercado físico y del mercado mediático, replicándose formas ideológicas y de conducta. Continuando enunciaré otro elemento que considero importante para tener en cuenta a la hora de hablar sobre Subjetividad, sobre todo en el ambiente artístico. Según nos afirma Gonzáles:

Hemos dicho ya que la experiencia humana se hace humana por la existencia de asociaciones y de recuerdos que son filtrados por la red de la imaginación de manera que responden a las exigencias emotivas [...] Las cosas en que la imaginación pone mayor énfasis cuando remoldea la experiencia, son cosas que no tuvieron realidad (Dewey, 1986, como se citó en Gonzales, 2008, p. 227- 228).

Por lo tanto, se entiende cómo todo el entramado de acontecimientos y recuerdos están atravesados por una serie de transformaciones donde tiene principal influencia la emoción de cada sujeto, llegando a realizar nuevas configuraciones significativas, representándose a través de la imaginación, dichas configuraciones brotan de un determinado ambiente, espacio, contexto en el que el sujeto haya estado presente. Por consiguiente, el espacio y el entorno son ejes fundamentales para determinar la construcción de subjetividad en cada uno de los sujetos.

2.2. EL BAÚL DE LOS RECUERDOS

Teniendo expuesta esta primera parte, trataré de hacer un enlace entre lo mencionado anteriormente, con el presente mundo llamado *Memoria*, pues este baúl se ha abordado desde varias disciplinas entre ellas la Biología, sin embargo, me centraré en abordarlo desde perspectivas psicológicas y sociológicas, debido a que se consideran pertinentes para el proceso. Así pues, iniciaré revisando la mirada que Sánchez y López (2008), nos mencionan:

El mundo sin recuerdos carece de identidad, deja de existir; por eso resulta evidente ligar el recuerdo con la propia vida. Hasta las acciones más sencillas dependen de ello. La memoria como reconocimiento de señales ayuda a sobrevivir y como recuerdo ejerce una influencia inmediata en nosotros, lo triste nos hace daño, lo alegre nos hace sonreír, aun cuando se produjesen hace tiempo. (p.23).

En esta medida, se puede apreciar cómo la memoria se encuentra presente en cada uno de los instantes cotidianos, sirviendo de guía o ruta que contiene las herramientas necesarias, para transitar el camino llamado *Vida*, ayudando a su vez a reafirmar las circunstancias que han atravesado al sujeto durante toda su existencia. “La memoria aglutina los más variados contenidos de la experiencia, donde cada momento vivencial origina una especie de individuo. La memoria unifica a dichos individuos y los dota de sentido” (Sánchez & López, 2008, p. 24).

En esta perspectiva se puede entender cómo cada sujeto está compuesto por una serie de momentos positivos y negativos que lo han marcado fuertemente, llegando así a edificar referentes importantes que le sirven como base para desarrollar un entramado de acciones como: sus costumbres, lecturas del mundo, formas de relacionarse, etc., los cuales evidencian esos rasgos culturales que lo conforman en su totalidad.

Por otro lado, quisiera resaltar una mirada que me parece pertinente la cual es realizada por Jelin (2002), quien nos menciona:

Un segundo eje se refiere a los contenidos, o sea, a la cuestión de qué se recuerda y qué se olvida. Vivencias personales directas, con todas las mediaciones y mecanismos de los lazos sociales, de lo manifiesto y lo latente o invisible, de lo consciente y lo inconsciente. Y también saberes, creencias, patrones de comportamiento, sentimientos y emociones que son transmitidos y recibidos en la interacción social, en los procesos de socialización, en las prácticas culturales de un grupo. (p. 18)

Allí se puede entender a la memoria desde dos polos, por un lado estaría aquello que se quiere recordar y por el otro lado los recuerdos que no se quieren traer al presente debido a que se encuentran nublados o borrosos, por algún tipo de acontecimiento que haya impactado fuertemente al sujeto o a una serie de sujetos, en el segundo polo se encontrarían aquellos recuerdos que se transforman en acciones y conductas traspasándose de una generación a otra, los cuales se pueden alterar o mantenerse tal y como se han establecido; atendiendo a un tipo de tradición de determinado grupo social como es el caso de la familia.

Por lo tanto teniendo en cuenta estas percepciones, pasaré a dialogar con la *Memoria familiar* ya que es un sub eje importante que trabaja el presente proyecto; se me hace pertinente empezar a abordar este concepto desde un autor que relata las experiencias de un barrio conformado por familias obreras, debido a que este contexto se entrelaza con los *Rasgos laborales* que también pretende abarcar el presente proyecto, allí se muestran una serie de experiencias recogidas a modo de entrevista por los mismos miembros de la comunidad, de esta forma Camarena (2003) nos relata:

La memoria familiar es poco vistosa para los historiadores tradicionales, aunque es parte primordial de la intimidad del grupo familiar y despierta interés en ciertos académicos. Los recuerdos importantes en la vida de una familia tienen que ver con sus orígenes, sus parientes y amigos, su casa, los espacios de reunión familiar y los conflictos con la comunidad. En apariencia, estos hechos son insignificantes, pero al ser transmitidos y conservados de generación en generación, protegidos por su propia insignificancia, se constituyen en elocuentes monumentos de la cohesión familiar. (p. 1- 2)

Se puede evidenciar cómo la memoria familiar conforma un entramado de recuerdos significativos surgidos en diferentes espacios de encuentro que comparten cada uno de los miembros, dichos espacios poseen una carga simbólica y a la vez emocional para ellos, lo que hace que se tejan con gran fuerza cada uno de los momentos y por ende los recuerdos. Otra característica por resaltar dentro de la memoria familiar son las inquietudes que surgen de los sujetos por conocer o tratar de entender la historia de sus antepasados.

Puesto que este aspecto adquiere una gran relevancia para su identidad, para entender esto que acabé de mencionar enunciareé otra mirada que Camarena (2003) nos plantea:

La memoria familiar no es un recuerdo estático sino una construcción de cada grupo social que tiene sus propias fronteras conforme el momento histórico que se vive. No se encuentra definida, sino que en el transcurso del tiempo se transforma según las expectativas de vida y los contextos en los que se crea. La memoria-olvido tiene un sentido histórico que cambia de acuerdo con el contexto de la familia, es decir, en el transcurso de la vida familiar no hay sólo un recuerdo, sino que éste se modifica conforme las condiciones imperantes, así, en ciertos momentos el olvido se convierte en recuerdo y viceversa. (p. 2).

De esta forma se puede ver como los recuerdos familiares están en una constante metamorfosis dependiendo del contexto y por ende de las situaciones que se estén presentando allí, se relaciona con el concepto de subjetividad que habíamos tocado anteriormente, ya que es la subjetividad propia de cada miembro la que puede ser capaz de generar nuevas lecturas, sobre las anécdotas y vivencias que conforman y han conformado a la familia.

Además de estas dos miradas enunciadas anteriormente considero importante revisar nuevamente otro planteamiento que nos menciona Jelin (2002). Los individuos y los grupos inmersos en las diversas sociedades, que conforman al mundo, exponen los sucesos que los han atravesado en diferentes circunstancias, tanto para su contexto inmediato como para contextos ajenos a este, en estos últimos puede que la gente esté dispuesta a rastrear dichos acontecimientos para hallar

singularidades. Este escenario de los sucesos posibilita un mecanismo de defensa ante los cambios abruptos que impone un sistema global a la sociedad en general (p. 9).

En esta medida se puede percibir que dichos cambios generan que las diferentes poblaciones perciban con miedo y a su vez asombro a una sociedad que está inmersa en la inmediatez a causa de un mundo que cada vez se encuentra más acelerado, pienso yo que esto se debe en parte por los avances tecnológicos en cuanto a los dispositivos de comunicación y a la sobreinformación que se maneja allí, aunque también puede darse por otras posibilidades; en consecuencia se considera pertinente como también mencionaba anteriormente generar un mecanismo de defensa ante todos estas metamorfosis que van llegando sin aviso, dicho mecanismo sería el archivo o la serie de archivos artísticos que se obtengan en el presente proyecto.

Teniendo en cuenta lo anterior es importante analizar las *Memorias individuales y colectivas* que dan paso a la construcción de dicha subjetividad, estas percepciones serán abarcadas desde el pensamiento sociológico de Halbwachs, ya que se consideran completamente aterrizadas para el presente proyecto. Por consiguiente, tal como nos comenta Gianera (2005):

Mi primer recuerdo, dijo Stendhal, es haber mordido la mejilla o la frente de la Sra. Pison-Dugalland, mi prima, mujer de veinticinco años que era muy gorda y colorada... veo la escena, pero seguramente porque inmediatamente me llamarían criminal y dirían que habría cometido un crimen. (p. 174).

Con este ejemplo podemos ver que no se puede evocar un recuerdo personal sin remitirnos a otros elementos externos que lo sustenten de una manera verídica, debido a que somos seres que nos encontramos inmersos en un sistema social, atravesado por una serie de símbolos que configuran nuestra realidad; es así como Gianera nos menciona que en los primeros años de vida no existe una conciencia absoluta de los pensamientos, pues en esta etapa el infante aún no sabe cómo apropiarse las lógicas simbólicas que le brinda su mundo exterior.

De igual forma como se relata en el ejemplo del primer recuerdo de Stendhal, podemos ver que los elementos exteriores que aparecen son: la mordedura, una mejilla, una mujer con características físicas que la describen, unos señalamientos que provienen de un grupo social en este caso la familia.

Teniendo claro este aspecto es necesario revisar la mirada que nos plantea este mismo autor en cuanto a la *Memoria individual*, ya que este se entrelaza de manera directa con el ejemplo anterior. Dicho fenómeno presenta características peculiares, pues:

Los conocimientos y sentires individuales, se considerarían como aquella perspectiva personal que muchas veces es difícil de alcanzar pero que se genera sobre o a través de un entorno colectivo, es decir se desarrolla bajo una sensibilidad que logra tener un aire propio por parte del sujeto que contiene esta perspectiva individual, sin embargo para que se de este tipo de perspectiva es necesario que determinado grupo propicie una serie de escenarios, cargados de experiencias en conjunto que sirvan como insumo para que el sujeto pueda vivenciar los sucesos, y por ende generar una reflexión sobre los mismos llegando a establecer una perspectiva individual, en este

sentido se entiende que la mirada está atada de una u otra manera a la otredad perteneciente a los ambientes colectivos (Gianera, 2005, p. 185).

Gracias a estas enunciaciones es posible visibilizar la curiosa relación que entrelaza a las memorias individuales con las colectivas, pues no es posible situar la primera sin la segunda, ya que esta es la base que logra darle origen y aterrizarla en un sentido de comportamientos socioculturales en los cuales nos encontramos inmersos como seres humanos. Continuando con este curioso fenómeno, se me hace pertinente entrelazar la anterior mirada con otra que nos plantea Jelin (2002):

Sin embargo, se la puede interpretar también en el sentido de memorias compartidas, superpuestas, producto de interacciones múltiples, encuadradas en marcos sociales y en relaciones de poder. Lo colectivo de las memorias es el entretejido de tradiciones y memorias individuales, en diálogo con otros, en estado de flujo constante, con alguna organización social. (p.22)

Aquí podemos comprobar que como tal no existe algún tipo de memoria que sea netamente individual, ya que el sujeto siempre va a estar inmerso en un ambiente en el que se relacione directa o indirectamente con otros grupos socioculturales; en este sentido lo que se percibe es que más bien existen una serie de experiencias individuales que confluyen entre sí detonando nuevas posibilidades de relaciones entre sujetos, relaciones que están atravesadas por un bagaje de aristas que conforman a la sociedad.

Continuando este camino se me hace importante exponer el escenario de los *Vínculos familiares* observándolos desde ese conjunto de lazos, emocionales, afectivos, comunicativos, que conectan a los miembros de una familia, quisiera citar un ejemplo que me parece pertinente para entender este concepto:

Así, en los relatos familiares el nosotros estaba definido por los vínculos consanguíneos y espaciales (la casa), los cuales se manifestaban en grandes momentos en donde todos los miembros de la familia debían estar presentes: las fiestas. Las fiestas refrendaban la unidad familiar y estaban permeadas por el catolicismo. (Camarena, 2003, p.10).

Por consiguiente, dichos vínculos familiares además de ser consanguíneos, su base está fundamentada por ese compartir de experiencias, que muchas veces se convierten en algún tipo de ritual que puede llegar a ser fundamental para determinada familia, como: las fiestas, bautizos, cumpleaños, los juegos de mesa, entre muchos otros, en el caso de nuestra familia un ritual muy marcado ha sido el de sentarnos a ver juntos series y películas en su mayoría de tipo *Anime*⁴,

⁴ **Anime** (アニメ?) es el término que identifica a la animación de procedencia japonesa. Es un medio de gran expansión en Japón, siendo al mismo tiempo un producto de entretenimiento comercial y cultural, lo que ha ocasionado un fenómeno cultural en masas populares y una forma de arte tecnológico. Es potencialmente dirigido a todos los públicos, desde niños, adolescentes, adultos, hasta especializaciones de clasificación esencialmente tomada de la existente para el "manga" (historieta japonesa) (EcuRed, s.f.).

jugando un papel fundamental los diversos espacios de las casas en las que las hemos visto, pues estos aportan a que se consoliden de manera fuerte los vínculos.

Continuaré haciendo un puente entre el amplio bagaje de la memoria con *Identidad*, abarcándola desde una perspectiva en la que se encuentra dentro de una relación recíproca con el escenario sociocultural, puesto que el presente proyecto pretende visibilizar aquel conjunto de rasgos culturales que distinguen al entorno de la familia Roa Moreno, ante otros grupos inmersos en los marcos sociales. En este sentido se me hace pertinente iniciar resaltando una mirada que retrata algunas características que conforman al complejo entramado de la cultura:

En efecto, si miramos con un poco de detenimiento a nuestro alrededor, nos damos cuenta de que estamos sumergidos en un mar de significados, imágenes y símbolos. Todo tiene un significado, a veces ampliamente compartido, en torno nuestro: nuestro país, nuestra familia, nuestra casa, nuestro jardín, nuestro automóvil y nuestro perro; nuestro lugar de estudio o de trabajo, nuestra música preferida, nuestras novias, nuestros amigos y nuestros entretenimientos; los espacios públicos de nuestra ciudad, nuestra iglesia, nuestras creencias religiosas, nuestro partido y nuestras ideologías políticas. Y cuando salimos de vacaciones, cuando caminamos por las calles de la ciudad o cuando viajamos en el metro, es como si estuviéramos nadando en un río de significados, imágenes y símbolos. Todo esto, y no otra cosa, son la cultura o, más precisamente, nuestro “entorno cultural”. (Giménez, s.f, p. 3).

Con esta información que nos acaba de mencionar este autor, es posible visibilizar una serie de significados homogéneos, que se dan por medio de códigos que brinda un entorno sociocultural, gracias a este panorama también es viable entrelazar de cierta manera el universo de la semiótica con el complejo entramado de la cultura, pues esta [semiótica] es el área que trabaja con aquellos fenómenos que surgen o que se dan a partir de, una lógica conformada por comunicación simbólica a través de diferentes escenarios, en este sentido la cultura se conforma por una serie de códigos que compartimos de cierta manera con las otredades, por consiguiente todo ese bagaje de significados pertenecientes a un ambiente sociocultural conllevan a que surjan una serie de rasgos que conforman la identidad de los diversos grupos sociales.

Así mismo para continuar tejiendo este hilo conductor que conforma a la identidad resaltaré otra mirada que considero encaja perfectamente con aquellos rasgos culturales acabados de mencionar:

la identidad no es más que la cultura interiorizada por los sujetos, considerada bajo el ángulo de su función diferenciadora y contrastiva en relación con otros sujetos. En efecto, ya Immanuel Wallerstein (1992: 31 ss.) señalaba que una de las funciones casi universalmente atribuida a la cultura es la de diferenciar a un grupo de otros grupos. En este sentido representa el conjunto de los rasgos compartidos dentro de un grupo y presumiblemente no compartidos (o no enteramente compartidos) fuera del mismo. De aquí su papel de operadora de diferenciación. (Wallerstein, 1992, como se citó en Giménez s.f).

Aquí podemos observar cómo a partir de la apropiación de un bagaje de símbolos inmersos dentro de un ambiente cultural, tanto el sujeto o sujetos que pertenecen a un grupo determinado, como es el caso de la familia que construye memoria en el presente proyecto, poseen la capacidad de adoptar una serie de prácticas y costumbres, que retoman de un entorno ya sea digital o presencial

en el que se encuentren con constante interacción, lo que posibilita que se generen una serie de rasgos distintivos que permeen a cada uno de los individuos que conforman determinado grupo, trazando de esta forma una identidad que permite distinguir a los grupos sociales en relación con sus otredades.

Teniendo enunciados estos aspectos que conforman en cierta medida una de las perspectivas que tiene el complejo mundo de la identidad y la cultura; pasaré a entablar la relación que encuentro entre *Memoria e Identidad*, situándome desde las necesidades que conforman al presente proyecto. Así pues, encuentro a la memoria como aquella máquina del tiempo que nos permite viajar a diferentes momentos y escenarios, en los que ocurrieron una serie de acontecimientos dentro del escenario familiar junto con otros que de una u otra forma interpelaron a algunos miembros de la familia, en este sentido esta máquina nos permite escarbar en lo propio, para así mismo entender que es lo que nos ha construido como familia.

Es decir, brinda la posibilidad de entender que conductas o patrones se han mantenido tanto desde una perspectiva positiva como negativa, para que, de esta manera por medio del reconocimiento del otro a través de una exploración artística con materiales y lenguajes visuales, podamos llegar a tener precisado quiénes somos, preguntándonos ¿si realmente nos conocemos o no? Permitiéndonos hablar de un conjunto de rasgos culturales que hemos apropiado de manera peculiar para conformar esa identidad que nos distingue como familia Roa Moreno, por esto es por lo que considero supremamente importante a esta máquina, ya que es ese mecanismo o vehículo que nos permite traer y dar cuenta de dichos rasgos.

Concluyendo este eje temático de memoria abordaremos el término *Archivo*, pues se considera una herramienta clave para encontrar variada información que nos atraviese como familia, sin importar en que soporte se encuentre esta. En este sentido quisiera revisar la mirada que nos brinda Girona (2013):

Normalmente, la calificación o no como archivo de un conjunto de documentos por parte de la misma persona que la ha producido viene motivada por una visión sesgada y magnificada del archivo, como un conjunto de documentos trascendentes y susceptibles de ser considerados importantes por otras personas o por la comunidad en general. Esta opinión bastante generalizada coincide con la visión del concepto más tradicional del archivo. No obstante, en realidad todos tenemos un archivo personal. Es más, es inevitable crear un archivo personal a lo largo de nuestra vida de la misma manera que, mejor o peor, todo el mundo ejerce “de archivero” de sus propios documentos, al menos en el sentido más clásico del concepto. (p. 6).

Aquí aparece un importante planteamiento, puesto que el altar en el que se había situado el archivo como un elemento de gran importancia dentro de los diversos roles de una sociedad, se ve esta vez alterado por una perspectiva que nos plantea que aquellos documentos trascienden a una infinidad de soportes ya sean fotografías, folletos, cartas, dibujos, textos digitales y análogos, videos, entre muchos otros que puedan existir, el punto común entre todos ellos es que serían testigos y a la vez cómplices de una serie de sucesos pertenecientes a algún sujeto o sujetos, sucesos que pueden contener una carga simbólica y emocional.

Así pues, dicho documento poseería algún tipo de valor dependiendo de la información que contenga el recuerdo de alguna persona. Por consiguiente, parte de lo que se pretende en el presente proceso es hacer un rastreo de documentación familiar, en donde podamos tener un insumo para abordar diálogos, preguntas, reflexiones, creaciones, que contribuyan a resignificar y reconstruir la memoria familiar.

2.3 APRENDER A DESAPRENDER

El último escenario que conforma a estos parentescos familiares se conoce de manera general con el nombre de *Educación no formal*, ya que como mencionaba anteriormente uno de los rasgos distintivos que desarrolló este proyecto son precisamente aquellos procesos educativos que se dan aparte de la institucionalidad, este interés se da gracias a que empecé a leer el contexto educativo en el que hemos estado inmersos cada uno (a) de los participantes; donde encontré lo siguiente: la Hechicera se encuentra en colegio privado, donde se enseña con unas dinámicas un poco autoritarias, poco flexibles, donde saturan con mucho trabajo a los estudiantes, Cumaca, mi madre, cursó hasta cuarto de primaria debido a que existían pocos recursos económicos, en el caso de la Guerrero es un poco distinto ya que ella presenta un aprendizaje distinto al de nosotros (as), pues según la mirada médica ella posee el fenómeno llamado *Tempo cognitivo lento*⁵, sin embargo a pesar de que el colegio en el que se encuentra maneja una enseñanza apropiada para este tipo de sistemas de pensamiento, sus dinámicas de enseñanza siguen estando bajo parámetros institucionales.

Por mi parte estuve inmerso en unas dinámicas de institución formal, donde existían conductas muy autoritarias y por ende verticales en la enseñanza. Analizando todo este panorama empecé a reflexionar en cómo podría brindarles a partir de los conocimientos y por ende reflexiones que he adquirido durante el proceso formativo dentro de la universidad, una educación con dinámicas alternas, por lo tanto, me pareció muy pertinente retomar varios elementos que volví a encontrar en clase de *Seminario de proyecto de grado II, con la línea Di-sentir*, cuando abordamos la temática de educación popular, gracias a que allí encontré los siguientes:

La horizontalidad de roles entre formadores y estudiantes viéndoseles como una comunidad, la importancia del encuentro grupal alejado de dinámicas institucionales, debido a que allí se genera la charla, el intercambio de saberes en torno a realidades e intereses culturales que van más ligados a nuestro diario vivir, es decir el contexto inmediato en el que estamos inmersos, el compartir la palabra sin ningún tipo de parámetro o norma es un acto de resistencia y a su vez emancipador que permite a los miembros del proyecto reflexionar sobre lo que han considerado o se les ha implantado siempre como educación.

⁵ El SCT es parecido a la velocidad de procesamiento lenta, pero afecta de manera más global la manera en que los niños interactúan con su ambiente. Pueden parecer somnolientos o cansados y tener la tendencia a fantasear y a moverse lentamente (Braaten, s.f.).

Cabe resaltar que el presente proyecto no tiene intenciones de ejecutar un proceso educativo con perspectiva de educación popular, lo que se pretende aquí es retomar ciertos elementos de este tipo de educación para implementarlos durante el proceso, intentando apuntar más a un tipo de *Educación no formal*, a continuación, enunciaré ciertos rasgos que considero la conforman, para que de esta manera apreciado lector (a) pueda darse una idea de las bases que conforman a este tipo de enseñanza.

Uno de los retos con los que se encuentra un educador popular repetidamente, es el de buscar la manera de propiciar, estructurar, generar, métodos de formación que apunten a rescatar todo un bagaje de fenómenos vitales, que han sido invisibilizados y por ende tachados dentro de las poblaciones. De igual forma aparece la lucha por ejecutar una serie de escenarios de la enseñanza, que permitan alterar tanto las formas de hacer y de pensar brindadas en un escenario universitario, que tienen como objetivo anular aquellas perspectivas que se cuestionan tanto personal como socialmente, y que también tienen la intención de ejecutar operaciones frente a aquello que las lleva a cuestionarse, este proceso tiene por nombre [desubjetivación]. (CEAAL, 2015, p. 22).

Es interesante encontrar como elemento base de este tipo de educación, aquella *desubjetivación*, pues la entiendo como esa serie de maneras o métodos que quieren dar paso a una emancipación del pensamiento que ha estado sometido a una serie de lógicas empresariales, institucionales, verticales, que someten a los sujetos a pensar y sentir desde una forma homogeneizadora. Continuando con esos elementos que conforman a este entramado del aprender a desaprender, se me hace pertinente exponer la siguiente anécdota:

22 de mayo a las 20:48· Gracias profe... A veces necesitamos quien nos recuerde que más allá de ser y estar para el mundo y un sistema de producción... Hay un encuentro con el otro que nos “hace” y nos construye como sujetos políticos y sociales... Un encuentro de diálogo, de reconocernos y reconocer al otro... Y a partir de allí posibilitar nuevos conocimientos y experiencias en torno a la realidad que vivimos... Gracias por posibilitarlo... Y seguiré compartiendo con otros esa misma experiencia. (CEAAL, 2015, p. 26).

¡Guau! Este pequeño fragmento llega al alma de manera sensible y a la vez muy contundente, pues en él se expone y a la vez se evidencia lo que conforma a una educación verdadera, es decir aquella que tiene como objetivo hacer pensar al sujeto en torno a sus sentires y realidades cotidianas, más allá de brindar un bagaje de conocimientos que se enfrasquen como las monedas de una alcancía, y que se alejan de lo que este vive día a día; así mismo el elemento del diálogo que es generado por un *Encuentro* en el que se comparte, se crea y aprende con el otro, permite abarcar una conciencia, primero en cuanto a un reconocimiento de lo que conforma tanto al sujeto en sí mismo como a su otredad, reflexionando críticamente sobre el papel que los sujetos juegan en un mundo de producción y consumo.

Ampliando este panorama del encuentro es necesario revisar el siguiente planteamiento: “El encuentro es la mediación pedagógica, allí se reconquista, recupera o se conquista la palabra:

palabra/pensamiento, palabra/participación/democracia, palabra/confianza/solidaridad, palabra/libertad/autonomía/apropiación” (CEAAL, 2015, p. 27). Es decir, que uno de los elementos esenciales de estos encuentros es el de poder rescatar la palabra, aquella que ha sido alterada, invisibilizada, expropiada, negada, por una serie de ambientes hegemónicos, es por esto por lo que es vital rescatarla, ya que por medio de este acto se relatan anécdotas, se debate, se exponen ideas y emociones libremente, también se da paso a una escucha distinta, entre otros elementos que puedan aparecer.

Siento que, con lo acabado de enunciar, se puede observar un panorama educativo en el que encaja el presente proyecto de manera muy cómoda. Para proseguir con este ambiente de lo no formal, pasaré a tratar los dos cimientos que considero pueden sostenerla para su desarrollo; primero dialogaré con la dimensión de *Laboratorios artísticos*, entendiéndolo como un proceso o una serie de procesos, donde se generan una serie de acciones, encuentros y desarrollos entre un sujeto y un medio artístico, resaltando unas miradas que provee el Ministerio de Cultura de Colombia, que en efecto se consideran totalmente pertinentes para el proyecto, por consiguiente el Ministerio de Cultura (2010), nos aporta:

Las dinámicas de los Laboratorios buscan suministrar elementos para que el lenguaje artístico se convierta en acontecimiento de sentido, en conocimiento y construcción del mundo, no por vías lógico-predicativas, sino desde un pensamiento creativo y sensible; además, quieren generar las condiciones para que lo sensible alcance conexiones no habituales que terminen por redimensionar el mundo, hacerlo emerger como nunca antes se ha percibido. Esa posibilidad de resignificación no está dada, hay que construirla y pensarla artísticamente. (p.2).

En este sentido los laboratorios se pensarían desde una metodología enfocada a que los sujetos construyan desde sus propios descubrimientos, los cuales emergen de una investigación con intereses personales; donde se pueda construir sobre las experiencias que el sujeto va adquiriendo, explorando tanto ideas como materiales teniendo la posibilidad de desarrollar habilidades con las que se pueda sentir a gusto en el momento de la creación, alejándose de parámetros rígidos es decir desde perspectivas lineales o verticales las cuales dictan una determinada forma de crear y por ende de investigar.

Con relación a estos parámetros rígidos mencionados anteriormente traeré a colación otra afirmación de este mismo autor, la cual considero necesaria para el cuestionamiento de estos, pues allí aparece lo siguiente: la colonización impuso la metodología que permitió construir a los sujetos, a través de una deconstrucción de la esencia propia que los caracterizaba en su totalidad, configurándolos desde un sistema de pensamiento occidental. A causa de esta metodología uniforme, los procesos de educación no formal entran a configurar un ambiente cómodo en el que se pueden ampliar las vías de encuentro entre el sujeto y los conocimientos, permitiendo a esta comodidad ejercer un trabajo persistente en el hacer.

Gracias a estos procesos se pueden abarcar nuevas interacciones e imaginarios dentro del escenario sociocultural, dando paso a nuevas estrategias de manifestación creativa en el escenario artístico

educativo, ampliando esos dispositivos que permiten tanto brindar instrucciones como apropiárselas por parte de los sujetos inmersos en el proceso, todo esto desde un panorama alterno al que brinda la institución. (Ministerio de Cultura, 2010, p. 2- 3).

Gracias a esta afirmación es posible revisar aquellos códigos que se han implantado desde hace bastante tiempo en el mundo de la enseñanza aprendizaje tanto en el contexto colombiano como Latinoamericano; donde se ha replicado una educación autoritaria, con lógicas hegemónicas, otorgándosele el poder del conocimiento y el saber a un determinado personaje como lo es el profesor.

En consecuencia, este proyecto pretende alterar este tipo de dinámicas, debido a que como mencionaba en los objetivos se busca trazar una *horizontalidad* durante el desarrollo del proceso, permitiéndome incluirme en el mismo con la intención de ser más un compañero que construya e investigue al lado de los participantes, a alguien que solamente llegue a dar determinadas órdenes sobre la correcta forma de crear y por ende aprender.

En cuanto a la segunda base que sostiene este panorama, se conoce con el nombre de ***Construcción colectiva***, esta sin duda aparece inmersa dentro de los laboratorios, ya que la naturaleza de estos permite que podamos acceder a esta con gran facilidad, en este sentido se me hace necesario mencionar lo que nos plantean Herrero y Álvarez (2000):

cuando el aprendizaje se concibe como una construcción colectiva y por lo tanto social, la meta se orienta a descubrir cómo la experiencia interna y personal de un alumno aborda la situación de aprendizaje, la transforma y se transforma en la actividad conjunta; en este sentido la construcción colectiva no se compone de la colección de producciones y participaciones aisladas sino de producciones que adquieren fuerza en el contexto de las relaciones, ya que su aparición la provoca el trabajo colaborativo activado por la interacción y la necesidad de resolver un problema en conjunto.(p.7).

De esta manera se entendería la construcción colectiva como un proceso de indagación y de búsqueda de estrategias en donde los sujetos aprendan a tejer relaciones de una manera no forzada con sus compañeros, llegando a consensos de intereses y problemáticas que se lleguen a reflejar en el desarrollo del proceso, para de esta forma tratar de abordarlos de una manera conjunta y así fortalecer lazos en donde las actividades grupales sean uno de los motores que mantienen en marcha al grupo.

Otro importante beneficio que ofrece este panorama colectivo, es aquel que nos presentan Herrero y Álvarez, 2000, uno de los compromisos fundamentales que tendría que asumir el docente es el de incentivar a sus estudiantes a participar en actividades conjuntas, recalcando la importancia de ese hacer o tejer con el otro, aspirando a que los estudiantes se encuentren con un bagaje de conocimientos y saberes, sin importar que estos se alejen de aquellos que están destinados a aprender dentro de un plan de estudios institucional (p.7).

Así mismo es importante resaltar que dicho beneficio, ampliaría un escenario de horizontalidad en las dinámicas de enseñanza aprendizaje, puesto que se estarían incluyendo a los encuentros

grupales una cantidad de conocimientos que muchas veces se les menosprecia, o no se les da un valor de respeto debido a que no entran en las lógicas formales que plantea la institución, sin saber que con estos se puede llegar a grandes posibilidades de un hacer práctico y teórico.

3. EL RECUERDO A SEGUIR

Quisiera iniciar este apartado partiendo de una reflexión que me parece muy oportuno enunciar, ya que llegué a esta gracias al mismo azar que se dio en el andar del presente proyecto. Me di cuenta en la parte final de este trayecto, que es inocente y a la vez chistoso plantearse una metodología antes de encontrarse de cara con el proceso que se va a realizar, es decir con un hacer directo; ya que es como pretender ser un sujeto mágico que predice el futuro o algo por el estilo, lo cual hasta el momento es imposible; pues gracias a varios choques que tuve descubrí que no hay mejor metodología que la que *se construye al hacer*.

Debido a que es allí donde se atan cabos, se observan qué fichas encajan mejor en la imagen, también es donde se está de acá para allá y viceversa, se atraviesa por la incertidumbre de no saber hacia dónde se llegará, no obstante pienso que es necesario tener uno o varios puntos de partida, que intenten encaminar al investigador a aquello que quiere llegar a alcanzar sin necesidad de que este se comprometa de manera eterna con estos; ya que por mi parte alcancé a caer un poco en esta trampa del compromiso, debido a que partí este viaje con dos modelos metodológicos la Investigación creación y la Etnografía. A los cuales tenía pensado fusionar, acerté solo con la Etnografía pero en el caso de la I.C, llegué a pensar que los Laboratorios artísticos posibilitarían que se desarrollará este método, logrando abarcar las peculiaridades que caracterizan al mismo; sin embargo me di cuenta que había relacionado a los laboratorios directamente con la Investigación creación, ignorando que estos podían verse aterrizados en otros modelos metodológicos, pero bueno de los errores se aprende; en este sentido lo que llegué a hacer en la ejecución del proyecto fue fusionar a la Etnografía con el método de la IBA [Investigación basada en artes], de igual forma en la parte de la codificación e interpretación de datos utilicé algunas herramientas pertenecientes a la Teoría fundamentada, las cuales fueron la *Codificación axial* junto con la *Codificación a priori* y la *Lectura relacional*.

3.1. PARADIGMA GENERAL

Teniendo claro este panorama que acabé de mencionar, a continuación, presentaré dichos modelos metodológicos que se utilizaron en el presente proyecto, iniciando primero con la enunciación del paradigma general que abarca a esta investigación, el cual es la **Investigación cualitativa**, de esta manera se me hace pertinente resaltar algunas miradas que posibilitan un acercamiento directo con este término:

Con él término “investigación cualitativa”, entendemos cualquier tipo de investigación que produce hallazgos a los que no se llega por medio de procedimientos estadísticos u otros medios de cuantificación. Puede tratarse de investigaciones sobre la vida de la gente, las experiencias vividas, los comportamientos, emociones y sentimientos, así como al funcionamiento organizacional, los movimientos sociales, los fenómenos culturales y la interacción entre las naciones. (Strauss & Corbin, 2002, p. 20).

Este tipo de investigación posibilita que el sujeto investigador ejerza un acercamiento y una recolección de datos con una perspectiva ligada al desarrollo del ser humano, en donde se pueda

involucrar de una forma directa con los ritos sociales y aspectos internos que interpelen al sujeto en sus variados sentidos, por otro lado es importante resaltar que este tipo de investigación se aleja en cierta medida de parámetros cuantificables de medición convencionales, aunque en algunos casos puede existir la opción de fusionar esta medición cuantificable con el método cualitativo ya que puede servir como ayuda para la sistematización de los datos que se recojan dependiendo el caso.

Por otra parte es necesario concebir que, una de las razones que considero pertinente para optar por este paradigma, tiene que ver con la esencia del fenómeno que se está investigando, como en aquellos casos en donde la investigación que se lleva a cabo, intenta tratar de entender por qué se dan ciertos tipos de prácticas, dichos casos engloban una serie de problemáticas sociales que tienen que ver con drogadicción, problemas de salud, entre muchos otros que existen dentro de la sociedad, en este sentido la interacción entre investigador y participantes fomentaría a encontrarse con aquello que los sujetos conciben e imaginan. (Strauss & Corbin, 2002, p.20).

De esta forma, se puede percibir que este tipo de investigación apunta claramente a las necesidades que presenta el proyecto, debido a que la construcción y resignificación de la memoria familiar se encuentra atravesada y a la par se construye por medio de una serie de experiencias y por ende sentires, las cuales se transforman en relatos, anécdotas, reflexiones, deducciones, prácticas, es decir lo que cada uno de los (as) participantes *concibe e imagina*, a la hora de construir la memoria que se rescata del pasado y se vive en el presente, por otra parte cabe resaltar que se pretende conocer que les suscitó, y como impacto este tipo de práctica educativa a las miradas que tenían cada uno (a), antes de embarcarse en este viaje.

Continuando con esta dimensión cualitativa, quisiera resaltar otra mirada, que nos sitúa de una manera cercana a un contexto educativo, donde Ramírez (2011), nos plantea:

podemos entender por investigación cualitativa, y en educación, la que se ocupa de indagar la forma como las personas dan valor y significado a lo educativo. De esta forma, se busca comprender y dar sentido a lo educativo por medio de la construcción de conocimiento y la realización de nuevas prácticas educativas que sean significativas. (p.86).

Aquí podemos ver como este tipo de investigación se centra en buscar aquellas maneras de enseñar y de aprender desde algún tipo o tipos de metodología que permitan estar alejadas de parámetros rígidos y pocos flexibles, los cuales impiden abarcar un aprendizaje significativo; una búsqueda de aprendizaje, que conecte con sus formas de entender la realidad que se les presenta día a día. A continuación, expondré las tres partes que conforman el marco metodológico, junto con la población con la que se desarrolló el proceso.

3.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACION

El presente proyecto se desarrolla en primera medida bajo un enfoque *Hermenéutico*, entendiéndolo como un enfoque en su mayoría cualitativo que busca la interpretación de diversos fenómenos socioculturales, en los que el investigador está inmerso haciendo parte de estos, ya sea de manera directa como indirecta, así mismo este tipo de interpretación tiene como insumo aquel conjunto de datos o información que se recogen desde diferentes tradiciones investigativas, las cuales utilizan estrategias para recoger dicha información llegando a consolidarse en textos de manera escrita, gracias a estos el investigador puede llegar a pertinentes reflexiones tanto teóricas como no teóricas.

En segundo lugar, aparece el enfoque basado en lo *Biográfico narrativo*, pues este fue apareciendo dentro del mismo desarrollo del proceso, al igual que los otros elementos mencionados anteriormente, este enfoque atravesó de manera esencial la mayoría de las actividades que se ejecutaron dentro del proceso, sin embargo, no estuve muy consciente de él hasta que llegamos al final de este trayecto. Para exponer este modelo se me hace necesario revisar unas miradas pertinentes en cuanto a la manera en que lo Biográfico ha mutado en los sistemas de pensamiento contemporáneos, pues este autor nos plantea un impactante cambio fundado en las prácticas que realizan los sujetos en sus diversos escenarios socioculturales; ocurrido a finales del siglo pasado en donde: “una paulatina expansión de subjetividades iba haciéndose perceptible en diversas narrativas, de las revistas de autoconocimiento a las innumerables formas de autoayuda, de la resurrección de viejos géneros auto-biográficos a una audaz experimentación audiovisual” (Arfuch, s.f, p. 19 y 20).

Es decir, que en aquella época [finalizando el siglo pasado] empezaron a emerger un conjunto de sistemas de pensamiento inmersos en varios sujetos, reflejados en diferentes escenarios atravesados por un escenario externo y a la vez público, que comprometía a un ambiente sociocultural, en este sentido la manera en que empezaron a emerger dichos sistemas fue por medio de un bagaje de soportes intervenidos tanto por lo artístico como por lo mediático. Es así como la subjetividad empieza a tener un giro fundamental en los nuevos sujetos, pues según Arfuch, (s.f.):

La subjetividad que ponía en juego los relatos venía en general “atestiguada” por la asunción del “yo”, por la insistencia en las “vidas reales”, por la autenticidad de las historias en la vida de sus protagonistas, ya sea en el directo de las cámaras o en la inscripción de la palabra gráfica por la veracidad que el testimonio imponía al terreno resbaladizo de la ficción. (p. 21).

En este sentido la información que se exponía a una serie de espectadores provenía de un singular que lograba aterrizar en realidades plurales, debido a que dicha información tenía la capacidad de hacerse verificable puesto que la misma esencia del relato personal, generaba un ambiente creíble para la audiencia, a pesar de estar sobre soportes ficcionales, pues la misma ficción narraba una realidad que conectaba lo común lo compartido. Es chévere ver cómo las diversas experiencias se condensan y se mueven por la fusión de un espacio privado- público, por otra parte, revisando el ambiente artístico desde el elemento del soporte, se logra deducir que lo biográfico también

puede estar inmerso en esos objetos que atestiguan algún tipo de información personal, un elemento personal, un dibujo, una fotografía, entre otros que puedan existir.

Continuando con este entramado de lo biográfico narrativo, es necesario revisar la perspectiva que nos plantea este autor sobre el papel fundamental que abarca aquel ambiente de la entrevista; pues fue ganando relevancia en aquellas formas de capturar la infinidad de relatos, aconteceres, vivencias, ya que este método juega un rol recalable en varios de los ambientes mediáticos, pues logra capturar la veracidad de lo instantáneo que se da in situ. Indagando en otras pronunciaciones del habla personal, que permite volver a rescatar la palabra del sujeto o sujetos entrevistados (Arfuch, (s.f.), p. 23).

Este trabajo fue tratado bajo los planteamientos metodológicos de *la Investigación basada en artes fusionada con la Etnografía*, ya que estos dos modelos se encontraron y por ende terminaron fusionándose en el desarrollo del proceso; dicha fusión de metodologías se ha tratado con anterioridad dentro de algunas tendencias que posee la IBA, en este sentido es necesario empezar citando un ejemplo en el que se muestre de manera general como se articulan estos dos métodos. Según Hernández (2008):

El ensayo visual de Jackson (2003) publicado en el Journal of Visual Culture sería un ejemplo de esta relación alternativa. En este caso, la base etnográfica del relato visual son fotografías contemporáneas de vallas publicitarias en el barrio de Harlem de Nueva York. En paralelo se presentan, como pié de foto de cada una de las representaciones visuales, textos que hablan de la historia del barrio y de su transformación. De esta manera el relato visual y el textual se complementan. Ambos se refieren al problema de la investigación: la génesis y consecuencias de la transformación de un hábitat que fue un referente identitario para los afronorteamericanos. (p. 100).

Dentro de este fragmento podemos observar el ejemplo de un ensayo visual, que aborda la génesis y la transformación de un barrio icónico para la población afronorteamericana, esta maneja como tendencia una perspectiva visual o artística según lo plantea el autor, de la cual hablaré más adelante, allí se menciona el importante papel que juegan las fotografías con sus respectivos escritos, pues estos dos [fotografías y escritos] configuran un mecanismo etnográfico, que sirve para dar cuenta o dar respuesta de un problema investigativo, es decir que el soporte artístico termina fusionándose con el ambiente etnográfico, más adelante complementaré esta mirada.

Por otra parte, quisiera continuar revisando el universo que conforma a la *Etnografía* tratando de hacer un puente con unos aspectos que cité anteriormente en la investigación cualitativa.

La etnografía se entiende como un conjunto de reflexiones y lecturas que hacen un grupo de sujetos sobre sí mismos. En este sentido a la metodología etnográfica le conciernen aquellas praxis que brotan de determinado grupo de sujetos, así como el valor simbólico y emocional que adquieren dichos sucesos para cada uno de los miembros del grupo. (Restrepo, 2016, p.16).

De esta manera se entiende como un proceso en el cual el investigador trata de entender los sistemas de pensamiento que se configuran en un contexto determinado, para de esta forma apreciar los sentidos que reposan sobre los significados, que generan los sujetos investigados. En esta labor etnográfica se retoman una serie de estrategias para poder adquirir la información que se requiere, en esta medida uno de los elementos con suma importancia es: “aprender a percibir, y esto supone aguzar los cinco sentidos. Hay que aprender a observar, esto es, generar una mirada reflexiva sobre aquellos asuntos de la vida social que son relevantes para la investigación.” (Restrepo, 2016, p.20).

Es decir, el etnógrafo tiene que adquirir una habilidad sensible – reflexiva, donde cada uno de sus sentidos se encuentre al tanto de los acontecimientos que se están presentando a cada momento, en las situaciones o acciones de los sujetos que se encuentran siendo investigados.

Así pues, para continuar con esta línea de lo sensible – reflexivo, dialogaré con una herramienta que considero es pertinente para apoyar a dicha habilidad; esta herramienta es la técnica de admiración. Si el investigador etnográfico se encuentra inmerso dentro de un escenario que le es demasiado cercano, la meta allí es que haga todo lo posible por admirarse ante situaciones que parecen ser normales o comunes, puesto que la insignificancia de estas las vuelve un acontecimiento significativo, llegando a revelar fenómenos interesantes, que siempre están presentes en estos ambientes cercanos pero que se perciben de manera distinta por los sujetos inmersos allí. (Restrepo, 2016, p.23 – 24).

En este sentido, la técnica de admiración en contextos que le son cercanos al investigador, es una característica relevante, ya que él debe reinventarse constantemente para poder percibir esas singularidades que están presentes en dicho ambiente, que pueden ser difíciles de notar debido a que se está frecuentemente en este espacio, y puede que se tiendan a naturalizar ciertas acciones que suceden allí, dejándolas de lado.

Esta característica fue uno de los más grandes retos que tuve como investigador ya que estuve inmerso en un contexto demasiado cercano [mi grupo familiar], no obstante, considero que durante el proceso se logró desarrollar esta capacidad. Por otra parte, comprendo que aquí la perspectiva etnográfica se basaría en una detallada observación de aquellos fenómenos que van surgiendo alrededor de las exploraciones y creaciones de los individuos.

Teniendo en cuenta el panorama que engloba la Etnografía, pasaré a reflejar ciertos puntos de vista que considero pueden apuntar a lo que significa la **Investigación basada en artes (IBA)**, debido a que posee varias aristas, las cuales desde un punto de vista personal complejizan un poco el entendimiento de su naturaleza, en este sentido iniciaré describiendo de manera general aquellos elementos que comprendo como fundamentales para este tipo de investigación, extraídos de lo que nos plantea Hernández en su texto.

Así pues, algunas de estas aristas se basan en lo siguiente: en primera medida se evidencia que el hacer artístico pasa a jugar un rol importante dentro del escenario de la Investigación cualitativa,

pues este puede brindar un riguroso análisis por medio de abstracciones ideológicas que se dan sobre creaciones reflejadas en diferentes soportes [Dibujos, Fotografías, Videos, Escritos, Pinturas, etc.], dichas abstracciones pueden dar paso a identificar una serie de conocimientos que se relacionan con algún tipo de fenómeno; de igual forma este tipo de investigación accede a una serie de perspectivas que permiten abordarla según lo que busque cada investigador, para ampliar un poco más este panorama resaltaré lo que nos mencionan (Barone y Eisner, 2006 como se citó en Hernández, 2008):

Tenemos así una primera definición, que deviene de la reflexión de Barone y Eisner (2006), que configura a la IBA como un tipo de investigación de orientación cualitativa que utiliza procedimientos artísticos (literarios, visuales y performativos) para dar cuenta de prácticas de experiencia en las que tantos los diferentes sujetos (investigador, lector, colaborador) como las interpretaciones sobre sus experiencias desvelan aspectos que no se hacen visibles en otro tipo de investigación. (p. 92-93).

Por lo tanto, en este fragmento se exponen las perspectivas mencionadas anteriormente, constituidas por lo literario [escrituras creativas], lo visual [imágenes bidimensionales y tridimensionales], y lo performativo [el rol del cuerpo en el proceso]. Cualquiera de estas puede ser utilizada según la cercanía del investigador con algún tipo de estos escenarios, por consiguiente estas perspectivas permiten abordar los resultados de una serie de experiencias dadas bajo el encuentro de un sujeto con un material y un medio artístico, donde puede ser posible encontrar fenómenos que el investigador este tratando de hallar; es importante resaltar que dichos fenómenos no se encontrarían tan visibles con otro tipo de metodología, en especial los recuerdos y sentires que atraviesan a un sujeto o una serie de sujetos como es el presente caso, pues la artística posee la clave, la esencia, para tratar con este tipo de ambientes.

En cuanto a las perspectivas que el presente proyecto ejecutó fueron la visual y la literaria, en este sentido la perspectiva literaria puede considerarse como aquella que, intenta vincular por medio de la narración un bagaje de facetas de aconteceres que presentan los sujetos, teniendo como mecanismo las diferentes expresiones que se dan por medio de lo escrito, por ejemplo los relatos ficcionales, poéticos, biográficos entre muchos otros, con el objetivo de traer al espectador hasta la dimensión que se está narrando, haciéndolo sentir como si fuera de él, aquel acontecimiento que se está narrando (Hernández, 2008, p. 97).

Con relación a la perspectiva visual o artística como le suele llamar el autor dentro del texto, esta toca varios ambientes, sin embargo, se me hace necesario enunciar el que se consideró adecuado para el presente proceso, pues esta expone elementos interesantes entre la relación imagen- texto.

Dicha relación, tiene como objetivo exponer significados integradores, donde las palabras explican el cuadro, y el cuadro explica a las palabras, aquella relación es habitual verla dentro de diversas investigaciones que de una u otra forma atienden al escenario de la IBA, no obstante, es viable que el investigador pueda brindar narrativas con rasgos independientes para el cuadro y el texto, pero que la esencia que las conforma, permita visibilizarlas como dos elementos que se fusionan y que

dependen entre sí, dando a paso a que aparezcan otros puntos de vista, reflexiones, parentescos, entre otros elementos. (Fernández, 2008, p. 100).

Con respecto a la manera en que percibo que se complementan la IBA con la Etnografía, ampliando lo que había enunciado anteriormente sobre su fusión, encuentro que esta relación se encuentra tejida por medio de un bagaje de textos artísticos que dan cuenta o que hablan de una serie de fenómenos pertenecientes a un grupo o contexto, dicho bagaje lo rastreo como un tipo de *mecanismo etnográfico*, es decir encuentro a la IBA como una manera de hacer Etnografía, pero que a comparación de otras maneras, esta se sitúa desde lo sensible, lo íntimo, lo explorativo, lo curioso, que caracteriza al hacer artístico.

3.3. ESTRATEGIA

Se consideró pertinente actuar desde la **Observación participante a través de laboratorios artísticos**, ya que estas dos nociones permiten que el investigador se pueda vincular de una manera cómoda, desde una posición transversal, con los demás integrantes del proceso, no viéndolos desde afuera como algo aparte, sino más bien, acompañándolos, participando activamente en las dinámicas que se desarrollan dentro de los laboratorios.

Esta técnica se basa en una aproximación más cercana a los sujetos y por ende a los fenómenos que se están investigando, con la finalidad de entender los sucesos que atraviesan y configuran dicho espacio. Para esto es necesario que tanto el ambiente como las personas que pertenecen a este se encuentren predispuestos a que el investigador comparta con ellos dentro del espacio.

Lo llamativo de la observación participante es que implica que se desarrolle una dualidad por parte del investigador: ya que la observación necesita alejarse del fenómeno, pero a su vez la colaboración con el otro necesita un ejercicio de acercamiento directo. Dicha dualidad puede llegar a ser compleja, paradójica, sin embargo, también puede llegar a ser una estrategia que ayude al investigador con su perspicacia, en este sentido lo que se considera como apartado por parte de este sujeto, mutaría al escenario de lo cercano, mientras sucede esto, dicho personaje realiza la tarea de analizar de diversas maneras “eso” que lo está atravesando en su cercanía con el ambiente en el que se encuentra inmerso. (Restrepo, 2016, p. 40).

Con el anterior párrafo podemos percibir la importancia de desarrollar una habilidad, la *dualidad*, es decir ser capaz de ser dos personas a la vez, la que está participando con la mejor disposición posible y por el otro lado la que se encuentra intentando encontrar eso que no es tan visible para poder llegar a esos rasgos, y esas acciones que puedan servir como insumo a los objetivos que guían el proceso.

Por lo tanto, este conjunto de características que conforman a la Observación participante, posiblemente se reflejaron por medio de los encuentros tanto creadores [*Laboratorios artísticos*] como reflexivos y de charla [*Sesiones*], ya que la naturaleza de los dos métodos posibilita que estos dialoguen entre sí de una manera fluida.

3.4. INSTRUMENTO

Los instrumentos que consideré pertinente para este proceso fueron el *Diario de campo* y las *Charlas informales o espontáneas*, ya que sus componentes permitieron gran flexibilidad en cuanto a la manera en que se recogió y agrupó la información durante todo el proceso, pues estos permiten una infinidad de posibilidades para recoger esos fenómenos con los que se encuentra el investigador.

El *Diario de campo* desde una perspectiva amplia se logra entender como un tipo de bitácora, es decir un elemento que puede llegar a poseer normalmente el aspecto de un cuaderno convencional, la intención de este objeto es capturar y contener cualquier tipo de información por medio de escritos, que puedan llegar a servirle al investigador para los objetivos que se haya planteado dentro de su proyecto, así pues esta bitácora tiene como características principales, poseer una organización detallada sobre las experiencias obtenidas por parte del investigador dentro de determinado contexto, ya sea en un periodo de tiempo determinado, como lo son, días, meses, y hasta años. (Restrepo, 2016, p. 45).

En este sentido dicho diario, se consideraría como un archivo que contiene una detallada sistematización de los acontecimientos y por ende deducciones, reflexiones, preguntas, fenómenos, percibidos por el investigador, considerados importantes para abordar la investigación en determinado contexto, lo cual es de suma importancia para evidenciar y condensar tanto las experiencias como los aprendizajes que se obtuvieron gracias al trabajo con determinada población y contexto. Por otra parte, es importante recalcar el rol que juega la *escritura* como base fundamental de este instrumento, respecto a esto aparece nuevamente una mirada de Restrepo, (2016):

El segundo aspecto que debe tenerse en cuenta en la labor de escritura del diario de campo es la calidad de lo que allí se anota. No basta con escribir cualquier cosa, la idea no es escribir por escribir o hacerlo de una forma que no cumpla con los propósitos de una investigación etnográfica. En el diario de campo hay que ser muy detallado con las observaciones realizadas útiles para la investigación. (p. 46).

De esta manera se consideró necesario tomar registros de las creaciones que se dieron en el camino junto con sus respectivas reflexiones, tanto a las que llegaron los sujetos como a las que llegó el investigador, estos registros fueron tomados no solo desde la escritura sino también desde otras herramientas igualmente útiles, teniendo en cuenta que se está dentro de una Licenciatura en artes visuales, y que desde allí se abarcan varias formas desde lo visual de donde se puede capturar información para analizarla, como por ejemplo: la fotografía, los audios, videos, también las mismas creaciones, entre otras que se puedan acoplar a este tipo de investigaciones.

Teniendo claro esto, cabe resaltar que las, Fotografías y videos, junto con los Escritos del diario de campo, que también se sustentaron bajo los audios que se recogieron en los encuentros, fueron aquellos elementos que conformaron a ese gran entramado que se conoce como Diario de campo

Teniendo claro este panorama pasaré a resaltar la mirada que nos plantean Strauss y Corbin (2002): “Se refieren a una teoría derivada de datos recopilados de manera sistemática y analizados por medio de un proceso de investigación” por lo tanto la base en la que se centra el desarrollo de dicha teoría, sería aquella información extraída de un determinado contexto a través de diferentes dispositivos, la cual pasaría por un riguroso análisis esto con el fin de dar cuenta de una serie de hallazgos o conclusiones obtenidas.

En este sentido los conceptos teóricos, fenómenos, reflexiones o planteamientos que surgirían en este modelo, tendrían su argumento en la esencia de los datos recopilados por el investigador, Por otro lado es importante traer a colación una mirada en la que dichos autores nos resaltan el papel de la *Creatividad* en este tipo de procedimiento, ya que como nos comentan Strauss y Corbin (2002), este elemento se encuentra inmerso en la habilidad que desarrollan los investigadores para encontrar las diferentes categorías, estableciendo relaciones entre las mismas a través de inquietudes que los interpelen en el proceso, apuntando a generar un tipo de diagrama no convencional, en donde puedan reflejarse de manera coordinada una serie de antecedentes que se lograron escarbar en el proceso (p. 22).

Por otra parte, pasaré a describir lo que se considera como *Charla informal o espontánea*, puesto que esta emergió en algunos instantes del proceso, brindando posibilidades igualmente útiles para recoger la información que se quería encontrar, según Restrepo (2016):

Ahora bien, esto no significa que las charlas informales o espontáneas no sean una fuente crucial para la investigación etnográfica. Al contrario, es en gran parte a través de estas charlas que los investigadores sociales se adentran en la comprensión de las precepciones, prácticas e interacciones de las personas sobre el problema de investigación. Aprender a conversar desprevenidamente con la gente, escuchando realmente lo que dicen, preguntando cuando es el caso y sabiendo guardar silencio es una destreza que deben manejar los investigadores sociales. (p. 54).

En este sentido se puede evidenciar que este tipo de charlas son un componente esencial y pertinente dentro de esta investigación, ya que a pesar de que se diferencien con el panorama de las Entrevistas, en especial por la estructura que conforma a la naturaleza de estas, poseen la capacidad de acercamiento hacia el otro, partiendo desde un diálogo que no tiene parámetros en cuanto a la manera en que se ejecuta, si no que más bien va saliendo a flote mientras se está en una interacción constante con los (as) demás, interacción que se puede dar mediante una actividad artística; teniendo así la posibilidad de englobar una serie de fenómenos a los que el investigador quiere llegar a conocer.

3.5. POBLACIÓN

Este proyecto se pensó inicialmente para desarrollar con una población pequeña de cuatro personas, sin embargo, como se verá más adelante ingresaron dos participantes más, de los cuales solo uno se quedó, en este sentido la población terminó conformándose con un total de cinco participantes de diferentes edades como contextos educativos, así mismo atienden parte del grupo familiar al que pertenezco, a continuación, expondré de manera general las características de los (as) participantes:

Nombre.	Edad.	Características.
<i>La Hechicera:</i> Karen Daniela Rodríguez Díaz.	Edad:13 Años.	Es un poco tímida, pero presenta gran disposición para aprender, le gusta recrear historias inspiradas en la <i>ficción</i> , en lo <i>fantástico</i> , le llaman la atención los títeres, de hecho, ha creado algunos junto con sus escenarios, le gusta mucho el anime, es aficionada a los videojuegos las series y Youtubers.
<i>La Guerrera Libia:</i> Tania Valentina Mejía Roa.	Edad:15 Años.	Muy activa, autodidacta, presenta disposición para aprender, le gusta explorar con los materiales que se le presentan, además le gusta mucho el dibujo, la plastilina, la pintura, al igual que la Hechicera es aficionada a los videojuegos y a las series.
<i>Cumaca:</i> Margarita Moreno.	Edad: 54 Años.	Es un poco tímida, le gusta escribir, se siente atraída por revisar fotos, videos, entre otros archivos que sean familiares, para así mismo

		evocar recuerdos, también le gustan algunas series animadas como “Heidi, La abeja maya, Los hermanos Grimm”.
Zorro meditativo: Miguel Ángel Roa moreno.	Edad: 22 Años.	Es algo tímido, siente atracción por el mundo de la animación, le llama la atención crear historias, ha creado algunas, siente atracción por el dibujo, los stickers, la meditación, el Rap, el Jazz, los boleros, entre otros géneros musicales, también le gustan varios tipos de series de tipo anime y ciencia ficción junto con algunos videojuegos.
Ana Marlene Díaz Moreno.	Edad: 41 Años.	Siente atracción por la música Rock, al igual que las otras participantes posee gran predisposición para participar en actividades, ya que siempre está proponiendo estrategias para fortalecer las mismas, le gustan las películas de drama y ciencia ficción, le gusta cultivar, también le apasiona la lectura.

Tabla 1. Tabla de características que conforman a los (as) participantes.

3.6. ENTRE EL EXPERIMENTAR, EL HACER, EL SENTIR Y EL PENSAR

Acá entramos a las aguas de la exploración y la creación, junto con aquellas que comprenden a lo que sucedió con los otros encuentros que no fueron laboratorios (sesiones), así pues en las primeras aguas habita lo sensible y creativo que nos ha conformado a cada uno (a) de los participantes, es decir aquello que conforma esos impulsos humanos que detonan en expresiones artísticas; las segundas constituyen el escenario donde el hacer estaba atravesado por la charla y lo reflexivo en torno a determinadas temáticas, en este sentido el total de laboratorios ejecutados fueron 7, y las sesiones constaron de 4 momentos, para así conformar un total de 12 encuentros.

Laboratorio.	Objetivo.	Materiales.	Hallazgos.
<i>Personajes en plastilina.</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Propiciar un acercamiento al material [<i>plastilina</i>], con el fin de generar una exploración por parte de cada uno (a) de los participantes. 	Plastilina. Celular. Estiletes.	<p>La exploración se dio desde dos faros: <i>la imitación y la no imitación</i>.</p> <p>En el primer faro estábamos presentes la Hechicera y yo, nos surgió el interés por tratar de entender cómo se manejaba la plastilina para así poder llegar a modelar formas como ojos, orejas, bigotes, entre otras que se nos dificultaron alcanzar; los resultados obtenidos fueron dos gatos con características físicas muy similares a Garfield.</p> <p>En segundo faro se encontraban la Guerrera y Cumaca, la Guerrera elaboró a la mayoría de los personajes de la familia <i>Simpson</i>⁶ junto con un personaje de <i>Futurama</i>⁷, a ella se le facilitó manejar este material pues ya había tenido un contacto previo con este.</p> <p>En cambio, a Cumaca se le dificultó un poco manejar este material, sin embargo, gracias a la ayuda de la Hechicera logró manipularlo, llegando a</p>

⁶ Los Simpson. Fue emitida por la Cadena Fox desde 1989, "Los Simpson" son ya todo un clásico de la televisión mundial, una insuperable serie que narra las historias de una peculiar familia (Homer, Marge, Bart, Maggie y Lisa Simpson) y otros divertidos personajes de la singular localidad norteamericana de Springfield. (EcuRed, Los Simpsons, s.f.)

⁷ La serie sigue las aventuras de un repartidor de pizza, Philip J. Fry, que el 1 de enero de 2000 cae por casualidad en una cápsula criogénica y despierta mil años después. (EcuRed, Futurama, s.f.)

			<p>construir entre las dos, <i>un gusano y una abeja</i>.</p> <p>En la segunda parte del encuentro la Guerrera realizó una reflexión en la que se mostró abiertamente a nosotros, donde expuso una postura crítica, frente al escenario de la música actual, tal vez esto se generó gracias a el ambiente del laboratorio.</p>
<p><i>Creando mi avatar.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Generar una secuencia en relación con el laboratorio anterior, en donde los (as) participantes se siguieran acercando al material. ● Construir un avatar que refleje las características de cada uno (a), de los participantes. 	<p>Plastilina. Celular. Estiletes.</p>	<p>La Hechicera nos mostró la creación de un personaje, el cual había desarrollado en una aplicación llamada <i>Gacha life</i>⁸, esta exploración fue interesante porque permitió un diálogo y un enlace pertinente con lo que se pretendía hacer en el presente encuentro. Por consiguiente, tanto para la Hechicera como para la Guerrera fue fácil reflejar la idea que tenían en el material; por mi parte me fue un poco complejo pues no sabía qué características creía que me representaban en aquel momento.</p> <p>Los personajes que surgieron reflejaron lo siguiente: en la Hechicera brotó un personaje legendario que poseía poderes y capacidades sobrenaturales, desde lo que percibí esto se dio gracias a los referentes tipo anime que consume, en la Guerrera su pensamiento reflejó la construcción de un soldado que combate en algún tipo de guerra que sucede en este umbral llamado tierra, su trasfondo proviene de un ambiente de juegos de video, en</p>

⁸ Es un juego de rol que permite a los usuarios crear y personalizar personajes de estilo anime eligiendo entre una variedad de atuendos para usar y su apariencia como su cabello, ojos, etc. Los usuarios pueden elegir y jugar entre 8 minijuegos, crear parodias en modo estudio, crea escenas y charla con otros jugadores. (internet, 2020)

			cuanto a mi creación el avatar desarrollado transmitió una trama espiritual que se sitúa en dimensiones ajenas a las estructuras sociales convencionales, pues posee un pensamiento no racional.
<i>Exploración de medios.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Entablar una relación con los medios artísticos a través de una exploración, que permita conocer las destrezas que contiene cada sujeto. 	<p>Pliegos de papel/ hojas acuarela/ acuarelas. Lápices. Pinceles. Carboncillo. Colores. Marcadores.</p>	<p><i>En el dibujo...</i> Allí la Hechicera y Cumaca presentaron interés en dibujar con las diferentes partes del cuerpo, así se les complicará un poco en comparación a la Guerrera, pues ella a pesar de que tenía las ideas claras de lo que quería plasmar, mostró cierta resistencia a explorar el dibujo desde otra parte del cuerpo, con la Hechicera y la Guerrera habíamos realizado un ejercicio similar con anterioridad, no obstante, para Cumaca era algo nuevo. Este ejercicio posibilitó que a través de su complejidad percibieran el dibujo desde una dimensión distinta a la que estaban acostumbradas, a la par la Guerrera descubrió que es ambidiestra, en los resultados se obtuvo lo siguiente: la Guerrera reflejó un recuerdo donde relató el viaje a Santa Marta con Cumaca y otros familiares. Cumaca logró representar seres y objetos que se encuentran dentro de un entorno rural al que está ligada emocionalmente; la Hechicera exploró, pues con cada extremidad iba trazando un elemento diferente, en mi caso traje el primer sticker que diseñé, también representé otro personaje con características de</p>

			<p>hibridación animal entre iguana y hormiga.</p> <p>En cuanto a <i>la navegación de la acuarela</i> su exploración se dirigió a tener un primer contacto con el material, con miras a conocer cómo dialogábamos con el mismo, allí percibí que Cumaca en comparación a nosotros no había manejado este material, sin embargo, a través de la imitación donde se guio de la Hechicera y la Guerrera pudo dialogar con este.</p>
<p><i>Trayendo historias.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Propiciar un primer acercamiento a la Narración gráfica, desde los conocimientos previos que poseían las participantes. ● Definir los acontecimientos que nos habían marcado en alguna etapa de nuestra vida. 	<p>Hojas/papeles, papel acuarela/ acuarelas.</p> <p>Lápices/pinceles /carboncillo/colores/ marcadores.</p>	<p>Fue gracias a las dos percepciones que aportaron tanto la Guerrera como Cumaca, las cuales arribaron en <i>Traspasar y Dibujar o Hacer gráficas</i> que se pudo brindar un acercamiento aterrizado a aquella dimensión que conforma a la <i>Narración Gráfica</i>, por otro lado, realizamos los guiones de aquellas historias que nos marcaron, en esta parte presentó más complejidad Cumaca a la hora de relatar su historia.</p> <p>En este encuentro quién reflejó cierta sensibilidad creativa en comparación a los demás fue la Guerrera ya que apropió los personajes del videojuego <i>Among us</i>, acoplándolos a su realidad alterando la interpretación común que se tendría de aquel código, puesto que estos personajes ya no se situaban como guerreros sino más bien eran representaciones de algunos miembros de su familia incluyéndose ella misma; encriptó un código con</p>

			gran astucia dentro de su narrativa.
<i>Elaboración del comic (continuidad de la sesión anterior).</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Percibir en que elementos del dibujo necesitan ayuda para así mismo brindar una ayuda tanto teórica como conceptual. 	<p>Lápices, colores, marcadores, hojas.</p> <p>Referentes: https://www.youtube.com/watch?v=OX0n13syHyM min: 8 al 18. https://www.youtube.com/watch?v=TgsBIrhUDSU</p>	<p>El ejercicio de <i>cadáver exquisito</i> posibilitó que emergiera una narrativa donde se fusionaran las cosmovisiones que nos conforman a cada uno de nosotros, entablando un diálogo entre todos que apareció de manera no forzada, en este sentido la narrativa reflejó los siguientes rasgos: El Zorro plasmó elementos de la ciencia ficción, la Guerrera utilizó la narrativa cómica que se encuentra en los memes, la Hechicera y Cumaca leyeron desde una perspectiva rural.</p> <p><i>Experimentación a través de referentes:</i></p> <p>En esta exploración los tripulantes pudieron sacar a flote los estilos de dibujo que los definen, en la Hechicera se reflejó un estilo <i>Gótico</i>, que guarda en sus personajes una felicidad sombría, en Cumaca aparece un trazo demasiado peculiar pues está atravesado por una línea que se pausa y se corta, sin embargo tiene un trayecto, a su vez su estilo presenta rasgos de <i>Literatura infantil</i>, Por el lado de la Guerrera y el Zorro, existe cierta conexión pues sus personajes están permeados del ambiente <i>Cartoon [caricatura]</i>.</p>
<i>¿Qué recuerdos y emociones nos evocan las series y canciones? Laboratorios 6 y 7 [acá se fusiona lo que sucedió en los</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● propiciar una experiencia sensorial a través de los sonidos e imágenes, 	<p>TV. Parlantes (dos si es posible). Espacio sin ruido. Esfero y papel.</p>	<p><i>Series y Canciones...</i></p> <p>Allí Cumaca fue la única participante que plasmó dibujos al lado de sus escritos, a la par estas <i>series animadas y canciones</i> posibilitaron una</p>

<p><i>dos, ya que la sesión se amplió por la misma dinámica que se estaba presentando].</i></p> <p>Recuerdo que este peculiar laboratorio apareció gracias a una idea que retomé de un taller que presencié con el semillero Incandescencias.</p>	<p>donde se puedan materializar las distintas emociones que surjan allí, a través de escritos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar posibles recuerdos colectivos a través de lo que susciten las canciones o fragmentos de las series. 	<p>Hojas, lápices, marcadores.</p>	<p>catarsis en la mayoría de nosotros.</p> <p>Así pues, el escrito de la Hechicera enunció sentires en torno a dos series animadas las cuales fueron <i>Peztronauta</i> y <i>My Little Pony</i>, en <i>Peztronauta</i> su remembranza cobra peso gracias a la persona que veía esta serie con ella, [su mamá], por el lado de <i>My Little Pony</i>, el detonante fue la manera en que los valores [generosidad y la amistad] se representaron por medio de animales. Por parte de la tripulante Cumaca la emoción que le produce la canción [<i>Mi tonto amor de Los Hermanos rosario</i>] tiene que ver con un vehículo que la transporta a su época de adolescente; en las series animadas [<i>Heidi, Abeja maya y Candy</i>], la sensibilidad radica en el importante papel que tuvieron estas series para la infancia de sus hijos.</p> <p>Por mi parte aparecen tres series en las primeras dos [<i>¡Oye, Arnold! Y Pokémon</i>] se refleja un compartir en familia, en <i>Stranger things</i> el impacto emocional se da por la época en que está inspirada. Con respecto a la Guerrera aparecen dos series, [<i>Caillou y Los pitufos</i>], la primera la remite a su época de la infancia, pues la hace sentir como si tuviera la edad de 4 años, en la segunda, sus sentires reflejan añoranza con relación al compartir en familia sobre todo con su abuelo, en la época de infancia.</p>
---	--	------------------------------------	--

--	--	--	--

Tabla 2. Tabla de hallazgos reflejados dentro de los laboratorios.

Fecha.	Sesión.	Participantes	objetivos	materiales	Resultado de la sesión.
30/06/20	<i>Reunión para dar a conocer el proyecto. [cuarto de Zorro M]</i>	La Hechicera, la Guerrero, Cumaca, y Zorro.	Dar a conocer una propuesta más estructurada del proyecto.	Documento del proyecto.	Se recibieron apreciaciones positivas en cuanto a la forma en que se pensaba desarrollar el proyecto, a la par se recogieron las primeras ideas para empezar con algunas historias que interpelaban la memoria familiar.
20/ 02/ 2021.	Dirigiéndonos a leer comics [biblioteca Virgilio Barco].	La Hechicera, la Guerrero, Cumaca, Zorro, Marlene y Jonathan.	_ Cambiar de ambiente y por ende de espacio. _ Propiciar un acercamiento directo con la Narración gráfica.	[Aquí no se necesitaron materiales].	Esta salida provocó que nos uniéramos más como familia, tejiendo ciertos lazos a partir de los recuerdos que evocaron las series animadas que en su mayoría han sido de tipo anime.
6/03/2020.	Identidad campesina. [cuarto de Zorro M]	La Hechicera, la Guerrero, Cumaca,	_Comprender las formas en que aquellas costumbres	_Computador, parlante, lápiz y papel.	Surgieron sustanciosas reflexiones en cuanto a varios

		Zorro, Marlene y Jonathan.	campesinas se encuentran inmersas en el entorno familiar. _Organizar conjuntamente todos los datos que cada grupo logró recoger.		patrones de conducta y también sobre las raíces de las que se proviene como núcleo familiar. De igual forma se percibió que la técnica de la charla informal posibilitó de manera agradable que nos acercáramos a ese otro con el que convivimos.
20/03/2021.	Identidad laboral [casa de la Hechicera y Marlene].	La Hechicera, la Guerrera, Cumaca, Zorro, y Marlene.	Propiciar liderazgo en cuanto al proyecto por parte de las demás participantes.	_ Parlante, hojas acuarela, acuarelas, pinceles, lápices, borradores, marcadores, pelota pequeña.	Esta sesión fue muy dinámica, se evidenció más liderazgo por parte de la Hechicera en cuanto a la ejecución de esta, existió sorpresa por la cantidad de trabajos en los que han estado varios miembros familiares, así como aquellos que se han replicado inconscientemente.

Tabla 3. Tabla de caracterización de las sesiones.

4. HALLAZGOS

Breve aclaración:

Iniciaré este apartado con la breve exposición de unas tablas que sustentan la manera en que se recogió y codificó la información obtenida a lo largo del proceso, de igual forma también se adjuntaron unos documentos anexos que dan cuenta de esta recolección de información.

<p>Palabras clave: Contexto artístico: <i>el cómo surgieron o nacieron las prácticas artísticas, su desarrollo [el que se ha hecho con las prácticas].</i></p>	<p>Surgimiento de la práctica. La hechicera: bueno eh... mi primera pregunta para mi mamá es, es que me da mucha curiosidad, ¿Por qué tú te interesaste por como por la escritura o por la poesía más que todo, así como, es que yo encuentro muchos libros de tí donde tu escribías artos poemas lo mas de bonitos, ósea cómo... porque te interesaste en escribir en cuadernos y eso?</p> <p>Marlene: ahhh bueno, pues desde que estaba pequeña mamá a mí siempre me gusto la... primero me gusta mucho la lectura y segundo siempre me gusto escribir porque yo por ejemplo, también en el colegio, cuando estaba en el colegio yo escribía bastante me excedía también en lo que escribía...</p>	<p>En esta parte hay dos entrevistas. Entrevista realizada por la guerrera: La guerrera: ¿a qué edad tocaste tu primer instrumento, a qué edad empezaste a escribir? Jonathan: pues yo escribir... pues desde adolescente me gustaba también escribir, pero yo escribí, mi papa me enseñó a escribir estrofas rimándolas, entonces yo escribía cierto número de estrofas y hay iba creando como una canción. [I, Jonathan] (varios no sorprendemos) [surgimiento de la practica]</p> <p>La guerrera: ¿tío usted ha escrito alguna canción?</p>	<p>Surgimiento de la práctica. La primera vez que tejí tenía seis años, aprendí gracias a la mamá quien le enseñó <i>cadena</i>, <i>la base para aprender a tejer</i>, el primer tejido que realizó cuando aprendió en <i>Duitama</i>, <i>[Boyacá]</i> fue un saco blanco que tejí para el <i>Zorro meditativo</i>, después tejí uno para mi sobrino. Allí le enseñó una señora que teje con lana de oveja, la señora le pagaba dos mil pesos por prenda que tejiera.</p> <p>Desarrollo. a los diez años se especializo, retomo el tejido gracias a el nacimiento de su nieta <i>[Sofía]</i>, allí empezó a tejerle gorros</p>
---	---	--	--

Tabla 4. Ejercicio de codificación a partir de la lectura relacional sobre las charlas informales.

<p>como que uno nace con eso, si me entiendes ósea como que a mí toda la vida me ha gustado y es fácil para mí expresar poemas, es fácil para mí... escribir no se me complica porque es como algo que tengo naturalmente digámoslo así. [I, Marlene].</p> <p>La guerrera: ¿a qué edad aprendiste a escribir tu libro o a escribir poesía?</p> <p>Marlene: ah sí, cuando estaba en el colegio como a los quince dieciséis, menos como entre catorce y dieciséis, maso menos como que se me vino el... como ese pensamiento, la idea exacto, la idea de empezar a escribir. [I, Marlene, impulso por la escritura].</p> <p>Desarrollo. Zorro M: eh... es pues sobre</p>	<p>piano y el ukelele. <i>La guerrera</i> (<i>¡ohhh!</i>), y hace poco tome una clase con una profesora de música.</p> <p>La guerrera: ¿Y a mi tío le gustaría tener algún grupo de música? <i>[reconocimiento]</i></p> <p>Jonathan: Sí esa es la idea. <i>[sa desarrollo]</i></p> <p>La hechicera: ¿y cuál fue el primer instrumento que toco o como que vio y le llamo la atención? <i>[reconocimiento]</i></p> <p>Jonathan: La guitarra, me la enseñó una señora que nos cuidaba, que era cristiana y ella tocaba la guitarra, hay me enseñó a hacer unos acordes [I, Jonathan] (<i>la hechicera uishh tan chévere</i>), pero yo estaba en el colegio y mi mamá no tenía</p>	<p>que hizo en <i>chapinero</i> y <i>Alqueria [Bogotá]</i>, el curso duro alrededor de cuatro años. Los <i>amigurumis [muñecos tejidos]</i>, los aprendió de manera autónoma viendo videos, ha tejido más de quinientos elementos, en su mayoría trajes de bebe. actualmente trabaja con el tejido, le genera un importante ingreso económico, le teje a una fotógrafa quien trabaja con tematica de niños, sobre todo bebes. Comenta que le ha intentado enseñar este arte a la guerrera, sin embargo, menciona que a ella no le ha surgido el interés, al par expresa que quiere enseñarle a Santiago su hijo menor a ver si a él si le nace</p>
--	---	--

Tabla 5. Ejercicio de codificación a partir de la lectura relacional sobre las charlas informales parte II.

3. Codificación con los otros instrumentos. |

Categoría/subcategoría y palabras claves.	Instrumento.			
	Diario de campo.	Entrevistas.	Registros Fotográficos y de video.	Deducciones
<p>Resignificar. <i>Darle un nuevo sentido, una nueva mirada a algún proceso creativo.</i> [Nota: cabe resaltar que esta categoría se reflejara de manera más</p>	<p>Sesión 1: me llamo mucho la atención que Tania nos dijo que ella iba a hacer al caballo de <i>minecraft</i> (juego de construcción), lo aclaro con una autonomía muy marcada [le dio un nuevo sentido al ejercicio]. Sesión 5: La guerrera me muestra lo que ha empezado a dibujar, son personajes de <i>among us</i> (juego popular del</p>			

Tabla 6. Codificación con los demás instrumentos de recolección de información.

<p>Subjetividad. <i>Cosmovisiones y sistemas de pensamiento [formas de leer el mundo], sentires y emociones, creatividad, signos que caracterizan a los sujetos.</i></p>	<p>Sesión 1: Tania nos comparte una entrevista que le hicieron a Fredy Mercury, sobre cómo está la música hoy en día, ella empieza a dialogar más nos expresa que siente paz y tranquilidad al escucharla, hace una reflexión sobre la música de ahora, nos comenta que es vacía, que ya no es música, se logró expresar de una manera muy sincera y abierta con nosotros, pudo haber sido gracias al mismo ejercicio que estábamos llevando a cabo. pocos minutos después Karen le comenta mientras</p>	<p>Entrevistas realizadas antes de la sesión 11. Entrevista a cumaca [mitos]: Brujas. pero con el tiempo yo como que, si fui creyendo, porque a su tío Alirio también se lo llevaron las brujas... Hechicera: ¿se lo llevaron? Cumaca: si a él varias veces, es que decían la bruja se convertía en una mujer Hechicera: ¿pero se lo llevaban y como volvía? Cumaca: sentía que se lo sacaban así por la ventana y se lo llevaban por allá para una parte oscura, por lo</p>	<p>R.f. Sesión 1: Registro: fotografía de los personajes creados. En esta fotografía se evidencian creaciones de personajes pertenecientes a varias series animadas las cuales son: <i>Futurama, los Simpson, y Garfield</i>, también se encuentra un <i>gusano y una mariposa</i> los</p>
--	--	--	--

Tabla 7. Codificación con los demás instrumentos de recolección de la información.

Continuaré aclarando algunos aspectos, para que el lector (a), tenga un panorama aterrizado sobre la manera en que se va a desglosar el siguiente texto. La narración se encuentra atravesada por dos conceptos *Universos* y *Puertos*, el primero se refiere a aquellos ejes que conforman y dan vida a ciertas categorías; el segundo se define como puntos de llegada o conclusión, en los que aterrizó el investigador; así mismo cabe resaltar que algunos elementos se retomarán más de una vez dentro del texto, desde diferente perspectiva con el fin de dar cuenta de algún fenómeno.

La resignificación se verá atravesada en varios escenarios que irán apareciendo dentro del texto, por un lado esta se reflejará en las creaciones de los (as) participantes, de igual modo en el escenario que conforma a la memoria y a la educación no formal, surgen ciertas reflexiones a causa de varios acontecimientos, desde una perspectiva personal brindan un nuevo aire a esa serie de

memorias, este podría tratarse de un nuevo sentido; lo que me llevó a preguntarme si ¿reflexionar tendrá conexión con resignificar? ¿podrán estar entrelazadas? O por el contrario ¿será algo totalmente distinto? Pienso que estas cuestiones deben quedar abiertas a la persona que se encuentre leyendo estas letras, así pues, sin más preámbulos los (as) dejó con lo que construimos en familia.

4.1. LAS MANERAS EN QUE PENSAMOS. [*Subjetividad*]

Subjetividad de la Guerrera

La Guerrera posee una enorme sensibilidad con la creación y exploración, es muy curiosa, investiga y retoma herramientas que aterriza de manera inmediata en sus creaciones, lo más interesante es que logra compartírtelas en una forma cautivadora, te logra atrapar; una de sus grandes habilidades es el dibujo, lo practica constantemente sobre todo desde la imitación, sin embargo algunas veces se queda mucho en esta y deja de lado un poco la exploración de un lenguaje propio, es decir, le hace falta escarbar un poco más en aquellas herramientas que posee para crear.

Las lógicas representativas las brinda retomando personajes de videojuegos, y programas animados pues altera el significado de los signos que le presenta un mercado digital, es decir reconfigura la función principal con la que fue creada y expuesta algún tipo de imagen. Otra de sus facetas es aquel impacto emocional y reflexivo que le generan algunos artistas musicales, debido a que encuentra en ellos una confianza y un apoyo emocional ameno en sus problemas cotidianos; son como una cápsula en la que logra resguardarse como persona.

<i>Lecturas de imágenes</i>	Utiliza herramientas que posibilita el <i>meme</i> para narrar y leer, encripta códigos en las pinturas y dibujos que realiza pues logra dar a conocer por medio de las imágenes, aquellas emociones y demás sentires que la están atravesando en esos momentos de creación.
<i>Características de sus dibujos</i>	Presentan rasgos de personajes de animación 2D, provenientes de videojuegos y programas animados.
<i>Series que la han marcado</i>	Mariposa de barrio, Sailormoon, Caillou.

Tabla 8. Elementos que conforman a la Guerrera.

Subjetividad de la Hechicera

La Hechicera se caracteriza por tener como uno de sus mayores referentes el mundo del *anime*, ya que este ha venido formándola en su camino, tanto que apropia diálogos y expresiones que traspasa a los personajes que componen sus historias como se vio en la creación de su seudónimo, junto

con *La historia de niño* el alebrije que la acompaña en su hogar, ha sido permeada por series didácticas y por ende educativas como *Peztronauta*⁹, compartida por ella y su madre [Marlene], allí han encontrado rasgos que provienen de un aprendizaje distinto, al igual que la Guerrero siempre estará con la disposición de brindarte nuevas herramientas digitales para trabajar en edición dentro del ambiente visual.

<i>Lecturas de imágenes</i>	Están muy arraigadas al ambiente ficcional, sobre todo a aquellas que presentan rasgos de lo <i>fantástico</i> .
<i>Características de sus dibujos</i>	Están permeados por un carácter ligado a lo gótico, lo sombrío, lo opaco, lo triste, en sus dibujos existen rasgos que provienen de un comic cercano al que se encuentra en las revistas y periódicos latinoamericanos.
<i>Series que la han marcado</i>	Peztronauta, Sailormoon, Miraculous ladybug.

Tabla 9. Elementos que conforman a la Hechicera.

Subjetividad de Zorro

Su avatar connota un ser calmado quien intenta controlar sus energías vitales por medio de la meditación, el mundo del hip hop lo ha educado y por ende construido, desde que era un pequeño, brindándole herramientas que le ayudan a sobrevivir al camino llamado vida, pues estas le han posibilitado un pensar y un actuar, tomando perspectivas conscientes frente a aquellas situaciones cotidianas que lo interpelan como ser humano y social, de hecho el rap ha relatado su vida como nada ni nadie lo ha hecho, es como si esas canciones hubieran existido desde un principio para él; por otro lado los mundos ficcionales sin duda marcan su camino constantemente, logra perderse en aquellos universos paralelos donde se encuentran, seres de otro espacio tiempo alterno, a la par se evidencia su gusto por las series arraigadas a la época ochentera y noventera pues según el son como máquinas del tiempo.

<i>Lecturas de imágenes</i>	Utiliza códigos que provienen de ambientes de ciencia ficción, los cuales
------------------------------------	---

⁹ **Peztronauta** y sus mejores amigos, una niña llamada Marina y el monito Zico, viven en el Eco Zoo Park, una mezcla de parque de diversiones y zoológico donde conviven especies animales de diferentes partes del mundo, con distintos acentos y maneras de vivir. Peztronauta y sus compañeros son agentes secretos cuya misión es proteger a todos los habitantes de Eco Zoo Park, para lo cual tienen que descifrar misterios y encontrar soluciones que ayuden a conservar el medio ambiente. (prnweswire.com, 2012)

	tratan temáticas sobre seres de otra dimensión, dimensiones alternas, universos paralelos etc.
<i>Características de sus dibujos</i>	Presentan rasgos de personajes de animación 2D, [tipo cartoon].
<i>Series que lo han marcado</i>	¡Oye, Arnold! Stranger things, Dragon Ball Z.

Tabla 10. Elementos que conforman al Zorro.

Subjetividad de Cumaca

El concepto de avatar lo interpreta como aquellos relatos de acontecimientos propios o que en algún momento la han interpelado en su vida, así mismo el relato y el diálogo se posibilita de manera fluida con ella cuando se observan imágenes estáticas o en movimiento de aquellos espacios, lugares y objetos en los que ha estado inmersa, en este sentido el relato y la narrativa gráfica los desarrolla en desorden sobreponiendo las imágenes tal y como las encuentra dentro de su mente, sin estructura determinada, por otra parte percibo que las series que más le han generado impacto son aquellas que la acercan a un contexto rural; dentro de ella también habita la escritura pues la concibe como un mecanismo de defensa para no perder la memoria, en sus escritos redacta oraciones y cartas con mensajes ya sea para una sola persona o la familia en general.

<i>Lecturas de imágenes</i>	Lee y crea a partir de elementos que provienen de un contexto rural, campesino.
<i>Características de sus dibujos</i>	Imita códigos de las imágenes a la hora de dibujar, esto le ayuda a desarrollar un lenguaje propio, maneja la línea con cierta pausa tal y como es su carácter pues la tranquilidad es un sinónimo de su nombre.
<i>Series que le han marcado</i>	Heidi, Candy, La abeja maya.

Tabla 11. Elementos que conforman a Cumaca.

Subjetividad de Marlene

Marlene es una artista oculta, quien debería estar en su máquina de escribir escribiéndole a aquellos seres que habitan este espacio tiempo, pues ella presenta una sensibilidad muy marcada a la hora de escribir, nació con este poder de relatar entre letras las lecturas que tiene de su entorno y su interior, dentro de sus escritos aparecen varios entes que engloban al mundo de las utopías, como el desahogo poético ante acontecimientos no esperados, la reclamación ante las incógnitas que plantea la incertidumbre de la vida, la espera de un nuevo sol, le llaman la atención aquellas series o programas que manejan una temática didáctica y a la vez educativa, se toma el tiempo de analizar su contenido para saber qué consume.

<i>Características de sus dibujos</i>	Sus dibujos presentan rasgos que provienen de un comic cercano al que se encuentra en las revistas y periódicos latinoamericanos.
<i>Series que le han marcado</i>	La abeja maya, Heidi, Peztronauta.

Tabla 12. Elementos que conforman a Marlene.

4.2. MEMORIA FAMILIAR

A continuación, iniciaré este apartado con unos relatos que corresponden a unos acontecimientos donde se vieron inmersos varios miembros familiares, allí utilizaré la fuente de letra *Courier new*, para propiciar un ambiente evocador a modo de guion cinematográfico.

Recuerdo de Santa Marta [Cumaca]:

Cumaca: el inicio por lo menos cuando nos fuimos para el aeropuerto, cuando nos subimos al avión, cuando llegamos a... cuando llegamos a el aeropuerto fue muy chévere.

Guerrera: oiga yo me acuerdo que cuando nos subíamos sentíamos nervios.

Cumaca: pues con miedo ¿pero íbamos muy contentos no?

Guerrera: si, al principio íbamos con los nervios de que el avión ¡uyyyyy! Llegará a pasar algo ¡ishhhh! Apenas arrancó y dios mío yo si me cogí de la esta.

Cumaca: y cuando llegamos a el aeropuerto de Santa Marta se veía el mar y uno en el avión y mire [risas.

Guerrera: ¡si eso se veía lo mas de bonito!

Cumaca: y eso que llegamos de noche.

Zorro: ah ósea que ese paisaje que se ve en el segundo cuadro es de cómo, ¿cuándo llegaron?

Guerrera: aja.

Cumaca: sí.

Guerrera: desde la ventana del avión se veía toda Bogotá, completa.

Cumaca: si y acá fue cuando al otro día nos fuimos pa la playa.

Guerrera: ¡y yo llegue a la casa toda quemada de la espalda!

Cumaca: si fuimos a la playa, ¿ese día fuimos al acuario? ¿no? ¿Fue al otro día?

Guerrera: ese día fuimos y al otro al siguiente, al siguiente día fuimos a esto.

Cumaca: al acuario sí.

Zorro: ¿pero el primer día que llegaron fueron a la playa?

Guerrera: fuimos a la playa comimos pescado y...

Cumaca: en el rodadero.

Guerrera: si en el rodadero comimos pescado y la vaina se le estaba llenando de la arena.

Cumaca: almorzamos.

Guerrera: ahgg eso sabia rico, pero con la arena sabia feo, sabia salado, salado, uy yo me acuerdo yo ya no quería comer.

Cumaca: si y al... segundo día nos fuimos para el acuario.

Guerrera: había una está en los acuarios chiquiticos de los estos, tiburones eso, acuarios, ahí habían tortugas con tiburones.

Cumaca: las tortugas, tiburones, pescaos.

Zorro: ¿y el acuario como era de grande? ¿Maso menos como una pieza?

Guerrera: era grande, grande grande.

Cumaca: el acuario era grandísimo y eso que falto lo del tercer día.

En estos relatos que inicialmente empieza narrando Cumaca, encuentro un fuerte vínculo desarrollado entre ella y la Guerrera, pues mientras van narrando rememoran ciertos acontecimientos desarrollados dentro de varios espacios, en donde se encuentran experiencias de cada una que logran generar una narrativa que se conforma por dos partes; en este sentido uno de los detonantes principales que posibilita a la Guerrera hacer parte de esta narración, es el recuerdo de gran impacto que posee de cuando voló por primera vez en avión.

Las aventuras de Uvachón [Zorro]:

Zorro: lo que hice fue básicamente cuando se perdió Uva, el gato de la casa, que fue la primera vez que se pasó donde los vecinos, y se metió en el techo falso entonces nosotros esa vez nos preguntábamos que qué había pasado.

Hasta por la noche que empezó a chillar; y nosotros duramos toda la noche pensando que había quedado en el muro atrapado, y resulta y pasa que esperamos hasta el otro día para que ehhhh, pues para poder ir porque ya era muy noche nos daba como pena, la gente es como brava, ¡bueno la señora! Entonces pues dijimos no, vamos a preguntar al otro día y fui, me dejaron entrar bueno primero dejaron entrar a Jonathan, pero el gato no, nada estaba hay metido, pero no salía ni nada, nos miraba la cara y ya.

Después fui otra vez, a bueno y casito no nos deja entrar porque por lo del virus estaban como muy alertas con eso; entonces también nos tocó esperar como hasta después del mediodía, como que rogarles, y bueno subimos y estaba ahí metido en el techo y nosotros bueno menos mal que no está atrapado.

Cuando es que era porque a él le daba calor, no por la gata, nosotros pensábamos que era por la gata, se hacía ahí era porque al gato le daba calor, porque es como un techo que esta como en draibol, como que hay se hace arto calor, y le regamos comida, le regamos así comida y bueno salió entonces ehhhh, pues esa vez fue así, ya después...

Bueno ahí esa es la historia que les acabe de contar, ya después se volvió a ir y ahí fue cuando toco llamar a los bomberos; porque pensábamos que estaba atrapado.

Guerrera: el gato me las sigue debiendo...

Zorro: ¡ah! Y entonces también es que ese gato tiene muchas historias, esa es una pequeña parte de todas las historias que tiene, porque cuando vinieron los bomberos el gato estaba allá y bueno toco otra vez sacarlo, lo bañamos creo que fue con Tania, y con Santi acá en el baño del primer piso.

Y después como a los otros días vuelve y se va y nosotros ;nooo!, esperemos a ver si se devuelve; y resulta y pasa que a la madrugada se salió y Tania lo escucho, menos mal que Tania estaba despierta, y Tania salió y salió corriendo como hasta la otra cuadra por el a las tres de la mañana y si no fuera sido por eso el gato no estuviera en estos momentos con nosotros.

Guerrera: yo le había dicho a mi mamá que era el gato, y mi mamá me dijo que ;no saliera!, y yo salí de todas formas, yo me fui por el gato, y yo le dije a mi mamá, ;mamá vea que el gato está afuera!, y el gato estaba ahí yo fui por él, se dejó alzar de mí.

Guerrera: es que yo estaba preocupada por el gato porque como ya habíamos pasado tanto tiempo.

Zorro: y ya lo habíamos bañado y todo.

Guerrera: si el gato se dejaba consentir de mi todavía... dormía hasta conmigo.

En este fragmento se puede notar cómo a causa de la pérdida de este personaje, varios miembros de la familia se vieron afectados emocionalmente y por ende decidieron realizar cierto tipo de acciones, en este sentido la falta de accesibilidad a este espacio en el que se encuentra el gato es un elemento importante que condensa gran importancia del recuerdo. Así mismo la segunda parte del relato se provocó debido a un comentario que realizó la Guerrera, en cuanto a la deuda que el gato va a tener con ella por toda la vida, gracias a esto se evidencian dos vínculos: el baño que se le realizó al gato donde participamos varios miembros de la familia; y su rescate.

Historia de niño [la Hechicera].

Hechicera: era viniendo del colegio, mi abuelito me había ido a recoger, era cuando yo estaba en el gimnasio Gardner, creo que tenía como diez, once años no me acuerdo muy bien, creo que ocho; entonces pues mi abuelito me recogió del colegio, y pues hay una parte pues...

Por la parte del supermercado, y hay estábamos comprando unas cosas, y luego fuimos hay seguimos caminando, llegando a la casa, entonces me preguntó que, si yo quería un perro y pues a mí se me hacía como raro, como yo nunca había tenido una mascota, le pregunte que, si era de verdad o de juguete, y me dijo que si era de verdad que había un perro que iban a regalar.

Y que, si yo lo quería, yyyy... pues entonces ay lo fuimos a recoger ese mismo día, y fuimos a la casa que era una casa grande donde vivía Arnaldo, que era un amigo de mi abuelito y pues era el anterior dueño de Niño, así se llamaba nos dijo Arnaldo, y entonces pues cuando fuimos entramos pues el perrito era chiquito, yo pensé que era grande pero menos mal era chiquito.

A mí me daban mucho miedo los perros ahí, yyyy latía arto esa vez si me dio mucho miedo cuando lo vi; porque se me tiró encima y empezaba a latir y pues entonces ahí pues nos dio también una correa para llevarlo a la casa y entonces a mi casi se me escapa porque estaba bien amarrado y también porque tenía mucha fuerza ósea jalaba mucho y entonces mi abuelito lo llevó, lo llevamos a la casa y pues ahí lo soltamos.

Y lo dejamos en la terraza y ya después días después le pusimos como una silla, para que... para que se asomara a mirar a la calle y así, y si él es muy juguetón y todo, ya después le perdí el miedo, y es como mi compañero de juegos.

Este relato se desarrolla de una manera espontánea, quizás es uno de los recuerdos más importantes para la Hechicera por lo que sucedió cuando se encontraba atravesando la etapa de la infancia, el recorrido que transitó aquel día lo percibo como uno de los elementos base en los que se sitúa el recuerdo, de igual forma encuentro un vínculo tejido con un hilo muy resistente entre ella y su abuelo [Siervo], condensado bajo la mascota que llegará a sus vidas.

En este recorrido por las memorias que han interpelado y que han surgido dentro del entorno familiar he llegado a encontrar cuatro universos que las componen. Uno de ellos surgió mientras andábamos e investigábamos por los mares de recuerdos, que encontramos a través de las charlas informales realizadas con los miembros familiares dentro de las sesiones; este fue el universo de las *Prácticas artísticas ejercidas dentro del entorno familiar*, a continuación, se reflejarán cada uno de ellos.

Primer universo: *Ambientes ficcionales*

Este universo se compone por una serie de acontecimientos y vínculos que se dieron gracias a un bagaje de producciones animadas en su mayoría de tipo *anime*, las cuales interpellaron a varios miembros de la familia de diferentes generaciones durante varias etapas de su vida.

En esta medida partiremos del objeto [el televisor] junto con sus diversos escenarios [habitaciones], debido a que fueron los testigos y mediadores más relevantes de las siguientes series: *El chavo del ocho*, es una de las series que logró atravesar a varias generaciones de la familia, pues la daban en la franja horaria de la mañana cada fin de semana, en los canales nacionales, con mis padres nos levantábamos temprano para verla, así mismo noto que cada participante logra recordarla gracias a la persona o personas que las veían junto con ellos. La

Hechicera recuerda cuando la veía con su abuelo [Siervo], la Guerrera con mi hermana [Libia], mis papás [Cumaca y Adolfo] mis hermanos [Paula y Jonathan] y yo. Por mi parte logré presenciarla tanto con mis padres, mis hermanos y sobrinos.

Pasando a la serie de *Heidi*, la niña que vive en la montaña con su abuelo aparece un vínculo entre Cumaca y Jonathan pues desde su sensibilidad como madre, la recuerda gracias a que la veía con él cuando llegaba de estudiar a eso de las cuatro de la tarde todos los días entre semana, así mismo tiene presente que él fue el primero que la vio respecto a los hermanos menores [Paula y Zorro].

Este televisor también albergó la serie de *Los Pitufos*, traída al escenario por la Guerrera, ella posee un gran recuerdo gracias a que la veía con mi papá [Adolfo] es decir su abuelo, los dos veían esta serie los días sábados, gracias a esta serie consiguió recordar que la traían los fines de semana donde sus abuelos maternos, debido a este acontecimiento pude recordar cuando en una de estas visitas, ella arrancó y destrozó las páginas de un álbum que me pertenecía, no tengo certeza de cuál era, sin embargo presiento que era de Dragón Ball Z, este hecho causó que me diera bastante rabia ya que lo tenía casi completo y de repente se encontraba destrozado.

Por otro lado aparece la serie *Candy*, ocasionando primero que se logren desenredar los hilos de la memoria de la Guerrera y la Hechicera, pues traen a el presente un suceso que se dio en su infancia, fortaleciendo aquel lazo que tejieron cuando observaban la serie de *Sailormoon* por medio de cd, pues relatan cuando en conjunto con Jonathan la veían los fines de semana, él fue quien las convenció y animó a que la vieran en aquel entonces y ellas motivadas accedieron sin saber que iba a ser un gran suceso para las dos.

Esta serie de *Candy* suscitó este recuerdo gracias a las características físicas del personaje, ya que se asemejan bastante a las de Serena, personaje principal de *Sailormoon*, por el lado de Cumaca quien es el personaje que trae esta serie ante nosotros, su recuerdo está anclado a cuando mi padre llegaba temprano de trabajar y Jonathan del jardín que quedaba como a dos cuerdas de la casa, era un hábito que compartían en aquella época de la década de los 90.

En consecuencia, aparece la serie de *Peztronauta* la cual marcó un vínculo entre Marlene y la Hechicera, [madre e hija] debido a que esta serie contenía una gran trama educativa, elemento que las atrajo, la Hechicera recuerda cuando su madre llegaba de trabajar y se ponían a seguir los pasos del juego llamado “de la po”, pues era una actividad lúdica donde la serie interactuaba con el espectador de manera directa, lo describe como un ritual que entre las dos tenían cuando veían aquella serie. Algo semejante sucede con el caso de *My Little Pony*. Pues la Hechicera la rememora como otra de las series que marcó su infancia significativamente por los valores que aquella le enseñó como la amistad y la generosidad, ya que estos se reflejaban en personajes que eran ponys.

Nos encontramos con la *Abeja maya*, traída al escenario por la Guerrera y Marlene. Esta serie lleva a la Guerrera a un entorno que habitó en su época de infancia la casa de mi tía Clara, la hermana de Cumaca, pues en sus relatos enuncia el tv pequeño, la hamaca, el armario, y que no había luz, al principio pensaba que era la casa de un tío, sin embargo, se acordó de la piedra que botaba agua, es decir la *Mata de guatila*, referente que nos confirmó que había sido donde mi Tía Clara, ya que este lugar al igual que el trapiche es otro referente importante para la familia Moreno.

Probablemente la trama de la serie que se ubica dentro de un escenario rural pudo tener influencias en cuanto a los recuerdos que atravesaban a la Guerrero en ese momento o pudo ser casualidad.

Por parte de Marlene, ella trajo este recuerdo gracias a otra remembranza de Cumaca sobre la misma; el detonante de este al igual que su hija, fue el valor educativo que esta serie le brindó en algún tiempo, pues nos comenta que uno de los personajes de esta serie llamado *José Miel*, representaba el símbolo de la amistad con *Maya*, ya que los dos siempre se ayudaban ante cualquier adversidad que presentaran, esto lo relacionó con la amistad que siempre han llevado Marlene y Cumaca, es como si los personajes fueran un reflejo de ellas dos.

Así mismo continuamos con otro de los grandes maestros que ha dejado grandes enseñanzas en mi vida, su nombre es *¡Oye, Arnold!*, pues fue en la casa de la infancia de Nicolás donde la observábamos con él y mis hermanos Paula y Jonathan, a eso de la primera década del 2000, la casa era grande abarcaba un espacio como de dos casas juntas, actualmente allí hay un asadero donde trabajé hace muy poco cuando recién inicié la universidad; en esta casa vivía mi hermana mayor con él; nos la pasábamos allí de vez en cuando. Esta serie emanaba un mensaje de conciencia muy potente, su entorno estaba atravesado por un ambiente de barrio popular, el aroma a jazz que la permeaba me atrapó debido a la cercanía que presenta esta melodía con el hip hop.

Por otra parte llegamos a un escenario en el que los objetos se encontrarán en dos dimensiones distintas, en primer lugar aparece un objeto peculiar, un artefacto clásico en su totalidad que perteneció a mi padre y a mi hermana cuando vivían solamente los dos acá en la casa, este es el televisor que daba imagen a blanco y negro, y resulta que gracias a este objeto fue que la Guerrero observó la serie de *Cuentos de los hermanos Grimm*; lastimosamente el televisor ya no nos acompaña pues según la Guerrero, su madre se lo prestó a una prima quien terminó robándoselo.

Con relación al segundo escenario la tele ha mutado pues ya es pantalla plana, y su escenario está habitado por más personajes; entre ellos mi persona, pues traigo a colación otro de mis más grandes referentes *Stranger things*, lo rememoró gracias a la llegada de Netflix a la casa en el año 2018 nos acabábamos de pasar al segundo piso de la casa, pues por fin se había podido comprar esta parte de la casa a un tío.

Quien lo trajo fue Paula, la hermana que me sigue, y esto fue el boom para todos nosotros (as), pues era algo innovador tanto en el planeta de las series, como en la manera en que ahora nos acercábamos a aquellas dimensiones. Con esta serie entablé una conexión tanto con los cuatro chicos peculiares, junto con los objetos clásicos como vinilos, radios, boqui toques, canciones, vestimenta, entre otros que aparecen allí, pues conectan conmigo por su esencia clásica ya que esta serie fue inspirada en los ochenta; lo cual me transportó a otra época como una máquina del tiempo.

Para concluir esta primera parte del universo, me atrevería a exponer que todo este conjunto de series que nos han impactado en diversos momentos, son vehículos de la memoria los cuales han posibilitado que nos movamos en un espacio donde aparece un tejido de recuerdos compartidos entre nosotros que nos llevan a un pasado, posibilitando que situemos estos acontecimientos en nuestro presente; permitiéndonos así comprender los lazos que hemos establecido entre varios de nosotros, esta serie de remembranzas dialogan y emergen a través de la triada, sujetos, objetos y escenarios.

Canciones

Acá continuamos con otro sendero que considero fundamental para estos mares de recuerdos, en los que rema la memoria familiar. Sin duda las canciones también son como una máquina del tiempo, es por esto por lo que consideré pertinente visibilizar las canciones junto con los recuerdos que han significado y marcado de manera profunda a algunos miembros de la familia.

Iniciamos con la canción *Mi lugar* de Dante perteneciente al género de rap, vaya, esta canción acompañó a la Guerrera durante una situación emocional muy fuerte, en la cual tuvo confianza de contarme aquello que la estaba atravesando; pues en ella se reflejó todo el odio, la rabia, indignación, que sentía y siente frente a la familia de su padre, debido a que desde que falleció se alejaron totalmente de ella, no los siente como algo cercano si no como algo distante que se pierde en la oscuridad, es por esto que esta canción logró darle en definitiva su lugar, el espacio que se merece ante la indiferencia de sus tíos paternos.

Pasamos a la canción que detonó en el Zorro meditativo recuerdos de su infancia, esta es *Otra canción larga* de Alcolirikoz, perteneciente al género de rap, la cual me hizo recordar aquellas instrucciones de seguridad que me brindaban mis padres por si algún día me llegaba a perder dentro de la selva de cemento conocida como ciudad, basadas en aprenderse la dirección de la casa, en saber coger un taxi, tratar de ubicarse así estuviera perdido en las penumbras, aprenderse los números telefónicos tanto del celular de sus padres como el fijo de la casa, estas instrucciones las recuerda Cumaca perfectamente como si se las hubiera indicado el día de ayer, pues comprende que la insignificancia de las mismas las vuelve significativas para los dos.

Continuamos con la serie de las esferas del dragón, la nube voladora, y la misteriosa raza *sayayin*, así es, hablamos de la canción *Chalad head chala* de *Dragón Ball Z*. Esta serie generó un vínculo supremamente importante entre la Guerrera y yo [Zorro], cuando los dos éramos unos infantes; el testigo que corrobora este vínculo son aquellas cartas, películas, tazos, álbumes, posters, de esta serie, que todavía guardo en uno de los cajones como uno de mis tesoros más preciados, pues es gracias a este compartir de objetos que la Guerrera relata cuando le mostraba la colección gráfica que guardaba en una bolsa en el cajón del viejo armario. Además, la observábamos los dos, los fines de semana, cuando ella se quedaba acá en la casa, nos agradaba sentarnos a verla entre los dos así peleáramos por tonterías, esta es una de las razones por la que los objetos aún tienen vigencia, porque detrás de ellos se esconden recuerdos que contienen anécdotas de este tipo.

Pasamos a la serie de las Pokebolas y las batallas entre los seres llamados Pokemones, en efecto la canción llamada *¡atrápalos ya!* De la serie *Pokémon*, fue una de las series que marcó de manera profunda a varios de nosotros. Cumaca relata cuando nos trajo a mi hermana y a mí un par de peluches del personaje *Pikachu*, uno de los personajes de esta serie, los cuales provenían de otro país no se sabe cuál exactamente pues se los había regalado la hija de la señora donde trabajaba en aquel entonces, gracias a este recuerdo logro recordar borrosamente cómo era su apariencia, sin embargo, recuerdo que con mi hermana los cuidábamos bastante, pues significaron gran valor emocional para nosotros.

A la par esta serie logra traerme otros recuerdos gracias a Paula y Jonathan, mis dos hermanos, el televisor pequeño, y la casa de mi tía Luz. Ya que veíamos esta serie con mis dos hermanos en el primer piso, recuerdo que siempre estaba con una gorrita roja que me había regalado mi mamá en

ese entonces, decía que yo era *Ash Ketchum* [personaje principal de la serie], sentíamos una alegría indescriptible cuando sonaba el opening, existían ocasiones en que nos dirigíamos a la casa de mi tía, que queda por la misma cuadra donde vivimos actualmente, allí también la veíamos junto con nuestro primo [Cristian], también compartíamos onces, era un ambiente muy ameno.

Terminando la segunda parte de este universo puedo deducir algunos fenómenos que se encuentran vigentes hoy en día, haciendo un rastreo de lo que se evidenció en los dos escenarios [series y canciones], puedo encontrar que probablemente mi gusto por el Dibujo, la Narración gráfica y la Animación; provenga de aquel bagaje animado que he venido consumiendo desde que era un infante, de igual forma presiento que este bagaje impulsó en gran medida, a que probablemente haya escogido esta carrera en la que abundan las diferentes narrativas plásticas y visuales; me alegra saber que la Guerrera también continúa con esta atracción y sensibilidad de expresión artística; especialmente en el área del dibujo y algunos de sus escenarios como la pintura.

Tanto en la Hechicera, como en mi madre, mi hermano y yo, continuamos consumiendo y ampliando el bagaje de series de tipo anime, no obstante percibo que la Hechicera ha sido quien ha profundizado más en este tipo de género animado, lo percibo como un aprendizaje autónomo por parte de ella, en donde poco a poco ha venido cultivando este interés de conocer más sobre este mundo, llegando a apropiarse diálogos, formas de vestir, ideologías en torno a perspectivas espirituales del ser humano, es como un tipo de conocimiento invisible ante las lógicas que maneja la institución formal.

En cuanto al espectro de algunas canciones, percibo que es gracias a las realidades de un contexto popular familiar; que podemos entablar diálogos con canciones del género rap, las cuales actuaron como medio para acercarnos y reconocernos desde lo sensible e íntimo saliendo a flote elementos de nostalgia, de indignación, recordando situaciones de fuerte impacto que nos han atravesado, comprendiendo la complejidad y la singularidad de vivencias que nos han construido.

Segundo universo: *Ambientes campesinos*

El trapiche de la vereda

Aquella casa grande que se divisa desde varios metros atrás antes de llegar a la vereda Jericó, hacienda de estructura gigante construida en casi toda su totalidad con madera inquebrantable; fue singular por ser una de las más grandes productoras de panela y café en estas veredas, allí trabajó el abuelo de Marlene quien fue el primer esposo que tuvo mi abuela Inés, con quien tuvo sus primeros seis hijos [*Alirio, José, Israel, Ana, Franquelina y Guillermo*] era el encargado de administrar esta hacienda operando las diferentes labores de trapichero, ganadero, cogedor de café, entre otras. En este lugar alcancé a presenciar lo que se llamaba *molienda*, este ritual se ejecutaba en la parte donde se encontraba el trapiche de la caña; recuerdo que tenía, diez u once años, creo que fue una de las últimas que hicieron en este sitio.

Estuve allí con mi madre y unos primos [*Cristian y Marlon*, hijos de mi tía *Clara*], recuerdo claramente aquellos artefactos grandes que contenían panela derretida, su color era parecido al del oro, aquella vez había mucha gente allí reunida parecía un estadio, recuerdo que uno podía meter el dedo en aquellos artefactos circulares y hacer “monos” o “alfandoques” como le suele nombrar Cumaca, quien al igual que mi persona, participó infinidad de veces en aquel ritual dulce, pues

rememora este sitio por el sabor del melado junto con la construcción artesanal de los alfandoques. Este lugar contiene una fuerte carga simbólica tanto para mi madre como para mí y para otros familiares, pues allí compartimos experiencias en cuanto al degustar, al hacer, que giraban en torno al dulce del melado.

Viejas recetas

Dentro de la familia han estado algunas viejas recetas curativas que aún continúan vigentes como tradición esencial, una de ellas es la del *café* como curador de las cortadas, ya que ayuda a detener la sangre, según lo enuncia Cumaca este rito era utilizado por nuestros abuelos maternos, de igual forma lo utilizaron mis abuelos paternos, pues recuerdo un día en que mi padre se cortó la mano pelando cobre en el primer piso de la casa, nos causó demasiada impresión por la cantidad de sangre que le salía; sin embargo lo que hizo fue aplicarse café en la herida logrando trancar la hemorragia.

Otra de las viejas recetas son los baños con yerbas amargas y dulces, pues consideramos que su poder es curativo, en especial la *ruda* debido a que posee la esencia de alejar energías negativas que intenten acecharnos, es un ritual que utilizamos sobre todo en los diciembres cuando ya se va a acabar el año, es como si nos descargáramos de todo aquello que nos ha pesado durante este trayecto, a la par utilizamos el *jabón rey* para lavar toda la casa de pe a pa, y así recibir un nuevo ciclo con la mejor limpieza y energía.

Interacción con la madre tierra

Gracias a que las dos familias [Roa y Moreno], provienen de una ancestralidad campesina, se me hace necesario enunciar aquella mágica relación que como familia hemos establecido con nuestra madre tierra desde el cultivo de alimentos tanto en la en las fincas, como en la casa en la que siempre hemos vivido. En la finca de mis abuelos paternos se cultivaba yuca, maíz, plátano, café, arracacha, malangay, bore. Según los relatos de mi padre estos cultivos se daban en las tres fincas que eran propiedad de mis abuelos, actualmente solo está una de estas fincas la cual se dividió entre ocho hermanos.

Por parte de mi abuela materna, según nos cuenta mi madre, a ella le fascinaba tener en la finca variedad de cultivos, ya que la siembra era como un reflejo de su nombre, se sembraba en la parte que queda por debajo de la casa, allí se cultivaba plátano, yuca, arracacha, cilantro, tomate, lechuga, maíz y ají. En Cumaca está muy presente la manera en que se sembraba el *maíz*, pues relata, detalladamente la manera en que este alimento se sembraba al parecer fue uno de los cultivos que la marcó de manera significativa.

En cuanto a la terraza de la casa siempre hemos acostumbrado a tener nuestras maticas como hierbabuena, sábila, la planta de los siete mandamientos, varios tipos de flores, sin embargo, mi padre relata que hace algunos años, a eso de inicios del 2000 acá en la terraza teníamos sembrado alverja, tomate, papa y haba, por mi parte recuerdo borrosamente la alverja. Comenta que

conseguía tierra abonada junto con las canecas y allí sembraba estos alimentos, sin embargo, a causa del trabajo y otros oficios del hogar esta práctica se detuvo.

A pesar de que esta práctica estuvo pausada hace poco la retomamos, pues desde hace un año en plena pandemia iniciamos con la creación de una huerta. Al principio mis padres y primas no se motivaban con la idea sin embargo poco a poco fueron convenciéndose; ya hemos cosechado tomates, apio, lechuga, frijol, y tallos, la huerta ha crecido poco a poco, aprendiendo durante el proceso las diversas estrategias para sostener el cultivo. es interesante ver que con estas acciones prevalece dicha conexión mágica con la tierra que ejercieron nuestros abuelos en algún tiempo.

Por otra parte en una de estas interacciones surgió un diálogo con mi padre quien relata y confirma algunas estrategias que engloban al cultivo en general, inicié preguntándole por la palabra *silo*, ya que le había escuchado mencionar esta palabra cuando construimos una *Compostera*, me explicó que el silo y la compostera eran básicamente lo mismo, pues este se basa en un artefacto que descompone la materia orgánica, generando abono de estructura sólida y líquida sin embargo en la finca lo construían con anejo, muebles de madera y un plástico que recogiera el residuo líquido, también, me mencionaba que la *chapola*, consistía en la semilla germinada la cual se fecundaba en una cajita con arena; para después traspasarla a una bolsa que contuviera tierra abonada.

Encuentros no tan cercanos

El hombre oscuro que gritaba

Entre los andares, de una finca a otra entre las veredas de Bajo Argentina y Alto Argentina, se encontraban Adolfo y Ángel, dos hermanos que trabajaban en agricultura y ganadería, un día como cualquier otro se desplazaban de camino a la finca de Bajo Argentina, el único testigo que los acompañaba era su caballo que también era su medio de transporte, de repente a unos cuantos metros de la carretera en la que se encontraban aparece entre el pasto del potrero, un gigante afro abriendo la boca exageradamente emitiendo un ruido completamente irritante, tanto que hacía temblar la tierra que pisaban las herraduras del caballo...

Al lado de este gigante aparecía un artefacto que tenía parecido semejante a una brújula y a un teodolito [cámara utilizada en la actualidad por los topógrafos]; al ver esto los dos hermanos quedaron completamente anonadados con los rostros pálidos inamovibles; tanto fue el susto que el mismo caballo en el que montaban se paró en dos patas y relinchó, al ver este espectáculo intentaron devolverse pero el caballo giraba en dos patas, al paso de unos pocos instantes que parecían horas eternas, decidieron volver la mirada y revisar si continuaba allí aquel ente, sin embargo ya no se encontraba en aquel potrero, era como si lo hubiera absorbido la tierra o el cielo, no quedaba nada, a excepción del miedo de estos dos hermanos y el caballo. [**relato reinterpretado de Adolfo**].

Las brujas que acechaban al tío Alirio

Era una noche más en aquella vereda de Jericó, en la casa de la abuela Inés dormían tranquilamente tanto ella como sus hijos, de repente en una de sus ventanas aparece un ave gigante tiene entre aspecto de “Chulo” y “Curruco” la ventana en que posa el ave pertenece al cuarto del joven Alirio, quien duerme profundamente pero no por mucho tiempo, de un momento a otro siente que sus pies se elevan por el aire mientras su espalda cae al piso, no sabe que está pasando si es una pesadilla o la realidad, pues pareciera que es el portal donde las dos conectan, al frente suyo solo le es posible ver una sombra totalmente negra que se difumina por medio del aire.

Lucha contra esta fuerza más sin embargo lo único que puede hacer es tratar de desprenderse, pues aquella sombra que primero era pájaro no lo suelta; entre rasguños, arrebatos, patadas y demás intentos de escape se pasa toda la noche, mientras van andando por medio de los cafetales y la maleza, la noche ha pasado el ruido del pájaro mañanero es el mismo, el agua de las quebradas, ríos, y chorros sigue fluyendo, sin embargo en aquel aljibe que se divisa a lo lejos se encuentra un joven abrumado con rasguños en la espalda y pecho, solo conserva sus pantalones aunque estos se encuentran un poco rasgados y un rostro que no sabe hacia dónde mirar. [**relato reinterpretado de Cumaca**].

La culebra que tenía cachos

Cae el atardecer en el pueblo de Cumaca y sus alrededores, en los montes que anteceden al cerro del Quininí se observa una cocina de la cual sale humo que proviene de la leña, esta casa pertenece a la señora Inés quien vive con sus dos hijas Margarita y Clara, las dos niñas se encuentran jugando en el interior de la casa; Inés se encuentra en la cocina de repente llama a Cumaca para que le haga un mandado donde su hermano mayor Alirio, pues él vive a unos cuantos minutos de allí.

Inmediatamente Cumaca emprende viaje hacia la casa de su hermano, camina tranquilamente por aquel sendero en donde se escuchan grillos, los cantos de algunos pájaros, y se empiezan a notar las luces que emanan de una que otra luciérnaga, todo parece normal un atardecer común y corriente en el campo, Cumaca sigue caminando por este sendero salta y mira con curiosidad como cualquier niña (o) que se encuentre en este espacio natural, en su andar nota que a unos cuantos metros al frente de ella aparece un visitante amarillo flotando, el brillo que emana aquel provoca que Cumaca parpadee varias veces preguntándose qué significa esto...

Continúa caminando aunque con demasiados nervios, no sabe si sus pasos los mueve la inercia o el miedo que siente el cuerpo; al alcanzar ella una distancia más cercana con este visitante visibiliza que es una culebra casi en su totalidad, ya que de su cabeza brotan dos pequeños cuernos además está flotando de manera circular en el aire; su rostro perplejo refleja lo que siente en aquel momento la culebra continúa allí dando giros en el aire por unos segundos más, hasta que decide seguir su camino por entre el rastrojo, Cumaca aprovecha esta situación para salir de allí y seguir su camino hasta que llega a la casa de su hermano, sin embargo no comparte lo sucedido pues decide guardar este suceso en lo profundo de sus memorias. [**relato reinterpretado de Cumaca**].

Tercer universo: *Desinhibiciones familiares*

En esta parte zarpamos hacia una isla en la que se encuentran aquellas prácticas artísticas ejercidas por algunos familiares, aquí se evidenciarán varios elementos que presentan cómo surgieron estas desinhibiciones y también como han navegado en su trayecto.

Iniciaremos con Jonathan y su relación estrecha con la música, pues nos relata que su padre le enseñó a escribir estrofas rimándolas y de esta manera empezó a practicar escribiendo líneas llegando a componer una canción; otro acontecimiento importante fue cuando una señora cristiana que nos cuidaba le enseñó a tocar unos acordes con guitarra acústica, sin embargo, le causa mucha intriga entender porque mi madre no le compró una en aquel tiempo de su adolescencia; sus grandes referentes musicales son Patricia Teherán y Ivy Queen. Las dos pertenecen a géneros musicales distintos [Vallenato y Reguetón], pues según él encuentra por un lado en el Vallenato instrumentos muy potentes, y canciones que no son la típica canción de amor, a la segunda cantante la tiene presente por el impacto de sus letras que exaltan el rol de la mujer en medio de esta sociedad, hasta el momento tiene escritas 15 canciones, ellas relatan su entorno, a nuestra madre y también dignidad.

Continuamos con el lado de las letras libres, quien navega en este mar de palabras es Marlene una de mis primas mayores, desde pequeña le gustó la lectura lo cual la impulsó a escribir con gran pasión; a la par en el colegio donde estudió le brindó herramientas fundamentales para pulir su escritura; tenía entre 14 y 16 años cuando le picó el gusanillo de la escritura. Cuando creció y trabajó en la biblioteca Virgilio Barco, tuvo la posibilidad de escribir poemas para el periódico de este espacio, esto la motivó bastante a continuar con los escritos puesto que era algo que se publicaba de manera análoga y digital a un público general, por otro lado, su libro de memorias familiares y personales pertenece a un proyecto de vida, que escribió en bachillerato, lo considero como uno de los artefactos más valiosos que se encuentren dentro de nosotros.

Por otra parte, aparece el tejido y con él mi hermana Libia, desde los seis años ha tejido gracias a su mamá, ella lo primero que le enseñó fueron las cadenas, una de las bases fundamentales para entrar en el mundo del tejido; cuando vivió en Duitama Boyacá trabajando con una señora que también ejercía esta práctica, tejió sus primeros vestuarios, unos sacos para su hijo mayor y para mí. Sin embargo, duro casi más de una década sin tejer, pero volvió a retomarlos gracias a el nacimiento de su segunda nieta llamada Sofía, pues gracias a esta llegada volvió a inspirarse y empezó a tejer además de sacos otros elementos [gorros, ruanas, etc.], para esto tuvo que tomar una serie de cursos en la ciudad de Bogotá, ha intentado enseñarle a su hija [la Guerrera], sin embargo, nos comenta que a ella no se le nota el interés pues no siguió practicando, de igual forma tiene la intención de enseñarle también a Santiago su hijo menor para ver si a él sí lo atrapa este arte.

Cuarto universo: *Los trabajos que nos han tocado*

A continuación aparecen aquellos trabajos que hemos odiado y a la vez admirado en parte por las enseñanzas que nos dejaron, iniciamos con el trabajo de construcción o la “rusa” como lo suelen conocer popularmente; este fue el primer trabajo que desempeñé en mi vida, recuerdo cuando con mi padre madrugábamos a irnos en las busetas que pasaban por la décima hacia la Avenida Rojas; pues allí trabajaba él, este trabajo ha sido uno de los más pesados en los que he estado, se necesita mucha resistencia y fuerza física, la salud se expone de manera indigna; pero bueno, no todo fue tan malo con este trabajo, debido a que mi papá me llevó a conocer este escenario a causa de que me estaba descarriando un poco en los estudios, y también me la pasaba fuera de casa. Al estar en esta fuerte marea descubrí la importancia de educarme, también aprendí el valor de las cosas que se ganaban con el esfuerzo propio.

Charlando con Cumaca recordábamos aquellos trabajos que se han repetido dentro del entorno familiar, el primero de ellos como se acabó de mencionar es la *Construcción*, allí hemos estado mi padre, mi sobrino y yo, el siguiente trabajo es el de *Mesero*, donde hemos estado Paula Jonathan y yo, trabajando desde menores de edad, cabe resaltar que este fue el primer trabajo de mi padre. Otro de los trabajos que llegamos a rastrear fue el de *Agente de callcenter*, por esta matrix hemos pasado mis hermanos y yo, mi hermana actualmente trabaja en este escenario con la empresa *Claro*, mi hermano solo trabajó una vez, pero no le gustó y se retiró, por mi parte estuve laborando en este escenario en el año 2019, era muy loco estar allí pues me preguntaba qué hacía un profesor atendiendo quejas de personas emputadas porque su comida no llegaba.

Así pues, se observa que han existido trabajos informales donde a causa de diversos factores a algunos miembros nos ha tocado arriesgarnos a estar allí sin ninguna garantía laboral, factores como ser menor de edad, debido a esto se guarda cierto respeto a trabajos que posibilitaron garantías un poco más dignas para laborar, por otra parte se observa con alivio que una de las tres prácticas artísticas específicamente la del tejido, ha generado un trabajo estable y a su vez rentable, pues mi hermana actualmente le teje a una fotógrafa que maneja diferentes temáticas de niños, la cual constantemente le está solicitando diferentes pedidos, por otro lado es importante mencionar que otro de los trabajos que se han replicado dentro del escenario familiar sobre todo en la familia Moreno es el de Guarda de seguridad, pues actualmente desempeñan este rol Marlene, Jonathan, junto con algunos hijos de mi tía Clara.

Bonus track: *Patrones de conducta*

La botella mágica

Aquel veneno que empacan en botellas y que llega más rápido que la comida a nuestros barrios, favelas, poblas, de cualquier parte del mundo llamado *Alcohol* lamentablemente ha estado presente en nuestro entorno familiar, desde hace mucho tiempo atrás, pues nuestros padres, en especial los

hombres, han ejercido esta práctica desde una temprana edad. Esto se reflejó en la Guerrera quien a partir de uno de los relatos que realizó Cumaca en la sesión 9.

Donde ella nos comentó algunas experiencias que vivenció cuando asistía a las ferias de su pueblo natal, esto provocó que la Guerrera generara una enunciación, afirmando que su gusto por esta bebida se debía gracias a este tipo de prácticas ejercidas por su abuela, sin embargo su gusto no se debe a esto, ya que en esta escena donde Cumaca nos compartía su relato; le explicamos junto con ella cuando el padre de la Guerrera y el hermano bebían demasiado en diferentes ocasiones, una de estas fue cuando su hermano [Nicolás], tomaba constantemente en su época de adolescencia, la Guerrera se asombró por estos datos tanto que reafirmó su postura de diferenciación ante la familia de su padre.

Por otro lado, aunque en los datos no aparezcan tan explícitos otras situaciones en las que haya estado presente este veneno, se me hace necesario enunciar otros factores que personalmente me afectaron a causa de esta práctica. Ya que durante la adolescencia estuve inmerso en este patrón de conducta que de una u otra forma considero me habían implantado en gran parte por el entorno familiar, pues mi padre tomaba.

Recuerdo cuando se la pasaba en alguna de las tiendas de la esquina que queda en la cuadra debajo del parque, o en algunas de las canchas de tejo que quedan en el barrio, de igual forma mi sobrino mayor, me incitaba a tomar cuando nos reuníamos ya fuera en escenarios de reuniones familiares o encuentros comunes y corrientes, llegó un tiempo en el que tomaba cada fin de semana no me sentía tranquilo si no lo hacía sin saber cuánto daño le estaba causando a mi cuerpo y me parecía algo “normal”, con el tiempo fui reflexionando sobre todo esto logrando escapar poco a poco de aquella botella mágica.

Los padres ausentes

Pasando a otro de los patrones que han atravesado nuestro entorno familiar, nos encontramos con la ausencia de padres en varias generaciones. Este gran hallazgo se visibilizó gracias a Jonathan pues nos enunció de manera cronológica y reveladora durante la sesión 11, aquellas ausencias reflejadas de una manera más marcada en la familia Moreno, partiendo desde él y de nuestra madre quienes crecieron sin padre, por el caso de Cumaca nuestro abuelo nunca se responsabilizó de su crianza, nunca estuvo pendiente de las necesidades que ella presentaba, pues mi madre se educó con mi abuela Inés y su hermana Clara, la hija menor de mi abuela, en la finca que queda en la vereda Jericó del municipio de Tibacuy, Cundinamarca.

Con Jonathan, mi hermano mayor sucede lo mismo, aunque en otro espacio tiempo diferente, debido a que su padre no ha estado presente en aquellos momentos que son fundamentales para la vida de cualquier ser humano. A pesar de estas circunstancias el maneja algo de comunicación con su padres, pero quien lo ha criado en su totalidad ha sido Cumaca; así mismo por parte de Marlene, la Guerrera y Nicolás, existe una ausencia de padres pero con ellos (as) tres aparece una diferencia, sus padres fueron arrastrados a otras dimensiones por sujetos no identificados, quizás debían cumplir con algún tipo de misión allí, quién sabe, sin embargo esta abducción provocó gran dolor tanto en ellos como en nosotros, sus más allegados.

Llegadas muy recientes

En tercer lugar, nos encontramos con las llegadas muy recientes a este espacio tiempo, de familiares de otras dimensiones, en el caso de mi hermana mayor, la mamá de la Guerrera, su primer visitante le llegó a la edad de 15 años, una edad difícil pues el ser humano en esta etapa se encuentra atravesado por una serie de situaciones y emociones complejas, puesto que desde un punto de vista personal se está entre un puente que conecta la niñez con la adultez, es decir que mi hermana adquirió una responsabilidad enorme que la situaba dentro del mundo de la adultez. Lo curioso aquí es que este ser que llegó repitió el mismo escenario a la misma edad. Este visitante corresponde a mi sobrino mayor, pienso que es muy complejo tratar de entender este tipo de patrones en dónde el protagonista tuvo un ejemplo directo y cercano, de lo que significa acarrear con una responsabilidad tan seria como la de ser padre o madre.

Orden irrefutable

Vaya llegamos a un planeta denso donde aparece la gigantesca orden irrefutable [religión católica] implantada en la mayoría de los países latinoamericanos a causa de la colonización, la Hechicera nos relata que ella no se siente parte de esta religión pues considera que desde pequeña, desde el bautizo exactamente se le implantó todo este entramado que conforma a este planeta dogmático, debido a que nos argumenta que jamás le dieron la oportunidad de escoger si quería habitarlo, pues desde su interior siente que no pertenece allí, no le concuerdan muchos aspectos, percibe que tal vez pertenece a otro planeta u otra galaxia que se encuentre en este enorme desierto espacial.

4.3. ACONTECERES FAMILIARES QUE ATRAVIESAN A OTROS GRUPOS

Escenarios rurales: por otra parte, volvemos a retomar *El trapiche de la vereda*, famoso referente para la familia Moreno, pero esta vez desde un escenario más amplio desde el papel que jugó en la vereda de Jericó y sus alrededores. Mi madre relata que aquel trapiche tiene entre 90 y 100 años, pues llegó a esta deducción debido a que conoce un señor que se llama Julio, quien es de la vereda y tiene alrededor de noventa años, asegurando que antes de que el naciera este ya estaba construido. De allí distribuían panela para los pueblos aledaños como lo era Cumaca, el Ocobo y Tibacuy, además de esto compraban las cosechas de cañas a los sembradores de las veredas aledañas, a este espacio tanto familiares como demás gente de la región se dirigían a que les regalaran panela, melado y monos, era como un hábito que tenían los dueños del trapiche, sin embargo, poco a poco la gente fue dejando de trabajar con la caña, aspecto que provocó que dejarán de trabajar en este espacio.

Zarpamos de nuevo en las interacciones de nuestros familiares con la mágica siembra, mi abuela Inés utilizaba como abono una mezcla de gallinaza y desechos orgánicos, también la cacota o cáscara de café, al igual que lo hacía mi padre y mis abuelos paternos en la finca, la gallinaza se recalca como uno de los más importantes dentro del contexto campesino, percibo que se asemeja mucho a la composta que hacemos acá en la ciudad, aunque esta se realiza solo con desechos orgánicos; Por otra parte, en la finca de mis abuelos paternos sembraban a finales de marzo y septiembre pues consideraban que estos meses eran los indicados para cultivar, la luna era una guía fundamental para ellos pues la yuca era bueno sembrarla en fase creciente y el plátano se

limpiaba en fase menguante; según mi padre en aquella época [50's, 60's y 70's] todavía no existía el abono químico, pues aquel era orgánico más tarde llegarían otros abonos como la *Urea*.

Ritmos de una guerra: la vereda de Bajo Argentina en la que creció mi padre no se salvó de estar atravesada por el conflicto armado entre las *Farc* y el *Ejército Nacional*, sobre todo en los años 80's y 90's, en sus relatos menciona que existían horarios estrictos que no se podían pasar por alto, por ejemplo, ninguna persona podía estar por fuera de su casa después de las 5 de la tarde. Pues quien violara esta norma sufriría graves consecuencias, una de las estrategias para sobrevivir a este infierno era no pertenecer a ningún monstruo del poder, ni de derecha ni de izquierda, no se podía cuestionar lo que planteaba la subversión como le dice él a las *Farc* era demasiado peligroso, recuerda que aparecían cadáveres por los caminos y carreteras de las veredas, además aparecían torres y postes volteados, bancos y comandos de policía bombardeados.

Otra situación que dejó huellas en su existencia fue cuando la policía llegaba incendiando las casas de los campesinos que según ellos escondían a gente que tuviera algún tipo de relación con ideología de izquierda, pues allí él tenía una edad de 4 o 5 años; en esta época según los relatos de mi padre, Manuel Marulanda se encontraba parcelando las grandes haciendas para que así la gente tuviera la oportunidad de acceder a la compra de estas tierras y así poder trabajarlas de una manera más independiente. Cuando estos monstruos llegaron a quemar las casas de la vereda, unos tíos se llevaron de la casa a mi padre con algunos de sus hermanos, y tuvieron que dirigirse hacia el monte, refugiándose por una semana en las cuevas que allí se encontraban, alimentándose de lo que encontrarán en el camino.

Otras recetas: nos encontramos otra vez con una de esas tantas viejas recetas que no puede faltar en la mayoría de los hogares colombianos, la que nos trae esta receta es la Hechicera pues relata cuando sus abuelos [Luz y Siervo] le enseñaron que la sal no se pasaba en la mano a la otra persona, pues esto significaba que el dinero que tenía aquella persona iba a bajar en gran cantidad, grosso modo se le pasaría la mala suerte al otro en este aspecto; esto me hizo recordar que en la casa mis padres nunca permiten que el recipiente de la sal esté vacío, pues esto significaría como un tipo de mala suerte, se considera como un amuleto que siempre tiene que estar acompañando a la familia.

4.4. RASGOS CULTURALES EN NOSOTROS

Navegamos ahora en otras aguas, pues estas se componen de una serie de apropiaciones simbólicas que se retoman de un escenario inmediato, en el que nosotros como familia hemos surgido y a su vez estado inmersos. En este sentido atravesaremos tres tipos de puertos que considero han sido aquellos que nos han distinguido y nos distinguen como grupo familiar, identificados como puertos ya que durante este navegar por las distintas dimensiones llegué a embarcar en ellos, teniendo presente que quería llegar al ficcional y al campesino, sin embargo en el artístico arribamos de manera espontánea, la idea no era abarcarlos de manera forzada, si no que más bien me fui adentrando en cada uno, mientras las olas me arrastraban.

En los siguientes apartados lo que se pretende es tratar de aclarar cómo es que estos tres rasgos culturales: *Puerto ficcional*, *Puerto campesino* y *Puerto artístico*, han permeado y construido nuestro entorno familiar desde las singularidades que conforman a los mismos, pues considero que a partir de las memorias que se visibilizaron anteriormente estos son los rasgos que logran reflejarnos como familia Roa Moreno.

Puerto ficcional

Este puerto se ha configurado gracias a una serie de vínculos familiares que se sustentan sobre una serie de recuerdos dados en ciertos espacios y tiempos, sucedidos en las diferentes casas familiares, como lo fueron la casa de mi tía Lucia, mi tía Clara, y la casa de Cumaca, pues en estas tres casas se dio la posibilidad de observar por medio de televisores considerados antiguos con relación a los de ahora, y también con dispositivos más actualizados las siguientes series: *Abeja maya*, *Heidi*, *Candy*, *El chavo del ocho*, *Los pitufos*, *Peztronauta*, *Sailormoon*, *Dragón Ball Z*, *Pokémon*, *¡Oye, Arnold!* *Cuentos de los hermanos Grimm* y *Stranger things*, que abrieron el camino para que se dieran una serie de acontecimientos tanto personales como compartidos en cada uno (a) de nosotros.

Puerto campesino

En este puerto aparecen una serie de aristas que posibilitan evidenciar cómo a partir de ciertas prácticas y escenarios situados en un ambiente rural, la familia ha adquirido y traspasado de una generación a otra, algunas costumbres que provienen de este contexto. En este sentido el *Trapiche*, es uno de los primeros escenarios que aparecen en aquellas memorias donde se relata cómo algunos familiares se vieron relacionados con este espacio, desde la parte laboral y los eventos que allí se realizaron. En segundo lugar, aparecen algunos *Rituales* donde su esencia se ve atravesada por un conjunto de *Elementos curativos*, rituales que, a pesar del tiempo y el espacio, poseen un valor primordial para los miembros de las nuevas generaciones.

En tercer lugar, divisamos la dimensión de la *Siembra campesina*, pues dentro de esta presenciamos ciertos alimentos que se sembraban en ambas fincas de los abuelos maternos y paternos, algunos de ellos eran comunes, así mismo se encontraron estrategias para sembrar. Por otra parte, observábamos como esta costumbre de sembrar continuaba, aunque no de la misma manera en la casa de la ciudad, pues a pesar de que no se percibe una conducta en la que se enseñe directamente esta práctica, aquella continúa por decirlo así de una forma instintiva en algunos de nosotros (as). Otras de las aristas que se encontraron, fue la de las *Leyendas de vereda* junto con *Los sucesos de guerra*, que se vieron forzados a presenciar mis padres en su juventud, a pesar de que algunos de estos relatos se conocen de manera abierta en un contexto popular nacional, su idiosincrasia sustenta dichos rasgos campesinos.

Puerto artístico

Este puerto es uno de los más peculiares, pues apareció de manera espontánea mientras realizábamos los talleres, ya que logramos ser conscientes de él, en parte gracias a las charlas no

formales que se dieron en los últimos talleres de recolección de la información. Digamos que algunos miembros, sobre todo los mayores, éramos conscientes de que estas prácticas estaban por ahí, pero no les habíamos otorgado el valor que se merecían. Gracias a esto se percibe que existe una interdisciplinariedad en cuanto a las expresiones artísticas que nos componen, este es un rasgo que personalmente considero fundamental pues logra darle una distinción con gran peso a nuestra familia.

4.5 DESAPRENDIENDO

Recuerdo con gran nostalgia la primera sesión en que nos sentamos a mirar una clase de un profe, que se transmitía por la red social *Facebook*, donde se explicaba cómo hacer a Garfield en plastilina, revisábamos atentos los pasos, imitábamos las formas, nos daba rabia no poder compactarlas, reíamos, me sentí de nuevo como un niño que conocía un material nuevo. Así mismo aquel día percibí como la Hechicera ofrecía sus primeras ayudas a Cumaca para poder manejar la plastilina brindándole ideas que le permitieran construir un personaje como la oruga de colores y la abeja, se le notó la intención y el carisma por enseñarle a su tía; más adelante nos encontraríamos nuevamente con otros ejercicios de exploración.

Posteriormente cuando empezamos a planificar cómo íbamos a crear las historias que nos habían marcado fuertemente en algún momento de nuestra existencia, decidí tratar de explicar este fenómeno a partir de los conocimientos previos que tenían Cumaca y la Guerrera sobre el dibujo, fue algo bien bonito lo que resultó pues la Guerrera entendía este fenómeno desde algo que se *Traspasaba*; y Cumaca lo enunció desde el *Dibujar*, de esta forma pude fusionar ambos elementos para enunciarles que era precisamente *traspasar las ideas que tengo al dibujo, es decir narrarlas sobre este soporte*.

En este mismo momento en el que empezamos a desarrollar las historias, me pareció pertinente indicarles que podían retomar herramientas de ejercicios de dibujo libre que hubieran hecho con anterioridad, como la historieta que estaba realizando la Guerrera sobre mis acciones cotidianas, lo cual me pareció un detalle muy especial por la carga emocional que provocó en mí, y que a su vez brindó ideas en cuanto a los estilos en que podíamos desarrollar las historias, gracias a estos aportes entendí que tanto Cumaca como la Guerrera habían sido las profes aquel día.

Por otra parte, cabe resaltar que algunas sesiones también estuvieron visitadas por *debates que surgieron a causa de una problemática social* reflejada en nuestra cotidianidad, como lo fue la situación socioeconómica que actualmente atraviesa la población venezolana que se encuentra en condición de migrante en nuestro país. A pesar de que este tema no se relacionaba directamente con los objetivos del laboratorio, sentimos la necesidad de dialogar sobre aquello que nos estaba interpelando como miembros de una sociedad. En este debate la postura de la Hechicera reflejaba una actitud discriminatoria hacia la población, lo que hice fue brindarle mis argumentos para que así ella pudiera cuestionar sus puntos de vista, logrando reflexionar en gran medida sobre su postura, tanto que hasta llegó a agradecerme por el debate.

Otro aspecto que considero relevante para apoyar a aquella horizontalidad fueron ciertas actitudes que se desarrollaron en un par de encuentros conocidos como [sesión 7] donde dos de las participantes, llegaban directamente a enfocarse en construir su historia, fue chévere ver a Cumaca

dibujando entre semana días antes de que nos encontráramos pues llegó con gran parte adelantada, por otro lado, la Guerrera ya había terminado su historia sin embargo seguía pintando otras de sus ideas con mucho entusiasmo.

Existió un reconocimiento por parte de cada participante sobre el proceso que llevamos todos, en el escenario del dibujo, allí encontramos lo siguiente: a Cumaca se le dificultaba dibujar los cuerpos de los personajes, sin embargo, poseía un lenguaje curioso, a veces creía que no sabía dibujar, pero siempre le refutábamos estas afirmaciones, motivándola a creer en sí misma. Por parte de la Hechicera nos dimos cuenta de que sus dibujos connotaban rasgos del anime, y que gracias a esto podría utilizar referentes del manga para pulir su técnica, a la par se percibió su falta de ánimo por seguir practicando.

Por mi parte recibí varios halagos en cuanto a la técnica análoga, me gustó mucho el comentario que me realizó la Guerrera, pues me pidió que no le dejara de enseñar y que también fuera a las clases de cocina que brindaban en la escuela con ella, allí comprendí el valor que para ella significaban todos estos encuentros pues se estaba entablando una relación con más confianza en nosotros. Así mismo en ella, se reafirmó su sensibilidad creativa, se evidenció la manera en que retoma personajes para alterarles su sentido, y también su capacidad para dar vida a nuevos personajes si se lo propone; no obstante, nos dimos cuenta de que muchas veces se queda en la imitación y no es que sea nulo, sino que se percibe que ella ya posee unos conocimientos previos con los cuales puede crear sus propios personajes.

Dentro de este reconocimiento del otro también pudimos conocer aquellos hobbies y gustos de las participantes como la práctica de taekwondo de la Hechicera que por el momento había quedado pausada a causa de que su madre no tenía el factor económico para continuar pagando las clases, así como el aprendizaje de inglés que estaban llevando a cabo de manera autónoma tanto Cumaca como la Guerrera, por medio de la plataforma *Duolingo*¹⁰.

Al mismo tiempo pudimos divisar varias reflexiones que los participantes realizaban de manera espontánea, como en el caso de la Hechicera quien reflexionó sobre dos fenómenos, el primero trató sobre los tipos de Youtubers¹¹ que consumía, los cuales presentaban un contenido vacío y no tan educativo para ella; en segunda parte logró repensar la postura que tenía, frente a toda la responsabilidad que acarrea tener hijos en este país. Por otra parte, fue interesante apreciar como surgieron ciertos patrones de conducta gracias a un desahogo catártico que se dieron durante las sesiones [8 y 9].

Por otro lado pasaré a reflejar la luz del faro que posibilitó un gran aporte para el proceso, este fue *el cambio de entorno, la clase fuera del aula*, es decir fuera de la casa, ya que surgió la idea de ir al *Distrito Gráfico* de la biblioteca, pues por mi parte sentí la necesidad de acercarnos a la gráfica de una manera palpable y aterrizada, así pues decidimos ir a la biblioteca Virgilio Barco, ya que la mayoría de participantes no la conocía, esta salida fue fundamental tanto para alterar nuestro ambiente, como para que cada uno (a) de nosotros desarrolláramos libremente nuestros intereses

¹⁰ *Duolingo* es la plataforma de aprendizaje de idiomas más popular y la aplicación educativa más descargada del mundo, con más de 300 millones de usuarios. La misión de la compañía es ofrecer una educación gratuita, divertida y accesible para todos. Duolingo está diseñado para que aprender se sienta como un juego y se ha comprobado científicamente su efectividad. (duolingo, 2012)

¹¹ Youtuber es un usuario que introduce y comparte vídeos llamativos en la red social YouTube con el objetivo de causar interés a la comunidad de seguidores de la que dispone y que ésta vaya en aumento. (Peiró, 2017)

gráficos, sin necesidad de que tuviéramos alguien o algo que nos supervisara, allí cada uno (a) nos enfocamos en buscar lecturas de las temáticas que nos atrapaban.

Cabe resaltar que fue gracias a este escenario junto con la explicación de la importancia del proyecto a algunos familiares [como la explicación que realizó la Hechicera a su madre], que entraron a participar dos nuevos participantes *Jonathan* y *Marlene*, se puede decir que su participación se abrió puertas de una manera no forzada, pues les gustaba aquello que sucedía en los encuentros, no obstante *Marlene* fue quien continuó hasta el proceso de la creación colectiva.

Otro de los aspectos que considero como uno de los mayores retos dentro de este navegar fue el de propiciar el rol de investigador (a), en las participantes debido a que en el momento en que se les planteó la idea de recolectar datos de a parejas, que tuvieran que ver sobre la memoria familiar, surgieron algunos inconvenientes, como lo fue en un principio la falta de ánimo por realizar esta recolección en el caso de la *Guerrera*, junto con dificultades como acceder a algunos archivos fotográficos, así como el acceso al diálogo con algunos miembros de la familia *Moreno* que poseen una mayoría de edad.

A pesar de estas dificultades se alcanzó a recoger sustanciosa información sobre aquellos rasgos culturales que se nombraron anteriormente; también gracias a las charlas informales desarrolladas durante la [sesión 11], la cuales surgieron debido a la voluntad propia de los (as) participantes, cabe resaltar que allí la *Guerrera* por fin mostró motivación por indagar, y también se visibilizaron las prácticas artísticas inmersas en nosotros; esto fue posible debido a la *curiosidad* que se detonó en un par de charlas grupales donde los indagadores principales fuimos, la *Guerrera*, la *Hechicera* y yo.

Así mismo cabe resaltar que esta sesión, se direccionó en torno a un espacio para la reflexión y el diálogo más que a un laboratorio, dicho diálogo surgió a partir de dos preguntas: *¿alguna vez me había preguntado por las raíces de las que provengo?* Y *¿alguna vez habían tenido la intención de sembrar?* estas detonaron reflexiones supremamente sustanciosas, donde evidenciamos lo siguiente:

La *Hechicera* enunció que no había presentado interés por preguntarse de donde había venido, no lo veía como algo que tuviera importancia; además afirmó que gracias al proyecto es que estábamos reunidos hablando de quienes éramos, por el lado de *Marlene* nos comentó que a través del rastreo genealógico se puede tratar de entender porque se actúa de cierta manera, *Cumaca* señaló la importancia de dejar un archivo para que los demás puedan recordarnos, también agradeció con mucho sentimiento por todo lo que le he enseñado y por traer esas memorias en las que habita mi abuela, *Jonathan* admitió que, sí se había preguntado por nuestra abuela debido a que al igual que yo no la conocí, comenta que siempre hubo algo que lo impulsó a recordarla, recalcó la importancia de dejar una huella para las siguientes generaciones.

Por mi parte puse en tensión el patrón de embarazo a temprana edad inmerso en varias generaciones. En cuanto a la segunda pregunta que compete al proceso de siembra que surgió en plena pandemia, se recogió lo siguiente: a *Jonathan* le pareció súper interesante este proceso ya que rescatábamos los orígenes de la familia, y así mismo eran ideas que se replican a las generaciones nuevas, al igual que con la pregunta anterior la *Hechicera* comentó que eran una serie

de acciones productivas para hacer en familia también expuso que no presentaba intención por sembrar, solo hasta que vio la manera en que nos podíamos beneficiar.

Cumaca recalcó lo significativo que ha sido poder alimentarnos de manera orgánica, desde mi parte lo describí como un mecanismo que nos permitía traer el campo a la ciudad, de igual forma recalqué que siempre habíamos tenido los medios para ejecutar esta idea sin embargo nunca nos la habíamos pensado, Marlene lo encontró como un beneficio que ayudaba tanto a la sustentabilidad económica, como al medio ambiente.

Continuando este trayecto llegamos a una dimensión especial, ya que esta fue en donde algunas participantes ejercieron el rol de líderes en el último encuentro que tuvimos, debido a esto les sugerí que se encontraran días antes para que empezarán a organizar aquello que querían hacer, fue complejo esta parte de organización pues la Hechicera presentó un episodio crítico de salud, al parecer a causa de una sobrecarga de trabajo académico, y la Guerrera se encontraba deprimida a causa del encierro. No obstante, se generaron los espacios para que pudieran cuadrar la clase, esta sesión fue muy chévere y nutrida, emplearon el esquema que utilizamos en las sesiones anteriores.

En este sentido la actividad de inicio la pensaron desde un juego llamado “*Tingo tingo*” allí el ambiente fue demasiado confortante, pues nos divertimos de manera muy amena, Durante la actividad de desarrollo se escucharon algunos audios que se habían recogido, los cuales pertenecían a las charlas que indagaban sobre los trabajos que habían estado presentes en la familia, sobre todo los que se repetían en diferentes generaciones. Otro de los elementos que caracterizó a esta sesión fue el de la actividad de *Creación libre*, que se dio al final, pues allí decidieron que era mejor no forzar la creación al tema de los trabajos que estábamos investigando, si no que más bien fuera algo libre; cabe resaltar que quienes ejercieron más liderazgo en este encuentro fueron Marlene y la Hechicera.

Así pues, la creación que realizó la Guerrera reflejaba su estado emocional donde nos compartió abiertamente que se sentía cansada del encierro y la monotonía de los días dentro de la casa, además que le faltaba su figura paternal; al respecto le indicamos la importancia de tener confianza en su madre, para comentarle este tipo de situaciones. Por consiguiente así como en todas las sesiones, realizaron una socialización final en donde nos abordaron con unas preguntas que se orientaron a recoger las percepciones que se habían tenido de la clase, esto provocó las siguientes reflexiones: Cumaca admite que debió organizarse y estar más atenta tanto en el apoyo de la clase como en las charlas que ejecutó, igualmente se le realizó el llamado a la Guerrera de poner en práctica las reflexiones que hacía en cuanto a las distracciones que presentaba, ya que hasta el momento no las había puesto en práctica.

5. CREACIÓN

A continuación, se encontrarán con el compilado de aquellas creaciones que logramos desarrollar durante todo el proceso; tanto las que surgieron dentro de *los primeros 12 encuentros* como aquellas anécdotas donde relataré como se llevó a cabo *el proceso de creación de las animaciones* que se dieron a parte de estos encuentros. Teniendo claro esto, en total surgieron tres avatares, un cadáver exquisito, cuatro tiras cómicas [historias que impactaron fuertemente a cada uno (a) de los participantes] los escritos sobre series y canciones, y por último las tres animaciones, por otro lado, retomando lo que mencioné anteriormente sobre la perspectiva visual, que maneja la relación imagen – texto dentro de la IBA, es necesario realizar una breve aclaración sobre la herramienta que se va a retomar para realizar el análisis deductivo reflejado en *el cadáver exquisito y las tiras cómicas*.

Por consiguiente, esta perspectiva se pretende abarcar a partir de la herramienta conocida como *Foto ensayo deductivo*, que nos brindan los autores Marín y Roldan (s.f.):

Los foto ensayos deductivos característicamente utilizan citas y referencias visuales para analizar y controlar el significado del discurso visual. Junto a imágenes de producción propia, los autores asocian o reúnen una o varias referencias visuales o textuales que ayudan al lector a comprender los límites semánticos, las raíces ideológicas, los fundamentos y los procesos creativos con los que se relaciona o en los que se enmarca el significado del ensayo. (p. 24).

Así pues, se puede percibir que una de las grandes virtudes que conforma al foto ensayo deductivo, es la de poder tratar de entender de qué sitio provienen aquellos códigos o signos que conforman a la imagen desde su escenario tanto externo como interno, es decir su composición y su trasfondo. Lo asemejo al campo de la semiótica, ya que esta también busca entender cómo está estructurada la imagen desde los signos, su procedencia, y la forma en que estos interactúan en un medio sociocultural, en cuanto a las otras creaciones estas expondrán un análisis distinto, pero que de igual forma se enmarca en la relación imagen – texto, perteneciente a la perspectiva visual.

5.1. AVATARES



Figura 1. Avatar creado por la Hechicera.

“Es una hechicera la cual tiene un libro de hechizos con un cetro, llama a criaturas mágicas de otros mundos como unicornios, ella le concede deseos a las personas que se la encuentran, vive en las montañas heladas, en la noche busca el agua como fuente de poder”

Autor: Hechicera. **Técnica:** modelado en plastilina. **Materiales:** plastilina y colbón. **Año:** 2021.



Figura 2. Avatar creado por la Guerrera.

“Ella quiere acabar con el mal del mundo, con sus enemigos, usa casco de protección sus armas son la k99, la fama (pistolita), Lucas (la abeja) le da poderes para revivir”

Autor: Guerrera. **Técnica:** modelado en plastilina. **Materiales:** plastilina. **Año:** 2021.



Figura 3. Avatar creado por el Zorro Meditativo.

“Zorro meditativo, me gusta meditar para poder calmar las energías, admiro mucho a estos animales”.

Autor: Zorro. **Técnica:** modelado en plastilina. **Materiales:** plastilina. **Año:** 2021.

5.2. CADÁVER EXQUISITO

Este ejercicio es conocido tanto en el ambiente de la literatura, como en el del campo artístico visual, se basa en desarrollar una narrativa conjunta en donde a partir de una imagen o palabra se generen o repliquen muchas otras con características distintas, en este sentido lo que hicimos en el segundo ejercicio de cadáver exquisito, puesto que ya habíamos realizado uno con anterioridad, fue continuar experimentando con la intención de ver qué resultado salía, inicié con el primer dibujo que tiene apariencia de *extraterrestre*; y les recalqué la importancia de dejar una huella o pista a la siguiente persona para que así mismo dicha persona no se pudiera enredar.

El ejercicio se desarrolló con buena fluidez a comparación del anterior, pues cada uno (a) iba creando a medida que el papel pasaba por el frente de sí mismo, de una manera muy natural. A continuación, mostraré el resultado que obtuvimos el cual consta de dos partes:

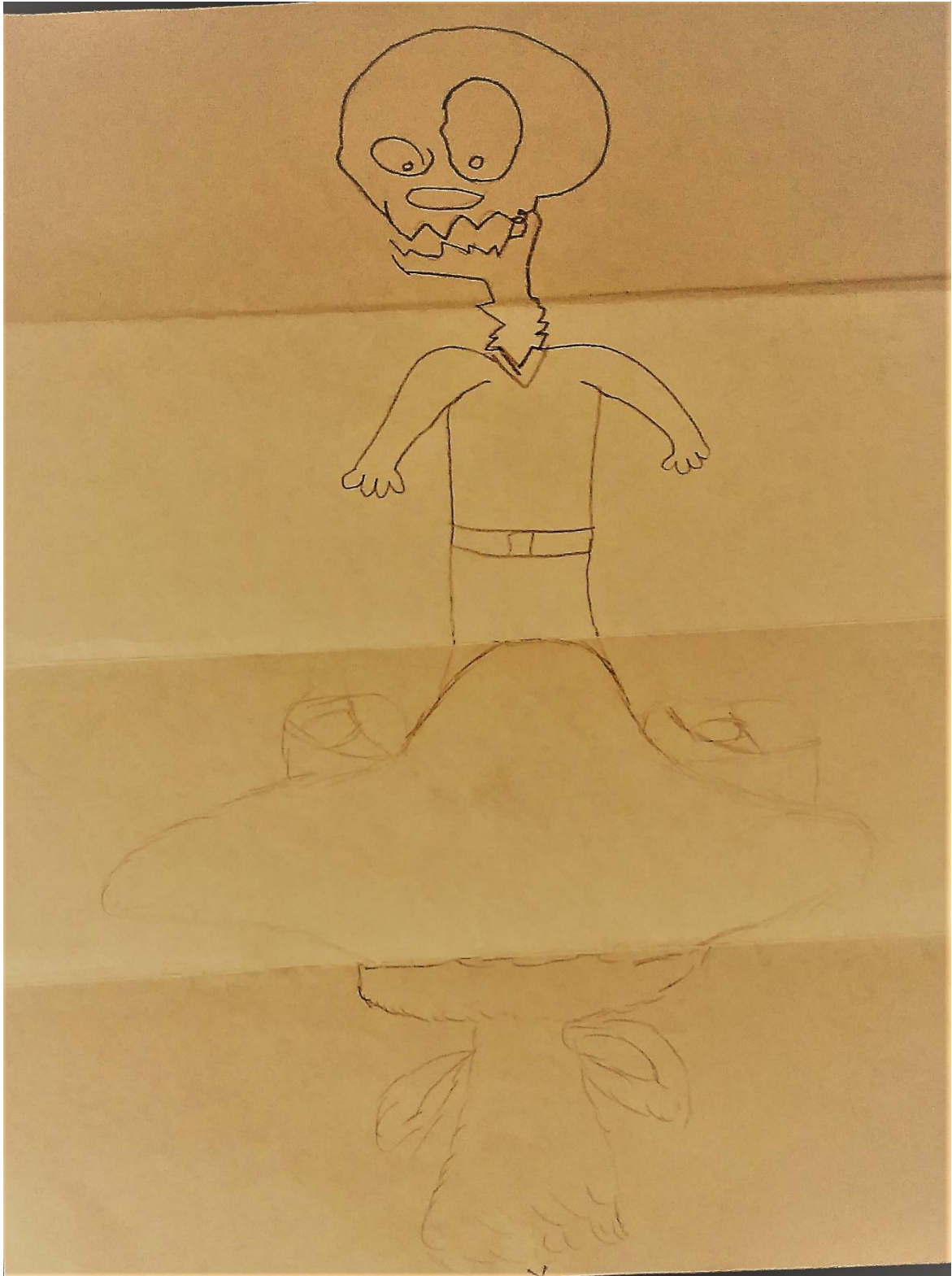


Figura 4. Cadáver exquisito, primer fragmento.

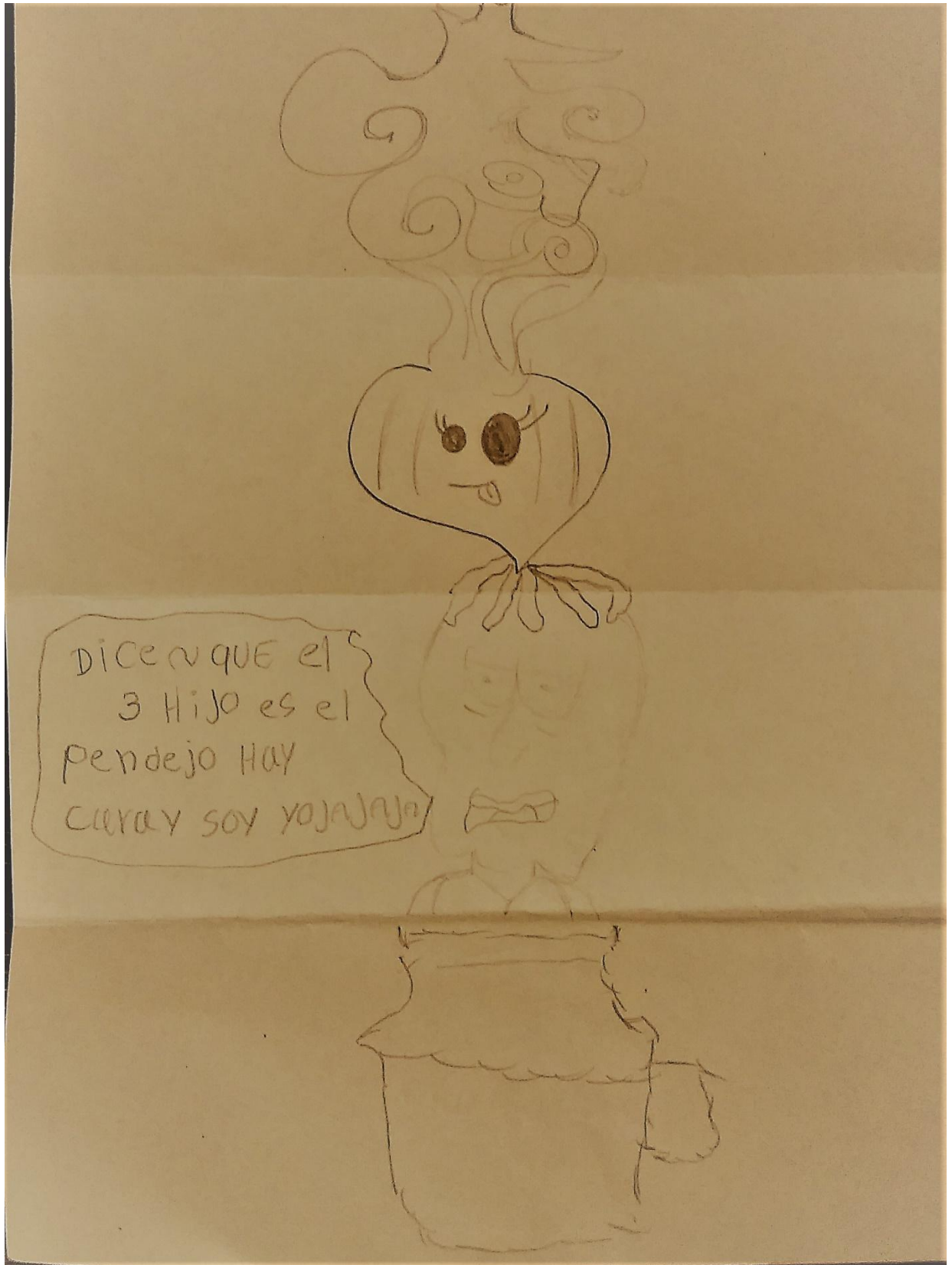


Figura 5. Cadáver exquisito, segundo fragmento.

Lectura poética que provocó la narrativa en nosotros:

Zorro M: uy sí parece un extraterrestre encima de una nave de hongos (risas). (*primera parte*)

La Guerrera: ¡dicen que el tercer hijo es el más pendejo ay caray soy yo! (risas). (*segunda parte*)

La Hechicera: parece que estuviera saliendo de una matera. (*segunda parte*)

Cumaca: si (risas) una jarra esto es una jarra, **la Hechicera:** si acá encima la esta. (*segunda parte*)

Cumaca: este parece la cebolla, **la Guerrera:** con lo que hicieron acá yo le complete. (*segunda parte*)

Cumaca: ¿Cierto es como una cebolla?

Zorro M: sí, es como una raíz, yo veo como una raíz, sigue la cebolla, y de la cebolla veo como un rostro, **la Guerrera:** si es un rostro. (*segunda parte*)

La Hechicera: yo lo veo como si fuera, ósea a este hombrecito saliendo de la matera de la tierra, y que esto fuera como lo que tenía encima. (*risas*). (*segunda parte*)

Zorro M: Ay sí, también yo no lo había visto así... tan chévere, **la Hechicera:** sí ese me gusto. (*segunda parte*)

Posibles descendencias [a continuación expondré un posible rastreo genealógico del anterior cadáver exquisito, ya que considero que contiene rasgos de algunas vanguardias artísticas europeas]:

Analizando esta construcción conjunta, llegué a rastrear unos rasgos descendientes de dos vanguardias, las cuales son el *Expresionismo* y el *Surrealismo*; primeramente, haré una claridad en cuanto a lo que las contempla a cada una para así mismo entender porque se parte de allí, así pues, iniciamos con el expresionismo revisando lo que nos enuncia Calvo, (2015):

Pero fue en esta atmósfera pre-bélica de Alemania cuando artistas de tendencias muy diversas y diferente formación y nivel intelectual se unieron para la creación de un arte más personal e intuitivo, donde predominase **la visión interior del artista** —la «expresión»— frente a la plasmación de la realidad —la «impresión»—.

Tenemos así **temáticas oscuras y sórdidas:** la soledad, la miseria, la muerte, el sexo... Una forma de reflejar la **amargura existencialista** de esos años, con una visión trágica del ser humano en la que el individuo va a la deriva en la sociedad moderna, industrializada, donde se ve alienado, aislado... ¿Os suena...? (s.p.).

En este sentido aquellas pinturas plasmaban aquello que el alma recibía constantemente de afuera, del entorno crudo en el que se encontraba inmersa, visibilizando un sinfín de emociones que de una u otra forma se encontraban con un desgarramiento muy amplio, es por esto que algunos de los rostros

de las pinturas como sus entornos, transmiten un frío, un dolor, un sin sabor, una locura, con la cual logra conectar el espectador por lo contundente que son estas expresiones, teniendo claro este entramado llego a percibir que dentro del cadáver exquisito tanto el rostro del *extraterrestre*, como el de la *cebolla* y el del *meme*, poseen tres diversas expresiones; en el caso del extraterrestre encuentro asombro y algo de locura, en la cebolla su rostro me lleva a lo psicodélico, y en el meme encuentro un rostro frío, alienado, con ausencia de emoción.

En cuanto a la vanguardia surrealista, se puede deducir que es una de las que más altera los códigos que nos brinda la cultura en general, pues los hace interactuar de una manera que nunca nos hubiéramos imaginado, tal como nos menciona Calvo (2015), en donde el universo surrealista se encuentra atravesado por el reflejo de los sueños, es ausente de lógica, su lógica no presenta lógica, a la vez de que es demasiado íntimo, su intimidad se refleja en lo universal, permitiendo que aquellos espectadores que reciben estos códigos logren entender de qué trata dicha intimidad que los interpela de una u otra forma, sin importar la edad en la que se encuentren. (s.p.).

En consecuencia, se pueden apreciar algunos elementos del cadáver exquisito que también poseen rasgos surrealistas, pues podemos partir principalmente de algunos fragmentos de la *lectura poética*, el primero es el que menciono afirmando que “parece un extraterrestre que sale de una nave de hongos”, allí se fusionan dos elementos los cuales son; un extraterrestre, y una planta, en este caso un hongo, los cuales se combinan para alterar aquella impresión y deducir que el hongo es una nave y que dicho personaje sale de este artefacto. El siguiente fragmento es aquel que menciona la Hechicera comentando “yo lo veo como si fuera, o sea a este hombrecito saliendo de la materia de la tierra, y que esto fuera como lo que tenía encima” aquí se combinan tres elementos, el hombrecito, la materia, y la cebolla con rostro psicodélico, al combinarlos ella deduce que este hombre se encontraba enterrado en la maceta y que tenía sobre su cabeza un tipo cebolla.



Scanned by TapScanner



Scanned by TapScanner

Figura 7. Tira cómica realizada por Cumaca.

Autor: Zorro. Título: Las aventuras de Uvachon. Técnica: acuarela. Año: 2021.

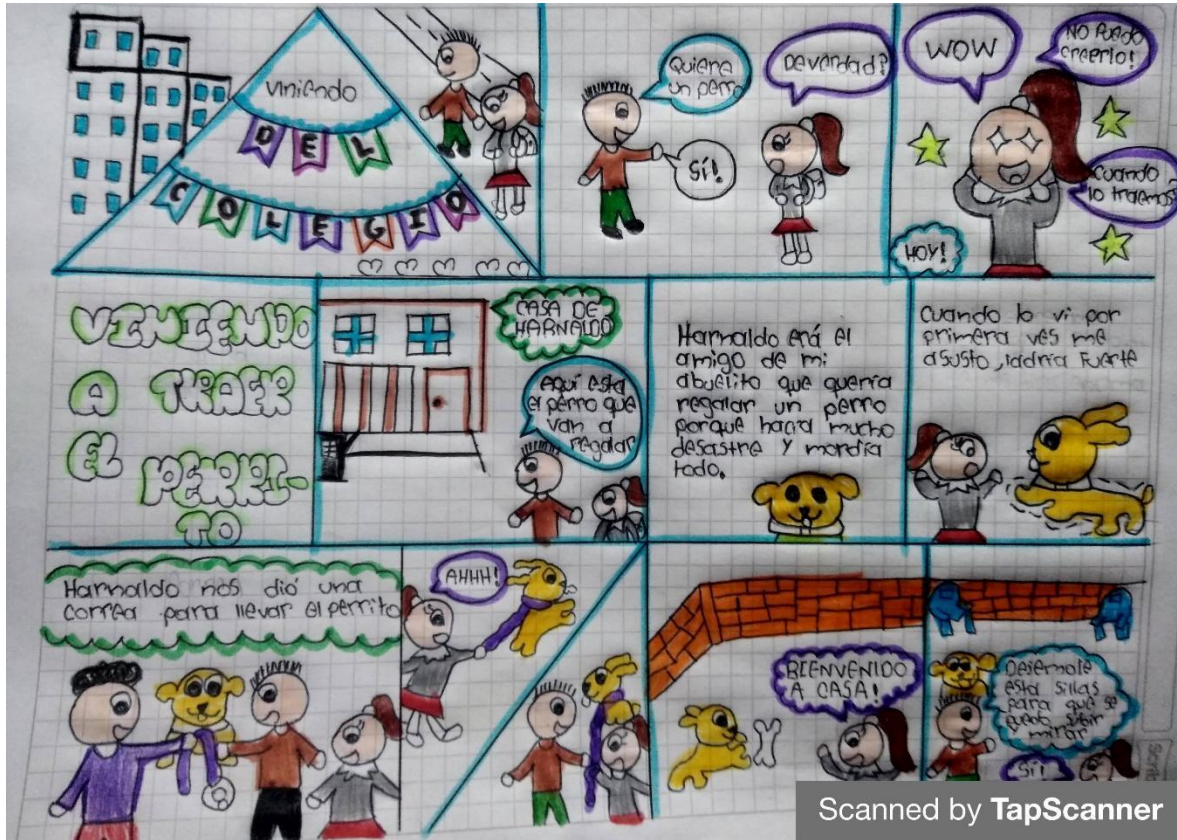


Figura 9. Tira cómica realizada por la Hechicera.

Autor: Hechicera. Título: La historia de niño. Técnica: dibujo a color sobre papel bond, hoja cuadrículada. Año: 2021.

5.4. FOTO ENSAYOS DEDUCTIVOS

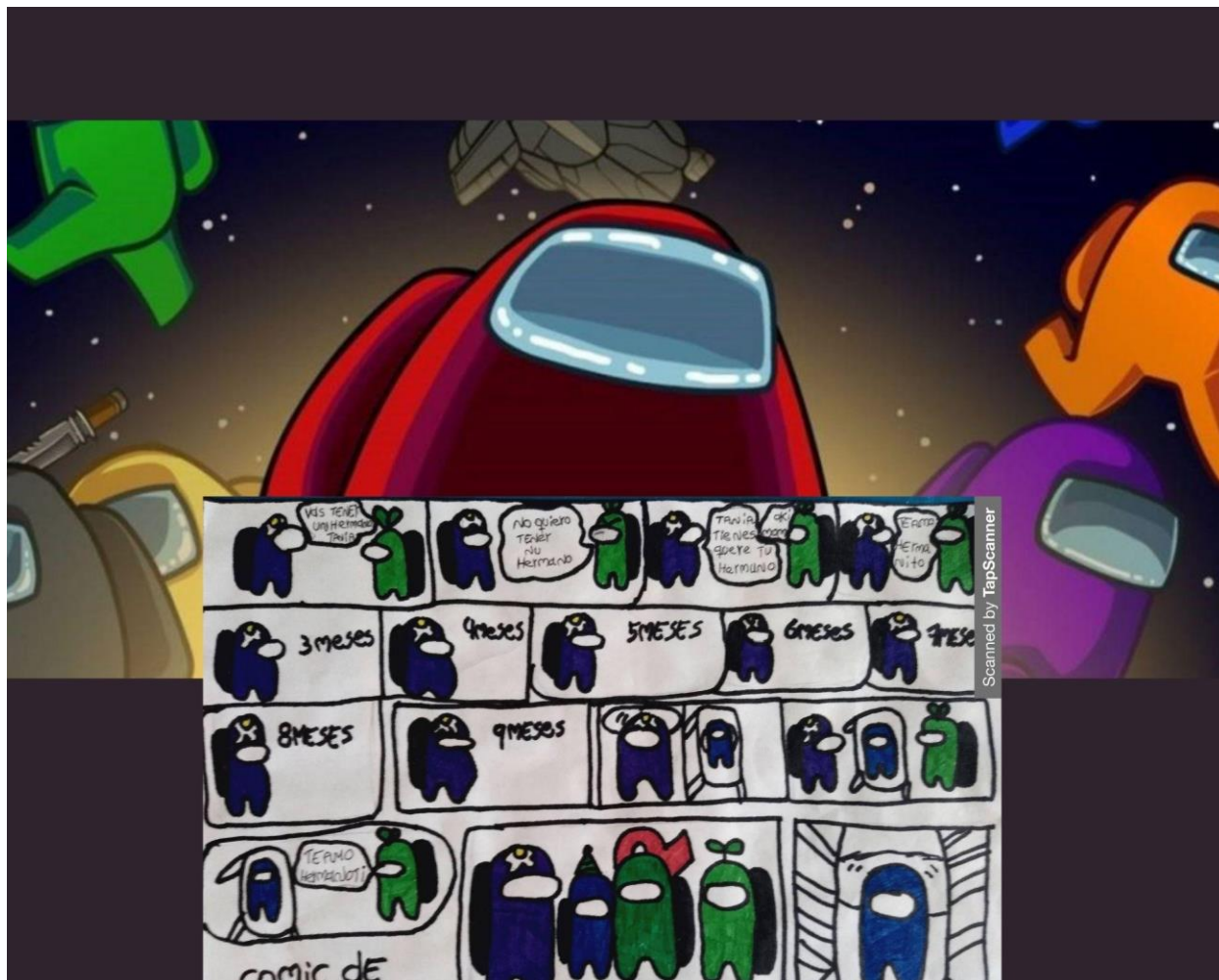


Figura 10. Foto ensayo deductivo sobre la creación de la Guerrera.

En esta primera tira cómica podemos observar claramente que tiene su procedencia del video juego de estrategia grupal y de combate, llamado *Among us*¹² que alcanzó gran popularidad en pleno auge de la pandemia COVID 19 en el año 2020, sobre todo en población juvenil en este caso adolescente, se puede leer que este juego posee rasgos de personajes cartoon, cuyos códigos pueden ser aterrizados a un contexto de situaciones cotidianas, ya que en la imagen inferior aparecen estos avatares pero esta vez situados desde un grupo social cercano a la autora, la *Familia*, lográndose reinterpretar avatares que en principio eran de guerra, como avatares que cumplen un rol dentro de la familia, [madre, hijo, hermana, entre otros].

¹² Se trata de un juego multijugador online en el que pueden participar de 4 a 10 personas, y donde una o dos de ellas (dependiendo del número de participantes) son asignadas como enemigos que deben **matar a los demás sin que el resto sepa de quién se trata**. Por lo tanto, unos tienen que intentar no ser descubiertos y los demás tienen que intentar descubrirlos. (Fernández, 2021)



Figura 11. Foto ensayo deductivo sobre la creación de Zorro.

La segunda tira cómica titulada *Las aventuras de Uvachon*, puede provenir o manejar códigos que se asemejan al comic de tipo aventurero, pues aquí vemos un pequeño fragmento de una de las tantas *Aventuras de Tintín*¹³, creada por el artista [Hergé], basada un personaje que atraviesa una serie de situaciones no comunes, estando siempre acompañado de su fiel amigo *Milou*, donde el protagonista o protagonistas atraviesan una serie de situaciones emocionantes, de peligro, de riesgo, así mismo en ambas escenas vemos como los dos amigos, tanto los chicos [Zorro y Tintín]

¹³ cómo olvidarse de la más popular serie de historietas europea creada en el siglo 20. Las aventuras de Tintín, el reportero belga acompañado siempre por su fiel amigo fox terrier Milou, juntos vivieron intensos acontecimientos y en cada uno de ellos se encontraban diferentes aventuras las cuales fueron creadas por el artista belga Georges Remy, más conocido como Hergé. En los capítulos más recordados, Tintín está presente en la consolidación del comunismo en Rusia, en la Segunda Guerra Mundial y en la era pre-científica de los viajes a la Luna. (EAFIT, 2019)

como los animales [Uva y Milou], están siempre acompañándose ante cualquier adversidad o situación que se presente.

De igual forma en ambas historias se refleja a los protagonistas dialogando entre sí, o interactuando de diversas maneras, en una historia el gato [Uva] le va a quitar el pan a su amigo [Zorro], en la otra el personaje [Tintín] le tira el hueso a su amigo [Milou], a pesar de que la trama de la primera historia se centre en encontrar a el gato, y en la segunda se centre por llegar a un determinado sitio; en las dos se refleja un ambiente de aventura.



Figura 12. Foto ensayo deductivo sobre la creación de Cumaca.

En esta tercera creación llamada *Recuerdo de Santa Marta*, aparece una relación muy marcada con el libro de literatura infantil *Laberinto del alma*¹⁴, perteneciente a la autora Anna Llenas, el cual trata la temática de las emociones del ser humano, donde se explica cómo se manifiestan estas a través de las diferentes acciones humanas, utilizando el dibujo como medio para provocar esta

¹⁴ Tu alma tiene tantos rostros, pensamientos y sentimientos como estados en que te puedas encontrar. Algunos de ellos son amables, luminosos y otros bien oscuros. Este libro es una colección de 58 emociones y estados del alma que te invita a reencontrarte con cada uno de ellos en un viaje hacia tu interior. (Llenas, 2015)

explicación, el primer impacto de relación que me generan estas dos imágenes es la organización de elementos que conforman a las dos obras.

Puesto que de una u otra forma percibo que se sobreponen elementos que componen la obra sin una estructura previa, ya que más bien los dibujos van apareciendo como recuerdos y sentires, que atraviesan a aquella persona que las está colocando, por otra parte el estilo del dibujo se encuentra atravesado por trazos que denotan un dibujo con características infantiles por la misma sencillez y peculiaridad de los trazos, no obstante estos dibujos son hechos por personas adultas que guardan algún tipo de sensibilidad infantil.



Figura 13. Foto ensayo deductivo sobre la creación de la Hechicera.

Llegamos a la última historia titulada *La historia de niño*, desde mi percepción encuentro cercana esta tira cómica a la que se presenta en algunos periódicos y revistas latinoamericanas. Cabe resaltar que lo que pretendo con este foto ensayo no es hacer una relación semántica directa, sino más bien establecer ciertas cercanías de las historias con las estructuras que manejan las diferentes

narrativas gráficas, en este caso la tira cómica popular, partiendo de un referente conocido dentro del contexto nacional, *Copetín*¹⁵ [Colombia].

Dentro de su trama maneja una fuerte crítica a las problemáticas sociales; por otra parte percibo que dicha tira cómica opera al igual que *La historia de niño*, un discurso simple, directo, que a su vez es muy cercano a la jerga popular en la que nos encontramos inmersos como bogotanos (as), debido a situaciones que se presentan dentro de ambas narrativas, posibilitando que los códigos se reciban de una manera más cercana por parte del espectador, de igual forma en la estructura de las viñetas en su mayoría poseen un formato cuadrado que se repite casi de manera sincronizada en el trayecto de las historias.

5.5. ESCRITOS SOBRE SERIES Y CANCIONES

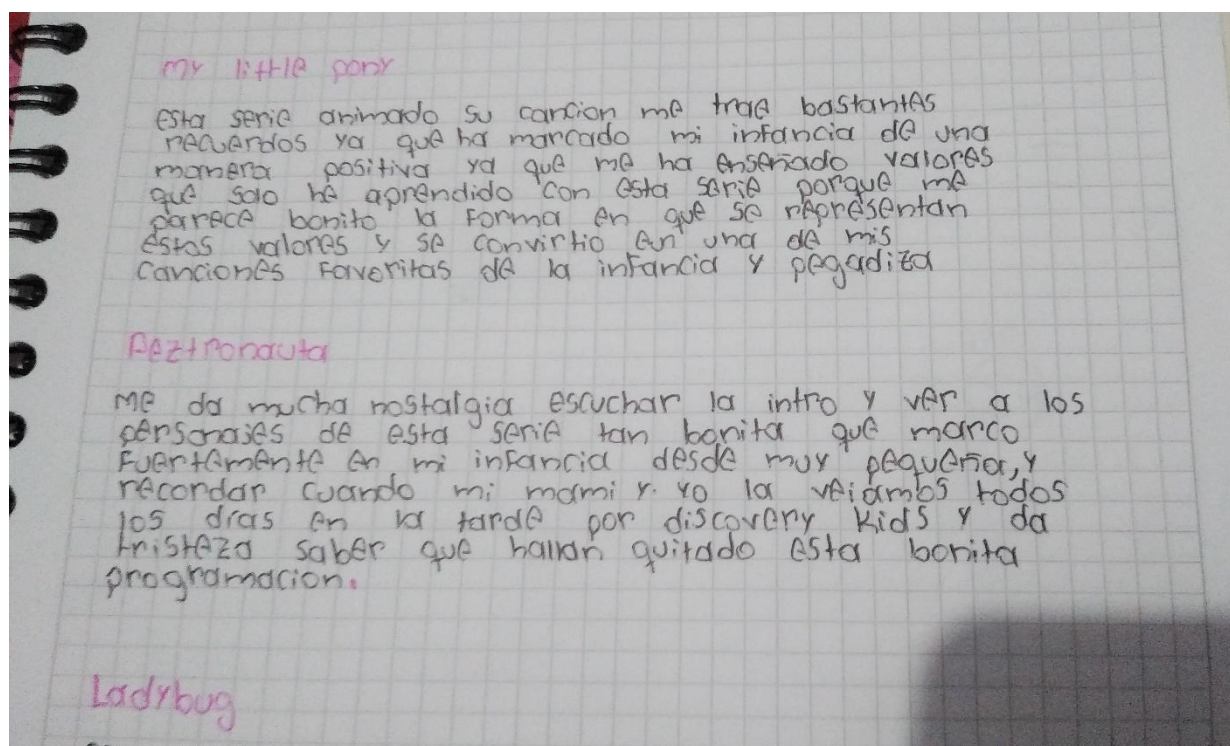


Figura 14. Escrito de la hechicera sobre las series: (*My Little pony* y *Peztronauta*).

¹⁵ Ernesto Franco es un historietista y dibujante colombiano. Creó el personaje de historieta más reconocido y recordado en el país durante el siglo XX, Copetín. La primera tira de este “gamín”, un niño que vive en las calles del centro de Bogotá se publicó en abril 16 de 1962. Para crearlo, Franco se inspiró en un niño que pedía limosna y comida cerca del restaurante que su esposa tenía en el centro de la ciudad. Con la sucesión de tiras, Copetín desarrolla un humor negro que le permite abordar la desigualdad, la dureza y la inseguridad de Bogotá de una manera diferente a la que reportaban las noticias. (Guerra, 2017)

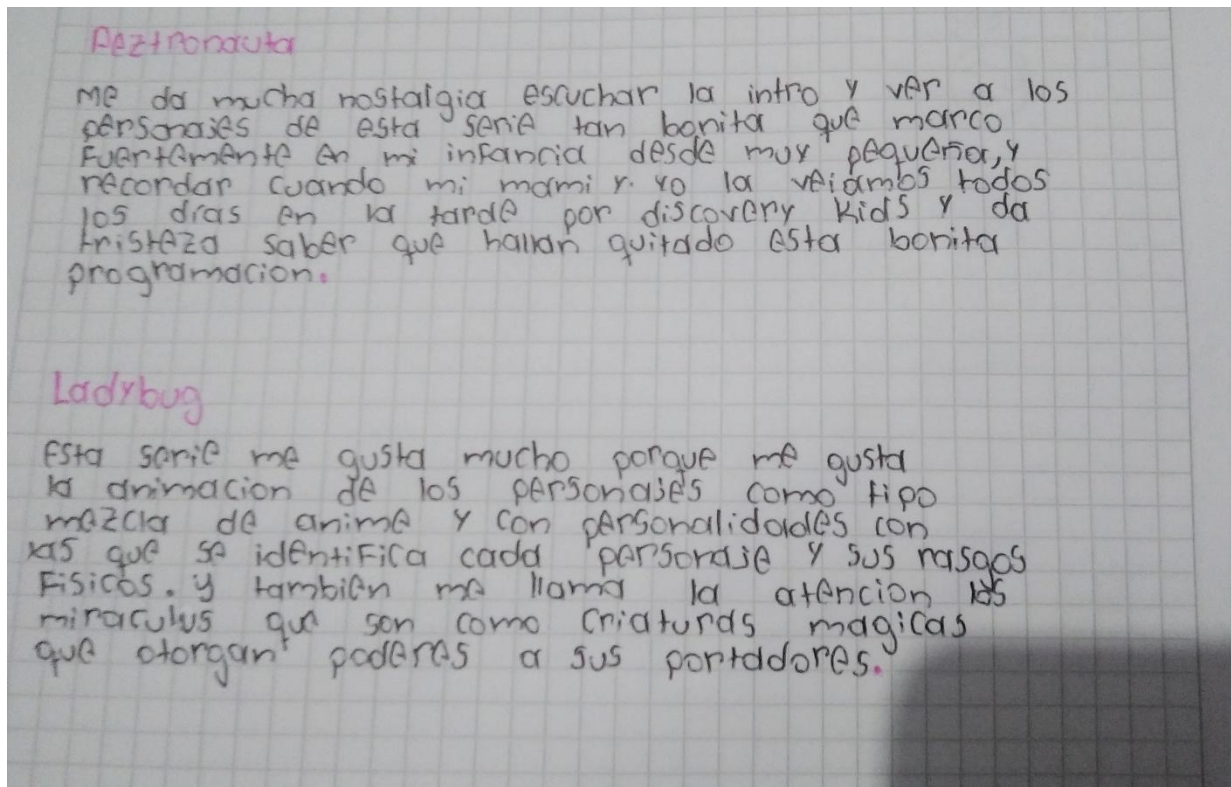


Figura 15. Escrito de la Hechicera sobre la serie (Miraculous Ladybug).

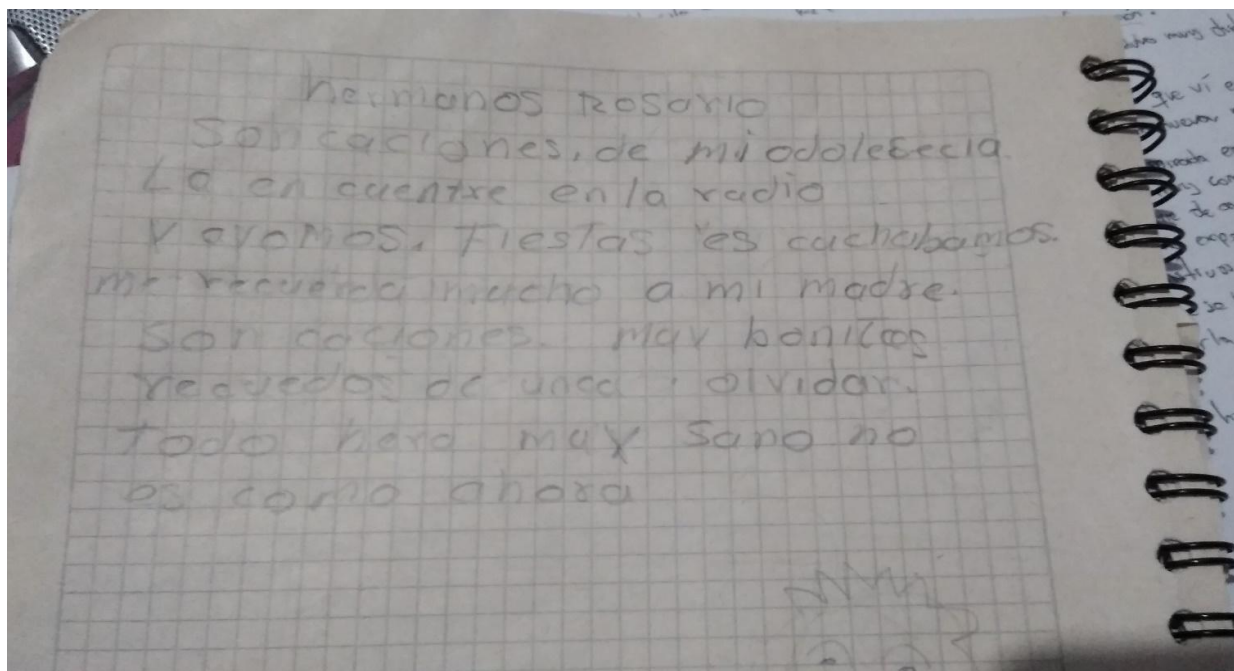


Figura 16. Escrito de Cumaca sobre la canción (Mi tonto amor) de los Hermanos Rosario.

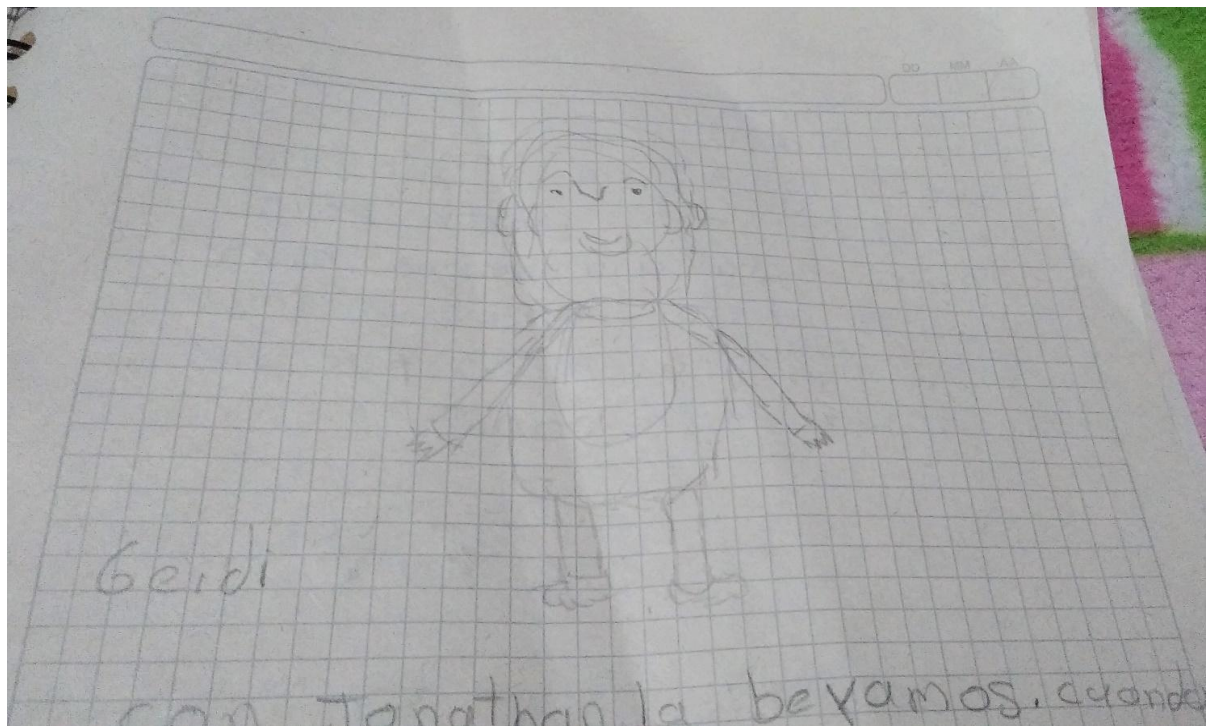


Figura 17. Representación de Cumaca sobre el personaje Heidi.

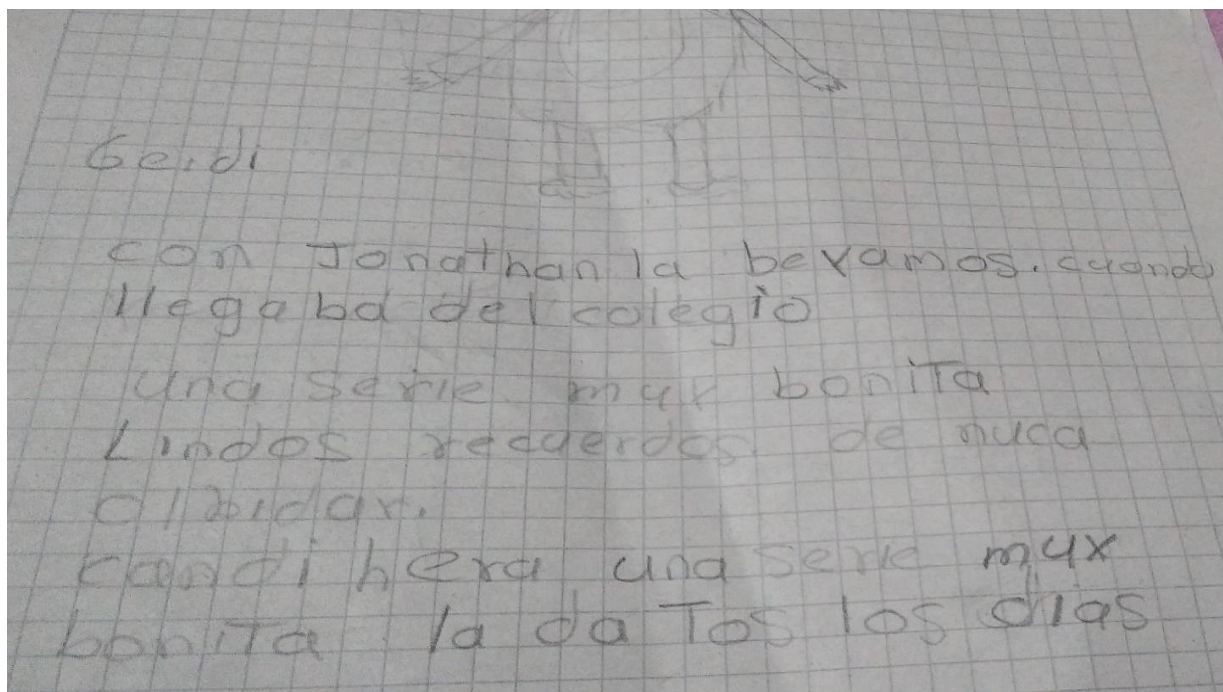


Figura 18.. Escrito de Cumaca sobre la serie (Heidi).



Figura 19. Dibujo y escrito de Cumaca sobre la serie (La Abeja Maya).

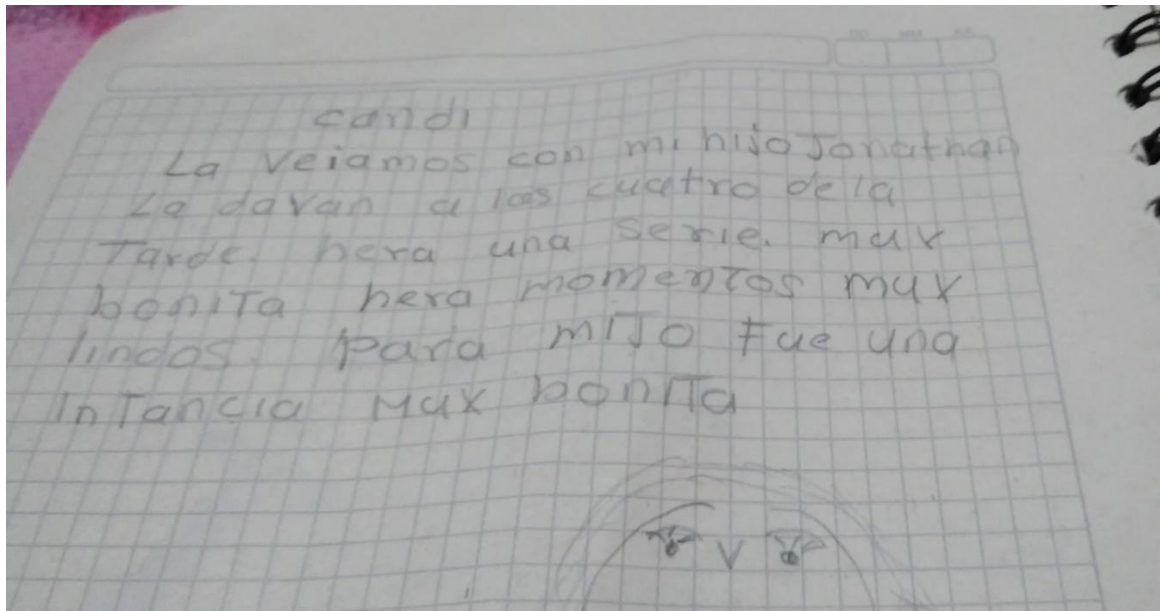


Figura 20. Escrito y dibujo de Cumaca sobre la serie (Candy).

Accedidos: Recuerdo que el día Sabado nos levantabamos temprano a las cinco am y veíamos el chavo del 8, junto con la abeja amaya, tambien los cuentos de los hermanos grimm, Heidi

→ La serie de la abeja Maya es una de las mas antiguas, es decir las una de las primeras que llego a Latinoamerica, recordamos que esa serie la veia mi hermana mayor lilia cuando era pequeña, es decir cuando terminaba la decada de los 80's

Heidi, la serie animada de la niña que vive con el abuelo, nos transmite mucha nostalgia y a la vez ternura, recuerdo muy borrosamente algunos capitulos donde ella andaba con un conejito y su amigo Pedro

Figura 21. Pequeños escritos de Zorro sobre las series (Chavo del ocho, La Abeja Maya y Heidi).

Hey Arnold!: el conejito de balón, me trae varios recuerdos, lo ~~veo~~ veíamos en la casa donde vivia mi hermana mayor con mis hermanos y mi tatarra, allí actualmente allí hay un asador pero en ese tiempo era un caso grande, Ibamos hasta allí ya que esa serie la daban en paysonbolica y nosotros no tomamos en aquellos tiempos, Esta serie la volvia a recordar hace algunos años y empecé a verla de nuevo organizado mente, es muy Underground, el ambiente es de muy de Barrio, lo popular, tenía un mensaje muy conciso en cuanto a las diversas problemáticas que tiene la sociedad, las canciones que suenan de fondo tanto en el Intro como en los capitulos, la mayoría son de Jazz, es una melodía que me gusta bastante ya que me acerca demasiado al Rap al hiphop como tal, es cherrere ver como arnold intenta ayudar a toda la gente, haciendo el lado positivo buscando solidas.

Figura 22. Escrito de Zorro sobre la serie (¡Oye, Arnold!).

reuerdo que esta fue una de las primeras series que vi en la plataforma de netflix como en el año 2018, no conocia esta plataforma en nueva, mi hermana paula nos habia pasado el usuario y la clave, esta serie la cual fue inspirada en los ochentas, tiene como protagonistas a cuatro niños y una niña, los cuales son muy comicos, les gusta jugar en la casa de uno de sus amigos, y empiezan a tener una serie de aventuras, con once una niña que tiene un tipo de superpoderes, a quien utilizaban como experimento en una empresa de cientificos, ellas pelean contra los demogogones unos monstruos llamados demogogones, alli atravesaron una serie de aventuras, peleando contra ellos ya que se han llevado a uno de sus amigos, me marco mucho por la personalidad que tiene dustin, y por la epoca en que fue inspirada da mucha nostalgia.

Figura 23. Escrito de Zorro sobre la serie (Stranger things).

Vaya... como ha pasado el tiempo, eramos muy pequeños los dias no pasaban tan rapido como ahora, no existian tantas cosas que nos preocuparan, recuerdo como nos reuniamos con paula y jhonatan, mis hermanas, a ver pokémon en el televisor pequeño que se encontraba encima del mueble viejo de mi papa, yo decia que me parecia a Ash, ya que el siempre estaba con la gorra, habian veces en que ibamos a ver esta y otras series donde mi tia Lucia, alli compartamos con un primo quien tema tazos de esta serie, tambien compartamos onces, era un ambiente muy ameno.

Figura 24. Escrito de Zorro sobre la serie (Pokémon).

la serie de cayu me hace sentir
como cuando tenia 4 años me hace sentir
feliz y contenta me siento como si tuviera
4 añitos amo la serie de cayu
de tristeza que quitaran los muñecos infantiles
me da mucha tristeza pero aun los dan en youtube
que bonitos recuerdos ♥ recuerdo que con mi papá
mirabamos los pitufos todos los dias que bonitos
recuerdos de mi infancia
Venky rivra me hace más fuerte cada dia
me hace feliz
recuerdo que mirabamos morequitos
en cumaca

Figura 25. Pequeños escritos de la Guerrera sobre las series (Caillou, Los pitufos y Mariposa de barrio).

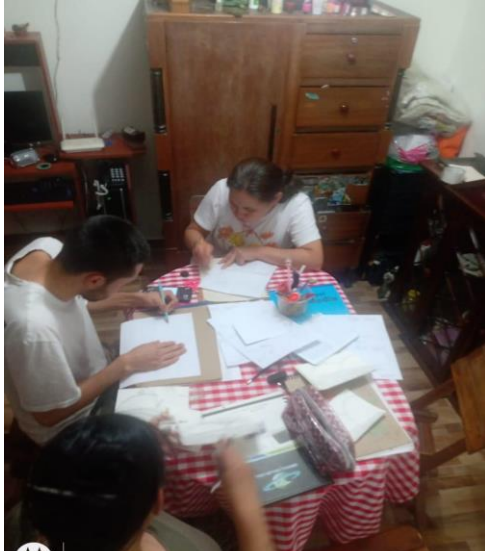


Figura 26. Un día cotidiano dibujando.

5.6. CREANDO LAS ANIMACIONES

El presente proyecto *grosso modo* constó de dos partes: los *primeros 12 encuentros* y la *construcción de las animaciones*; a continuación, relataré cómo se dio la segunda parte desde sus elementos positivos y también sus complejidades.

Recuerdo que finalizando la sesión 12, les comenté que ahora continuábamos con la segunda parte del proyecto en la cual íbamos a escoger y a narrar algunas historias que nos atravesaban a varios de nosotros, a partir de esto lo que hicimos fue realizar una lluvia de ideas, y organizarnos en grupos de trabajo conformados de la siguiente manera: Cumaca, la Guerrera y yo, conformábamos el grupo que narraría la historia de *La culebra que tenía cachos*, no obstante más adelante también le daríamos vida a las

Series animadas que generaron vínculos en nosotros (as).

El segundo grupo se conformó por la Hechicera y Marlene, ellas en un principio habían decidido narrar *La práctica artística que ejercía Marlene*, junto con *La niñez de Marlene en el campo* sin embargo solo realizaron la segunda, al principio teníamos varias dudas sobre cómo íbamos a presentar estas historias, si cronológicamente, con secuencia, sin secuencia, a la par nos surgía la duda de cómo presentar aquellas series animadas, más adelante expondré este tema, así pues llegamos a la conclusión de que era mejor presentarlas en desorden, es decir que no tuvieran relación entre ellas si no que más bien se podían observar como elementos separados pero que compartían una carga simbólica semejante.

Empezando a construir las animaciones: *La culebra que tenía cachos* y *La niñez de Marlene en el campo*.

Después de esto el siguiente paso fue brindarles una breve introducción de lo que significaba realizar una *Escala*¹⁶ y un *Storyboard*¹⁷, ya que estas son las bases para empezar a edificar una historia animada; allí ocurrió algo muy interesante pues Marlene y la Hechicera solo hicieron



Figura 27. Los lenguajes se fusionan.

escaleta, no vieron necesario hacer el Storyboard, debido a que empezaron a dibujar de una vez, a la par noté que Cumaca presentaba dificultad para entender las transiciones de los dibujos, así que decidí dibujar con ella, mientras la Guerrera dibujaba por sí sola una parte de la historia, esto fue muy chévere ya que allí se fusionaron de manera un poco más íntima nuestros lenguajes del dibujo [el de Cumaca y el mío], no

¹⁶ Una escaleta es una **lista de las escenas o secuencias de una historia**. Es decir, es como el índice de la película. (aprendercine.com, s.f.)

¹⁷ Vayamos al grano, **¿qué es un Storyboard?** Se trata de un conjunto de imágenes que forman **una guía visual** mediante la cual se pueden previsualizar las escenas que van a grabarse. (Marrero, 2020)

obstante en la culminación final de la historia se vieron fusionados los tres lenguajes de cada uno (a) de nosotros.

Así mismo, empezamos a rastrear las aplicaciones de celular que veíamos más fáciles de manejar para cuando fuéramos a editar, por otro lado durante la realización de la historia de *La culebra*, la Guerrera presentó por instantes falta de ánimo por realizarla, pues percibí que se le hacía

denso repetir los dibujos constantemente, de igual forma, conforme fuimos andando empezamos a charlar sobre la fecha

en que debían estar terminadas las historias, gracias a esto surgió la estrategia de empezar a dibujar entre dos y tres dibujos al día, para avanzar poco a poco, pues veíamos que no nos estaba rindiendo a ambos grupos, quienes tuvimos un poco de más disciplina con esta estrategia fuimos Cumaca la Guerrera y yo; al mismo tiempo notamos que en ambos grupos tanto madres e hijos (as), estábamos dibujando en conjunto.

Nuestras madres [Cumaca y Marlene] nos pedían que las guiáramos y las corrigiéramos dado el caso, se sintió muy chévere abordar el dibujo de esta manera. Por otra parte, durante este camino creativo vimos a Cumaca evolucionar su lenguaje dentro del dibujo, gracias a que nos sorprendió su auto representación singular de la niña protagonista de la historia, que estábamos realizando con ella y con la Guerrera; allí confirmé la semejanza de sus trazos con el dibujo de tipo literatura infantil.

Retomando lo que había mencionado anteriormente sobre la desmotivación que presentaba la Guerrera, se me ocurrió una estrategia para motivarla, esta se basó en mostrarle la aplicación Flipa Clip¹⁸, ya que a ella este tipo de herramientas digitales la cautivan.



Figura 28. Edificios de la historia de Marlene y la Hechicera.

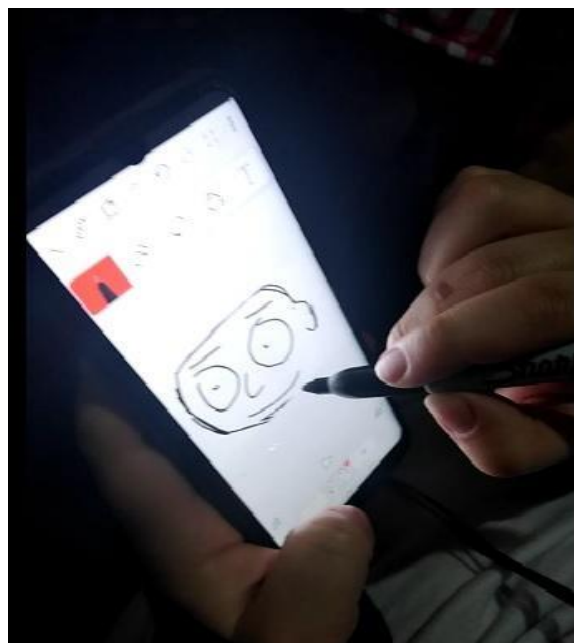


Figura 29. ¡El marcador sirvió!

¹⁸ Permite dibujar unas historietas con animación marco por marco. Funciona tal como las viejas historietas animadas, pero con un toque moderno. Ya sea si estás realizando bocetos, guiones gráficos o animaciones. La aplicación ofrece una interfaz adaptada, de una manera muy acertada, para dibujar. (Yohann, 2014).

Apenas la conoció empezó a interactuar con ella, de hecho al siguiente día de dársela a conocer me envió dos animaciones cortas que había realizado, a la par ejecutamos dos lápices digitales con marcadores desgastados, los cuales servían para esta aplicación se puede decir que gracias a estos aspectos su motivación subió un poquito; así mismo cuando ya casi íbamos a terminar la primera historia, sucedió algo bien interesante con la Guerrera

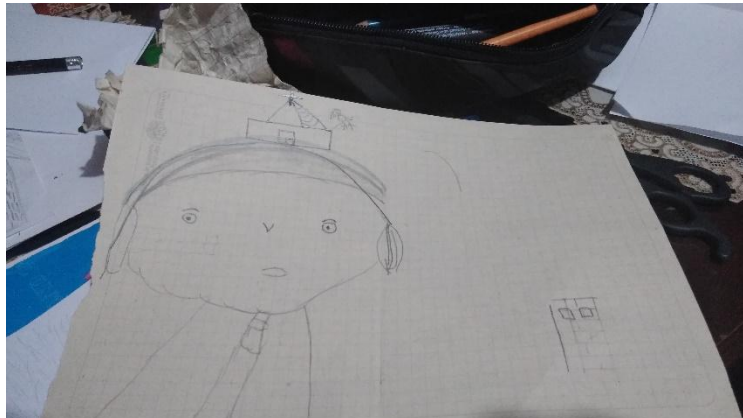


Figura 30. ¡El reflejo del esfuerzo!

ya que a ella se le había complicado un poco entender el cómo se generaba el movimiento en las imágenes, pues en uno de estos encuentros le pregunté cómo se imaginaba a la culebra enrollándose, esto provocó que me explicara con su mano el paso a paso que haría la culebra, gracias a esto entendió lo que significaba una transición.

Acercas del ambiente que permeaba a la mayoría de sesiones, este se conformó por un diálogo que giraba en torno a las series de anime y otros géneros; igualmente se charlaba sobre uno que otro aspecto cotidiano, así mismo este ambiente la mayoría de veces estuvo atravesado por canciones de Michael Jackson, por otra parte en los encuentros siguientes se volvió a tocar el tema de la fecha de entrega de las animaciones, a causa de una pregunta que realizó Marlene, allí empecé a percibir que tanto ella como la Hechicera probablemente se sentían más obligadas que motivadas a realizar la historia, de pronto por otras obligaciones que las atravesaban en aquel entonces.



Figura 31. "El asombro".

Cuando terminamos la primera animación de *La culebra*, la Guerrera generó una innovación en la parte final de esta, utilizando la idea de un boceto que había realizado con anterioridad el cual se basaba en un muchacho con gesto de asombro, de igual forma en la edición de la historia se realizaron los audios con voces propias y utilizando objetos que estuvieran al alcance, fusionando ideas que tuviéramos los (as) tres creadores, allí la Hechicera nos ayudó a manejar la aplicación, para saber cómo utilizar las herramientas de audio ya que se nos había complicado un poco manejarla, al terminar esta historia empezamos a conversar entre todos (as), otras maneras de animar desde la *Plastilina y Objetos cotidianos*.



Figura 32. Los primeros rastros.

Construyendo la segunda historia *Series que nos marcaron*, y enfrentando algunas dificultades.

En cuanto a la segunda historia que empezamos a realizar con Cumaca y la Guerrero, esta apareció gracias a dos fenómenos el primero fue la inquietud que teníamos desde un principio de plasmar las series animadas que nos habían marcado, y el segundo fue aquel hallazgo en el que percibimos que nos hacía falta incluir acontecimientos pertenecientes a la familia Roa, en este sentido lo que hice fue plantearles la idea a Cumaca y a la Guerrero de plasmar en plastilina a los personajes principales de las series que generaron vínculos en nosotros, al principio intentamos realizar esta animación de manera 3D, sin

embargo fue demasiado complejo, lo bueno fue que la Guerrero llegaría a solucionar este problema.

Ella le dio un giro a la creación, dándole vida a los personajes de una manera bidimensional, es decir aplanado la plastilina en la madera sin que ninguno de nosotros (as) se lo dijéramos, allí nos dimos cuenta que en *el hacer encontramos nuestra metodología*, ya que cuando terminamos el primer personaje y levantamos la plastilina para empezar con el siguiente nos dimos cuenta de que quedaba un rastro, desarrollándose un lenguaje poético pues era como si sobre la madera quedara la huella de aquellas series que nos marcaron, ¡muy áspero! Era como una metáfora de nosotros encriptada.

Igualmente en esta historia se impulsó a que Cumaca y la Guerrero ejercieran liderazgo en la edición, sin embargo quien más lo ejerció fue la Guerrero; pues ella escaneó las imágenes y editó toda la parte del sonido en la animación, por mi parte lo que hice fue poner las imágenes de manera secuencial, Cumaca por el contrario sí se resistió a realizar este tipo de acciones pues seguía presentando miedo en cuanto a que le quedara “mal”, a la par percibí que a estas alturas Marlene y la Hechicera, estaban cansadas de realizar tantos dibujos para su creación; al respecto les



Figura 33. Explicándole a la abuela.

mencioné que podían utilizar otro tipo de soporte para terminarla, ya fuera desde Flipa Clip, la Plastilina u otros Objetos, sin embargo no atendieron la sugerencia, la obviaron y siguieron dibujando.

Así mismo en esta parte se percibió que Cumaca interactuaba poco con la plastilina, pues presentó dificultad para manejarla, debido a esto le indiqué a la Guerrero que le

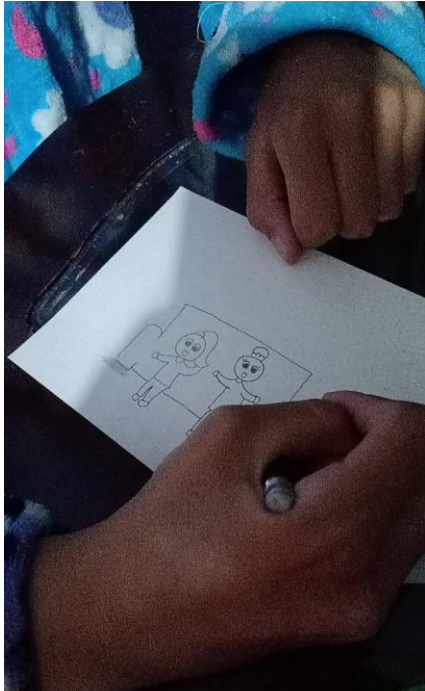


Figura 34. Mensaje del WhatsApp de Marlene.

allí me reafirmó que continuaban la historia con la misma técnica, y que la estrategia que utilizaban para motivarse estaba basada en seguir dibujando constantemente todos los días esto me alegró bastante ya que habían continuado a pesar de las situaciones que presentaban.

Culminación de las dos historias [Series que nos marcaron y La niñez de Marlene en el campo].

Finalmente, la conclusión de las historias giró en torno a un hacer autónomo por parte de cada grupo, donde nos reunimos en nuestras casas a trabajar grupalmente, en ambos grupos se decidió trabajar por medio de relevos ya que nos parecía cómodo debido a las obligaciones que presentábamos cada uno (a), pues algunos trabajaban fuera del hogar y otros tenían que entregar otro tipo de trabajos, así pues en el caso del grupo de la culebra, lo que hicimos fue encontrarnos entre 4 y 5 días seguidos, para de esta forma poder culminar la parte que nos faltaba de la segunda historia.

La estrategia utilizada fue la siguiente: Si Cumaca estaba ocupada, trabajábamos con la Guerrero o al revés, nos encontrábamos en la tarde, no teníamos horario fijo seguíamos derecho hasta tipo 10 de la noche, a veces la Guerrero iba muy a la ligera, allí tenía que detenerla y explicarle la importancia de las transiciones, en algunas veces nos olvidábamos de tomar la foto a cada paso que hacíamos, esto provocaba que desarmáramos lo que ya habíamos hecho, teniéndonos que devolver bastante, pero bueno son gajes del oficio.

explicara cómo manejarla para que así pudieran trabajar entre las dos complementándose, en este sentido ella le explicó la manera en que se realizaban los detalles de los personajes y también la forma en que se retiraba la plastilina de la madera, gracias a esto disminuyó en gran medida la dificultad que presentaba, cabe resaltar que así como en la creación anterior a Cumaca en esta parte se le facilitó más dibujar, que acomodar la plastilina, de igual forma los tres lenguajes del dibujo de nosotros (as) se vieron reflejados en la madera, al mismo tiempo que sucedía esto en la Hechicera y su mamá se presentaba una situación de desmotivación muy fuerte; pues en su casa además del COVID estaban presentes otras problemáticas.

Esto fue denso debido a que llegué a pensar que desertarían de la historia, pues no respondían los mensajes que se enviaban al grupo de WhatsApp, ni se reportaban de alguna otra manera, no obstante poco después Marlene se comunicó por medio de WhatsApp conmigo



Figura 35. Todos los rastros en la madera.

En cuanto a Marlene y la Hechicera, lo que hicieron fue continuar dibujando diariamente, los días que Marlene llegaba temprano de trabajar le ayudaba a su hija, sin embargo los domingos le dedicaban alrededor de 2 horas juntas, la manera en que nos comunicábamos era por medio de WhatsApp, pues allí me enviaban imágenes de sus avances, me compartían dudas, a la par les continuaba brindando herramientas, que les ayudarán a facilitar un poco la animación, después de tener completadas las imágenes quien se dedicó a editar fue la Hechicera

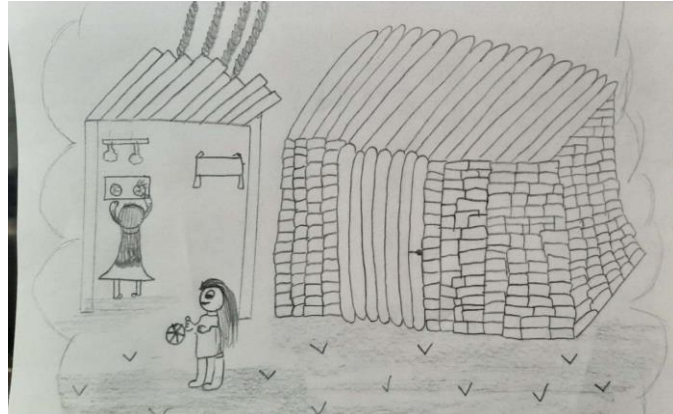


Figura 34. Avances: La casa de la finca.

pues ella era quien presentaba más conocimientos y tiempo para realizar este procedimiento, duró alrededor de día y medio editando, nos comentó que había sido algo complejo debido a que la animación duró un poco más de 5 minutos, fue la más larga de las tres, sin embargo está a comparación de las demás fusionó los dibujos con los relatos de sus creadoras.



Figura 35. Avances: la casa de la ciudad.

Concluyendo este apartado de las animaciones, se me hace pertinente mencionar que estas 3 creaciones se dieron a partir de un proceso riguroso de reconstrucción de memoria; en donde se abordaron de manera consciente y reflexiva tanto los sucesos que nos han atravesado como familia desde diferentes épocas, como aquellos rasgos culturales semejantes, que hemos venido apropiando miembros de diferentes generaciones desde hace un tiempo atrás, ambos elementos [sucesos y rasgos culturales] sirvieron para darnos

cuenta de la esencia que nos ha construido como familia.

En total se reconocieron tres de estos rasgos, los cuales se expondrán de manera detallada en el documento anexo. Por otro lado, también es importante mencionar que, dentro de estas historias, los rasgos culturales que surgieron y que a su vez se encontraron entre sí, fueron los campesinos y los ficcionales, recalcando que los campesinos se reflejaron de manera más marcada, pues abarcaron dos de las tres creaciones, a continuación, dejare los respectivos links de cada una de ellas, espero susciten algún tipo de sentir en la persona que este leyendo este texto.

<https://www.youtube.com/watch?v=-Cnzt0zcV6U> *La culebra que tenía cachos.*

<https://www.youtube.com/watch?v=QnJBp1xMQcY> *Series que nos marcaron.*

la tercera historia titulada *la historia de Marlene en el campo* se encuentra privada, debido a la decisión tomada por sus creadoras, sin embargo, el contacto está presente, por si el espectador la quiere conocer.

6. LO QUE LOS RECUERDOS NOS DEJARON

¡Vaya! Aquí estamos... embarcando en la última isla, todo este viaje ha sido demasiado sustancioso a causa de todo lo que hemos logrado hacer en familia, ¡ha sido increíble! Ya ha pasado alrededor de año y medio desde que me embarqué en esta ruta; como todo en la vida durante este trayecto se han presentado subidas y bajadas, mareas altas, encuentros inesperados, ofrendas en el camino, entre otros aspectos, a la par continúan presentes los ambientes de las dos guerras [el COVID y el Narco estado], sin embargo, el arte es el mecanismo que logra resistir y dar la cara frente a toda esta tempestad.

Recuerdo que iniciamos solo cuatro personas en este proceso, quién diría que llegarían otras dos a interesarse y por ende a apoyarnos en la reconstrucción de un tejido amplio de memoria familiar. La pregunta con la que arrancó el presente proyecto se interesaba por cómo podíamos llegar a abordar la resignificación y construcción de dicha memoria a través de unos procesos artísticos que brindarían la posibilidad de conocer a ese “extraño” con el que convivíamos. Con respecto a dicha inquietud a continuación ofreceré una serie de elementos que se enmarcan en varios escenarios: el *artístico*, el *metodológico*, junto con uno que comprende el *acercamiento a la memoria*, pues considero dan respuesta a ese *¿cómo?*, Planteado desde un principio.

Cabe resaltar que dicho planteamiento inicial, sirvió también para darme cuenta durante el desarrollo del proceso de que estábamos reconstruyendo más que construyendo debido a que las memorias ya estaban construidas por una serie de sujetos que las poseían dentro de sí, sin embargo, nosotros (as) lo que hicimos fue capturarlas y situarlas en un soporte artístico.

El comedor, la sala o la pieza, el mueble viejo, los gatos en la mesa, Santi mi sobrino rondando por ahí, haciendo bulla o peleando con la Guerrera, el parlante conectado al celular por medio de bluetooth donde escuchábamos desde una canción de vallenato hasta un beat it de Michael Jackson, la sirena que alertaba que el señor de los conos iba llegando al parque; elementos simples de una cotidianidad que se daba los fines de semana, y también algunos días de entresemana, estos logran trascender el escenario y el ambiente convencional de una práctica educativa institucional, ya que el ambiente no es cuadrado si no abierto, familiar no extraño, dialogado no limitado, aterrizado no expropiado, vivo no inerte, un lugar donde nos alejábamos de todo y a su vez discutíamos sobre ese todo que nos atravesaba como sujetos, en fin un laboratorio en casa.

Así pues, se me hace pertinente continuar enunciando aquello que sucedió con el fenómeno de la resignificación, puesto que este proceso mutó de manera marcada al escenario de la reflexión, ya que varios (as) de nosotros cuestionamos una serie de sucesos reflejados en ciertos patrones de conducta que han continuado de manera consciente o inconsciente, los cuales nos han atravesado como sujetos dentro del entorno familiar. Probablemente este fenómeno que apareció en el proceso puede brindar nuevas luces desde un escenario educativo a la perspectiva artística que maneja este concepto, según lo enunciado dentro de los parentescos familiares.

Por otra parte, el presente proyecto permitió que fluyeran las formas populares de narrar las experiencias de la vida de los (as) participantes, desde la singularidad que las conforma, pues no

buscó alterarlas, ni encasillarlas, en algún tipo de narrativa estricta, sino que más bien tuvo la inquietud de mostrar la simpleza que las conforma, puesto que esta genera que la información se transmita de manera más natural al espectador, tratando de no alterar demasiado el recuerdo.

Así mismo lo biográfico se abarcó como herramienta y fuente primordial para la creación artística visual, en este caso el universo de la Narración gráfica. Igualmente, este tipo de creaciones abarcadas desde dos escenarios pertenecientes a este universo, los cuales son (el *comic*, y la *animación*) pueden llegar a ser un dispositivo potente para comunicar y garantizar continuidad a las memorias que pertenecen a determinado grupo social; debido a que la naturaleza que conforma a este tipo de narrativa posibilita que el espectador reciba los códigos que le brindan estos escenarios de una manera digerible y fluida, en comparación a otros soportes que se alejan del escenario artístico.

Dentro de la creación de las animaciones, emergió la fusión de trazos entre madres e hijos (as) gracias a que las madres expresaron la necesidad de tener un apoyo a la hora de realizar determinadas formas que consideraban complejas, sin embargo, este apoyo resultó transformándose en una hibridación de estilos de dibujo, lo cual abrió paso a una *posibilidad de creación conjunta* y de *desarrollo de un lenguaje compartido* dentro del dibujo, esto me parece un aporte sustancioso para procesos educativos que abarquen la Narración gráfica, ya que el dibujo podría llegar a abordarse más allá de un acto netamente individual.

Otro de los elementos que permearon a este proceso de reconstrucción de memoria, fue aquel que se basó en el importante valor de *construir archivos artísticos*, con la información presente en cada uno (a) de los participantes, la cual da cuenta de una serie de datos familiares, más allá de escarbar información en otro tipo de soportes tangibles que se encontrarán en nuestro entorno, en este sentido el proceso abarca el escenario de la memoria con una perspectiva un poco diferente, puesto que *las cápsulas o el almacenamiento de recuerdos* que guardamos los (as) participantes fueron ese *objeto* y ese *espacio* al que nos dirigimos y en el que nos apoyamos, para construir dichos archivos.

En cuanto al acercamiento que entablé con mis familiares dentro de este trayecto, logro percibir que algunas veces, se está pensando desde el ambiente académico en cómo se reconoce y se entabla un acercamiento con poblaciones que se encuentran en contextos ajenos a los que se encuentra inmerso el investigador, no obstante, este proceso muestra *la importancia de reconocer y acercarnos a nuestros seres queridos o familiares*, utilizando como puente las herramientas que poseen los procesos artísticos, con el fin de tratar de entender el universo que conforma a esos sujetos desde su singularidad, más allá de que ocupen el rol de ser nuestra madre, prima, sobrina, etc.

Así mismo este trayecto permite evidenciar a una familia que se construye a si misma relatando su historia, a través de diálogos, reflexiones, charlas espontáneas y expresiones artísticas, en este sentido lo considero como un *acto político*, debido a que tomamos la decisión de revisar un pasado para ponerlo en tensión frente a la manera en cómo este influye en el presente y en un posible futuro de los miembros pertenecientes al grupo familiar, cuestionando un bagaje de acontecimientos que hemos vivido y de una u otra forma replicado sin ser muy conscientes de ello, dicha revisión

se ejecuta a partir de un *proceso educativo artístico*, que tiene como prioridad *establecer relaciones de horizontalidad* entre los (as) participantes, para acceder a la construcción de un conocimiento colectivo, en donde juega gran importancia el acercamiento respetuoso y sensible que logré desarrollar con el pasado de mi familia y su reconstrucción, desde las series y canciones que nos han construido tanto en un pasado como en un presente.

Dicho conocimiento se *desvincula* totalmente de uno que se produzca dentro de un ambiente educativo institucional formal, puesto que sus objetivos van más allá de una calificación, de una recepción de conocimientos, también de una lógica empresarial, pues altera en gran medida las dinámicas de enseñanza aprendizaje que se brindan en este espacio.

Con relación a la manera en que se proporcionó el acercamiento a la memoria, nos encontramos con varios caminos, el primero de ellos se basó en el *escuchar al otro* desde su relato cotidiano, así como el *apreciar los sucesos que más han impactado a los (as) participantes*, brindándoles importancia por su carga emocional frente al recuerdo, pues allí surgieron una serie de acontecimientos que algunos (as) no conocíamos o recordábamos muy bien, gracias a esta sensibilidad de la escucha ejecutada por cada uno de nosotros (as); fue posible transportarnos a las cápsulas o almacenamiento de recuerdos que contenía ese otro, dejando que el relato saliera afuera por sí mismo sin necesidad de un mecanismo de presión que lo obligara a salir.

De igual forma la importancia de dichos relatos se refleja en los soportes [tiras cómicas] que se les otorgó a los mismos. En segunda medida aparece otro elemento peculiar pues debido a que somos una familia que consume y ha consumido gran cantidad de series animadas y canciones de varios géneros, fue posible acercarnos a una serie de vínculos y recuerdos de los cuales estos dos elementos fueron cómplices principales para su desarrollo, este acercamiento se generó por medio de una especie de catarsis de cada uno (a) de los participantes.

Provocada por el ambiente que suscitaron las mismas [series y canciones], donde emergió la añoranza y nostalgia, logrando transportarnos a diferentes épocas de nuestra infancia y en algunos casos adolescencia, cabe resaltar que a pesar de que el ejercicio se planteó principalmente desde un hacer escrito, también su resultado se amplió a un desahogo catártico vivenciado desde el diálogo y la charla entre cada uno (a) de nosotros.

El tercer camino se encuentra conformado por dos bases que permitieron conectarse entre sí para generar una ruta hacia los recuerdos y por ende a los rasgos culturales que nos han conformado como grupo familiar, la primera base se centró en *preguntarnos por quienes éramos partiendo por nuestras raíces campesinas y por los trabajos que nos habían tocado*; allí utilizamos como mecanismo para responder estas preguntas las *Charlas informales*, realizadas tanto con los participantes del proceso como con los demás miembros de la familia que se encontraron predispuestos (as) a participar en estas.

Dichas charlas posibilitaron que emergiera la *curiosidad* por parte de algunos de nosotros (as), permitiéndonos además entablar un acercamiento con el otro, interesarnos por escarbar en esas singularidades que aparecían mientras fluían las conversaciones; en este sentido fue gracias a este mecanismo que se encontraron respuestas sobre estas dos inquietudes permitiendo que

inesperadamente salieran a flote las *prácticas artísticas* inmersas dentro de la familia, de las cuales no éramos muy conscientes.

Por otro lado, encuentro a dicha reconstrucción de memoria como una señal que se *retoma*, es decir que se trae al espacio tiempo del ahora, la cual se pone en *tensión*, y se *condensa* en un soporte [*archivo artístico*]. En este sentido la reconstrucción de este proceso se vio reflejada por la *expresión artística*, y por ende la *construcción de productos artísticos* [*escritos, tiras cómicas, animaciones, avatares*].

Igualmente, pienso que para que se diera esta reconstrucción fue necesario *reconocernos, es decir mirar quiénes éramos*, qué nos conformaba, en que habíamos cambiado, para así mismo volvernos a juntar, a retomar vínculos trazados en un pasado, también a realizar actividades ajenas a las de los encuentros, como cocinar, compartir una serie o película, idear un plan de salida para el fin de semana, entre otras; permitiéndonos a través de este reconocimiento abordar dinámicas de colaboración y de construcción conjunta.

Concluyendo, quisiera plantear un aporte que considero supremamente sustancioso para la LAV, pues pienso que con este proyecto, se *abre una nueva posibilidad de ejercer una práctica educativa artística no formal, desde el escenario familiar en el que se encuentre el docente en formación*, puesto que como se reflejó a lo largo del documento junto con las creaciones, este trayecto abordó un proceso riguroso de planeación, ejecución y sistematización de experiencias y hallazgos, en donde se puede dar cuenta de la construcción de conocimiento que parte de una sensibilidad artística.

Además encuentro que es una práctica que desde un principio generó un acercamiento directo entre docente y aprendices, donde a su vez permitió evidenciar una continuidad tanto con los sujetos participantes, como con las temáticas que se desarrollen dentro del proceso, ya que en algunas ocasiones se evidencia que por diversas situaciones presentadas dentro de los espacios de práctica docente, los docentes en formación no pueden continuar trabajando con el grupo en el que iniciaron determinado proceso, sino que se ven forzados a cambiar de grupo y por ende de temáticas que se venían abordando, lo cual desde mi punto de vista genera una gran fractura para ejecutar un proceso más completo.

FUENTES

- Arfuch, L. (s.f.). Introducción. *EL ESPACIO BIOGRÁFICO dilemas de la subjetividad contemporánea*. (pp.17-31). Fondo de cultura económica.
- Beck, U. & Beck, E. (1997). *La individualización el individualismo institucionalizado y sus consecuencias sociales y políticas*. Ediciones Paidós. Comunicación personal.
- Camarena Ocampo, M. (2003). Recuerdos de mi barrio: memoria familiar e identidad. *Cuicuilco nueva época*, vol. 10, (N.27), 0-11. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35102709>
- CEAAL. (2015). Educación popular, ciencias sociales y universidad. *La piragua revista latinoamericana y caribeña de educación y política*, (41). 5-134. <https://biblioteca.isauroarancia.org.ar/wp-content/uploads/2020/11/LA-PIRAGUA-41.pdf>
- Díaz, W. (2019). *Casas de papel: una práctica artística comunitaria en articulación con un ritual para aportar el proceso de duelo por una casa*. [Trabajo de pregrado]. Repositorio institucional UPN. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/11326>
- Gianera, P. (2005). Memoria individual y memoria colectiva*. En M. Halbwachs, *La Mémoire collective* (16 ed., págs. 163-187). ESTUDIOS.
- Giménez, G. (s.f.). *LA CULTURA COMO IDENTIDAD Y LA IDENTIDAD COMO CULTURA*. Mexico.
- Girona, A. d. (2013). *girona.cat*. Obtenido de *girona.cat*: https://www.girona.cat/sgdap/docs/dia2013_def.esp.pdf
- Gonzales, F. (2008). Subjetividad social, sujeto y representaciones sociales Social subjectivity, subject and social representation. *Revista diversitas- perspectivas en psicología*. Vol. 4 (2), 225-243, http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-99982008000200002
- Guasch, A. (2009). *Anna Maria Guasch Autobiografías visuales Del archivo al índice*. Ediciones siruela, S. A. https://issuu.com/annamariaguasch/docs/autografi_as_visuales
- Hernández, F. h. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI*(26), 85-118. Obtenido de Comunicación personal

Herrero Serment, L., & Álvarez Páramo, P. (2000). La construcción colectiva: un proceso de enseñanza y de aprendizaje. *Renglones* (No.45), 6-9.
https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/515/45_01_construccion_colectiva.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Jelin, E. (2002). *MEMORIAS DE LA REPRESIÓN Los trabajos de la memoria*. SIGLO XXI DE ESPAÑA EDITORES S.A. Comunicación personal.

Marin Viadel, R. & Roldan, J. (s.f.). 4 Instrumentos cuantitativos y 3 instrumentos cualitativos en investigación educativa basada en las artes visuales 4 quantitative tools and 3 qualitative tools in visual arts based educational research. 1-40. Comunicación personal.

Pini, I. (2001). *Fragmentos de memoria los artistas Latinoamericanos piensan el pasado* IVONNE PINI. Ediciones uniandes.

<https://babel.banrepcultural.org/digital/collection/p17054coll10/id/3687/>

Ramirez, E. A. (2011). La investigación cualitativa en educación. Balance y retos en el contexto colombiano* qualitative research in education. Balances and challenges in the Colombian context. *RIIEP*, IV(1), 81-91. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5610/561058721005.pdf>

Restrepo, E. (2016). *Etnografía: alcances, técnicas y éticas*. Envión editores. <http://www.ramwan.net/restrepo/documentos/libro-etnografia.pdf>

Sagástegui, D., Palomar, C., & Chavoya, M. (2014). *Paisajes de lo educativo desde la investigación*. Editorial CUCSH-UDG.
https://www.academia.edu/26614837/Sag%C3%A1stegui_D_Chavoya_ML_Palomar_C_Coords_2014_Paisajes_de_lo_educativo_desde_la_investigaci%C3%B3n?auto=download

Sánchez Ruiz, J. & López Aparicio, I. (2008). La memoria: una estructura para la creación The memory: a structure for the creation. *Arte, individuo y sociedad*, 20, 21-42.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2578875>

Spiegelman, A. (2001). *Maus relato de un superviviente, I mi padre sangra historia y II allí comenzaron mis problemas*. Editorial planeta- DeAgostini.
<https://issuu.com/jorge.pedrero/docs/maus1and2>

Strauss, A. & Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Universidad de Antioquia.

<https://diversidadlocal.files.wordpress.com/2012/09/bases-investigacion-cualitativa.pdf>

Suarez, A. (2003). *Jacques Lacan, escritos I y II*. Siglo veintiuno editores, s.a. de c.v.

<https://www.bibliopsi.org/docs/lacan/Lacan-Escritos-I-y-II-Siglo-XXI-Completo.pdf>

Ilustraciones

Buitrago, J. (s.f.). *Copetín (1962 - 1977)*. [Ilustración]. Pinterest. <https://co.pinterest.com/pin/471329917238788143/>

Buitrago, J. (s.f.). *Copetín (1977) Ernesto Franco*. [Ilustración]. Pinterest. <https://co.pinterest.com/pin/471329917227564629/>

Educación desde la esencia. (2015-2018). *EDUCAR DESDE LA ESENCIA Acompañamiento respetuoso de las emociones Reflexiones de una mamá que acompaña a su hijo desde la esencia*. [Ilustración]. Educación desde la esencia. <http://educardesdelaesencia.blogspot.com/2016/05/laberinto-del-alma-fusion-de-arte-y.html>

Giacco. (2013). *Tintín tendrá nuevo álbum... ¡¡¡ en 2052!!!* [Ilustración]. HELLOFRIKI. <https://www.hellofriki.com/tintin-tendra-nuevo-album-en-2052/>

Laberinto del alma. [@laberintodelalma]. (2016, Febrero 5). *Laberint de l'Ànima...* [Ilustración]. Facebook. <https://www.facebook.com/laberintodelalma/photos/a.1039901016071321/1039900976071325>

Moreno Vega, A. (s.f.). *Viñetas de las aventuras de Tintín y Milu. "La isla negra"* [Ilustración]. Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/541487555193539083/>

Núñez, C. (2020). *Among Us! Se dispara en descargas en septiembre* [Ilustración]. Kabukis. <https://www.kabukis.com/among-us-dispara-descargas-septiembre/>

Miguel ángel roa moreno. (2021, Julio 27b). *La culebra que tenía cachos* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=-Cnzt0zcV6U>

Miguel ángel roa moreno. (2021, Julio 28). *Serie que nos marcaron* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=QnJBp1xMQcY>

Redes sociales

CADAHISTORIA. [@cadahistoria]. (2021, Julio 17). El proceso formativo "Pille la vuelta". Fue una experiencia en que los participantes asistieron cada 8 días y a veces todos los días buscando más retroalimentación ellos fueron protagonistas y con quienes estamos infinitamente agradecidos. Instagram. https://www.instagram.com/tv/CRaL7SlgTA9/?utm_medium=copy_link

IVANEVSKY tutoriales de Dibujo Cartoon. (2016, Mayo 24). *APRENDE A DIBUJAR CARICATURAS distintos tipos de rostros I* [Video]. You Tube. <https://www.youtube.com/watch?v=TgsB1rhUDSU>

IVANEVSKY tutoriales de Dibujo Cartoon. (2019, Mayo 12). *APRENDE A DIBUJAR CUERPOS EN CARICATURA* [Video]. You Tube. <https://www.youtube.com/watch?v=OX0n13syHyM>

Miguel ángel roa moreno. (2021, Julio 27b). *La culebra que tenía cachos* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=-Cnzt0zcV6U>

Miguel ángel roa moreno. (2021, Julio 28). *Series que nos marcaron* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=QnJBp1xMQcY>

NeoAttack. (s.f.). *Facebook*. <https://neoattack.com/neowiki/facebook/>

Real89mx2. (2011, junio 10). *Dragón Ball Z Chala head Chala – Ricardo Silva (opening I Latino)* [video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=0ZrT9VESaGk>

Roa, Oscar. (2016, septiembre 29). *¡Atrápalos ya! (Latino) Oscar Roa [Full]* [video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Rsv2VkoIpk0>

Rosas Castro, L. [@laroca16]. (2020, Mayo 23). *Corto animado sobre Maximiliano*. [animación 2D]. Instagram. <https://www.instagram.com/tv/CAhJHVLldcp/?igshid=18cagkoeuyfyn>

Versión Beta. (2012, Octubre 25). *Escuela audiovisual infantil* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wnW7mgvoRvc>

Series animadas y/o televisión

Catunda, C., & Mistrorigo, K. (Director). (2009). *Peztronauta*. [serie]. TVPinGuim, Tooncan, Family Channel.

Duffer, M., Duffer, R., & Levy, S. (Director). (2016). *Stranger things*. [serie]. 21 Laps Entertainment Monkey Massacre.

Faust, L. (Director). (2010). *My Little Pony Friendship Is Magic*. [serie]. Hasbro studios, Studio B Productions.

Hanna, W., & Barbera, J. (Director). (1981). *Los pitufos*. [serie]. Hanna- Barbera.

Masamitsu, H. (Director). (1997). *Pokémon*. [serie]. OLM, Inc.

Nathanaël Bronn. (Director). (2015). *Miraculous: las aventuras de Ladybug* [serie].

Nishio, D. (Director). (1989). *Dragón Ball Z*. [serie]. Toei Animación Inc.

Pilotte, J., Corbeil, C., Coupal, N., Lachance, G., Chauveau, V., Desmarais, M., & Arcand, D. (Director). (1997). *Caillou*. [serie]. Cookie Jar Entertainment, DHX Media PBS.

Ricardo Schwarz. (Director). (2013). *Jenni Rivera Mariposa de Barrio* [serie]. Telemundo.

Saito, H., Kaminashi, M., & Endo, S. (Director). (1975). *La abeja maya*. [serie]. Nippon Animation.

Saito, H. (Director). (1987). *Cuentos de los hermanos Grimm*. [serie]. Nippon Animation.

Sato, J., Ikuhara, K., & Igarashi, T. (Director). (1992). *Sailor moon*. [serie]. Toei Animación.

Segoviano, E., & Gómez, Roberto. (Director). (1973). *El chavo del 8*. [serie]. Televisa.

Shidara, H. (Director). (1976). *Candy Candy*. [serie]. Toei Animación.

Takahata, I. (Director). (1974). *Heidi*. [serie]. Nippon Animación.

Tucker, T. (Director). (1996). *¡Oye, Arnold!* [serie]. Nickelodeon Animación Studios.

Webgrafia

aprendercine.com. (s.f.). *aprendercine.com*. Obtenido de aprendercine.com:
<https://aprendercine.com/escaleta-definicion-ejemplos/>

Braaten, E. (s.f.). *understood.org*. Obtenido de understood.org:
<https://www.understood.org/articles/es-mx/whats-the-difference-between-sluggish-cognitive-tempo-and-slow-processing-speed>

Brodsky, M. (s.f.). *Buena memoria: capítulo 4 y 5*. [serie fotográfica]. Marcelobrodsky.com.
<https://marcelobrodsky.com/buena-memoria-4-nando-mi-hermano/>

Brodsky, M. (s.f.). *Migrantes: capítulo 1*. [serie fotográfica]. Marcelobrodsky.com.
<https://marcelobrodsky.com/migrantes-1-familia-rusa/>

Calvo Santos, M. (2015, enero 01a). *Expresionismo 1905-1933*. Historia-arte. <https://historia-arte.com/movimientos/expresionismo>

Calvo Santos, M. (2015, enero 01 b). *Surrealismo 1924-1966*. Historia-arte. <https://historia-arte.com/movimientos/surrealismo>

Crecelatam.com. (2019, Mayo 18). VIMEO: ¿QUÉ ES Y PARA QUÉ SIRVE?
<https://www.crecelatam.com/vimeo-que-es-y-para-que-sirve/>

DODO ANIMACIÓN. (2017). *Cárcel- Teaser* [video]. Vimeo. <https://vimeo.com/174405201>

Duolingo. (9 de Mayo de 2012). *support.duolingo.com*. Obtenido de support.duolingo.com: <https://support.duolingo.com/hc/es/articles/204829090--Qu%C3%A9-es-Duolingo->

EAFIT, U. (4 de Diciembre de 2019). *eafit.edu.co*. Obtenido de eafit.edu.co: <https://www.eafit.edu.co/cultura/exposiciones/2011/Paginas/aventuras-tintin.aspx>

EcuRed. (s.f.). *ecured.cu*. Obtenido de ecured.cu: <https://www.ecured.cu/Anime>

EcuRed. (s.f.). *ecured.cu*. Obtenido de ecured.cu: <https://www.ecured.cu/Futurama>

EcuRed. (s.f.). *ecured.cu*. Obtenido de ecured.cu: https://www.ecured.cu/Los_Simpsons

Fernández, Y. (26 de Enero de 2021). *Xataka.com*. Obtenido de Xataka.com: <https://www.xataka.com/basics/among-us-que-como-se-juega-como-descargarlo-android-ios-windows>

Guerra, P. (17 de Abril de 2017). *COLECTIVO El globoscopio*. Obtenido de COLECTIVO El globoscopio: <http://www.elgloboscopio.com/2017/04/historieta-colombiana-de-prensa-ernesto.html>

Internet, E. d. (5 de Noviembre de 2020). *internetmatters.org*. Obtenido de internetmatters.org: <https://www.internetmatters.org/es/hub/news-blogs/what-is-gacha-life-what-parents-need-to-know/>

Lampkin, F. (2015, Agosto 7). *La fuente, nada menos que la obra de arte más influyente del siglo xx*. Historia/Arte (HA!). <https://historia-arte.com/obras/la-fuente-de-duchamp>

Llenas, A. (2015). *annallenasilustraciónydiseñográfico*. Obtenido de annallenasilustraciónydiseñográfico: <http://www.annallenas.com/ilustracion-editorial/laberinto-del-alma.html#.YQYPUo4zbIU>

Marrero, L. (11 de Mayo de 2020). *Soydecine.com*. Obtenido de Soydecine.com: <https://soydecine.com/storyboard-que-es-y-como-se-hace/>

Ministerio de Cultura. (2010). *Laboratorios de investigación- creación lineamientos*. www.ministeriodecultura.gov.co. <https://www.mincultura.gov.co/SiteAssets/Artes/Lineamientos%20de%20los%20Laboratorios.pdf>

netflix.com. (s.f.). *netflix.com*. Obtenido de netflix.com: <https://www.netflix.com/co/>

Panesso Agamez, J. M. (2019, Julio 18). *Laboratorio artístico y pedagógico radio _escopia, travesías por la memoria*. Centro de memoria paz y reconciliación. <http://experiencias.centromemoria.gov.co/laboratorio-artistico-y-pedagogico-radio-escopia-travesias-por-la-memoria/>

Peiró, R. (2017, Agosto 4). *Economipedia HACIENDO FACÍL LA ECONOMÍA*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/youtuber.html>

RTVCPlay. (s.f.). *Serie de ficción CUENTOS DE VIEJOS Cuentos del pasado, algunos fantásticos y otros salidos de la cotidianidad, son narrados en primera persona y explican de dónde viene nuestro mundo contemporáneo. Recuerdos de infancia, anécdotas que han marcado la vida del viejo que las narra, y que tienen alguna conexión con la historia*. RTVCPlay.co <https://www.rtvplay.co/series-de-ficcion/cuentos-de-viejos>

Yohann, H. (2014, Diciembre 10). *Gobierno de Canarias Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes* . Obtenido de <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2014/12/10/flipaclip/>

ANEXOS ¹⁹

¹⁹ https://docs.google.com/document/d/1oJ1vu7KHVR-IfExhhUOfaC7_B6Zwktdg/edit?usp=sharing&ouid=109411568695964548462&rtpof=true&sd=true