

**1**

**Cuadernos  
de Ciencias Sociales**

# **TERRITORIO, IDENTIDADES, COMUNICACIÓN**

**CARLOS ARANGO**  
EDITOR ACADÉMICO



# **TERRITORIO, IDENTIDADES, COMUNICACIÓN**



# TERRITORIO, IDENTIDADES, COMUNICACIÓN

**CARLOS ARANGO**  
EDITOR ACADÉMICO

## CATALOGACIÓN EN LA FUENTE

Arango, Carlos (Ed.)

Territorio, identidades, comunicación / Carlos Arango, editor académico.— Rionegro : Fondo Editorial Universidad Católica de Oriente, 2018.

ISBN: 978-958-5518-15-5 (digital).

394 p.; 24 x 17 cm.— (Cuadernos de Ciencias Sociales; 1).

1. Ciencias sociales. 2. Comunicación – Investigaciones. I. Arango Lopera, Carlos Andrés (Ed.). II. Título.

302.2 CDD 21.ª ed.

© Universidad Católica de Oriente

© Los autores

**ISBN:** 978-958-5518-15-5 (digital)

Primera edición: diciembre de 2018

### **Revisión de textos**

Carlos Arango

Frey A. Narváez-Villa

### **Diseño y diagramación**

Silvia Giraldo – *Fondo Editorial Universidad Católica de Oriente*

### **Editado por**

Fondo Editorial Universidad Católica de Oriente

Sector 3, Carrera 46 n.º 40B-50

Rionegro-Antioquia

fondo.editorial@uco.edu.co



Hecho en Colombia – Made in Colombia

Puede reproducirse parcialmente el libro, siempre y cuando se cite debidamente la fuente y el nombre de la Universidad Católica de Oriente (Rionegro, Antioquia, Colombia). Prohibida la reproducción total del libro, en cualquier medio o para cualquier propósito, sin la autorización escrita de la Universidad Católica de Oriente.

## **Autores**

Carlos Arango  
Jaime Arbey Atehortúa Sánchez  
Jenny Carvajal Valencia  
Juan Carlos Rincón Gómez  
Semillero Mnémosis  
Isabel Toro Toro  
Édgar Alberto Calderón Sanín  
Daniela González García  
Semillero Mnémosis  
Daniel Builes Hernández  
Esteban Giraldo  
Stiven Sepúlveda Misas  
Mateo Arias  
Stiven Jiménez  
Esteban Gómez Duque  
Sebastián Hincapié  
Laura Ramírez López  
Susana María Restrepo  
Yesid Castro  
Carolina Giraldo Montoya  
Daniela Correa Vélez  
María Isabel Cardona  
Nataly Jaramillo Giraldo  
Sara Castro Arango  
Álvaro Acevedo-Merlano  
Jenny Alexandra Castaño Arbeláez  
Alejandra Quintero  
Jessica Chaux-Lizarazo  
María Elvia Domínguez-Blanco  
Isabel Hernández Hernández  
Juan Fernando Muñoz Uribe





**Comité editorial**

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**John Henry Castaño Valencia**

Decano Facultad de Ciencias Sociales  
Presidente

**Wilmar Evelio Gil Valencia**

Coordinador Psicología

**Edgar Alberto Calderón Sanín**

Coordinador Comunicación Social

**Luz Aralí Velásquez**

Coordinadora Trabajo Social

**Carlos Andrés Arango**

Líder Grupo Communis

**Magda Yolima Arias Cantor**

Líder Grupo Gibpsicos



## Tabla de contenido

Agradecimientos.....	13
Presentación .....	15
Prólogo.....	17
<b>Primera parte: Territorios.....</b>	<b>21</b>
Territorio, identidades, comunicación: itinerarios de un viaje .....	23
<i>Carlos Arango</i>	
Montañas de concreto: imaginarios juveniles sobre la migración hacia la ciudad .....	57
<i>Juan Carlos Rincón Gómez</i>	
Imaginarios urbanos y apropiación del espacio público: <i>skatepark</i> del municipio de Rionegro.....	77
<i>Edgar Calderón Sanín; Esteban Giraldo; Stiven Jiménez</i>	
<b>Segunda parte: Identidades.....</b>	<b>103</b>
Identidades imaginadas: el espacio y su estructura simbólica .....	105
<i>Laura Ramírez López; Carolina Giraldo Montoya; Nataly Jaramillo Giraldo</i>	
Imaginarios urbanos: miradas desde el género, los espacios y los oficios. Un caso de estudio .....	129
<i>Carlos Arango; Jenny Alexandra Castaño Arbeláez</i>	
La experiencia estudiantil universitaria: contribuciones desde la in- vestigación narrativa.....	149
<i>María Elvia Domínguez-Blanco</i>	
Estudios de memoria de víctimas del conflicto armado en el Ori- ente antioqueño 2008-2018: hallazgos, perspectivas y nichos de investigación.....	177
<i>Jaime Arbey Atehortúa Sánchez; Semillero Mnémosis: Comunicación, Narra- tivas y Memoria</i>	

El miedo, aniquilador de la memoria. Relatos sobre el conflicto armado en Santo Domingo, Antioquia .....	207
<i>Daniela González García; Stiven Sepúlveda Misas</i>	
Arte y comunicación: experiencias en procesos de memoria del Oriente antioqueño.....	225
<i>Daniela González García; Esteban Gómez Duque; Susana María Restrepo</i>	
Oriente visual: referentes de identidad en los videoclips de las bandas musicales del altiplano del Oriente antioqueño .....	241
<i>Daniela Correa Vélez</i>	
<b>Tercera parte: Comunicación .....</b>	<b>263</b>
Oriente sinfónico: procesos de interacción comunicativa en las bandas sinfónicas en el Oriente antioqueño .....	265
<i>Sara Castro Arango; Alejandra Quintero</i>	
Grafiti, comunicación alternativa: imaginarios urbanos en el municipio de Rionegro .....	283
<i>Isabel Hernández Hernández</i>	
Representaciones sociales: vestir-se como representar-se. un estudio en adultos mayores en el parque de Marinilla.....	307
<i>Jenny Carvajal Valencia; Isabel Toro Toro; Daniel Builes Hernández</i>	
<i>En Juego: la voz del deporte aficionado .....</i>	<b>323</b>
<i>Mateo Arias; Sebastián Hincapié</i>	
Gestión del error, saberes desechables y <i>epic fails</i> .....	341
<i>Carlos Arango; Yesid Castro; María Isabel Cardona</i>	
Juego, luego existo: reflexiones en torno a los videojuegos y las subjetividades.....	353
<i>Álvaro Acevedo-Merlano; Jessica Chaux-Lizarazo</i>	
Prospectivas para la formación universitaria en comunicación y periodismo en América Latina: un repensar para rehacer el saber, el hacer y el ser.....	385
<i>Juan Fernando Muñoz Uribe</i>	

## Agradecimientos ●

Ustedes verán aquí un libro; yo veo un sueño: articular los espacios de investigación en un programa formativo y llevarlos en una misma dirección: sumar esfuerzos, juntar deseos y provocar sinergias. En ese camino, son muchas las personas a quienes quiero agradecer.

Ante todo, a cada uno de los autores, por tantas horas de trabajo que se reflejan en sus textos, y por permitir que los reuniéramos en un mismo libro. Por soñar conmigo: gracias infinitas. Les ofrezco mis más sinceras disculpas por tantos vacíos, contradicciones y, a veces, silencios; espero entiendan que cuando inventamos un camino hay menos lugar para las recetas, las fórmulas o los cronogramas.

Como editor, quiero agradecer al programa Comunicación Social, especialmente a Edgar Calderón por aceptar que podríamos orientar el trabajo de investigación hacia nuevas direcciones. Al decano, John Henry Castaño, por depositar en mí la confianza para llevar, paso a paso, los caminos de la Facultad a un escenario con procesos editoriales de largo aliento.

A Frey, editor general de la Universidad Católica de Oriente, por convertir en directrices claras lo que, en tantísimos casos, me ha surgido en madrugadas de caos y desvelo. Por eso, te perdono que me hayas revelado el verdadero nombre de Voltaire. Que en tu vida haya muchas tardes escuchando a Bach.

A mis colegas del Grupo Communis. Gente seria, clara y estructurada que me han entregado las mejores sesiones

académicas de estos últimos años. Los admiro profundamente, y, cuando sea grande, quiero un poquito ser como ustedes.

De forma muy especial, al semillero Música y Comunicación. Hemos viajado el país contando nuestras historias, trasnochado con los trabajos de grado y las ponencias: hemos intentado entender esa unión entre la profesión y la pasión. Sara: gracias por decir esa primera palabra. Alejandra, Luis y Sebastián: gracias por empezar el camino; Dani, por traer el orden que faltaba; Laura, Nataly y Carolina: gracias por unirse con la pregunta por la identidad, desde la que empezamos a entender tantas cosas. Bego, Vivi, Isa y Bibi: muchas gracias por su energía para Oriente Sonoro: esa versión que, desde la radio, muestra otra de las facetas de lo que estamos mostrando aquí.

A la Universidad Católica de Oriente: gracias por estos años en los que he podido construir el espacio/tiempo que me deja claro qué quiero para el resto de mi vida.

De corazón,  
**Carlos Arango**

## Presentación ●

De manera vertiginosa y organizada, la Facultad de Ciencias Sociales viene desde el año 2016 en un proceso de exploración y desarrollo de estrategias que permitan la difusión de sus actividades investigativas, académicas y de extensión. Es por ello que nos hemos propuesto la tarea de acrecentar y divulgar lo que pasa en el acontecer de una Facultad que contiene lo social y que respira ciencia.

De este proyecto, la primera idea que tuvimos fue un *blog*: un sitio donde expusiéramos los trabajos de investigación formativa que surgen en nuestra Facultad. De ahí pasamos a una discusión interesante, al revisar cuál es el lugar exacto que ocupan, en nuestros procesos de investigación, lo que surge en el camino de hacernos investigadores. Allí descubrimos que la fundamentación de la investigación en una línea de trabajo proyectada al largo plazo debería conducirnos a ese plan que desde hace años alimentamos: convertirnos en un centro de pensamiento, investigación y desarrollo del cambio social en el Oriente antioqueño.

Para mencionarlo de otro modo: una Facultad no puede ser meramente un centro de titulación de profesionales; está llamada a ser una catalizadora, una potenciadora de conocimientos, experiencias y actitudes dirigidos a incrementar cada día la calidad y la calidez, la discusión y la proyección de lo social en su territorio de influencia. Hoy vemos que en esa idea había ya un deseo: contribuir al cambio social, *real*, de las personas; del territorio, de la región. Así es como lo formativo está proyectado al mundo real.

Por eso, de vuelta al proyecto editorial, decidimos la imagen de *Cuadernos*. Hay una apuesta allí en esa denominación: mostrar investigaciones en curso, evidenciar el proceso, el durante; confesar que los fallos, los intentos desviados y los desaciertos son tan importantes como los logros. Hablamos de *Cuadernos de Ciencias Sociales* porque quisimos hacer una publicación desde las investigaciones que lideramos en nuestra Facultad, y están sumando, con otros alcances, enfoques y metodologías, al mismo proyecto de Facultad: aportar soluciones concretas para el cambio social.

Los *Cuadernos* no son un proyecto aislado; integran un proyecto articulado y consensuado con estudiantes, docentes, investigadores y entusiastas, quienes creen y consideran que tanto los sueños como las aventuras son para caminarlas y explorarlas.

Presentar estos *Cuadernos* es animarse a entrar en un diálogo con la comunidad académica de la Facultad y de la Universidad. Abrir las puertas para contar en qué creemos, cómo le apostamos y qué hemos encontrado. Y, únicamente por esa razón, ya el objetivo está cumplido: aquí están nuestros investigadores, intentándolo, avanzando resultados, adelantando reflexiones.

Los datos provienen de proyectos de investigación sensibles, que abordan temáticas asociadas al cambio social: *Territorio, identidades y comunicación* conforman el título de este primer número de la colección *Cuaderno de Ciencias Sociales*: un piloto que prueba una ruta que aspira a llegar lejos y profundo: fundamentar la línea Comunicación para el Cambio Social desde la investigación concreta, real, cercana al territorio que deseamos impulsar como parte de nuestra propuesta de valor como Facultad.

Entrego este primer número, ansioso de saber las reacciones, de consolidar resultados, de proponer el intercambio, el diálogo y la participación como valores de nuestro trabajo. Por ello, invito al lector a leer con todos los sentidos estos trabajos que, desde cuando los planeamos, los ejecutamos, los editamos y los publicamos, han recibido todos los nuestros.

**John Henry Castaño Valencia**

Decano

Facultad de Ciencias Sociales

Universidad Católica de Oriente

Marinilla, Antioquia, noviembre de 2018



## Prólogo ●

Los movimientos que se vienen sintiendo en la educación superior, en Colombia, son bastante significativos. Uno de ellos nos ha llevado a la investigación, tanto en su nivel formativo como en el científico, propiamente dicho. Desde comienzos de siglo, en las universidades nos hemos visto invitados a hacer investigación. Aproximadamente una década después de ese mandato de hacer investigación, han comenzado las preguntas más interesantes: qué investigación queremos, para qué universidad; qué tipo de investigación hacer, cómo administrarla, cómo gestionarla, y, sobre todo, cómo lograr que ella se articule con las realidades del territorio.

En el caso del programa Comunicación Social de la Universidad Católica de Oriente, esa pregunta ha generado las más diversas y enriquecedoras discusiones. Desde el nacimiento mismo del Programa, el enfoque de comunicación para el cambio social asomó como una prioridad que surgía desde la misma región: el Oriente antioqueño. Así, desde las primeras formulaciones del plan de estudios, la mirada y el sentir sobre la necesidad de la transformación social estuvieron como elementos prioritarios para atender en el nivel formativo.

Cuando empezó la tarea de pensar la investigación, ese mismo horizonte se mantuvo como un lineamiento irrenunciable. Las primeras experiencias investigativas del Programa estuvieron asociadas a los semilleros de investigación y los trabajos de grado, amparados en su momento por el grupo Gibpsicos, el cual acogió la línea *Comunicación para el Desarrollo* como una de sus líneas de trabajo.

El aumento de la especificidad disciplinar, el incremento de los proyectos de grado, la necesidad de crear más semilleros, así como el bagaje acumulado por los investigadores dieron pie a que en 2016 nos lanzáramos con la idea de crear el propio grupo de investigación. Así nació *Communis*, luego de un año de intensas y enriquecedoras discusiones, primero, en el interior del Programa, donde hicimos un ejercicio cuidadoso de revisión de la ruta formativa en investigación, la historia de los semilleros y el devenir de la investigación científica que adelantábamos. Segundo, alrededor de la Universidad e interiormente en la Facultad de Ciencias Sociales, en diversidad de comités donde la propuesta fue expuesta y que, gracias a sus acertadas observaciones, se fue puliendo hasta obtener el reconocimiento institucional en los primeros días del mes de diciembre de ese año 2016.

La investigación que nos soñamos no es la que llena los estantes de libros ni de vanidad a sus autores. Es una investigación viva que respira el territorio y que articula los esfuerzos que adelantamos en áreas como la producción de medios, la gestión de proyectos sociales y el acompañamiento a colectivos de comunicación a lo largo y ancho de la región. Esa investigación, sabemos, recibe algo de las quejas que tradicionalmente hemos esgrimido los investigadores de las ciencias sociales: que transforma vidas pero que no es bien vista por los entes que administran la ciencia del país, que genera productos que, ante los sistemas de clasificación bibliométrica se catalogan como «literatura gris»; que hacemos cosas de alto impacto pero que, en definitiva, no se nos tiene en consideración.

No son pocas las razones para alimentar esas quejas. Sin embargo, hemos optado por la acción: seguir haciendo lo que hacemos (intervención en comunidad, asesoría y consultoría a organizaciones sociales de todo tipo, contenidos radiales, televisivos, escritos y demás...). No hemos dejado de impulsar los semilleros de investigación, ni tampoco hemos renunciado a nuestras convicciones: la investigación de la comunicación es fundamental para pensar y hacer posible una sociedad de la información y la comunicación; básicamente porque las tecnologías por sí mismas no garantizan ninguna mejora en ningún grupo; básicamente, porque ningún presupuesto (por elevado o reducido que sea) garantiza mejor comunicación en las empresas, las instituciones o los grupos sociales.

Esa convicción se ha traducido en multiplicidad de iniciativas. Aquí presentamos una de ellas, quizás una de las más relevantes para nosotros, tanto por su alcance, por lo atípico de su estructura (en un programa de pregrado) y, por qué no decirlo, por la cantidad de voces escépticas que, de uno y otro lado, nos invitaron a desistir.

El proyecto es ambicioso y simple a la vez; complejo (en el sentido de Edgar Morin) y, por tanto, exigente: idear dos ejes de investigación que articularan los trabajos de grado, en una proyección que, por cohortes, fuera dando la fundamentación teórica y conceptual de la línea de investigación *Comunicación para el cambio social*. A la vez, generar una ruta de investigación formativa que llevara ese proyecto a las aulas, diera base a los semilleros de investigación, orientara los trabajos de grado, y nos permitiera establecer puntos de contacto con el territorio.

El proceso consistía en que los docentes de investigación nos alternaríamos por cohortes, para impedir esa típica frustración que conlleva poner diferentes docentes en diferentes niveles los cuales, por cierta naturaleza humana asociada a la subjetividad implícita en este tipo de investigación (social, cualitativa, hermenéutica...) hacen que de un semestre a otro los estudiantes deben cambiar una y otra vez sus planteamientos de investigación cada que la materia cambia de docente. En esta idea, un docente recibiría a un grupo en el primer nivel de investigación, y seguiría con el grupo hasta finalizar el trabajo de grado.

Vamos a omitir de este escrito todas las reacciones que hubo a la propuesta. Hablemos, mejor, de uno de sus resultados: este primer número de los *Cuadernos de Ciencias Sociales*, denominado *Territorio, identidades y comunicación*.

La denominación de este volumen surge del documento de trabajo (que el lector verá citado en varios de los artículos) en el cual, por allá en 2016, intentamos fundamentar la línea de investigación de *Communis*. Este sirvió de marco de referencia para los proyectos de grado que iniciaron por entonces y que hoy se presentan aquí como artículos de investigación que presentan ya resultados.

Los trabajos que reunimos surgieron como proyectos de aula, trabajos de grado, y trabajos de semilleros de investigación. Algunos han trasegado por eventos de investigación, redes, publicaciones y toda una variedad de procesos y productos de divulgación y apropiación del conocimiento. No todos los proyectos alcanzaron a estar aquí: por la temática, por dificultades en su ejecución, por que han sido ya publicados en otros lugares, etcétera; lo que presentamos es más bien una muestra, significativa, eso sí, de estos dos primeros años del grupo *Communis*.

Presentarlos aquí reunidos implica arriesgarse a decirle al mundo que estamos pensando la comunicación para el cambio desde una perspectiva triple en la cual entendemos que la comunicación es un eje que articula el territorio y las identidades. En otras palabras, que nuestra forma de concebir el cambio social pasa, primero, por un reconocimiento de los lugares donde el cambio

tiene o puede tener lugar; segundo, por un reconocimiento claro de que el cambio social se pondera en términos de las subjetividades que entran en juego, que lo sueñan, lo alimentan y lo hacen posible.

La creación de estos dos ejes de investigación, que atraviesan todas las áreas de la línea de investigación *Comunicación para el cambio social* (medios, tecnologías, cultura, organizaciones y lenguaje), son también dos puntas de lanza para llegar al territorio con propuestas: «Oriente imaginado» y «Observatorio de medios», más que dos programas de investigación, son dos vectores que ponen en diálogo a nuestro programa de Comunicación Social, la Facultad de Ciencias Sociales y la Universidad Católica de Oriente con el Oriente antioqueño. El primero articula ya una historia en proyectos de menor cuantía, semilleros y trabajos de grado, a la vez que se ha convertido en productos de extensión, divulgación y apropiación social del conocimiento; el segundo, además de un semillero de investigación, ha derivado en proyectos interinstitucionales en los cuales hemos sumado voluntades para la reflexión concienzuda sobre los medios de comunicación en la región.

Editar este número ha sido una de las mejores experiencias de mi vida. Tomar los trabajos que realizan los estudiantes, y que ya como profesor se han revisado, para llevarlos al nivel de publicación ha sido, sin duda, uno de los momentos en que más claramente he visto la importancia de la edición académica. Creo que nos hemos centrado mucho en llevar a que los investigadores publiquen en las revistas internacionales. Ese esfuerzo, sin duda, debe continuar. Pero sé que podríamos lograr mejores impactos si generamos aprendizajes en la edición académica y científica. El editor es, a toda regla, un comunicador de la ciencia: alguien que está constantemente poniendo en diálogo uno s procesos de investigación, unos resultados de ese proceso, un autor-investigador que quiere mostrar esos resultados, y un grupo potencial de lectores e investigadores que podrían encontrar en esos textos información, claves de lectura y referencias conceptuales fundamentales para sus estados del arte y ejercicios investigativos.

**Carlos Arango,**

Roma, Italia, 2018.

**Primera Parte** ●

# TERRITORIOS



# Territorio, identidades, comunicación: itinerarios de un viaje

Carlos Arango

## Resumen

La agenda de investigación de décadas anteriores marcó en la categoría *desarrollo* una serie de intereses, instituciones y programas de trabajo dirigidos a impulsar el cambio social en las comunidades y grupos sociales, generalmente alejados del itinerario del desarrollo tradicionalmente visto y asociado, esencialmente a una perspectiva economicista. A comienzos de este siglo, sin embargo, el concepto de cambio e innovación social entró con más claridad a precisar las condiciones en las que la transformación de las condiciones de vida de las personas podrían entenderse en el marco de una visión más amigable con los territorios y las subjetividades. En este ejercicio se muestra la perspectiva teórica que se encuentra construyendo el grupo de investigación *Communis*, en la cual la comunicación es un eje de innovación y cambio social al articular los territorios y las identidades. En conjunto, se sientan las bases conceptuales para fundamentar un programa de trabajo que comenzó en 2016 con la creación del grupo de investigación y que se proyecta como soporte para el programa de Comunicación Social en su accionar en investigación formativa y científica, propiamente dicha.

Comunicación, territorio, identidades, **Palabras clave**  
imaginarios, mediaciones.



### **El presente capítulo**

Este trabajo presenta el ejercicio de fundamentación de la línea de investigación Comunicación para el cambio social, del grupo *Communis*. Surge derivado del proyecto Oriente imaginado: exploración del lugar de la comunicación en las representaciones sociales y la identidad. Primera fase, financiado por la Dirección de Investigación y Desarrollo de la Universidad Católica de Oriente.



### **Carlos Arango**

Comunicador, magíster y doctorando en Filosofía. Docente-investigador, programa de Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente. Líder del grupo de investigación *Communis*. Áreas de investigación: consumo, imaginarios y música. Correo electrónico: carango@uco.edu.co.



ORCID: 0000-0002-2120-3304



## Introducción ●

El programa Comunicación Social de la Universidad Católica de Oriente forma comunicadores con un especial enfoque en el Desarrollo. Ese perfil se debe a la reflexión que se hizo al momento de abrir el Programa: ¿qué comunicadores necesita la región del Oriente antioqueño?; ¿cuáles competencias debería tener para fundamentar su pertinencia como profesionales de la comunicación en la región? Bajo estas preguntas, la propuesta del *desarrollo* surgió como respuesta a una lectura crítica del entorno: la región no requiere hacedores de medios ni agentes de relaciones públicas al servicio de las organizaciones; o mejor: requiere algo más que eso.

El momento histórico que vive el Oriente antioqueño sugiere como necesario un tipo de comunicador que entiende las dinámicas económicas, sociales y culturales del territorio para intervenirlas desde la comunicación. En ese ejercicio, seguramente se requieren procesos que involucran conocimiento en medios masivos; pero no exclusivamente. Así, la formación se articula fundamentalmente sobre el tema del desarrollo y sobre él recaen los demás elementos formativos que complementan el perfil.

Desde este contexto, las iniciativas que involucran lenguajes como la fotografía, la televisión, la radio y las tecnologías electrónicas se ponen al servicio de la reflexión sobre el territorio y las identidades; igual ocurre con el componente tecnológico, corporativo y de lenguaje. La perspectiva conceptual sobre la cual se asienta el ejercicio surge como la lectura que posibilita la ciencia de la comunicación, por lo cual sus derivas principales están en relación con una mirada crítica al desarrollo. Con todo, el horizonte que guía este ejercicio de configuración teórica de la *comu-*

*nicación para el cambio social*, se teje desde una mirada crítica al desarrollo y obedece, por tanto, al interrogante *cuál comunicación para cuál cambio social*.

En esta primera parte del ejercicio, se pretende abordar la articulación de tres elementos gruesos que asientan nuestra concepción de la línea de investigación: el territorio, las identidades y la comunicación. La formulación de estos componentes se basa en la propuesta de las categorías existenciales de C. S. Peirce, y se derivan de la reflexión sobre cómo se configura la realidad humana (Peirce, 1991; Restrepo, 2010). En su entender, el pensamiento es la actividad que surge de la articulación de la *primeridad*, la *segundidad* y la *terceridad*, y esta fundamentación permite hacer la fenomenología de cualquier objeto de estudio (Peirce, 1991). Peirce, quien inauguró el *pragmatismo* (Galindo, 2008; Restrepo, 2010), concibe el pensamiento como una actividad que se representa la realidad y, desde esta representación, configura los instrumentos con los cuales la puede intervenir. En ese sentido, la concepción pragmática de la investigación, el pensamiento y la reflexión, se acerca a un propósito bastante cercano a la idea de *comunicación para el cambio social*: se trata de una comunicación que impacta, promueve renovación de procesos, cuestiona la realidad, la lee para interpretarla e intervenirla; hace de la comunicación una pauta de acción.

Para entender este postulado, es necesario entonces revisar las categorías existenciales. En el entendimiento de Peirce, la realidad surge por dimensiones, algo que pudiera entenderse como *capas* de realidad; segmentos de posibilidad o parámetros de acción que se articulan entre sí. A estas categorías las denomina *primeridad*, *segundidad* y *terceridad*.

En principio, la *primeridad* es todo aquello que es posibilidad y cualidad; se trata de entes cuya existencia no se da en sí misma, sino que dependen del encuentro con otros entes. El ejemplo clásico de la primeridad es la idea de amarillo; no un objeto amarillo (un automóvil, una casa o una prenda amarilla), sino *lo amarillo como posibilidad*. La *primeridad*, en nuestro caso, es el territorio: el territorio es posibilidad, cualidad potente aún sin concretar. En él aún no hay una última palabra; el territorio es depositario de las intenciones que a bien tengan sus habitantes, y esas intenciones surgen de procesos históricos de negociación del poder político/simbólico.

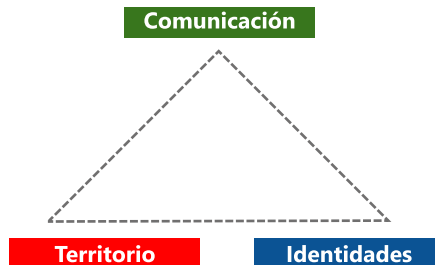
Ahora bien, si la *primeridad* es lo potencial, la *segundidad* es lo real, el hecho que se concreta. En Peirce, la segundidad es la materialización de lo posible en algo concreto, el hecho; la fricción entre las potencias y los actos. En nuestra mirada, la segundidad corresponde a la *identidad*, en tanto que esta se asume como la semejanza de algo con algo (Gil, 2001). La identidad viene a ser la forma en que los habitantes del territorio sienten (o no) su per-

tenencia a este. En un sentido amplio, se trata de la *subjetividad*, que viene a ser la forma en que alguien llega a ser lo que es (Foucault, 2005). Esa realidad del ser se concreta en unos identificadores, pero no se agota en ellos. Así, la identidad es un proceso; de hecho, emerge desde varios procesos múltiples en los que interactúan una cantidad diversa de factores. *Territorio e identidad* tejen la relación entre el territorio y quienes lo habitan, pues sabemos que un espacio no es más que una magnitud física sin connotaciones humanamente relevantes hasta que un grupo social hace de él algo significativo, habitable.

Finalmente, Peirce habla de la *terceridad*. Esta es la mediación, la interacción entre la *primeridad* y la *segundidad*, y no puede entenderse sin ellas. En el horizonte de la *comunicación para el cambio social*, la *terceridad* es la *comunicación*. La comunicación pone en contacto un espacio físico y lo deviene territorio; un espacio subjetivo y lo deviene identidad. La comunicación, mediadora del cambio social, entonces, funge como el eje articulador de una dimensión esencialmente física (el espacio) y una dimensión esencialmente simbólica (la subjetividad).

Entendemos la *comunicación para el cambio social* como un proceso en el cual se tejen los horizontes de lectura de la realidad, entendiendo que ella es múltiple, diversa, cambiante y performativa. Desde estos ejes de lectura, se configuran las personalidades de quienes habitan el territorio. Por tanto, la *comunicación para el cambio social* comporta una dimensión *hermenéutica*, donde se interpretan significados en el territorio, y una *performática* donde se efectúan acciones que generan transformaciones.

En la figura 1 se aprecia la articulación triádica de estos elementos. Tal como se anunció, y bajo esta perspectiva descrita, procedemos a mencionar los componentes del territorio, las identidades y la comunicación.



**Figura 1.** Tríada básica: Territorio, identidades, comunicación.

**Fuente:** Elaboración propia.

## ● Territorio

La palabra territorio es receptora de múltiples acepciones, como la primera que propone la RAE: «1. m. Porción de la superficie terrestre perteneciente a una nación, región, provincia, etc.», hasta conceptos que admiten no solo la espacialidad física del terreno, sino las interacciones humanas que tienen lugar en él, los sentidos que adquieren para estas personas y las configuraciones sociales que allí tienen lugar (García, 1976).

Agotar el territorio en el espacio es restringirlo a una dimensión donde lo comunicativo no tiene lugar. Sin embargo, las evidencias apuntan a reconocer que en el espacio físico ocurren continuamente mediaciones culturales sin las cuales el espacio mismo no sería lo que es, al tiempo que el matiz de esas mediaciones está determinado por el espacio donde ocurren. Por ello, entre *comunicación* y *territorio* suceden interacciones que generan múltiples lecturas, representaciones y apropiaciones. El territorio, entonces, es más que la simple espacialidad (aunque la acoge), razón por la que debemos entenderlo en esa multiplicidad de capas de sentido de las que es mediador.

Así, y de la mano de la concepción triádica de Peirce, vamos a intentar la exposición de la tríada que compone, según esta primera versión del modelo, al concepto de territorio en la perspectiva de la *comunicación para el cambio social*.

### **Espacios**

En efecto, la primera capa del territorio es física. Antes de la intervención humana, el territorio es —en primera instancia— una extensión de espacio. La primera acepción del diccionario de la rae para la palabra «espacio» es bastante clara: «Extensión que contiene toda la materia existente» (RAE, párr. 1). Así, el espacio es la dimensión que de primera mano permite el asentamiento humano, pues deviene la «distancia entre dos cuerpos» como tal, según propone el mismo diccionario en su segunda acepción.

Leído en clave comunicativa —no obstante— además de su existencia física, el espacio determina la posibilidad de la existencia humana y es mediación para la existencia social. El espacio, para efectos de la comunicación, es espacio vital y por tanto surge como el «ámbito territorial que necesitan las colectividades y los pueblos para desarrollarse», según admite el diccionario RAE en la primera acepción de «espacio vital» (RAE, párr. 21). Esta noción de espacio está más próxima a lo que la comunicación tiene por aportar en la lectura del es-

pacio, pues la simple *fisicidad* de su existencia corresponde a otras disciplinas como la geografía o la topología (Pardo, 1992).

Así, en tanto categoría que permite lo vital, la dimensión del espacio es la primera lectura de la que la comunicación hace uso y desde la cual agencia las demás propuestas del territorio.

### **Entornos**

Las nociones de *paisaje* y *entorno* comparten cercanía semántica. En primera instancia, el paisaje es la «Parte de un territorio que puede ser observada desde un determinado lugar» (RAE, párr.1). Como parte del espacio que puede ser observada, vemos ya la presencia de un sujeto en esa lectura. Los teóricos del arte se asombraron continuamente con el paisaje pues este aparece como infinito (Kessler, 2000); no obstante, en una fotografía o una pintura, cuyas extensiones son finitas en virtud del formato (el lienzo, las dimensiones de la fotografía, el tamaño de la hoja...), es necesario componer el paisaje, encuadrarlo, definir unos límites. Ahí vemos ya la primera intervención humana del territorio: en la elección de los límites del espacio. De forma que el paisaje surge como un recorte en el espacio infinito.

Esta elección, si bien es estética para efectos de tomar una fotografía o componer un plano audiovisual, también es política en términos de los límites legales que suponen la finitud del paisaje en el territorio, y social en términos de los usos espaciales de los usos y prácticas que en él surgen, en tanto económica desde la perspectiva de la producción e intercambio de valor que allí se generan. Dicho en otras palabras, si el espacio es la dimensión objetiva del territorio, el paisaje es ya una elaboración cultural por cuanto intervienen fuerzas de poder, valor y simbolización que procuran sus límites.

La noción de paisaje, sin embargo, suele traer malentendidos semánticos. Si bien existen el paisaje turístico, educativo, industrial o urbano (es decir, contextos espaciales que surgen en razón de los usos y apropiaciones de los que son parte), la idea de paisaje estético (la pintura, la fotografía...) suele robarse el imaginario asociado a la palabra «paisaje» (Kessler, 2000; Pardo, 1992). Por tanto, optamos por la idea de *entorno*.

En efecto, mientras el espacio es infinito, el entorno demarca unas fronteras (físicas y simbólicas) dentro del espacio. El territorio surge como la articulación de un paisaje (entorno) dentro del espacio. Pero no podría entenderse como algo ajeno a ellos: ni el territorio se agota en el espacio, ni el paisaje como tal es territorio.

El entorno entonces es un recorte (temporal) dentro del espacio (y un recorte espacial en el tiempo), con lo cual agencia una cierta *espacialidad*, es decir, una forma determinada de propiciar experiencias de habitar el espacio. El entorno acoge una serie de configuraciones, usos, apropiaciones, códigos, prácticas y rituales. En una ciudad (el espacio objetivo marcado por *polis*) hay zonas, sectores que van tornando la configuración física en función de unos determinados usos, vocaciones, intereses o necesidades. La fusión de estos marca sectores con vocaciones determinadas que son reconocidas como tales para los ciudadanos. El entorno es, entonces, una cartografía donde actores, prácticas y lenguajes se centran en una *vocación*.

### **Lugares**

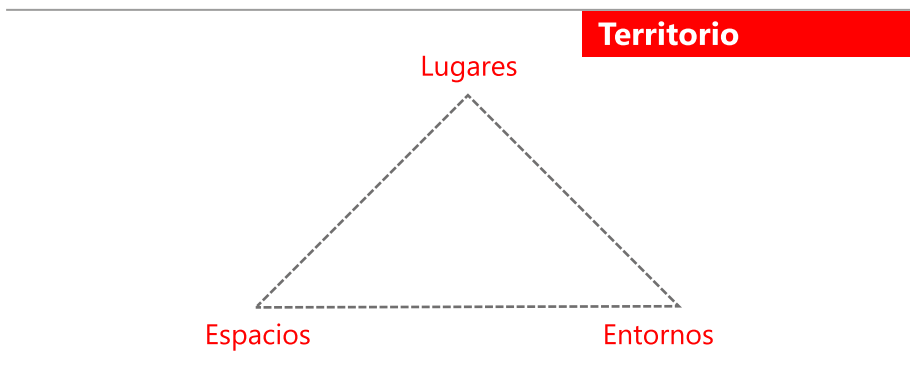
El lugar es la mediación entre el espacio y el entorno. El lugar es la apropiación del territorio por parte de los seres humanos y acoge las configuraciones sociales que allí tienen ocasión. El lugar es aquel fragmento del espacio en el cual ciertos seres humanos han construido un proceso de socialización, una forma de intercambiar significados. El entorno está conformado por muchos lugares, pero lo cierto es que la dinámica de lugar es más rápida que la de entorno. Mientras la transformación del paisaje es lenta, los lugares, podría decirse, cambian de *lugar* constantemente. Así, el lugar tienen que ver directamente con la apropiación de la que es fruto el entorno en el contexto amplio del espacio.

El entorno toma tiempo en ser configurado, pero los procesos sociales que ocurren dentro de él son más dinámicos en el tiempo. Así, mientras la noción de entorno apela más a la configuración física, el lugar surge cuando un colectivo apropia un espacio, practica en él una espacialidad, lo hace su escenario y permite que ocurran en él una serie de procesos de socialización que no necesariamente están supeditados a los códigos predefinidos del espacio ni a las determinaciones del entorno.

En efecto, puede ocurrir que algunos entornos sean no-lugares (Augé, 1993). La noción de no-lugar es la negación del lugar en tanto que la construcción de un edificio, un centro comercial o un parque deportivo, que efectivamente alteran el paisaje, el entorno, no necesariamente son centro de las mediaciones sociales de un colectivo. Incluso puede ocurrir que un entorno educativo, construido con fines educativos, se convierta en lugar para la delincuencia (en las noches), o para otro tipo de actividades diferentes a las que fueron la motivación para ser construido (Ciccolella, 1999; Lulle y Paquette, 2007).

Los lugares viven en constante tránsito. Se les identifica desde la aparición de un nombre asignado alternativamente. El mismo entorno puede acoger diferentes lugares toda vez que varios colectivos lo apropien desde diferentes usos del tiempo. Una placa deportiva puede ser centro de operaciones de un grupo juvenil, punto de encuentro de ciudadanos, a la vez que escenario de una tertulia para unos ciudadanos; es probable que, para cada uno de esos segmentos poblacionales, el mismo entorno signifique nociones diferentes y, por tanto, connote *lugares* por razones diferentes. La apropiación territorial del lugar es tal que a menudo los colectivos marcan sus lugares y pueden sentirse invadidos cuando otros sujetos los ocupan. El lugar, entonces, surge como la demarcación espaciotemporal y semántica que opera un colectivo dentro del entorno.

La triangulación de *espacio*, *entorno* y *lugar* potencia la noción de territorio. El territorio no se agota en ninguna de ellas, a la vez que ninguna de ellas es totalmente *territorio*, aunque puedan devenir *territoriales*; es decir, potenciadas por este, el espacio vital es posible gracias a la territorialidad (un desierto o un páramo, por ejemplo, harían difícil la supervivencia humana), el entorno se asienta en el espacio y desde su materialidad contiene ya las proyecciones territoriales de un grupo social, en tanto que los lugares son apropiaciones que dependen de los colectivos humanos que el territorio potencia. Esa relación triádica genera una dinámica de interacción entre categorías, por lo cual el territorio no es una categoría pasiva, estática, sino que está en constante renovación, reconfiguración, que hacen necesario el uso de categorías también dinámicas para su comprensión. Esa dinámica se pretende reflejar en la figura 2.



**Figura 2.** Tríada «territorio»: espacios, entornos, lugares.  
**Fuente:** Elaboración propia.

Mas, en el contexto de la configuración de la línea *Comunicación para el cambio social*, esta tríada descompone el territorio en la objetividad física del espacio, la materialidad organizada de los entornos y la subjetividad simbólica de los lugares. El cambio social, tal como proponemos entenderlo, contiene una concepción que reclama lo espacial, toda vez que los proyectos sociales e individuales, que parten de la pregunta por quién soy/somos y qué quiero/quemos ser suponen un lugar para serlo (Pardo, 1992).

Sobre estos conceptos del territorio (como espacialidad, como entorno y como lugar) tenemos la base (literal y figuradamente) para comprender al ser humano como es sujeto y objeto de la comunicación, y que proponemos entender desde la pregunta por la(s) identidad(es).

## ● Identidades

Tradicionalmente, el asunto de la identidad se entendió desde la perspectiva territorial como los signos que marcaban la pertenencia de las personas a su país. Históricamente, este momento se encuentra asociado a la configuración del Estado-nación (Castell, 2003; Taylor, 2006). Esa figura surge cuando los países tomaron la división política, basados en el modelo de república, donde la organización de los gobiernos se desvinculó de los sistemas de nobleza/realeza para convertirse en la asociación de un sistema político vinculado a un territorio. El Estado-nación cobra un nombre, un sistema político de repartición del poder, un modelo económico y una fracción de terreno. Así, la identidad (en singular) se pensó como lo que caracterizaba a los individuos habitantes del lugar.

No obstante, esta asunción trajo varios problemas que en el mundo contemporáneo son bastante notables. De un lado, el origen mismo del Estado-nación, como fruto de muchas guerras históricas, hizo que algunas poblaciones, étnica y socialmente pertenecientes a un territorio, fueran separadas por fronteras. Valen los casos de Alemania dividida en dos, España con muchas fracciones de su espacio que no se sienten pertenecientes al gobierno español y la Unión Soviética, conformada por un gran número de países en su interior que luego han reclamado sus derechos como naciones independientes (Taylor, 2006).

Bajo la idea de Estado-nación, un concepto decisivo es el de *frontera*, pues ella marca el límite concreto de la extensión de los espacios (aunque no de los territorios). En efecto, y según lo que se ha afirmado antes, el territorio



es la múltiple articulación de elementos espaciales, sociales y simbólicos, no siempre susceptibles de operar bajo la óptica del límite. Los vínculos humanos que se tejen social y culturalmente trascienden el borde físico y, si bien las fronteras fungen como separador de las jurisdicciones legales y políticas, no son, en sí mismas, garantes de la identidad.

Contrario a la marcación geopolítica, la identificación surge por otro tipo de lazos entre las personas y los grupos sociales. Ante una frontera pesan más las afinidades, el sentirse lejano o diferente a otros (y el anhelo colectivo de *parecerse a*) que la división —tantas veces arbitraria— de los estados nacionales. Si lo pensamos en el ámbito departamental, Antioquia, si bien tiene una delimitación espacial clara, contiene grupos sociales que están lejos de parecerse entre sí, pero que aparecieron recogidos bajo la forma de un departamento por causas generalmente ajenas a sus propios deseos y afinidades colectivas (Ramírez y Giraldo, 2013).

En razón de las evidencias empíricas y de la reflexión sociológica y antropológica, hoy se entiende que, si bien el espacio físico es un componente de la identificación entre individuos y grupos, no es la única. Internet ha sido uno de los potenciadores sociales más importantes de esta reflexión, en tanto ha demostrado que los sujetos encuentran afinidades estéticas, de proyectos de vida y de visiones del mundo que los vinculan entre sí y que pueden ser más fuertes que la misma división política del espacio que habitan (Castells, 2003). Algunos autores han afirmado que allí donde la tensión entre geopolítica (Hobsbawm, 1998) e identidad (De la Torre, 2015) ha sido más intensa, se evidencian fenómenos de redes y comunidades virtuales con particularidades que las diferencian de las formas como se comportan los cibernautas en entornos menos convulsionados (Gómez 2006; Grillo, 2006).

Esto podría sugerir algo que va en contra de lo que generalmente se cree: si bien hay unos procesos de globalización y mundialización de la cultura, incluso el comportamiento en la virtualidad guarda relación con la territorialidad física. La identidad, entonces, surge como concepto complejo pero estratégico (García Canclini, 2001). En dirección complementaria, la investigación ha señalado que en la era de las redes, los vínculos funcionan más en forma horizontal que vertical, y que los referentes de identidad que circulan por internet tienen más la lógica de *show* y estetización del mundo (Lipovetsky y Serroy, 2015) que lo propiamente político (Maffesoli, 1990).

Como resultado, vemos cómo la categoría de «estilo de vida» puede agrupar más fácil las tendencias de identificación de los sujetos (Rodríguez y Zaldívar, 2001). Esta categoría, de largo recorrido en sociología y antropología urbanas, estudia cómo los factores demográficos, la educación recibida, la relación con la

sexualidad y la familia, el consumo de medios de información, las aspiraciones personales (proyectos de vida), la relación con el espacio habitado y las creencias espirituales... definen las formas de vida de las personas. Dicho de otra forma, lo que las personas comen, la forma como definen una ocupación (trabajo), sus valores (Quiceno y Arango, 2012) y su adscripción a ciertas mega-tendencias o tribus urbanas (Maffesoli, 1990), hacen que se diferencien unas de otras, o acepten parecerse a ellas indiferente de cuán lejos o cerca les tengan en el espacio físico.

Estas formas de identificación operan, según lo que nos han mostrado diversas investigaciones, en dos lógicas que podrían tramitarse de forma antagónica o complementaria, según el caso. De un lado, está la agrupación identitaria en forma de tribu. Las tribus urbanas, concepto propuesto por el sociólogo Michel Maffesoli, son movimientos urbanos que se configuran, como todos los juegos de identidad, por la relación entre afinidad-lejanía, o identificación-diferenciación. La alteridad, ese lugar del otro que se configura como referente propio de los que no se quiere ser, es el punto de partida de las tribus. La noción tribal aquí es importante: la pertenencia a una tribu significa aceptar ser liderado por un líder (cacique), así como el uso de signos distintivos que delimitan la afinidad con otros.

Las tribus más fácilmente reconocibles son *skaters*, *punks*, *hippies*, *rockers* y *emos*. En estos movimientos la identificación de un líder es factor común, así como los gustos musicales y de vestuario que definen su territorio. Se trata, claramente, de una territorialidad física y simbólica, y suelen practicar unos usos del espacio urbano rutinarios, ritualizados y de una codificación fácil de identificar exteriormente. En la mayoría de ciudades se puede trazar un mapa de estos asentamientos, que —si bien son fugaces— no siempre son transitorios. Esto quiere decir que no siempre las tribus permanecen todo el tiempo en el mismo lugar, aunque frecuentan pocos, debido a que en su mayoría suelen estar conformadas por jóvenes con horarios restringidos, bien por la mediación de normas disciplinares en sus hogares de procedencia o por matriculados en el sistema escolar.

La tribu, entonces, traza proyectos (incluso no tener proyecto es un proyecto) comunes, dirigidos y coordinados por un líder, con una constancia en el tiempo marcada también territorialmente. No es solo una territorialidad simbólica, sino física, y obedecen ciertas líneas generales, valdría decir globales, en sus prácticas (rodar, para los *skates*; *poguear* para los *punks*; tomas pacíficas para los *hippies*...) con adaptaciones locales. Esa fusión de global/local, que García Canclini (1990) sintetiza en la palabra *glocalizar*, es una de las características sociales de la tribu: aterrizar en lo local los objetos, discursos y prácticas (rutinarias o ritualizadas) que conocen del movimiento mundial que les da origen (Vásquez Rodríguez, 2002).

Opuesta a esta lógica, está la tendencia, sin una marcación política clara (no tienen líderes, aunque sí referentes). Caben en esta categorización tendencias como el fitness, la metrosexualidad, los hipsters, los lumbersexuales, la tendencia *preppy*, y en el contexto colombiano, estilos de vida como el *show-off* y los neotradicionales (neo-arrieros) (Herrera y Platín, 2010). Tendencias globales de estilos de vida, con valores post-modernos generalmente centrados en el consumo, con un gran impacto en redes sociales. De hecho, una de las razones del éxito del *social network* tiene que ver con el espacio que allí encuentran los sujetos para reafirmar sus prácticas, sus valores y su adscripción a una tendencia, que en redes como Instagram, Twitter, Pinterest y Facebook se recogen con las etiquetas —*hashtags*— con las cuales se marcan los contenidos compartidos por los usuarios (Roncallo-Dow y Mazorra, 2015). Estos fenómenos, en constante cambio y transformación, muestran justamente que el cambio y la renovación, en vez de la tradición y la estabilidad son los nuevos ejes que agrupan la movilización social (Bauman, 2006).

En ese tránsito de las subjetividades se encuentra hoy el problema de la identidad, categoría que ya no se puede entender de forma estática, y que, para seguir siendo útil, debe adoptar referentes en movimiento, pues en una sociedad líquida, vale más moverse rápido que entender para qué moverse, hacia dónde moverse o para qué interrogarse por el propio ser (Bauman, 2015).

Un espacio de indagación en este punto se construye desde el interrogante por cómo se viven esos procesos de identidad e identificación en entornos no urbanos o semi-urbanos, como es el caso de la región Oriente antioqueño, que si bien tiene unos centros urbanos definidos (Rionegro como centro urbanizado de la sub-región Altiplano), tiene una gran extensión de su territorio en áreas semi-urbanas o rurales, con grandes distancias respecto a estos centros urbanos.

Así, queda la tarea de reflexionar sobre la orientación de la investigación en nuestro contexto y la forma como la comunicación es mediadora de estos procesos de identidad entre las personas. En efecto, un primer acercamiento revela que las identidades surgen como la articulación de tres dimensiones: ocupaciones, memorias e imaginarios.

### **Ocupaciones**

En Peter Pan la figura del tiempo es un cocodrilo. La imagen es simple y poderosa: el tiempo es un ente que nos come. En la mitología griega, las *horas* hilan la vida de las personas y son las responsables de determinar hasta cuándo va el hilo (la vida) de cada persona (Graves, 1985). La reflexión sobre

el tiempo ha generado numerosos tratados filosóficos, pues la percepción del tiempo es etérea y material al mismo tiempo. Etérea por cuanto tenemos dificultades para sabernos fuera del tiempo, y por eso debemos concretarla en el diseño objetual de relojes, calendarios y agendas; pero nada define tanto a una persona, nada describe tanto su identidad, como el uso del tiempo.

El sujeto cotidiano vive su vida en una sucesión de acciones, encadenadas a un proyecto (consciente o no) de vida. Y, según el balance que logra entre el querer, el poder y el deber, distribuye (no siempre eficazmente) su tiempo (Gil, 2003). El dilema del tiempo consiste en su inmaterialidad y su materialidad en constante dialéctica, de forma que una vía específica para saber quién es una persona es preguntarse a qué dedica su tiempo, esto es, su(s) ocupación(es). Sin embargo, un sujeto no solo se define por lo que objetivamente hace (estudiar, trabajar, salir con los amigos...), sino que hay en él una serie de proyecciones en el futuro. Por tanto, la relación entre pasado (la memoria), el presente y el futuro (la proyección) tipifica la ocupación, mediada por lo que se quiere, lo que se puede y lo que se debe.

El querer es un conjunto de proyecciones, deseos y anhelos subjetivos. Evidentemente, no se puede querer lo que se desconoce, razón por la cual en el sujeto recaen constantemente los referentes externos desde los cuales configura su querer. En esto la comunicación juega un aspecto fundamental pues es la que pone ante la persona la variedad de ofertas de lo que es deseable, lo que es debido y lo que es posible. Así, el querer agrupa las imágenes proyectivas de lo que el sujeto desea para sí. Cercano al «principio de placer» freudiano, el querer funciona como una bolsa de proyectos, deseos y anhelos que las personas median entre el presente y el futuro como aspiraciones materiales (objetos por adquirir), de estilo de vida (forma deseable de vivir), profesionales (proyecciones en el mundo laboral), económicas (Lindstrom, 2016) y relacionales (con quien se quisiera compartir el tiempo de vida en los aspectos familiar, amistades y de pareja...), entre otras muchas opciones.

Es cierto que lo anterior no obsta para admitir que esa proyección individual está condicionada por el deber, el cual recoge lo que cada persona debería de hacer, pensar, sentir según condiciones históricas, culturales y familiares. A menudo, los sujetos heredan de su familia un ideal de vida, del país donde viven unos valores morales y, de su círculo de influencia emocional, unos valores simbólicos que funcionan como indicadores de éxito o felicidad individual (aunque adquiridos socialmente). El deber se concreta en lo jurídico, lo moral y lo espiritual, y el conjunto de estas tres dimensiones provee un ideal colectivo de lo que una persona debería esforzarse por alcanzar (Gil, 2001). De esta forma, el deber, cercano al concepto de «principio del deber» freudiano,

causa frustraciones, dolores o, cuando menos, dificultades en cada persona, por lo cual se genera una ambivalencia de la cual tenemos noticia todos los seres humanos pues todos pasamos (con diferentes niveles de intensidad y frecuencia) por ella: quiero algo, pero lo que quiero no es bien visto por los demás (el «qué dirán») (Marina, 2007).

Como seres sociales, la opinión de los demás nos importa, y por eso una teoría como «la espiral del silencio» explica que a menudo la opinión pública (visible para una sociedad en formas concretas como las encuestas, e invisible constantemente) se configura, no tanto por lo que los individuos opinan realmente, sino que su opinión la traza más el sentimiento de qué debería opinar para no ser el único que opina diferente. Según esta teoría, la mayoría de opiniones sinceras queda oculta, no se manifiesta públicamente por temor a ser rechazado (Gil, 2003). Investigadores del *bullying* escolar, por ejemplo, muestran cómo a menudo los atacantes más radicales de la ofensiva en el matoneo son los que temen ser acusados por los demás, y en realidad hacia la víctima sienten más identificación que diferencia, pero la matonean para demostrarse a sí mismos y a los demás que no caben bajo la misma acusación de la que está siendo parte la víctima (Verdú, 2007).

A esta tensión entre el querer y el deber entra el poder. Lo que un individuo es capaz de hacer está mediado por su deseo y por lo que se espera que haga. El poder es, de cierta forma, el mediador entre el querer y el deber, pues entra en el dominio individual la capacidad de decidir qué hacer con la propia vida. Obviamente, existen limitantes (no se puede volar, no se puede estar en dos partes al mismo tiempo, no se puede prescindir de la alimentación...); pero la forma como se asumen las limitantes, en el medio del querer y del deber, configuran lo que es una persona.

Con todo, la ocupación del tiempo es la resulta entre dichas dimensiones, más la suma de las percepciones de pasado, presente y futuro, tanto individual como colectivo. Somos hijos del tiempo y no podemos ser ajenos a nuestra época ni a los grupos social y familiar dentro de los cuales vinimos al mundo. Por afirmación y/o negación, heredamos un idioma, unos apellidos, unas formas de ver el mundo, unos valores y un sistema de reglas, que, incluso para quienes los niegan o se van en contra de ellos (Becker y Squirru, 2010), son un punto de referencia.

La ocupación, no obstante, es un concepto integrador, dinámico (aunque frecuentemente rutinario) y en constante transformación. No se es solo estudiante, trabajador del sector agrario o zapatero. Como usos efectivos del tiempo, las ocupaciones reúnen las varias dimensiones del sujeto en dos ejes: el negocio y el ocio (Huizinga, 1972). Como negocio se entienden las activ-

idades productivas (aunque no impliquen salario o ingresos) que le aportan económicamente al sistema o que se hacen como preparación para este: estudiante, deportista, emprendedor, gestor cultural, investigador, pintor... Los oficios y las vocaciones se reúnen en la idea de negocio. De otro lado, el ocio es todo aquello que se hace guiados por el principio del placer, donde el sujeto dedica su tiempo a aquello que le place: cantar, caminar, descansar, leer, fotografiar, navegar internet...

Pero no se trata siempre de actividades en pugna. Las ocupaciones, sobre todo en la denominada sociedad post-moderna, cada vez se fusionan más, y conceptos como la «economía naranja» muestran que las industrias creativas (con actividades generalmente ligadas a ocupaciones del ocio) ocupan un porcentaje creciente del PIB en algunos países (Buitrago y Duque, 2013). Surge así la industria del entretenimiento, donde artes como la música, el cine o la danza, se intercalan en formatos generadores de experiencias como los videojuegos, el turismo (ecológico o de aventuras), la gastronomía o los parques temáticos (Martel, 2011). En la *economía naranja* surge como posible dedicarse a pintar mandalas y derivar de ello un sustento económico.

Al dejar de seguir una ética del deber institucionalizada, los sujetos contemporáneos entienden la vida como algo más ligero, tanto en el sentido de velocidad como de liviandad; cambian de identificadores constantemente y no están tan convencidos de que el único proyecto de vida deseable sea trabajar cuarenta años para tener una familia, guiados por una promesa de felicidad ubicada en el ocaso de la edad. Al contrario, las éticas del placer, que se parecen más a las estéticas, por cuanto buscan vivir emociones, experimentar los sentidos, estimular el cuerpo, ha ido dinamitando todos los discursos institucionalizados con los que el deber configuró otras épocas de la vida en Occidente (Lipovetsky, 1994), por lo cual la relación de las personas con el mundo se identifican con las de los compradores y el mercado: el mundo devino una infinita cantidad de sistemas de oferta y demanda (Bauman, 2015).

En ese contexto, ocupar el tiempo es una decisión cada vez más difícil, dada la multiplicidad de ofertas, por lo cual nos encontramos también ante un mundo cada vez más frustrante (Lipovetsky, 2004) porque a más posibilidades de ser hacia las cuales queremos dirigir el parecer, menores posibilidades económicas y de tiempo físico tenemos para hacer todo lo que quisiéramos o viajar a todos los destinos a los que viajan las personas que son influenciadores para nosotros (que seguimos a diario a través de las redes).

Con todo, las ocupaciones trazan los proyectos de vida, median la macrosociología con la sociología de la vida cotidiana, y llevan el flujo de la micro- a la macroeconomía. Si en algunas sociedades antiguas se asumía que una per-

sona es lo que hace (dime a qué te dedicas y te diré quién eres), hoy pensaríamos más en la lógica de las decisiones (dime a qué te quisieras dedicar, a qué te toca dedicarte y cuántas ofertas de estilos de vida has renunciado para ser lo que hoy eres, a sabiendas de que quizás mañana ya no lo seas, o no al menos de esta forma...) (Macintyre, 1976).

### **Memorias**

La memoria tiene un componente individual y uno colectivo. Se sabe que no hay identidad posible sin memoria, pues esta funciona como un banco que almacena los recuerdos que son significativos para una persona. Sin embargo, se trata de un banco de imágenes, sonidos, olores y sensaciones táctiles que están ahí guardados en potencia. Más que un relato puntual, la memoria recoge las imágenes que ante un hecho específico vienen a la mente de las personas. Por eso, más que un dato, es un vector que viene al presente en momentos puntuales.

El sistema nervioso humano está conformado de tal forma que reporta estos recuerdos para servir de marco referencial desde el cual actuar el en presente. Por esta razón, la memoria individual está tejida conjuntamente con la memoria colectiva, a la vez que la memoria colectiva es la suma de memorias subjetivas. Así, las memorias operan como una referencia a lo que define el presente; son su testimonio, su legado. Desde ellas es desde donde se interpreta quién soy y qué somos, y desde ella se toman decisiones para moverse en el presente (Taylor, 2006). La memoria es la forma del pasado que entra a ayudar a definir la esencia y a activar la proyección de las personas. La memoria es una huella del pasado, y junto con ella viene la situación que la generó y las emociones que movió en el sujeto cuando un determinado acontecimiento ocurrió. Pero no es un libreto. Funciona más en la lógica del guion, es decir, de la referencia; como un punto desde el cual interpretar el presente y una base posible desde la cual decidir cómo proyectar el futuro.

Lo que más impresiona de las memorias es que no están nunca completas y no siempre vienen al presente de la misma forma. Porque el presente es un marco de referencia cambiante que a su vez mueve los puntos de ubicación de la memoria y, por tanto, la interpretación que se saca de ellas. Es un ámbito latente, dinámico, en el que interactúan conjuntamente lo personal y lo colectivo.

Desde el punto de vista de la comunicación, lo interesante es cómo la memoria se acumula en textos disponibles para la lectura personal o colectiva. Los textos surgen como indicios, huellas de un pasado que se movilizan como artefactos culturales que los grupos sociales gestionan desde ciertos intereses

que se ven atravesados por lo político frecuentemente. Aquí lo político no significa necesariamente lo gubernamental. Movilizadas por un interés de conservación de la memoria, un colectivo de madres, por ejemplo, puede erigir una fecha, un lugar o un monumento como activador de la memoria. Por esta razón es imposible separar las memorias colectivas de las memorias subjetivas porque se encuentran en constante interacción y porque, en última instancia, es el sujeto quien decide cuándo y cómo retomar la lectura de ese texto y qué interpretación darle en el hoy (Le Goff, 1991).

Además de todo, las memorias no son la suma objetiva de recuerdos, sino más bien la lista de esos recuerdos que vienen a ser útiles para el presente. Junto con un recuerdo viene la situación contextual en la que este se generó, y viene un antes del recuerdo y un después del recuerdo, por lo cual el hilo del tiempo va acumulando, uno tras otro, momentos que vienen cargados de imágenes de todo tipo (visuales, acústicas, kinésicas, gustativas, olfativas...) desde las cuales se reconstruyen ciertos acontecimientos (no necesariamente relevantes en la historia colectiva). La suma de estas imágenes hará que cada vez haya más cosas por recordar y, ante la imposibilidad de recordarlas todas, el sujeto, según un sinnúmero de circunstancias, va decidiendo con cuáles recuerdos quedarse y qué partes de estos recuerdos son los necesarios para vivir el presente. El sujeto arma su propia agenda de memoria, pero la comunicación puede ser estratégica para activar o matizar ciertos puntos de ella.

Visto así, el asunto de la memoria trasciende los dispositivos colectivos designados para tal fin, y abre un horizonte amplio de posibilidades para el recuerdo. Sentimos entonces que la memoria es un eje central de la identidad, pero que no la agota pues actúa como un telón de fondo en constante negociación e interacción con otras situaciones del presente y del futuro. Como testimonio de lo pasado, está en el presente solo cuando se decide (se gestiona); su forma de entrar al presente depende de intereses en constante movimiento.

### ***Imaginario***

Contrario a la memoria, el imaginario está en el presente pero halando hacia el futuro. Si bien puede tomar referencias del pasado y verse activado por ellas, el imaginario se conforma por los esquemas de valores, percepciones y agendas desde los cuales interpretamos las representaciones sociales que encontramos en el entorno. El imaginario no son las representaciones, son los modelos desde los cuales empleamos las representaciones para entender y completar la realidad. Ante la dificultad de experimentar empíricamente todos los matices de la realidad, el sujeto completa lo que conoce e incluso lo que desconoce con la imaginación.



Igual que la memoria, los imaginarios son individuales y colectivos. Entran a ser parte de las identidades porque completan la realidad empírica que se concreta en las ocupaciones del tiempo y la realidad mental del pasado que se mantiene latente en las memorias con las proyecciones de presente y futuro que se completan en el imaginario. Sin revisar el imaginario es incompleto un ejercicio de interrogar el territorio, pues el espacio humano no está definido únicamente por aquello que se puede verificar empíricamente en el entorno físico. Por el contrario, una ciudad no es solo sus calles, avenidas y edificios, sino la forma como las personas hacen de ella un lugar, múltiples lugares (Delgado, 2007). Esa forma de ocupación del espacio tiene que ver con necesidades objetivas, como una vivienda en la cual protegerse del frío o un mercado para comprar los alimentos; pero también por la proyección que se da en el anhelo de lo que soñamos ser (Quiceno y Arango, 2012).

Así, el imaginario funciona como un hacia dónde dirigir, y por qué, las acciones presentes. Activado por el pasado en la memoria, el imaginario completa la realidad y explica y proyecta el presente (Silva, 2006). Sin esa proyección, hecha de percepciones (poco importa si verificables empíricamente o no) el presente no tiene sentido. Esta es la razón por la cual la pregunta por la identidad también se define en términos de imaginarios toda vez que en el imaginario personal reposan las imágenes ideales, anheladas o deseadas por las personas.

Muchas acciones del presente no son entendibles totalmente si no se hace una revisión del imaginario y, por tanto, la identidad de los sujetos también está atravesada por él. En suma, la ocupación define el presente, la memoria el pasado y el imaginario contiene el futuro a manera de deseos, miedos, anhelos, temores e idealizaciones del propio sujeto (Silva, 2006). Ahí en lo imaginario encontramos a un ser proyectado, deseoso, anhelante, que busca cosas que tal vez no tiene acá, con referencias que pertenecen a estados ideales más allá de lo que empíricamente el entorno pueda ofrecerle.

Como proyecto, la vida humana es un conjunto de posibilidades, de forma que el presente (verificable en las ocupaciones del tiempo) es una pugna entre el pasado (latente en la memoria) y las imágenes de futuro (latente en los imaginarios) que sirven como un banco de imágenes hacia las cuales dirigirse o a las cuales evitar. Las ciudades mismas operan en esa lógica proyectiva: quieren parecerse a cierta ciudad, se hermanan con otras y se definen como opuestas a otras. Es por esto que los temores, miedos, anhelos y deseos de una persona, que están latentes en su imaginario personal fabrican el imaginario colectivo, a la vez que el imaginario colectivo alimenta el imaginario personal, cuyas huellas en el presente son menos fáciles de verificar en el entorno físico, pues funcionan en la lógica del deseo.

Sin embargo, las ciencias sociales vienen aportando herramientas metodológicas y conceptuales para comprender e intervenir mejor la categoría *imaginarios*, tanto individuales como colectivos; tanto en el sentido amplio de imaginarios sociales (Pintos, Puentes y Quigua, 2006) como en el de imaginarios urbanos (Silva, 2006; 2014). Lo que interesa, llegados a este punto, es reconocer cómo la identidad de las personas no solo se define por su actuar en el presente (rutinas, recorridos, ocupaciones del tiempo), su forma de interpretar el pasado (memoria latente en recuerdos personales, colectivos y activada mediante dispositivos con diferentes niveles de significado para personas y grupos sociales), sino también en eso que no se ve pero que influye en el *hacia dónde dirigirse, por qué aspirar a ciertos estados o modos de vida*, y, sobre todo, reconocer cómo eso que no se ve y que ubicamos en el futuro imaginado es parte fundamental de la identidad.

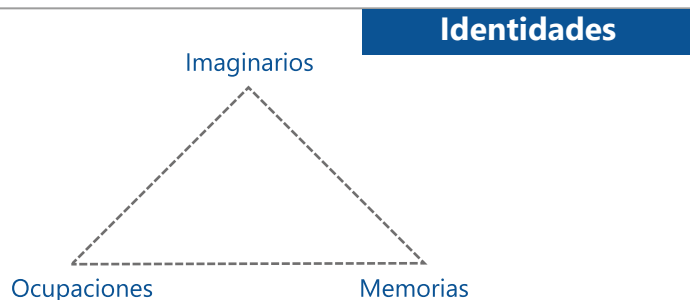
Lo anterior cobra una relevancia especial en el contexto del Oriente antioqueño, cada vez que la globalización canalizada a través de internet y los medios masivos de información aporta referentes alternos a los que se heredan de la tradición. La Antioquia de hoy es un departamento que mira al mundo, y la región es también foco de la mirada de colectivos externos que ven en ella un escenario de proyección de sus intereses. El debate actual sobre la configuración del Oriente como área metropolitana o provincia es un catalizador de esa mirada. Las transformaciones en el entorno hablan de un proceso que lleva unos veinte años en avance, y que se concreta en la urbanización del territorio, la llegada de multinacionales y proyectos urbanísticos con referencias alternas a lo local, que se parecen cada vez más a las tendencias globales que a los intereses locales, y que se hacen atractivos para los habitantes de otros centros urbanos del país y del mundo, con el aeropuerto internacional como fuente de atracción para estilos de vida globales, personas que viajan constantemente y que se mueven ya no en el municipio, las ciudades o la región, sino en el mundo (Calderón, 2016).

Sin comprender ese componente imaginario de la vida humana, la pregunta por las identidades queda incompleta y anclada en el presente. Un presente ingenuo, y mojigato si no toma como referentes las tendencias mundiales para comprender qué es lo que sucede en el territorio, y cómo llegan unos discursos, unas prácticas y unos estilos de vida a resignificar el entorno. Dadas las dimensiones y la velocidad del fenómeno de transformación del entorno en la región, cabe sospechar que los imaginarios también se han moviliado (Arango, 2016). En contraste con las generaciones anteriores, los jóvenes de hoy tienen ante sí una cantidad de ofertas en cuanto a imaginarios y estilos de vida, que ya no se circunscriben al legado de la familia en términos de las

artes y los oficios transmitidos de abuelos y padres, los valores forjados en el ámbito familiar y escolar, o a los proyectos de vida que durante generaciones defendieron la familia tradicional, el trabajo para toda la vida o las formas de usar el tiempo libre. Internet y la ocupación real, verificable y en expansión del territorio por otras formas de vida traen información exógena, proponen otros valores y prefiguran otros imaginarios para quienes viven en la región y proyectan su futuro, bien sea dentro o fuera de ella. Pensar este contexto lleva indiscutiblemente a entender como necesario una revisión de lo imaginario articulado al estudio de las identidades de las personas que habitan la región.

En suma, la perspectiva de la *comunicación para el cambio social*, una vez asentada en la pregunta por las identidades, apuesta por un ejercicio de comprensión de los horizontes de vida que se suman al momento de responder a la pregunta «¿quién soy?», insumo fundamental del interrogante «¿quiénes somos?». El deseo o la posibilidad de cambio, decíamos antes, demanda el reconocimiento del presente que se pone en perspectiva respecto a un ideal dibujado en el futuro (figura 3).

El camino entre el punto presente y ese punto hacia el cual deseamos proyectar la vida (individual y colectiva) se teje con la comunicación. Se trata de una red de interacciones, compleja, dinámica, constante, muchas veces silenciosa, que va haciendo que en cada intercambio comunicativo se sumen nuevas referencias de identidad y territorio, nuevas ofertas de modos de vida e, incluso, se siembren nuevos temores en la percepción del otro. La comunicación es el proceso mediante el cual las imágenes de mundo que cada persona tienen son propuestas al otro, se negocian y se amplifican o se silencian. Por esta razón, la comunicación es una dimensión fundamental y emerge como una categoría de análisis en nuestra propuesta. Veamos.



**Figura 3.** Tríada «identidades»: ocupaciones, memorias, imaginarios.

**Fuente:** Elaboración propia.

## ● **Comunicación**

La comunicación es un proceso colectivo de configuración de significados comunes (Galindo, 2008); se produce cuando los sistemas de información interactúan entre sí permitiendo su mutua afectación (Galindo, 2011). Aunque uno de los fenómenos más visibles de la comunicación son los medios masivos de información, por cuanto ellos construyen discursos en los que visibilizan estilos de vida, motivan conversaciones y alimentan imaginarios colectivos (Rincón, 1998), antes y después de los medios masivos la comunicación tiene un amplio escenario de estudio y práctica social. Los sujetos viven en permanente interacción con otros sujetos, y esto hace que construyan procesos colectivos mediados por el lenguaje, con lo cual estas dinámicas interpersonales, grupales, organizacionales y colectivas son también parte del objeto de estudio de la comunicación.

En este recorrido que venimos haciendo, la comunicación es el eje articulador entre el territorio y las identidades. La comunicación es la aguja con la que se teje el tejido social, y donde quiera que exista un par de personas o miles de ellas interactuando para construir significados comunes, la investigación en comunicación puede aportar conocimiento e información importante. En particular, el programa Comunicación Social de la Universidad Católica de Oriente, con un foco formativo en la comunicación para el desarrollo, se pregunta cómo la comunicación interviene en los procesos comunitarios de cambio social. Por esta razón reflexionamos cómo se presenta la articulación entre comunicación y territorio, mediada por la configuración de identidades.

La mirada investigativa sobre el territorio, sin embargo, no tiene un largo recorrido en ser analizada desde la perspectiva de la comunicación. Blanco de la mirada geográfica, urbanística, antropológica y social, no obstante, el territorio no ha sido investigado desde el lente teórico de la comunicación. Ello puede encontrar varias explicaciones. De un lado, si asumimos como objeto de estudio de la comunicación los procesos sociales de configuración de los significados comunes, es claro que en este objeto de estudio entran disciplinas como la sociología (procesos colectivos), la psicología (negociación del sentido que tienen los significados), y la antropología (dimensiones culturales del significado), por lo cual la interdisciplina a veces desdibuja la especificidad de la comunicación (Galindo, 2008).

De otro lado, la investigación en comunicación, atraída principalmente por los efectos de los medios masivos, ha sido tímida en entrar a otros ám-

bitos de la realidad humana como la ciudad, la vida cotidiana y, de nuestro especial interés, el territorio. Desproveída del gran atractivo que representan los medios masivos, pareciera que la comunicación no tiene mucho por decir frente al territorio como objeto de estudio. A pesar de ello, la dimensión simbólica que contiene el concepto mismo de territorio sugiere como necesario acercarse a su configuración desde la perspectiva de la comunicación.

La línea de estudio *Territorio, identidades y comunicación* arroja perspectivas en este sentido. Sin perder la especificidad de los estudios en comunicación y basados en su episteme como objeto transdisciplinar (Algarra, 2009), queda claro que los medios pueden hacer parte de la investigación pero no son las únicas unidades de análisis válidas en la relación comunicación y territorio. Aunque lo mediático es una esfera fundamental en la vida de las personas, y si bien es clara su influencia como gestores de imágenes percibidas de la realidad (Gil, 2003), a diario los sujetos están negociando significados, construyendo proyectos y configurando discursos sobre el mundo y su forma de verse en él. Más que desdeñar de lo mediático, es urgente articularlo en una pregunta más amplia que vea, antes y después, por encima y por debajo de ello, cómo el territorio es la resulta de un espacio habitado por seres humanos, cuyo devenir diario los pone en medio de procesos de interacción simbólica donde, hora tras hora, están negociando significados de vida y, a través de estos significados de vida, sentidos de sujeto, colectivo y región.

La forma como ocurren estos procesos, dinámica, constante y cambiante, es fundamental para dar cuenta de una mirada de territorio. Allí lo mediático es una dimensión fundamental, pero no fundante. Es decir, los medios construyen representaciones que son referente de la idea de territorio que alimentan las personas y los colectivos sociales, pero estas representaciones no son únicas ni necesariamente las más significativas. Por el contrario, la investigación en comunicación, especialmente la orientada por la escuela latinoamericana, ha sido enfática en mostrar que las representaciones mediáticas que masivamente difunden los medios se ven sometidas a procesos de reinterpretación en el seno de las comunidades (Martín-Barbero y Rey, 1999). Es esa la razón por la cual muchos colectivos se sienten en la necesidad de producir sus propios contenidos, para expresar sus propias formas de ver el mundo y para visibilizarlas ante los demás actores sociales. En una sociedad de la imagen, ser visto por los otros es un punto clave en el sentirse legitimado socialmente. Por eso, estudiar los medios alternativos, comunitarios y/o populares solo en su aspecto informativo, le quita todo el grosor estético, político y filosófico que hay tras la existencia de estos medios.

La tarea que sigue es reflexionar en la forma como la comunicación (interpersonal, colectiva, social, masiva...) media la configuración de los sen-

tidos de vida que trazan las personas diariamente en su interacción social. En otras palabras, cómo el territorio es escenario constante de construcción de significados, y cómo la comunicación teje el sistema por donde fluyen esos significados, en términos de la relación territorio, identidades y comunicación.

### **Representaciones**

El discurso es una configuración lingüística en la que se dicen cosas acerca de algo. Las imágenes son la materialización de una mirada que, vía un artefacto técnico, fue materializada en una superficie (Roncallo-Dow, 2011). Una canción es la doble articulación entre un texto y un acompañamiento musical (Arango, 2009); una película es la suma de elementos visuales y sonoros que, unidos, narran una historia o un determinado sentir. Las representaciones, en fin, son la extensión de la esfera de los signos. Las representaciones sociales son la cadena de significantes que envuelve a una cultura y de la cual las personas echan mano para construir sus mensajes.

Como se decía antes, es en el imaginario donde estas representaciones cobran significado y sentido para las personas. Pero lo que aquí interesa es cómo la comunicación pone a circular un sinnúmero de representaciones (de la realidad) y por esto el gran componente ético que implica comunicar socialmente. Estas representaciones funcionan por esferas y cabe esperar que entre las esferas, que aquí denominaremos niveles, existen interacciones constantes, tal como veremos en el apartado siguiente.

La suma de representaciones conforma una esfera simbólica, un cúmulo, un repertorio de signos que están ahí para decirnos múltiples cosas. Pero, como sabemos, la espontaneidad del significado no es total; alguien ha puesto esos signos ahí, con una intención (estratégica). Por tanto, conviene revisar las representaciones sociales desde la perspectiva del discurso: alguien le está diciendo algo a alguien a través de esas representaciones. Y si bien cabe la interpretación espontánea, individual y colectiva, el entramado de signos y representaciones conforma un discurso, una cierta forma de decir, de enunciar la realidad (Charaudeau, 2000). En primera instancia, entonces, vamos a recorrer el componente de representaciones guiados por la idea de discurso (como resultado) y discursividad (como proceso).

Etimológicamente, el discurso es cercano a la noción de discurrir. Se trata entonces de un discurrir (visual, cromática o lingüísticamente...) sobre un tema, por lo cual los discursos son construcciones racionales que plantean puntos de vista, tesis o doctrinas, de forma que un discurso es una postura frente a algo (Charaudeau, 2000). En el ámbito humano, el decir moviliza con-

notaciones sobre la realidad (Atehortúa, 2013). Lo que decimos es parte de lo que somos, y esta es la razón por la cual existen los estudios sobre el discurso, cuya existencia tiene sentido por cuanto explican cómo un ente (persona u organización) teje una forma de ver y referirse a la realidad. Marcado por la relación entre comunicación y territorio, estudiar el discurso tiene mayor pertinencia en aquellos actores sociales cuyos discursos tienen más visibilidad y, sobre todo, influencia en lo que las demás personas piensan sobre sí mismas y la realidad. Esto hace que los discursos de los entes gubernamentales, los medios de comunicación y las organizaciones de mayor influencia en el territorio deban estudiarse no como simples enunciados semánticos, sino como planteamientos que (in)fluyen (en) la realidad.

El decir humano es trascendente. Afirmar algo de alguien, plantear algo sobre un tema es parte de lo que pensamos sobre esa persona o sobre un tema en particular (Echeverría, 2003). El discurso es una representación colectiva que, en el caso de los medios de información y los entes gubernamentales, cobra especial relevancia por cuanto contienen imaginarios e ideologías desde los cuales se piensa y se interviene el territorio (Montoya, 2016).

Como representación de alcances sociales, el discurso evidencia lo que se está pensando sobre la realidad, las vías que se visualizan para intervenirla y los escenarios de futuro que se asoman si se toma o un cierto curso de acción. En la dimensión semántica, el discurso reúne las valoraciones (en especial las adjetivaciones) que tienen lugar en la lectura que un ente realiza de un determinado tema; en la dimensión pragmática, el discurso estudia cómo estas afirmaciones pretenden influir la percepción de quienes son interlocutores en el proceso de intercambio.

Como puede verse, la noción de discurso trasciende lo meramente lingüístico; su interés no es solo formal por cuanto lo que se está diciendo de algo influye en cómo ese algo entra a formar parte del tejido social. Así, el lugar valorativo que se le da a las cosas (semántica) y el efecto que pretende esta valoración sobre el colectivo (pragmática) son aspectos de la realidad susceptibles de ser investigados: ¿cuáles son las nociones desde las cuales los gobiernos locales piensan el territorio?, ¿cuáles son las representaciones colectivas que los medios instauran sobre la región y sus habitantes?, ¿cuáles son las nociones políticas, económicas y culturales desde las cuales las alcaldías movilizan sus planes de acción? Preguntas como estas cobran especial interés toda vez que, así como lo veíamos en el componente de imaginarios, la región del Oriente antioqueño vive una movilización de discursos con fuerte influencia de los discursos capitalistas que defienden una idea de vida basada en el mercado, la urbanización y la conexión del territorio con agentes multinacionales.

Tal como lo permite apreciar un vistazo simple a diversos entornos de la región, esos discursos cobran forma en estilos arquitectónicos desanclados de lo rural, demandas de servicios comerciales globales, construcción de eco-hoteles para atraer turistas internacionales, oferta gastronómica y de entretenimiento basada en formatos globales (discotecas, *pubs*, restaurantes que ofrecen *sushi*, comida peruana, etcétera...).

Así, en tanto estos discursos conforman representaciones que no culminan en lo retórico, vale preguntarse: ¿en qué formas estos discursos movilizan decisiones de vida privada, colectiva y social?, y, sobre todo, ¿cómo estas representaciones discursivas se actualizan en la cotidianidad de las personas y la región, y qué efectos tienen en el territorio?

Esas preguntas, y las que puedan surgir en esa dirección, tienen alcances diferentes cuando se las mira en un sentido de discurso que no sólo se refiera a las palabras, los textos alfanuméricos y las alocuciones de políticos en plaza pública. Si bien las palabras son los signos que primero asociamos a la noción de discurso, es cierto que los planteamientos pragmáticos y semánticos de los diferentes discursos toman forma en imágenes, sonidos y diseño de espacios. Hay una discursividad en la imagen, en la publicidad, en los medios locales, en la prensa regional... hay discursividad (modos de decir) presente en formas de cultura como el vestuario, el uso de espacios públicos y privados, el arte o la propaganda política. La comunicación tiene entonces la tarea de configurar metodologías en las que tengan cabida estas otras discursividades, consciente, como tiene que serlo, de que la realidad es una construcción amplia, dinámica y caótica, ante la cual la investigación puede pecar por tratar de leer con categorías anquilosadas en referentes teóricos miopes para ver más allá de los libros, e incapaces de pensar el espacio cotidiano como un escenario de transacción constante de significados. Dicho de otra forma: si los objetos de estudio de la comunicación con enfoque de territorio y cambio social son dinámicos (en vez de estáticos) las metodologías de estudio han de serlo también.

### ***Interacciones***

En primera instancia, a la comunicación la definen las interacciones en las que se teje su ejercicio. ¿Quiénes hacen la comunicación? ¿Quiénes hablan, a quiénes le hablan; quiénes interpretan, qué interpretan y qué dinámicas de retroalimentación pueden/quieren ejercer? Preguntarse por la comunicación como mediadora entre las identidades y el territorio es reconocer que las personas hacen comunicación, la viven, la practican, la mediatizan, la padecen... diariamente.



Teóricamente, se sabe que la comunicación ocurre en varios niveles (Fernández Collado, 2001). El nivel intrapersonal (estudiado por la psicología), es donde constantemente el sujeto se habla a sí mismo, a ese otro yo que se denomina conciencia, en un diálogo interior permanente e históricamente transformador, pues la calidad y la calidez de esta conversación interna amplía sus alcances, sus texturas, sus consecuencias (Ricoeur, 1996). En el nivel interpersonal, la comunicación encuentra a las personas entre sí; cubriría un ámbito de un metro entre la persona y su exterior. La proximidad, entonces, es un aspecto clave de esta comunicación, porque se da entre iguales, legitimados y validados mutuamente, donde el sentido de interacción es horizontal, simétrico, como ocurre entre pares: amigos, compañeros de estudio y trabajo, vecinos...

El siguiente nivel es el colectivo. Allí ocurren formas de comunicación un tanto más formales, pero guiados por un objetivo común. Los colectivos son entidades temporales, dinámicas y su agrupación está orientada a una finalidad común. En los colectivos existen roles distribuidos en función del objetivo común, pero la organización suele ser informal, casual, y los integrantes suelen estar en el colectivo como una más de sus ocupaciones, a la cual le asignan un significado de vocación más que de obligación. La pertenencia al colectivo suele ser voluntaria, y los roles, tareas y funciones se negocian más bien informalmente, por lo cual suelen ser sistemas políticamente democráticos. La comunicación en el contexto de los colectivos cumple funciones de cohesión del grupo y visibilidad de su misión, sus proyectos y sus productos, más como una forma de legitimarse ante los demás, pero también porque esa validación social de lo que hace el colectivo es parte fundamental de lo que los une como grupo.

El siguiente nivel es la comunicación organizacional. Ocurre dentro de un grupo que, formalmente, está en ejercicio de las funciones que se requieren para que esta cumpla su objeto social. La organización, en forma de empresa, institución educativa, gubernamental o no gubernamental, es mucho más formal en sus maneras de proceder, por lo cual la comunicación informal tiene gran fuerza y funciona como válvula de escape a través de la cual los empleados liberan la tensión propia que produce el trabajo (Fernández Collado, 2001). La comunicación organizacional externa es incluso mucho más formal: porque requiere de una comunicación denotativa, referencial e informativa, con lo cual se busca reducir al máximo las posibilidades de fallo comunicativo que suelen verse reflejados en fallos operativos y, por esta vía, en pérdidas de dinero.

La comunicación social, el nivel siguiente, es una comunicación mucho más amplia en su alcance y difícil de seguir. En la relación entre medios y opinión pública es donde más se ha estudiado, y lo que sabemos hoy de

la comunicación social lleva, por un lado a cuestionar el concepto de medios masivos de comunicación, por la escasa oportunidad de retroalimentación que estos ofrecen (aunque hoy las redes sociales dejan ver más posibilidades que las cartas y llamadas que antes canalizaban las opiniones de lectores, televidentes y radioescuchas). Lo cierto es que lo social es una dimensión clara de la comunicación, y muchas de las cosas que son importantes para personas, colectivos y organizaciones son referencias a (las propuestas de) la realidad que viajan a través de los medios masivos que, por tener un alcance y una presencia tan desbordantes, envían mensajes con una fuerte dosis de sentido de la realidad (Gil, 2003).

Estos niveles de prácticas comunicativas condensan la comunicación. Las formas de hacer la comunicación, producirla y reproducirla, es la primera forma como la investigación comunicativa puede dar cuenta de su fenómeno, y es la primera vía para encontrar cómo (y dónde, con qué significados, con cuáles intenciones, mediante qué medios, a través de qué estrategias...) la comunicación teje territorio. Allí se precisa de un enfoque en los colectivos y organizaciones que agencian procesos de cambio social, las formas de comunicación interpersonal que configuran lugares dentro de los entornos en el territorio, y la relación de estos entornos con los medios de comunicación.

### **Mediaciones**

La comunicación, en últimas, es una mediación. La mediación resume la direccionalidad y la intencionalidad del acto comunicativo. En su origen, este concepto trata de mostrar que en el proceso de comunicación los medios masivos de difusión no tienen el poder único. La historia de la configuración de la teoría de las mediaciones es amplia, y otros autores ya se han encargado de mostrar esta génesis (Laverde Toscano y Reguillo, 1998). En nuestro entender, sin embargo, hay tres puntos a destacar, cuando se la mira desde la perspectiva del cambio social. En primera instancia, la intención de descentrar el tema de la comunicación de la mirada de los medios. Cuando pensamos en el cambio social, los medios masivos, con sus propósitos de información, entretenimiento y comunicación, son tan solo uno de los aspectos que entran a contar. Pero no el único que se considera en la agenda, pues por fuera de lo masivo, incluso en el nivel comunitario, hay muchos aspectos que se consideran.

En segundo lugar, encontramos que la mediación enfatiza, en primera instancia, cómo los componentes técnicos del medio *median* el mensaje. Aquí encontramos dos perspectivas contrarias: la que se centra en el discurso, el contenido, el mensaje, y la que se centra en el medio como tal. La propuesta de McLuhan fue visionaria (Roncallo-Dow, 2011): la tecnicidad del medio

expande unas formas de percepción que se configuran en un *sensorium*; es desde este *sensorium*, el conjunto de unas formas de mentalidad y sensibilidad desde donde se agencia la interpretación del mensaje.

En tercer lugar, como una perspectiva complementaria, lo que se encuentra es el poder de la recepción en la interpretación del mensaje. Contrario a lo que siempre se asumió, el receptor del mensaje no es un ente pasivo que reproduce, sin más, lo que la comunicación le propone. Esta mirada, destacada en Latinoamérica, deviene del lugar histórico que tradicionalmente se le había presumido a los países del (mal) llamado «tercer mundo». Mientras Europa y Estados Unidos fueron los tradicionales productores de medios y contenidos, correspondía a Latinoamérica pensar la instancia «pasiva» de la comunicación (Orozco, 1996).

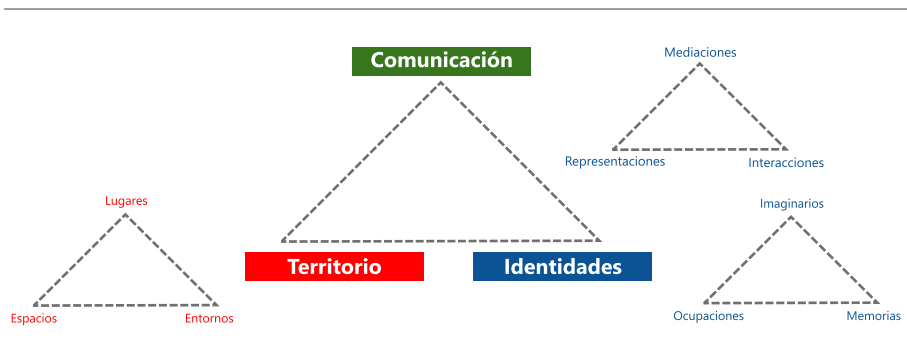
Sumadas, estas tres reflexiones nos llevan a proyectar la *comunicación para el cambio social* en una dinámica triádica. Primero, comprender las dinámicas de comunicación que no son *masmediatizadas*, y que no por ello son menos significativas; segundo, comprender el papel trascendental de la técnica en la cualificación de los procesos de comunicación. Aquí es necesario puntualizar algo: admitido como está que ni el medio ni la técnica necesaria para producir mensajes han de ser el centro único de la comunicación para el cambio social, de lo que se trata es de comprender que, si bien durante años la comunicación popular y alternativa jugó estéticamente a ocupar el lugar de *lo feo*, con el pasquín como vía para desmarcarse de los contenidos producidos industrialmente por las multinacionales europeas y norteamericanas, aprender a hacer la comunicación es central para cualificarla. La técnica, desde luego, no recoge solo la preocupación por la estética del mensaje. Ahora bien, la preocupación estética no tiene que asumirse necesariamente como un asunto marginal referido sólo a la belleza y a lo agradable de los contenidos (Mandoki, 2008). Sin embargo, hacer bien la comunicación (tanto la que es mediada por prensa, radio, televisión e internet como la que no), es parte fundamental de una comunicación que logre sus propósitos. En ello, se hace indispensable reconciliar la forma y el contenido, donde la técnica no sólo entra a jugar en la forma, sino también en la calidad, pertinencia y significatividad del contenido.

Como tercero, el lugar de la recepción activa, que se presente articuladamente del segundo punto que hemos señalado. Investigadores como Orozco (1996) han señalado cómo se gana más y mejor conciencia de receptores cuando se descubren las lógicas de producción de la comunicación (particularmente de la comunicación masiva). En suma, hablaríamos de la tecnicidad, la institucionalidad y la ritualidad que comporta la mediación comunicativa (Martín-Barbero, 2003), categorías concretas del modelo que el investigador propone para leer y gestionar la mediación.

En otra perspectiva, Manuel Martín Serrano habla de la mediación desde una episteme lingüística, pues esta surge de la articulación de un eje sincrónico y otro diacrónico. Del lado del primero, la ritualidad (Martín-Barbero, 2003), los protocolos de construcción y emisión de los contenidos; del otro, los mitos que se narran. Del primero, cómo se entregan; del segundo, qué es lo que se dice. De esta forma *rito* y *mito* se unen en el concepto de *mediación*.

Si se parte de la pregunta por la mediación en el horizonte de la comunicación para el cambio social, el mito y el rito aproximan al territorio, pues se busca ver en qué medida el mismo espacio compartido por un colectivo social genera unas formas de narrar (eje diacrónico) y formas de interpretar (eje sincrónico). Estos dos elementos nos llevan al reconocimiento, de un lado, de los propios medios de comunicación (en el sentido amplio de la expresión) con los que cuenta el grupo social, en la dimensión de los personajes, las historias y los mitos que tiene por narrar esa comunidad. La mediación, aquí, se asume en el sentido de amplio de las formas que tiene la comunicación para lograr la consolidación de significados colectivos desde el narrarse, el reconocerse y el proyectarse.

Con todo, hay elementos claros para pensar que la mediación está implícita en la idea de comunicación, pues la construcción colectiva de significados a la que llama la comunicación, implica, en sí misma, un medio a través del cual hacer circular los mensajes. Mediación implica técnica, pero no necesariamente exige asumir la técnica como algo externo, ajeno a lo humano. Si bien en una perspectiva determinada se ha asumido que lo técnico y lo tecnológico va en contravía de lo humano, lo cierto es que desde la forma de hablar o expresarse corporalmente hay técnica, es decir, *una (o unas) forma(s) de*. Formas que, como hemos dicho, han de incorporarse, entenderse y dominarse para construir comunicación que impacte el entorno (figura 4).



**Figura 4.** Tríada completa: territorios, identidades y comunicación.

**Fuente:** Elaboración propia.

## Referencias

- Algarra, M. M. (2009). La comunicación como objeto de estudio de la teoría de la comunicación. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, (38), 151-172.
- Arango, C. (2016). Familia imaginada: los hilos imaginarios de lo familiar. En Arango, C. (2016) (Ed.), *Desarrollo y territorio: Perspectivas, abordajes, reflexiones*. (pp. 95-119). Rionegro: Fondo Editorial Universidad Católica de Oriente.
- Arango, C. (2009). Música/cine: Variaciones sobre un mismo tema (La musicalidad de la imagen o sonata de cuatro movimientos en tono mayor). *Anagramas-Rumbos y sentidos de la comunicación*, 7(14), 143-154.
- Atehortúa, J. (Diciembre de 2013). Punto de partida para la construcción de un modelo de lectoescritura para los estudiantes de los primeros semestres de la Universidad Católica de Oriente. Congreso Internacional de Lectura y Escritura en la Sociedad Global, Barranquilla, Colombia.
- Augé, M. (1993). *Los no lugares: espacios del anonimato*. Barcelona: Gedisa.
- Buitrago, F. y Duque, I. (2013). *La economía naranja: Una oportunidad infinita*. Washington: BID, Banco Interamericano de Desarrollo.
- Bauman, Z. (2006). *Vida líquida*. Barcelona: Paidós.
- Bauman, Z. (2015). *Modernidad líquida*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Becker, H. P. y Squirru, J. A. (2010). *Outsiders hacia una sociología de la desviación*. Buenos Aires; México: Siglo Veintiuno Editores.
- Calderón, E. (2016). Territorio e identidad. En Arango, C. (Ed.), *Desarrollo y territorio: Perspectivas, abordajes, experiencias* (pp. 79-95). Rionegro: Fondo Editorial Universidad Católica de Oriente.
- Castells, M. (2003). El poder de la identidad. *La era de la información* (vol. II) México: Siglo XXI.
- Charaudeau, P. (2000). Las problemáticas de base de una lingüística del discurso. En Tovar J. (coord.), *Lengua, discurso, texto: I simposio internacional de análisis del discurso*. (pp. 39-52). Madrid: Visor.
- Ciccolella, P. (1999). Globalización y dualización en la Región Metropolitana de Buenos Aires: Grandes inversiones y reestructuración socioterritorial en los años noventa. *EURE (Santiago)*, 25(76), 5-27.
- Laverde Toscano, M. C. y Reguillo, R. (eds.) (1998). *Mapas nocturnos: Diálogos*

- con la obra de Jesús Martín Barbero. Bogotá: Siglo del Hombre Editores. doi:10.4000/books.sdh.109
- De la Torre, R. (2015). La comunicación intersubjetiva como fundamento de objetivación etnográfica. *Comunicación y sociedad*, (30), 149-173.
- Delgado, M. (2007). *Sociedades movedizas: pasos hacia una antropología de las calles*. Barcelona: Anagrama.
- Echeverría, R. (2003). *Ontología del lenguaje*. Santiago de Chile: JC Sáez.
- Fernández Collado, C. (2001). *La comunicación humana en el mundo contemporáneo*. Madrid: McGraw-Hill.
- Foucault, M. (2005). *La hermenéutica del sujeto. Cursos Del College de France, 1981-1982*. Madrid: Akal.
- Galindo, J. (2008) (comp.). *Comunicación, ciencia e historia. Fuentes científicas históricas hacia una comunicología posible*. Madrid: McGraw-Hill.
- Galindo, J. (2011) (comp.). *Comunicología posible. Hacia una ciencia de la comunicación*. México: UIC.
- García, J. L. (1976). *Antropología del territorio*. Banco de información Grupo de Investigación Antropos Universidad del Cauca. Recuperado de: <https://medioambienteycultura.files.wordpress.com/2014/09/antropologie295a0c3bca-del-territorio.pdf>.
- García Canclini, N. (2001). La globalización imaginada. *Archipiélago: Cuadernos de Crítica de la Cultura*, (47), 140-140.
- García Canclini, N. (1990). *Culturas híbridas*. México: Grijalbo.
- Gil, E. (2001). *Nacidos para cambiar: cómo construimos nuestras biografías*. Barcelona: Taurus.
- Gil, E. (2003). El miedo es el mensaje. *Riesgo, incertidumbre y medios de comunicación*. Madrid: Alianza.
- Gómez Mont, C. (2006). Tejiendo hilos de comunicación: Los usos sociales de internet en los pueblos indígenas de México.
- Graves, R. (1985). *Los mitos griegos II*. Madrid: Alianza.
- Grillo, O. (2006). Políticas de identidad en Internet. Mapuexpress: imaginario activista y procesos de hibridación. *Números*, 2007.
- Herrera, C. y Platín, J. D. B. (2010). *Consumiendo: introducción al consumo y al consumidor colombiano*. Bogotá: Alfaomega.
- Hobsbawm, E. J. (1998). *Historia del siglo XX*. España: Crítica.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza..
- Kessler, M.D. (2000). *El paisaje y su sombra*. Madrid: Idea Books,.
- Le Goff, J. (1991). *El orden de la memoria: el tiempo como imaginario*. Barcelona: Paidós.
- Lindstrom, M. (2016). *Small data*. Barcelona: Ediciones Deusto.

- Lipovetsky, G. (1994). *El crepúsculo del deber: El ética indolora de los nuevos tiempos democráticos*. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G. (2004). *El imperio de lo efímero: la moda y su destino en las sociedades modernas*. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2015). La estetización del mundo. *Vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Anagrama.
- Lulle, T. y Paquette, C. (2007). Los grandes centros comerciales y la planificación urbana. Un análisis comparativo de dos metrópolis latinoamericanas. *Estudios demográficos y urbanos*, 22 (2), 337-361.
- Macintyre, A. M. (1976). *Historia de la ética*. Barcelona: Paidós.
- Maffesoli, M. (1990). *El tiempo de las tribus*. Barcelona: icaría.
- Mandoki, K. (2008). *Estética cotidiana y juegos de la cultura: Prosaica I (Vol. 1)*. México: Siglo XXI.
- Marina, J. A. (2007). *Las arquitecturas del deseo: Una investigación sobre los placeres del espíritu*. Barcelona: Anagrama.
- Martel, F. (2011). *Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*. Barcelona: Taurus.
- Martín-Barbero, J. (2003). De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía. Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- Martín-Barbero, J. y Rey, G. (1999). *Los ejercicios del ver: hegemonía audiovisual y ficción televisiva*. Bogotá: Gedisa.
- Montoya, L. E. (2016). Agentes del capital en el discurso de la planeación del Oriente antioqueño. En: Arango, C., (2016) (Ed.). *Desarrollo y territorio: Perspectivas, abordajes, experiencias*. Rionegro: Universidad Católica de Oriente.
- Orozco, G. (1996). *Televisión y audiencias: un enfoque cualitativo*. España: Ediciones la Torre.
- Pardo, J. L. (1992). *Las formas de la exterioridad*. España: Pre-textos.
- Peirce, C. S. (1991). *Peirce on signs: Writings on semiotic*. Canada: UNC Press Books.
- Pintos, J. L., Puentes, S. G. y Quigua, N. C. (2006). *Proyectar imaginarios*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura.
- Quiceno-Castañeda, B. E. y Arango-Lopera, C. A. (2012). Valores culturales en la publicidad exterior: entre la intención comunicativa y la apropiación del mensaje. *Anagramas —Rumbos y sentidos de la comunicación—*, 11(21), 95-107.
- Ramírez, J. G., y Giraldo, E. (2013). *Antioquia imaginada: pertenencia, narra-*

- ciones de identidad y representaciones sociales*. Medellín: Gobernación de Antioquia.
- Restrepo, M. (2010). Representación, relación triádica en el pensamiento de Charles S. Peirce. Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Real Academia Española (2001). Paisaje. En *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> ed.). Madrid. Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=RT6QMkS>.
- Real Academia Española. (2001). Territorio [artículo nuevo]. En *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> ed.). Madrid. Recuperado de: <http://lema.rae.es/drae2001/srv/search?id=E6L4n56GWDXX23Z9laYq>.
- Real Academia Española. (2001). Espacio [artículo nuevo]. En *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> ed.). Madrid. Recuperado de: <http://lema.rae.es/drae2001/srv/search?id=KgST20G7CDXX2mKoS6rj>.
- Real Academia Española. (2001). Espacio vital. En *Diccionario de la lengua española* (22.<sup>a</sup> ed.). Madrid. Recuperado de: <http://dle.rae.es/srv/fetch?id=GSlrtMv>.
- Ricoeur, P. (1996). *Sí mismo como otro*. Siglo XXI.
- Rincón, O. (1998). Formas de actuar y hablar juntos. Políticas culturales de medios de comunicación, televisión regional, local y educativa. *Signo y pensamiento*, 17(32), 41-60.
- Rodríguez, M. y Zaldívar, D. (2001). Retos a la psicología en el tratamiento de la categoría de estilo de vida en el proceso salud-enfermedad. *Revista Cubana de Psicología*, 18(2), 20-28.
- Roncallo-Dow, S. y Mazorra, D. (2015). Lenguaje, tweets y pantallas. Entre escrituras y visualidades. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, 10(2), 153-169.
- Roncallo-Dow. (2011). *Más allá del espejo retrovisor: La noción de medio en Marshall McLuhan*. Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.
- Silva, A. (2006). *Imaginario urbano*. Bogotá: Arango Editores.
- Silva, A. (2014). *Imaginario, el asombro social*. Colombia: U. Externado de Colombia.
- Taylor, C. (2006). *Fuentes del yo: la construcción de la identidad moderna* (vol. 21). Grupo Planeta (GBS).
- Vásquez Rodríguez, F. (2002). *La cultura como texto: lectura, semiótica y educación*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Verdú, R. M. (2007). *Bullying y medios de comunicación*. En *Comunicación e Xuventude: Actas do Foro Internacional* (pp. 171-182). Colexio Profesional de Xornalistas de Galicia.



# Montañas de concreto: imaginarios juveniles sobre la migración hacia la ciudad

Juan Carlos Rincón Gómez

## Resumen

En este trabajo se indaga por los imaginarios que, desde la ruralidad, llevan a los jóvenes a construir una imagen de la ciudad que la convierte en anhelo, deseo y proyección de vida. Para este fin, se realizaron entrevistas en profundidad y cuestionarios a jóvenes de una institución educativa del municipio El Santuario, ubicado en el Oriente antioqueño, región que presenta características significativas por las cuales sirve como ilustración de la relación rural/urbano atravesada por lo imaginario, y que se concreta en fenómenos como la migración desde los campos hacia las ciudades. Desde una perspectiva cualitativa, abordada en un nivel exploratorio y orientada por el método fenomenológico-hermenéutico, aquí se muestran resultados parciales del ejercicio de indagación. Los resultados obtenidos muestran una relación precaria con el territorio propio, basada en la identificación de carencias y que contrasta, por otra parte, con una imagen de ciudad que, a pesar de insegura, injusta y hostil, aparece como escenario para la realización de los proyectos de vida. Estos resultados ayudan a reconocer las razones por las cuales las migraciones a los centros urbanos son uno de los fenómenos recurrentes en el Oriente antioqueño y en el mundo.

Imaginarios, jóvenes, ciudad, zona rural, territorio, urbe, migración. **Palabras clave**



### **El presente capítulo**

Proyecto inscrito en la línea *Comunicación para el cambio social*, del grupo *Communis*, en el área comunicación y cultura, desarrollada por el proyecto *Oriente imaginado: exploración del lugar de la comunicación en las representaciones sociales y la identidad. Primera fase*.



### **Juan Carlos Rincón Gómez**

Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente. Correo electrónico: [jcrincon0122@gmail.com](mailto:jcrincon0122@gmail.com).



ORCID: 0000-0002-5757-1926

## Introducción ●

Entender el imaginario como una construcción social que se da a partir de algo, bien sea concepciones mediáticas o diálogos entre amigos, familiares o personas cercanas en una comunidad, implica comprender el mundo que habitamos o nos rodea como una esfera expuesta al cambio mediante concepciones sociales que cada sujeto pueda tener de ellas, o que construye en sociedad. Si bien cada ser humano, independiente del entorno en el que se desarrolle, tiene una perspectiva subjetiva de su contexto, hay miles de situaciones que pueden objetivar sus pensamientos y que le lleven a expresar deseos o intenciones de cambiar sus realidades; es aquí donde el imaginario juega un papel preponderante en la toma de decisiones que una persona —o grupo— pueda develar en función de transformar su contexto, su vida o de abandonar su *zona de confort*. Respecto a ello, tiene sentido lo que afirma Pintos: «El concepto de imaginarios sociales no hace referencia a imaginación, sino a imaginería social, es decir, a imágenes que permiten pensar el mundo. No es sinónimo de fantasía, ni opuesto a realidad, sino a racionalidad» (2010, citado en Lerma, 2016, p. 120).

El imaginario en el que nos centraremos tiene cabida en la lectura que los jóvenes de la Institución Educativa Rural Presbítero Jesús Antonio Gómez, del municipio de El Santuario —un territorio comprendido en la región de Antioquia—, construyen a partir de del consumo de contenidos mediáticos, como lo son la prensa, la radio, la televisión, el internet y los medios masivos de comunicación, frente al concepto de ciudad y el deseo, incesante, que estos develan frente al éxodo desde sus territorios.

En muchas ocasiones, se puede determinar que dicho imaginario se construye de forma colectiva debido a que en los relatos que en la investigación se encuentran se denota un lugar común referente a su percepción del campo como un escenario falto de posibilidades y de pocos recursos que estimulen su creatividad frente al desarrollo de sus capacidades físicas, mentales y académicas. Lo que se puede evidenciar en los resultados, es una constante sensación de carencia frente a sus lugares propios y una proyección de la ciudad como escenario de sus realizaciones personales.

Las zonas rurales denotan un grupo social marginado debido a razones que hacen que las personas que allí viven, especialmente los jóvenes, quieran trasladarse a las urbes asumiendo otro tipo de culturas, espacios e identidades en el nuevo lugar donde estos se instauren (Osorio, Jaramillo y Orjuela, 2011).

El imaginario social, si bien puede inferirse como una concepción mental determinada por factores externos, también puede ser comprendido como las construcciones que las personas hacen de los espacios en los que habitan o en los que quisieran habitar; dichos imaginarios dan pie para entender tanto la forma de comunicarse, como la cultura de las ciudades, pues por medio de estos también podemos conocer lo dinámico que es el espacio mental donde surgen las percepciones y representaciones que las personas configuran en su diario vivir: «El imaginario funciona sobre la base de representaciones que son una forma de traducir en una imagen mental, una realidad material o bien una concepción» (Hiernaux, 2007, párr. 19).

Obedeciendo a esa lógica, en este trabajo se aborda una población que sirve como ejemplo de esa tensión que se presenta en los jóvenes asociada al vivir en el entorno rural y de la cual se pretende proyectar una vida futura en el entorno urbano, o el de las grandes ciudades. Una de las grandes preocupaciones que aquejan, hoy por hoy, a un sinnúmero de habitantes en nuestra nación, Colombia, puede tornarse en el deseo que tienen muchas personas —en gran medida a los jóvenes— en migrar de sus territorios sin un motivo, o justificación relevante que les incite al éxodo de sus tierras. Dicha preocupación se refleja en el gran porcentaje en las zonas rurales donde las ansias de conocer lo desconocido llevan a los habitantes del campo a construir imaginarios mediante relatos y experiencias propias de aquello a lo que conciben como ciudad. Si los jóvenes migran desde los campos, sin conocer directamente la ciudad, es claro que los motiva a irse tiene que ver, en muy buena parte, con el componente imaginario, que viaja por relatos, contenidos mediáticos e historias de sus pares cercanos...

Debido a las manifestaciones cada vez más relevantes de migración de los campos a las ciudades, y del país hacia el exterior, se requieren investigaciones que aborden el fenómeno no solo desde el ámbito cuantitativo sino desde otras perspectivas que ayuden a mejorar la comprensión del fenómeno. En este caso, hemos abordado la perspectiva de los *imaginarios urbanos* (Silva, 2004; Pintos, 2000). Esta mirada de investigación gana terreno, pues permite comprender que la realidad no se da únicamente en los fenómenos que enfrentamos diariamente, sino que incluye los deseos, los miedos o las proyecciones que, perceptualmente, construimos como sujetos y como colectivos sociales.

Se entiende que, antes de convertirse en un viaje físico en la realidad, un desplazamiento voluntario del lugar de origen hacia otro destino (en este caso las ciudades, particularmente Medellín, por la naturaleza de la población estudiada), la migración es imaginaria. En otras palabras, que antes de comprar los pasajes para el viaje, las personas sienten un deseo (alimentado por conversaciones, contenidos mediáticos o experiencias con otras personas que ya han migrado); y es ese deseo se configura, entre otras cosas, a través de las imágenes de las grandes ciudades, las historias del cine y televisión que allí se narran, los planos audiovisuales de las crónicas que pasan por los noticieros, entre muchas otras representaciones.

La investigación sobre imaginarios ha mostrado con claridad que las representaciones sobre las ciudades alimenta imaginarios no solo para sus propios ciudadanos, sino para las personas que viven fuera de esas ciudades específicamente o incluso en el campo (Silva, 2006; Arango, 2016). De hecho, en la perspectiva de Armando Silva, esto se entiende como la *otredad*: lo que cada sujeto imagina sobre su ciudad tiene mucho que ver con las afinidades, las lejanías o los anhelos que siente por otros territorios (Silva, 2006).

En efecto, y retomando a Osorio, Jaramillo y Orjuela (2011), las condiciones del área rural se han visto como un impedimento para que los jóvenes puedan desarrollarse de manera libre y espontánea, debido a que las expectativas y sueños de muchos se encuentran relacionadas con la culminación de una carrera profesional y la consecución de un trabajo que les permita tener ingresos estables, lo que en la mayoría de los casos se ve como algo imposible, o por lo menos difícil, desde el entorno rural. Son muchos los jóvenes que alimentan el anhelo de movilizarse de sus tierras, migrar hacia las ciudades, basados en una concepción de estas como un espacio ideal para realizar los propios sueños; lo que se puede apreciar en las entrevistas y encuestas realizadas a esta población en particular muestra una tendencia a *precarizar* las percepciones del espacio propio y a idealizar las percepciones asociadas a las ciudades. Esta doble tendencia es entendible como un resul-

tado de la oposición (imaginaria) entre lo cercano y lo lejano: mientras más idealizados los imaginarios sobre las ciudades, más necesidades insatisfechas se detectan en el territorio habitado, como se puede apreciar en otro apartado del informe citado: «Yo quiero estudiar para poderme ir, yo quiero vivir siempre en la ciudad para poder tener un trabajo allá, poder ganar siquiera plata para mantenerme a mí y más adelante a mis padres» (testimonio citado en Osorio, Jaramillo y Orjuela, 2011, p. 17).

Efectivamente, las investigaciones señalan continuamente este tipo de afirmaciones, en las cuales se muestra el fenómeno de la migración desde los campos hacia las ciudades, donde el campo se expresa como un sinónimo de pobreza y no de progreso. Así, sumadas situaciones como la emergencia de nuevas tecnologías de la información y la comunicación (y con ellas un aumento de los contenidos que narran el vivir en las grandes ciudades), la falta de empleabilidad, el conflicto (armado, en el caso particular del Oriente antioqueño) y los mensajes emitidos por su círculo social inmediato, hacen que se aumenten los imaginarios sobre todo de lo que son las urbes, haciendo que la población rural sienta cada vez más intensamente su deseo de migrar hacia ellas.

Esta situación general, tiene sus matices en el Oriente antioqueño, región que, en su mayoría, depende económicamente de la producción agrícola. Aquí se presenta una doble problemática: de un lado, los jóvenes no tienen en la vida agrícola un referente de vida (sobre todo en los municipios más urbanizados, como La Ceja, El Carmen de Viboral o Marinilla); del otro, las plantaciones se quedan sin mano de obra pues sus trabajadores migran a los centros urbanos (de municipios como San Rafael o Nariño, de alta producción agrícola, migran hacia La Ceja; los de La Ceja, municipio especializado en floricultura, suelen migrar a Medellín)<sup>1</sup>. Se ve entonces, no solo en los jóvenes, una migración que se da en la lógica centro-periferia.

Un panorama así no debe descuidarse cuando se habla de imaginarios, pues lo imaginario, si bien no se limita a lo real, a lo inmediato, a lo evidente, sí se vincula con estos elementos y es sobre estos sobre los que construye sus propias proyecciones. Esta realidad concreta, que se puede medir en indicadores objetivos presenta el siguiente contexto:

El Oriente antioqueño es la segunda Subregión más poblada del departamento después del Valle de Aburrá; según el Anuario Estadístico de Antioquia

---

<sup>1</sup> Los jóvenes de La Ceja tienen una participación mínima en la población que trabaja en los campos de cultivo de flores, al punto que la mayoría de empleados de estas empresas suelen provenir de municipios como Alejandría o Sonsón (Cfr. Bedoya, 2018).

2010 para el año 2011 la proyección de la población en la Subregión es de 565.311 habitantes de los cuales 316.629 se encuentran en las cabeceras y 248.682 en las áreas rurales (Universidad de Antioquia, 2015, p. 247).

En la región, los municipios con poblaciones urbanas mayores son La Ceja, Rionegro, El Carmen de viboral, Guarne y Sonsón, un fenómeno que guarda relación con actividades productivas asociadas a la comercialización de flores, proyectos inmobiliarios y alta producción textil. En cambio, en municipios como San Vicente, la población rural tiene una expresión mayor: 81,19 % de la población total, mientras Nariño, el 78,75 %; Guarne, el 72,67 %; Cocorná, el 69,34 %; Abejorral, el 66,74 %; Argelia, el 65,75 % y San Francisco, el 61,78 %. La mayor parte de estos territorios derivan su economía de producción agropecuaria en parcelas pequeñas y medianas que se dedican a la cría de ganado o al cultivo de hortalizas (Gobernación de Antioquia, 2013, p. 9).

Sin embargo, cabe preguntarse si estas condiciones y proporciones poblacionales son buenas o malas para la realización de los proyectos de vida de los jóvenes, o si, por sus características demográficas y geográficas, la región no ofrece completamente el tipo de condiciones que los jóvenes esperan para realizar sus vidas.

Por eso fue necesario precisar a qué nos referimos por *imaginarios*, pues cabe la posibilidad de que, desde algunos de los indicadores más objetivos sobre calidad de vida, se justifique que los jóvenes migren (o no) a las ciudades. Pero lo cierto es que el entorno real no existe indiferenciado del imaginario: lo que imaginamos puede o no tener soportes reales. Así, para identificar la categoría de *imaginarios* partimos de que los imaginarios sociales son una construcción colectiva con las cual las comunidades representan y dan significados a los lugares. Dichos correlatos representan lo que las personas creen, se imaginan o necesitan en un espacio. Silva expone:

Lo imaginario utiliza lo simbólico para manifestarse, y cuando la fantasía ciudadana hace efecto en un simbolismo concreto como el rumor, el chiste, el nombre de un almacén, o la marca de un lugar como sitio territorial, entonces lo urbano se hace presente como la imagen de una forma de ser (Silva, 2000, pp. 97-98).

Por su parte, García Canclini afirma:

Los imaginarios aparecen como un componente necesario, constantemente presentado en la interacción social y refiriendo a formas de interacción no objetivables físicamente, o que sólo en forma inmediata pueden aludir a posiciones particulares en la ciudad (Lindón, 2007, p. 92).

Se puede inferir entonces que los imaginarios sociales son construcciones que las personas (se) hacen de los espacios en los que habitan o en los que *quisieran* habitar; dichos imaginarios dan pie para entender tanto la forma de comunicarse, como la cultura de las ciudades, pues por medio de estos también podemos conocer lo dinámico que es el espacio mental donde surgen las percepciones y representaciones que las personas configuran en su diario vivir: «El imaginario funciona sobre la base de representaciones que son una forma de traducir en una imagen mental, una realidad material o bien una concepción» (Hiernaux, 2007, párr. 19).

Por lo tanto, al ser un ámbito que surge como percepción y representación del entorno, los imaginarios afectan la interpretación de la propia experiencia así como la interpretación de experiencias de otros. Y, en el juego de ambas interpretaciones, surge el proceso de identificación, que en este caso es relevante porque evidencia qué tanto se identifican o no los jóvenes con su entorno, y qué tanto proyectan en los espacios ciudadanos que se representan, por ejemplo en los medios de comunicación, y desde los cuales configuran sus imaginarios, es decir «aquellas representaciones colectivas que rigen los procesos de identificación social y con los cuales interactuamos en nuestras culturas haciendo de ellos unos modos particulares de comunicarnos e interactuar socialmente» (Silva, 2006, p. 104).

Como puede verse, la relación con el territorio surge de una percepción empírica, real, que nace en el contacto personal con él. Pero a esta dimensión se le articula la relación imaginaria, en la cual lo perceptivo se suma a lo narrativo, configurando un espacio desde el cual se vive la relación con el espacio presente y se proyecta una relación con la otredad.

Obedeciendo a esa lógica, en este trabajo se aborda una población que sirve como ejemplo de esa tensión que se presenta en los jóvenes asociada al vivir en el entorno rural y proyectar una vida futura en el entorno urbano de las grandes ciudades. Este informe data sobre un acercamiento a los jóvenes del grado 11 de la I. E. R. Pbro. Jesús Antonio Gómez, ubicada en la vereda El Carmelo del municipio de El Santuario; respecto a su quehacer cotidiano y la relación que tienen con la proyección de ciudad que les permita construir los diversos imaginarios frente a las urbes. En la siguiente sección se describe la metodología con la que se trabajó.



## Metodología ●

Esta es una investigación realizada desde una perspectiva cualitativa, abordada en un nivel exploratorio, y orientada por el método fenomenológico-hermenéutico. Ante la pregunta ¿cuáles son los imaginarios de ciudad que construyen los jóvenes de El Santuario a partir de los cuales se configura el proyecto de migrar desde su municipio?, se definieron dos grandes momentos metodológicos. En primera instancia, una entrevista en profundidad, en la cual se intentó establecer la configuración de la relación entre los jóvenes, su territorio y la ciudad. En segunda instancia, se empleó un cuestionario, el cual tuvo un procesamiento estadístico tipo encuesta.

Como orientación metodológica, el método fenomenológico-hermenéutico surge con la idea de explicar los fenómenos desde la forma como las personas lo ven y analizarlo desde su forma de contarlo e interpretarlo. Siguiendo a Heidegger, la fenomenología se enfatiza en la ciencia de los *fenómenos*, la cual consiste en «permitir ver lo que se muestra, tal como se muestra a sí mismo y en cuanto se muestra por sí mismo» (citado en Trejo, 2012, p. 99). Por su parte, desde la hermenéutica se pretende emprender un proceso de análisis del accionar del ser humano, su actuar y su forma de percibir el mundo que lo rodea (Pérez, 2011). La conjunción de ambas perspectivas es la que permite acercarse al fenómeno de la migración de jóvenes desde los campos hacia las ciudades, al tiempo que intentar la comprensión de sus percepciones de territorio y de ciudad.

Para el estudio de este fenómeno se escogió una institución educativa rural, ubicada en el municipio El Santuario<sup>2</sup>, municipio cuya población rural, según informes del Departamento Administrativo Nacional de Estadística (Dane, 2005), para el año 2018 registra 3586 habitantes, mientras se espera que para el 2020 baje a 3280. Por el contrario, en el componente urbano se ve un gran crecimiento en la cantidad de habitantes, que en la actualidad es de

---

<sup>2</sup> La institución educativa elegida es de carácter rural. Se encuentra ubicada en la vereda El Carmelo, de El Santuario, y cuenta con sedes en diferentes veredas de este municipio, como Las Lajas, El Morro, Aldana, Potrerito, etcétera. Por ser una institución rural, la cantidad de estudiantes es muy poca; en el grado 11, elegido para este estudio, solo tiene 11 estudiantes: 4 de ellos pertenecen al estrato 1, y 7 pertenecen al 2; los otros 4 pertenecen al estrato 3.

27 273 y se pronostica de 27 369 para el 2020. Conocer este pronóstico hace ver la necesidad de identificar los imaginarios que llevan a los jóvenes a migrar hacia las ciudades.

Acorde a esto, y en un marco fenomenológico, fue utilizada una entrevista a profundidad, como instrumento de investigación para dar cumplimiento al objetivo de *identificar la relación que tienen los jóvenes con la ciudad*. Según Cicourel (1982), la entrevista en profundidad consiste en adentrarse al mundo privado y personal de extraños con la finalidad de obtener información de su vida cotidiana (citado en Robles, 2011, párr. 8). La entrevista fue realizada con 5 jóvenes habitantes de zonas rurales, entre los 16 y 17 años, matriculados en la mencionada institución educativa rural (IER). Esta entrevista a profundidad fue realizada en tres momentos diferentes: *relación consigo mismos, relación con las familias y relación con la ciudad*. En el primer momento, se buscó entender a los jóvenes desde sus gustos, *hobbies* y proyectos; en el segundo, entenderlos desde la relación con sus familias y sus percepciones en cuanto a las vocaciones y las formas de ser de sus miembros; en el tercero, se buscó entender a los jóvenes desde la relación que tienen con la ciudad, cada cuánto la visitan, qué piensan de ella.

En una segunda fase, se usó un cuestionario cualitativo estructurado y procesado desde una metodología descriptiva. Partiendo de la propuesta metodológica de Silva (2004), se logró una versión aplicada a los propósitos de este estudio, con menos preguntas que el original, escogidas según qué tan directamente servían para cumplir los objetivos del trabajo. La versión final del cuestionario fue validada mediante revisiones por tres expertos temáticos en las áreas de comunicación, filosofía y educación.

Dicho cuestionario fue realizado con 15 estudiantes del grado e institución ya mencionados. La muestra estuvo conformada por 4 hombres y 11 mujeres. En términos cualitativos, la población de esta IER es ampliamente significativa para el objeto de estudio, pues por su ubicación, y dadas las características de la población, se la puede tomar como relevante para los propósitos de este trabajo. Para Silva (2004), la intencionalidad del cuestionario es agrupar una serie de preguntas perceptuales, y por eso en su diseño estadístico se busca, más que la compilación y acumulación de datos, la significatividad de estos, que se logra fundamentalmente mediante dos estrategias: *conglomerados poblacionales diversos* (en este caso, un colegio), y *segmentación de la ciudad por cuadrantes*, en este caso al tomar para la muestra jóvenes que provienen de las áreas rural y urbana.

El cuestionario contaba con tres categorías. En la primera, *cualidades*, encuentran los principales elementos que representan la ciudad: en esta cate-

goría se pregunta por lugares de referencia, color, género musical y clima con el cual identifican la ciudad. En la segunda, *calificaciones urbanas*, se presenta una escala de 1 a 5 donde el entrevistado da un valor (1 para la valoración más baja; 5 para la más alta); se pregunta por la contaminación, la belleza, seguridad, calidad de vida, educación salud, tráfico, entre otros, de la ciudad. En la tercera, *escenarios urbanos*, se abordan las marcas cuidadas y se pregunta por los medios que utilizan para comunicarse, las palabras con las que relacionan la juventud en la ciudad, y se presenta una escala de 1 a 5 para calificar qué tanto, según su percepción, han influido los jóvenes de la ciudad en aspectos como música, teatro, lenguaje, consumo de drogas, violencia, entre otros.

En conjunto, las *cualidades*, las *calificaciones* y los *escenarios*, como categorías del cuestionario, permiten cumplir el propósito de identificar la relación (imaginaria) que los jóvenes tienen con su territorio.

## Resultados

Las entrevistas se procesaron acorde a los tres momentos preidentificados, donde el primero hacía alusión a la *relación consigo mismos*, en términos de gustos, hobbies y proyectos, el segundo, referido a su *relación con las familias* y a las vocaciones presentes en la misma; el tercero, se enfocó en su *relación con la ciudad*.

*Relación consigo mismos.* Se identificó que estos jóvenes, por lo general, pasan el tiempo en sus casas, con sus familiares; todos van al pueblo cada semana, para realizar actividades tales como mercar (comprar alimentos) y asistir a misa, costumbres que son muy arraigadas a la cultura de su territorio. Comparten tiempo abundante con sus amigos, son activos en redes sociales (principalmente Facebook), y son frecuentes consumidores de la televisión.

Uso el celular, el televisor, me gusta mucho escuchar radio, pero la escucho cuando voy a visitar a mi abuelita. Me gusta mucho ver novelas, me gusta mucho *La rosa de Guadalupe*. Hay novelas en las que muestran a la ciudad como algo dañino para la sociedad, como «Aléjese de la ciudad que la va a perjudicar». También hay otra [telenovela] donde muestran que ir a la ciudad genera oportunidades (J1, comunicación personal).

La mayoría de los jóvenes entrevistados no ha viajado muy lejos de su propio territorio. Así mismo, en las entrevistas se pudo conocer que todos los entrevistados sueñan con tener una carrera profesional y trabajar fuera de su territorio.

*Relación con la familia.* En este punto se identificó que las familias de todos los entrevistados trabajan en la agricultura, pero los jóvenes no lo hacen o lo hacen con poca frecuencia. También se evidenció que los padres de estos jóvenes no quieren que ellos trabajen la agricultura, sino que sean profesionales.

Mi familia espera que no los decepcione, ellos esperan que yo sea una profesional, ellos saben que quiero ser piloto, pero mi mamá me dice que si yo sí soy capaz de volar un avión, y yo le digo que claro, que para eso uno aprende (J4, comunicación personal).

*Relación con la ciudad.* Se pudo encontrar que, para los jóvenes, en la ciudad hay mucho más progreso que en el campo, pues que allí se encuentran grandes empresas y lugares en los cuales pueden tener un buen trabajo; también asocian a la ciudad con grandes edificios, carros y contaminación, aunque reconocen que en el campo la vida es más tranquila: «Digamos que los edificios [contrario a los caminos del pueblo] son encementados; acá son destapados; que allá hay restaurantes [y] lugares donde se puede comprar ropa; acá, no» (J3, comunicación personal).

También reconocen y describen al campesino como una persona humilde, trabajadora y servicial. Los deseos de estos jóvenes, como se mencionó anteriormente, van ligados a una vida en la ciudad, pero de lunes a viernes. Los fines de semana programan regresar al campo, visitar sus padres y demás hermanos. La mayoría de estos se sueñan conformando una familia con dos hijos (un niño y una niña, «la parejita», enfatizan varios de ellos).

En cuanto a los resultados obtenidos en el cuestionario, se encontró que el 80% de los jóvenes encuestados no nacieron ni viven en la ciudad, la mayoría viven con sus padres y hermanos. Las preguntas con las que se buscó identificar los imaginarios sobre ciudad que tienen los jóvenes estudiados estaban basadas en aspectos como reconocer el género musical con el cual identificaban la ciudad, el color, el clima y sitios representativos; también se preguntó por las necesidades que creen que tiene su territorio; igualmente, se pedía una calificación en aspectos como belleza, seguridad, educación y calidad de vida. En ese sentido, no serán expuestos todos los resultados del cuestionario, sino aquellos donde se identifica que hay aspectos relevantes frente a la pregunta de investigación.

Al realizar la pregunta «¿Con qué imagen identifican la ciudad?», el 53 % coincidió en un lugar lleno de *edificios*. El resto de las preguntas se asocian con *innovación, contaminación, un lugar de oportunidades* e, incluso, *fútbol*.

En la pregunta que indaga por el *personaje con el cual identifican a la ciudad*, en 33 % de las respuestas nombraron a cantantes como Maluma o J. Balvin<sup>3</sup>; las otras personas la identifican con personas de la televisión como el periodista José Alfredo Vargas; un porcentaje menor, la identifican con personas ricas y emprendedoras.

Al llegar a la pregunta «Cuando piensa en la ciudad, ¿con qué color la identifica?», el 26 % la identifica con un color gris e igualmente otro 26 % la identifica con el color negro; las demás respuestas se reparten entre azul o multicolor. El género musical con el que mas identifican la ciudad son con géneros urbanos como el rap y el reguetón.

Cuando se indaga por la hora del día con la cual asocian a la ciudad, se encuentra que el 77 % de los encuestados la identifica con la noche, que se asocia en su connotación con la respuesta sobre los atributos de la ciudad, donde responden que la identifican como peligrosa y alegre.

En la pregunta sobre las necesidades de su territorio, 53 % de los jóvenes respondieron que las necesidades que encontraban eran de agua potable y alcantarillado; el resto señaló aspectos como dinero, seguridad, tecnología, salud, educación, etcétera.

Por contra, en los aspectos de la ciudad, la calificación que recibieron ítems como belleza, un 46 % le asignó 3; pero los ítems con mayor frecuencia de calificación en 5 fueron *educación y transporte público*, mientras que *medioambiente* recibió una calificación de 1 en el 60 % de los casos. En general, lo que más les gusta a los jóvenes de la ciudad son las oportunidades de estudio, los sitios turísticos y los centros comerciales; lo que no les gusta es la contaminación el tráfico y el estrés que creen que ocasiona la ciudad.

Quando se les pregunta por el invento más importante del siglo xx, la mayoría identifica al celular, seguido en preferencia por la televisión. Esto explica que el 86 % de los jóvenes tiene teléfono móvil. Igualmente, el 46 % de los jóvenes identifican a los jóvenes de la ciudad con la palabra *rebeldía*, lo que puede llevar a que en los ítems donde se pregunta por la influencia que tuvieron los jóvenes en diferentes aspectos, los que mayor puntaje obtuvieron fueron *consumo de drogas, bebidas alcohólicas y violencia*. Igualmente, reconocen que los jóvenes también han influido mucho en aspectos como la moda, la música, el lenguaje, etcétera. Los datos también muestran que la mayoría de jóvenes no leen o, si lo hacen, prefieren temas relacionados con espectáculo y farándula.

---

3 Cantantes colombianos del denominado género urbano.

## ● **Discusión y análisis**

### ***La tecnología y lo urbano***

En primer lugar, parece evidente que esta población estudiada se encuentra en el borde de la situación migratoria hacia las ciudades. Por su condición de estudiantes rurales de último grado de formación básica, el momento biográfico en el que se encuentran hace que las preguntas y los imaginarios asociados a su futuro pasan por un momento crítico. Los resultados de las entrevistas muestran claramente una vinculación al territorio propio ligada a los afectos que allí tienen, pero insuficientes para mantener un proyecto de vida a largo plazo. Esto requiere atención: durante décadas los pueblos han servido para que millones de personas realicen sus proyectos de vida; de hecho, las condiciones actuales de servicios públicos, transporte, agua, energía, salud y demás aspectos críticos para el desarrollo de una vida digna, son mucho mejores ahora que antes. Sin embargo, si el deseo de migrar persiste, esto probablemente tenga que ver más con una disposición mental diferente, una concepción diferente de la vida.

El hecho de que los padres sean quienes los impulsan a migrar evidencia un quiebre generacional: una generación de padres y abuelos dedicados al trabajo en el campo, conformada por unos padres que marcan una ruptura: muchos de ellos duplican esfuerzos productivos a fin de lograr que sus hijos accedan a la educación superior. En este punto clave se produce la ruptura: una vez formados en las universidades, la tasa de retorno a sus territorios de origen es mínima.

Parte de este quiebre se evidencia en la relación con la tecnología. Los jóvenes abordados en este estudio utilizan las herramientas tecnológicas como medios que les permiten ahondar en la concepción que tienen acerca de la ciudad: hacen uso de redes sociales, internet, vida digital y *smartphones*. Esto les permite ampliar el espectro de urbe que configuran en su contexto cotidiano y los lleva a proyectar imaginarios de urbanización asociados a *progreso* y *calidad de vida*, según las experiencias adquiridas, sin siquiera salir de su hogar ni de su pueblo natal, tal como se evidenció en la entrevista. Es decir, la tecnología sirve como un canal de acceso a otros sistemas de representación que proponen otros valores alternativos a los tradicionales y a otras concepciones del mundo, donde la tranquilidad del campo, la confianza en los vecinos y la vida rutinaria pero tranquila empiezan a aparecer como aspectos menos atractivos si se los contrasta con la vida rápida, insegura y hostil de las ciudades. De hecho, para Fernández-Massara (2016):

La cultura toda se transforma en la medida en que la tecnología pasa de tener un aspecto instrumental para adquirir plenamente un aspecto simbólico que remite no sólo —ni principalmente— a aparatos sino a nuevos lenguajes, formas de socialización y modos de experiencia. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación [sic] (TIC) constituyen hoy el emergente de los procesos de subjetivación y, como tal, eje de los debates que atraviesan las ciencias sociales (p. 14).

Siguiendo esta tesis, se puede inferir cómo el uso de herramientas tecnológicas influye en la creación imágenes simbólicas, de experiencias e, incluso, de cambios de culturas y comportamientos.

Los imaginarios también llevan a darle significados y dotar de sentido a los lugares, sin importar que se los haya habitado presencialmente; en gran parte son ellos lo que los que motivan a la apropiación del territorio. Estos imaginarios también son creados por medio de las novelas, los círculos sociales, la literatura por su forma de contar la ciudad y de venderla a los individuos.

Ante todo, debemos pensar en la ciudad a la vez como lugar de habitar y para ser imaginado. Las ciudades se construyen con casas y parques, calles, autopistas y señales de tránsito (...) las ciudades se configuran también con imágenes. Pueden ser las de los planos que las inventan y las ordenan. Pero también imaginan el sentido de la vida urbana las novelas, canciones y películas, los relatos de la prensa, la radio y televisión. La ciudad se vuelve densa y al cargarse con fantasías heterogéneas, la urbe programada para funcionar, diseñada en cuadrícula, se desborda y se multiplica en ficciones individuales y colectivas (Montoro, 2012, p. 102).

Lo anterior da pie para entender la percepción que tienen los jóvenes de la ciudad, ya que gran parte de los entrevistados consumen este tipo de medios y narran la ciudad como un espacio en el cual se podrían desarrollar tanto personal como profesionalmente.

### ***Progreso imaginado***

Se pudo identificar que los jóvenes tiene una imagen de la ciudad relacionada con edificios, infraestructura, grandes empresas que hacen alusión a un progreso económico; los personajes con los cuales la identifican son cantantes y personajes de la farándula colombiana lo cual puede ser causado por la televisión o el celular y redes sociales ya que según la encuesta estos son los medios de comunicación que más consumen estos jóvenes.

Para Fernández-Massara (2016), se puede inferir cómo el uso de herramientas tecnológicas influyen en la creación imágenes simbólicas, de experiencias e, incluso, en cambios de culturas y comportamientos. En efecto, en la investigación realizada por Armando Silva (2006), los colores gris, negro, azul y todos los colores que se asemejen a oscuros hacen referencia a una ciudad triste, fría como se evidencia en Bogotá:

El gris es dado especialmente como marca cromática de la ciudad por las generaciones de gente mayor de 50 años, lo que significa una elaboración fantasmal que ha tomado origen histórico en ciertas condiciones, digamos «reales», como por ejemplo la mayor cantidad de lluvia que caía presumiblemente sobre la ciudad, «antes» de los años cuarenta (Silva, 2006, p. 114).

Los jóvenes en su mayoría identificaron a la ciudad con esta gama de colores, denotando en ella una imagen gris, opaca, oscura; como si se tratase de la rutina y la congestión de la misma, a diferencia del campo que devela colores vivos, cálidos, llenos de vida, esperanza y alegría. En ese sentido, es posible afirmar que el imaginario principal desde el cual los jóvenes representan la ciudad es el imaginario de la gente mayor. Esto resulta curioso, pues las formas mediante las cuales los jóvenes acceden a las representaciones de lo urbano están mediadas por generaciones más jóvenes, y se esperaría que su imaginario prevalezca sobre el de la gente mayor en los jóvenes estudiados. Una posible respuesta es que, a pesar del alto consumo de redes sociales como Youtube, Instagram y Facebook (muy habitadas por personas jóvenes), la narrativa, es decir, el discurso de ciudad que más impacta a los jóvenes estudiados, está protagonizada por contenidos como telenovelas, teleseries y programas informativos, en su mayoría producida por gente más adulta.

Paradójicamente, el desarrollo económico se presenta como una mezcla de matices grises, y tonalidades frívolas donde la esperanza parece estar sujeta a las dinámicas de la ciudad y el hombre se vuelve cada día más esclavo del sistema. Por esta razón, persiste un imaginario que se encuentra constantemente en los estudios empíricos de imaginarios, donde al gris de la ciudad se le opone el verde del campo, y donde a la gente que habita los entornos rurales se la asocia con valores como bondad, honestidad y humildad, mientras a los habitantes de grandes ciudades se los ve como gente ambiciosa, deshonesto y prepotente. Llama la atención que, a uno y otro lado del imaginario, tanto en el campo como en la ciudad, el trabajo es una dimensión principal en la vida de las personas. La razón para migrar, entonces, no es que la ciudad ofrezca oportunidades de trabajo (porque en el campo también las hay, y en



gran cantidad, pero asociadas a la agricultura), sino que la ciudad ofrece el tipo de trabajo que se corresponde con la persona que se quiere ser en el futuro. Esto es resultado, entre muchas otras razones, de la histórica segregación que los gobiernos han ejercido sobre lo rural, en países que, como Colombia, son mayoritariamente rurales, pero en donde los valores postmodernos de progreso y riqueza están vinculados al ritmo frenético de las capitales.

Otro de los relatos encontrados en los imaginarios de los jóvenes se asocia al temible concepto de la *contaminación*, donde muchos coinciden con el fenómeno que diariamente se vive en las grandes urbes y los problemas ambientales que estos tienen para con nuestro ecosistema.

En relación con la violencia y las costumbres de consumo o drogadicción, son los jóvenes quienes imparten hábitos o actividades irregulares a los espacios que la ciudad les ofrece; esto, según el imaginario colectivo que tienen los jóvenes de las veredas encuestadas. Para muchos de ellos, por no decir todos, el espacio físico pasa a ser permeable por la dinámica del hombre, donde dichos jóvenes que migran hacia las ciudades generan comportamientos violentos, rebeldes y descoordinados a sus hábitos de vida convencionales; es como si el hecho de estar en un lugar más abierto, diferente, con expresiones mundanas los llevara a expresarse en comportamientos libertinos, muy ajenos de su lugar de origen.

La violencia callejera, sus ejércitos de menesterosos y, en fin, el alto grado de impunidad de las conductas punibles, llevan al ciudadano a este estado de indefensión que va a proyectarse en la forma de ver algunas calles convertidas en verdaderos croquis de peligro (Silva, 2006, p. 201).

Los jóvenes identifican a la ciudad con la temporalidad noche, lo que puede llevar a que estos imaginarios de violencia, inseguridad, consumo de bebidas alcohólicas y drogas tengan más fuerza. De acuerdo al imaginario que los jóvenes del área rural manifestaron, la ciudad se asocia como una fuente progresiva en comparación con sus territorios, muchos de ellos partiendo de la necesidad que tienen desde sus hogares: la falta de un acueducto, agua potable, un sistema de alcantarillado; servicios óptimos de televisión, internet... necesidades que se reflejan en sus condiciones personales, y van más allá de las necesidades que puedan llegar a tener como una comunidad.

## ● Conclusiones

Entender la capacidad que tiene la mente humana respecto a la creación de imaginarios, y la materialización de los mismos es un fenómeno paradigmático y con un alcance ilimitado, pues es el mismo hombre quien define y plasma su destino a su mejor conveniencia, y quien centra su capacidad de superación, en el mejor de los casos, a un fin que él mismo pueda permitirse. Es casi una representación subjetiva del ser, donde el imaginario juega un papel personal y con un fin determinante para cada persona; aun así, hay imaginarios que pasan a ser colectivos y recaen en un lugar común para muchos sujetos que dadas sus condiciones habituales de vida; refugian el deseo de superarse en el exilio de su territorio, en la migración y el desplazamiento hacia lugares con condiciones diferentes a las que conocen, como lo es en este caso particular el deseo de habitar la ciudad lejos de los campos y las montañas donde les arraiga su historia.

A modo de conclusión, y como se pudo observar en los resultados lo jóvenes del grado 11 de la I. E. R. Pbro. Jesús Antonio Gómez, hay múltiples imaginarios sobre la ciudad los cuales podrían llevarlos a migrar hacia ellas. Pero, independiente de si lo hacen o no, queda claro que la percepción de la ciudad, pese a estar asociada a contaminación y violencia, les ofrece una posibilidad de encontrar mayores proyecciones personales, mayores oportunidades. Esto, como se dijo, no tiene tanto que ver con condiciones objetivas del territorio (por cierto, frecuentemente calificadas negativamente), sino más bien con el modelo de vida que han configurado.

También se logra evidenciar cómo los jóvenes estudiados utilizan las herramientas tecnológicas como medios que les permiten ahondar en la concepción que tienen —o han construido— de ciudad, debido a que todos ellos hacen uso de herramientas tecnológicas, especialmente el celular y la televisión. Hay que enfatizar que la influencia de la tecnología en el imaginario juvenil no se refiere tanto a los dispositivos sino al tipo de mediaciones que estos les permiten. Esta interacción en redes de información social les permiten ampliar el espectro de urbe que tienen —que han creado— en su contexto cotidiano y los lleva a proyectar imaginarios de urbanización, de progreso, de calidad de vida, de inseguridad y violencia según las experiencias adquiridas sin siquiera salir de su hogar.

Para etapas posteriores de la investigación, queda pendiente el indagar cuáles son los usos específicos que le dan a los dispositivos, y los hábitos de consumo de televisión, para rastrear de forma concreta cómo estas mediaciones mueven su imaginario respecto a la vida, a la ciudad, y a su propio territorio.

## Referencias

- Arango, C. (2016). Familia imaginada: Los hilos imaginarios sobre lo familiar. En C. Arango. (ed.), *Desarrollo y Territorio: Abordajes, experiencias, perspectivas*, (pp. 95-118). Rionegro: Fondo Editorial Universidad Católica de Oriente.
- Bedoya, R. (2018). *La Ceja Imagina. Informe estadístico*. Manuscrito no publicado. Universidad Católica de Oriente, Rionegro.
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística. (2005). Colombia. Proyecciones de población municipales por área. Recuperado de: [https://www.dane.gov.co/files/.../poblacion/...20/ProyeccionMunicipios2005\\_2020.xls](https://www.dane.gov.co/files/.../poblacion/...20/ProyeccionMunicipios2005_2020.xls).
- Fernández-Massara, B. (2016). Tecnologías interactivas y procesos de re-territorialización en el contexto global. *Revista Uruguaya de Antropología y Etnografía*, 1(2), 89-100.
- Gobernación de Antioquia. (2013). ¿De qué vivirán los pobladores rurales? (Foro subregional Oriente antioqueño). Recuperado de: <https://www.conectarural.org/sitio/sites/default/files/mem-oriente.pdf>.
- Hiernaux, D. (2007). Los imaginarios urbanos: de la teoría y los aterrizajes en los estudios urbanos. *EURE*, 33(99), 17-30.
- Lerma, E. (2016). Imaginarios sociales del territorio en bachilleratos de Chicomuselo, Chiapas (México): un acercamiento a partir de mapas mentales. *Temas Antropológicos. Revista Científica de Investigaciones Regionales*, 38 (1), 117-141
- Lindón, A. (2007). Diálogo con Néstor García Canclini: ¿Qué son los imaginarios y cómo actúan en la ciudad? *EURE*, 33(99), 89-99.
- Montoro, C. (2012). La ciudad, espacio de significación. El rol de las representaciones gráficas en la recuperación del patrimonio cultural. *De Signos y Sentidos*, 1(13), 102-127. <https://doi.org/10.14409/ss.v1i13.4092>.
- Osorio, E., Jaramillo, O. y Orjuela A. (2011) Jóvenes rurales: Identidades y territorialidades contradictorias. Algunas reflexiones desde la realidad colombiana. *Boletín del Observatorio Javeriano de Juventud*. 2011. Recuperado de: [http://puj-portal.javeriana.edu.co/portal/page/portal/Centro\\_Atico/pruebas2/boletin\\_ojj/recursos\\_ojj2/OJJ\\_Tema%20central\\_b1.pdf](http://puj-portal.javeriana.edu.co/portal/page/portal/Centro_Atico/pruebas2/boletin_ojj/recursos_ojj2/OJJ_Tema%20central_b1.pdf).
- Pintos, J. L. (2000). *Construyendo realidad (es): Los imaginarios sociales*. Santiago de Compostela: Universidad de Compostela.
- Pérez, D. A. (2011). La hermenéutica y los métodos de investigación en cien-

- cias sociales. *Estudios de Filosofía*, (44), 9-37
- Robles, B. (2011). La entrevista en profundidad: una técnica útil dentro del campo antropológico. *Cuicuilco*, 18(52), 39-49.
- Silva, A. (2000). *Imaginario urbano* (4.ª ed.). Bogotá: Tercer Mundo Editores
- Silva, A. (2004). *Imaginario urbano: Hacia la construcción de un urbanismo ciudadano. Metodología*. Bogotá: Convenio Andrés Bello; Universidad Nacional de Colombia.
- Silva, A. (2006). *Imaginario urbano*. Santafé de Bogotá: Nomos.
- Trejo, F. (2012). Fenomenología como método de investigación: Una opción para el profesional de enfermería. *Enf Neurol*. 11(2), 98-101. Recuperado de: <http://www.medigraphic.com/pdfs/enfneu/ene-2012/ene122h.pdf>.
- Universidad de Antioquia. (2015). Generalidades Subregión Oriente. En Alianza Escuela de Gobierno y Políticas Públicas e Instituto de Estudios Políticos de la Universidad de Antioquia (Eds.). *Propuestas programáticas y perfil político de los mandatarios de Antioquia 2012 - 2015* (pp. 246-427). Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.

# Imaginarios urbanos y apropiación del espacio público: *skatepark* del municipio de Rionegro

Edgar Calderón Sanín  
Esteban Giraldo  
Stiven Jiménez

## Resumen

Esta investigación pretende describir los imaginarios urbanos y las formas de apropiación del espacio público por parte de las personas que frecuentan el *skatepark* de Rionegro (Antioquia), a partir del análisis sobre el escenario cotidiano que constituye la unidad deportiva. Se identificaron las actividades principales que se dan allí y, a partir de esto, se interroga cómo se generan formas de apropiación desde las cuales se modifica el imaginario. Para la recolección de datos nos valimos observación y entrevistas, técnicas afines a la investigación cualitativa. Se pretende establecer si las formas en que las personas se apropian de los lugares es proporcional al imaginario que configuran acerca del espacio público, situación que podría favorecer o desfavorecer los procesos de identidad y pertenencia de las personas y su desarrollo en el entorno.

Apropiación del espacio, imaginarios urbanos, espacio público, *skatepark*.

**Palabras clave**

### **El presente capítulo**

Derivado de la investigación de trabajo de grado del mismo nombre, aprobada por Comité de Currículo de Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente. Se adscribe al proyecto *Oriente Imaginado: Exploración del lugar de la comunicación en las representaciones sociales y la identidad. Primera fase.*

### **Edgar Calderón Sanín**

Licenciado en Filosofía, magíster en Educación. Coordinador de Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente. Experiencia en proyectos de comunicación-educación.  
Correo electrónico: [comsocial.coor@uco.edu.co](mailto:comsocial.coor@uco.edu.co).

### **Esteban Giraldo**

Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente. Fotógrafo. Realizador audiovisual. Correo electrónico: [estebangz1991@gmail.com](mailto:estebangz1991@gmail.com).

iD

ORCID: 0000-0001-9335-602X

### **Stiven Jiménez**

Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente. Realizador audiovisual. Correo electrónico: [stivenjg@gmail.com](mailto:stivenjg@gmail.com).

iD

ORCID: 0000-0002-9807-2664

## Introducción ●

La creación del *skatepark* del municipio de Rionegro fue un proceso arduo que culminó con la conformación del Club BlackRiver Skateboarding, el cual fue fundado el día 26 del mes de septiembre de 2015 en el municipio de Rionegro, departamento de Antioquia. Es una entidad deportiva privada, sin ánimo de lucro, que cumple actividades de interés público y social.

Este proyecto tuvo inicio en el parqueadero de la unidad deportiva Alberto Grisales, cuando el concejal conocido como 'Risas' empezó a tener en cuenta a un grupo de jóvenes que no tenían quien los dirigiera. Invitándolos a reuniones en el concejo de la alcaldía de Rionegro, buscando apoyo en los procesos que se venían adelantando y de este modo conseguir algunos votos de la población joven.

Este texto se estructura en cinco partes: en primer lugar se abordarán los conceptos de imaginarios urbanos y apropiación del espacio para relacionarlos en el marco de esta investigación; en segunda instancia, se mostrará la metodología trabajada en el transcurso de la investigación, donde se enfatizará el enfoque etnográfico; en tercer lugar, se muestran resultados de la investigación, en términos de las formas de apropiación espacial que tienen los individuos que hacen uso del *skatepark* de Rionegro; en cuarto lugar, se discuten y analizan estos datos a la luz del rastreo teórico; en quinto y último lugar, planteamos algunas conclusiones que nos deja este ejercicio de aproximación.

## ● **Imaginarios urbanos y apropiación del espacio**

La pregunta por lo imaginario crece en su interés a partir de los estudios sobre lo urbano. Tradicionalmente, la ciudad se entendía como un todo completo. Sin embargo, las investigaciones sobre imaginarios urbanos han mostrado que las calles y avenidas de las grandes ciudades son tan importantes como los sueños, los miedos y los anhelos de las personas: «Los imaginarios urbanos son aquellas representaciones que se incorporan o encarnan en objetos ciudadanos, que encontramos a la luz pública y de los cuales podemos deducir sentimientos sociales como el miedo, el amor, la ilusión o la rabia» (Silva, 2007, p. 120); «instalarse en un territorio, edificar una morada, exige una decisión vital, tanto para el individuo como para la comunidad. Porque se trata de asumir la creación del Mundo que se a escogido para habitar» (Martínez- Périco, 2013, p. 227). Para estos autores, como queda claro, todo proceso al que el hombre esté ligado termina por ser una experiencia del espacio: «Nuestro sentimiento del espacio resulta de la síntesis de distintos espacios, de orden visual, auditivo, kinésico, olfativo y térmico. Si bien cada sentido constituye un sistema complejo, todos están igualmente modelados por la cultura» (E. Hall, 1971, y P. Levy, 1983, citados en Silva, 1997, p. 129).

Sin embargo, la experiencia directa con el espacio físico no es el único determinante de la relación sujeto-espacio: la apropiación del espacio existe entre lo percibido, lo concebido y lo vivido, pues la suma de estos elementos es lo que brinda la capacidad de hablar y relacionarnos en el conjunto de prácticas sociales, que llegan a dar sentido de lugar a un espacio. Por tanto, el espacio debería dejarse de asumir como una instancia física, vacía o sin sentido. El espacio es producto y es productor. En él se estructuran relaciones sociales, de trabajo, económicas e incluso pedagógicas.

Esto es así porque en los espacios hay elementos que motivan prácticas sociales. De forma que hay espacios representativos y espacios vividos. Unos, comportan un carácter más simbólico (espacios con monumentos, plazas, parques, avenidas...); otros, parecen invisibles ante el protagonismo que cobran las prácticas sociales (plazas de mercado, parqueaderos, instituciones educativas...). En ambos tipos de espacios ocurren los imaginarios; «la imaginación trabaja intensamente en ese andar que va de la percepción original del entorno visual, a la construcción de un imaginario que se enfrenta a la existencia de imágenes anteriores que tejen, por complementariedad o bien por oposición, el imaginario del espacio de referencia» (Reyes-Guarnizo A, 2014, párr. 22).



En el actual escenario de globalización, los espacios entran en dinámicas locales que retoman dinámicas foráneas. Aunque la experiencia directa de usar el espacio sigue estando delimitada por la percepción motriz, la experiencia de imaginar los espacios, y, por lo tanto, de habitarlos y apropiarse de ellos, se encuentra ahora atravesada por otras narrativas. Por lo anterior, es importante reconocer esas otras esferas que pueden incidir en la apropiación del espacio, en este caso los imaginarios.

Bajo este contexto, «la apropiación es entendida como un mecanismo básico del desarrollo humano, por el que la persona se apropia de la experiencia generalizada del ser humano, lo que se concreta en los significados de la realidad» (Vidal y Pol, 2005 p. 282). Hablamos de un proceso de interacción dinámico entre la persona y el entorno, en el que se puede entender como un modelo de mutua acción y transformación desde la identificación simbólica. En la acción-transformación, las personas y grupos marcan huellas en el espacio, tal como ocurre en espacios funcionales (plazas de mercado, paraderos de buses), donde, literal y metafóricamente se marcan huellas del uso. Usar el espacio es una forma de transformarlo mediante la acción. En cuanto a la identificación simbólica, las huellas son más de carácter simbólico, perceptivo y afectivo.

Consecuentemente, en lo imaginario se construyen representaciones individuales y colectivas referidas a la construcción social del espacio y a su apropiación, que no surge en blanco sino en el seno de la vida social, mediante la interacción entre sujetos que acumula, históricamente la suma de percepciones, significados y símbolos que construyen una noción de territorialidad: «Las imágenes mentales que cada persona produce se hacen colectivas en tanto se comunican en un grupo social» (Reyes-Guarnizo, 2014, párr. 8).

Ahora bien, por lo dicho hasta aquí es importante remarcar: el espacio no es meramente una dimensión física, la relación entre los usuarios del espacio y el espacio como tal se mide en términos de la apropiación, que surge en un modelo dual de acción-transformación e identificación simbólica. En ambos procesos, aunque principalmente en el segundo, los imaginarios juegan un papel crucial pues ponen percepciones individuales y subjetivas, narrativas e imágenes como mediación entre las personas y el espacio. Por lo tanto, en contextos de urbanización acelerada, como es el caso del Oriente antioqueño, y de globalización (con flujos de información provenientes de todas partes del mundo y circulando por las redes electrónicas), las imágenes y narrativas que entran a la mente de las personas e influyen en su relación con el espacio aumentan en cantidad y significatividad; es decir: cada vez están más presentes en la forma como cada persona se apropia del espacio.

## ● Metodología

A partir de la lectura de la antropología urbana, Delgado (1999) proporciona puntos clave para entender los aspectos fundamentales de la cotidianidad y decodificar los discursos existentes en el territorio en busca de sentidos prácticos en las estructuras relacionales de los usuarios del espacio y su transición de usuarios pasivos a ciudadanos activos, es decir, comprender las maneras como la relación entre las colectividades y el espacio se desprende de la homogeneidad cultural impuesta por la globalización y optar nuevamente por la multiculturalidad, sumando la observación participante como elemento principal de recolección de información.

Tratando de abordar las temáticas desde el punto de vista de los actores que habitan el *skatepark* de Rionegro, donde se busca la producción de información del proyecto, abordamos la etnografía (Galindo-Cáceres, 1998), quien apunta *la mirada y el sentido* como base de construcción que nos permite reconfigurar el lugar en códigos de comunicación con los que podemos interactuar en la semejanza y la diferencia. De esta forma podemos analizar las prácticas y expresiones públicas que se llevan a cabo dentro de este lugar. Por otra parte, tomando como base lo propuesto por Delgado (2002), en su texto *Etnografía del espacio público*, los estudios basados en la ciudad son fundamentados en entender lo propiamente urbano y debieran desligarse del punto de vista reduccionista que pretende entender a la ciudad como mera infraestructura. En lugar de eso, propone, es necesario ocuparse de las formas particulares en que actores sociales habitan estos espacios y los transforman en lugares a partir de la carga significativa que estos le brindan al interactuar en él y producir relaciones interpersonales. La etnografía permite observar los mecanismos en que los grupos sociales organizan el espacio; invita a valorar cada percepción particular como un reflejo de la realidad. De interés especial para este trabajo, la etnografía permite captar micro-gestos donde se puede evidenciar la fragmentación del territorio tal como la viven los usuarios de este.

En segunda instancia, realizamos una entrevista en profundidad al líder del colectivo Black River, Jonathan Garcés, quien además es el *skater* activo más antiguo. Él respondió las preguntas con relación a cómo se creó el movimiento en primera instancia, cómo conoció este tipo de cultura, asuntos relacionados con las formas de apropiación antes y después de haber conseguido consolidarse como un colectivo, y el acercamiento a las administraciones, para final-

mente pasar de las calles al espacio definido para estas disciplinas, así como los procesos de organización el lugar (del cual han surgido significados individuales y colectivos)<sup>1</sup>.

Como instrumentos, usamos la observación y los diarios de campo, los cuales nos permitieron el reconocimiento del lugar, y gracias a los cuales pudimos llegar a un punto de reflexión sobre las temáticas y situaciones determinadas del espacio estudiado, datos que resultaron esenciales para la lectura de las relaciones sociales entre el individuo, las personas y el lugar. Con relación a esto último, logramos un acercamiento más directo a estas formas de apropiación.

Igualmente, se realizaron encuestas con personas que cruzan el espacio y se encuentran con la otredad del lugar, dándole un mayor criterio a la investigación desde el punto de vista de los diferentes actores que recorren el *skatepark* y lo habitan, brindando mayor comprensión sobre las prácticas que se realizan y cómo estas nutren el espacio de experiencias y perspectivas multiculturales por medio de la trayectoria que estos representan. Tomamos una muestra considerable de testimonios que giran entorno a las personas que habitan el lugar y aquellos que lo recorren esporádicamente. Partimos de Armando Silva y su cuestionario sobre imaginarios urbanos. Se realizaron 25 encuestas a transeúntes y otras 25 usuarios frecuentes del *skatepark*.

## Resultados

### ***Del espacio al lugar***

La observación al espacio habitado y la entrevista a las diferentes personas que recorren este lugar, fueron necesarias para llegar a una serie de resultados que nos permitirán un acercamiento a las temáticas y vivencias que se generan en estos espacios deportivos donde los jóvenes socializan, comparten y desarrollan su identidad, tomando como propias algunas temáticas culturales exógenas que se recrean dentro del territorio al punto de apropiarnos de ellas como nuestras.

Para lograr la primera fase de la investigación, es necesario identificar las diferentes actividades que se llevan a cabo en este espacio vivido y construido por las temáticas globales que exige este deporte, donde se exige

---

<sup>1</sup> De igual forma tuvimos varios acercamientos con miembros del colectivo para complementar la información de las actividades que allí se realizaban y cómo perciben el escenario propio y parte del bien común, juntando elementos de percepción que nos acerque a la realidad que allí se refleja, partiendo de la autonomía e iniciativa de las personas que hacen parte del colectivo y de la comunidad como tal.

que la instalación deportiva (placa) lleve ciertas especificaciones para hacer un buen uso del lugar. Por esto, se optó por recoger la información con ayuda de un diario de campo donde se tomó nota de todo lo que acontece dentro del *skatepark*, para ser testigos de la expresión de estos lugares, cómo es el entorno cotidiano de estos jóvenes, identificar cómo allí van construyendo una mentalidad urbana de la cual se apropian, y que pudimos captar gracias al registro de sus lenguajes, formas de vestir, oír al mundo y actuar frente a él. Dividimos las visitas entre semana y fines de semana, tarde y noche.

En general, las personas que hacen uso de este espacio son jóvenes que se encuentran estudiando, por lo que el *skatepark* permanece casi solo en las horas de la mañana; en las tardes pasa la mayoría del tiempo solo, con un poco más de afluencia por parte de transeúntes que varían entre jóvenes que van y vienen del colegio o alguna persona mayor buscando un atajo para salir al otro lado de la unidad deportiva. En esos momentos no existe tanta afluencia de personas dentro de la placa deportiva. Por otra parte, lo que impide el uso del parque en las horas de la tarde es la tenacidad con que pega el sol: el concreto se calienta y se pone más liso. En definitiva, durante semana el *skatepark* se usa más como un espacio de encuentro y esparcimiento, tanto para personas que practican deportes, como transeúntes que no practican nada pero que se sienten cómodos en el lugar.

El acceso a conexión a internet que tiene la unidad deportiva facilita que lleguen más personas a habitar los alrededores del *skatepark*; por lo tanto, es común ver jóvenes de los distintos colegios cercanos a la unidad: la Industrial Santiago de Arma, Liceo José María Cordova y la Normal Superior de María. Es concurrente que, cuando se termina la jornada de la mañana, muchos de estos jóvenes deben cruzar el *skatepark* para dirigirse al centro del municipio; además de utilizarlo como ruta cotidiana, también funciona como un espacio de intercambio cultural y de ocio. En este sentido, las primeras horas de la tarde, nadie hace uso del *skatepark* en torno al deporte: su utilización como espacio público se enfoca más en el descanso y se centra fundamentalmente en la zona verde que se encuentra en la parte trasera del parque.

Inicialmente, es considerable anotar que es un espacio habitado por personas de distintas edades, con lo cual hay varias generaciones que propician un diálogo entre distintas concepciones del lugar: el joven que apenas termina la básica primaria con alguien que ya se va a graduar del bachillerato; alguien que recién es profesional con alguien que ya tiene una familia... Se trata de un lugar que contiene distintos contextos sociales de todo el territorio, determinando la experiencia del día a día bajo la forma de un denominador común (Ezquerro, 2013).

Por lo general, cuando ya va cayendo la tarde y el sol es menos sofocante, van llegando los *bikers* y *skaters*. Es aquí cuando el *espacio* se vuelve un *lugar* que configuran quienes practican estas disciplinas y quienes son afines al diálogo entre culturas que se da. En una esquina se puede escuchar música rap y, a unos cuantos metros, puede estar sonando *metal*. Esto significa que hay un encuentro cultural bastante interesante debido a que se evidencia respeto por la diferencia y por las formas diversas de pensar y expresarse. Es entonces a partir de este desenvolvimiento de actividades sociales como se irá desentramando la relación existente entre el hombre y el espacio, por lo cual el proceso de transformar la (simple) infraestructura en un *lugar* que contiene un cúmulo de significaciones individuales que se vuelven colectivas cuando se emplea la función social del ser humano.

El contraste se encuentra ahora en las actividades que se desarrollan durante los fines de semana. Es regular que el *skatepark*, en las horas de la noche, se encuentre lleno de gente. Entonces surge con más claridad la idea de lugar de encuentro cultural (más que espacio de tránsito) debido a la cantidad de personas que acuden allí para encontrarse con sus amigos y departir un momento. Por ello es más fácil que puedan coincidir los tres distintos deportistas: *rollers*, *skaters* y *bikers*. Los *rollers* son los menos frecuentes; por lo general, hay uno o dos entre el montón, lo que nos lleva a pensar que para este colectivo aún no se podría considerar al *skatepark* como un referente, entre otras razones porque, al mirar las actividades que despliegan unos y otros, se observa claramente que los *rollers* son los que más se integran a las dinámicas de los otros grupos.

Las personas se turnan para hacer uso de los complejos para prevenir cualquier choque fortuito que pueda terminar con lesiones graves, por lo que son muy cuidadosos con esto. En cuanto a los visitantes que aparecen los fines de semana, es significativo que varias personas utilizan el espacio para el consumo de sustancias alcohólicas y alucinógenas, tanto habitantes como visitantes; así, las mismas personas que hacen uso del lugar lo asumen como un lugar de tolerancia, a pesar de que policía hace presencia regularmente en el sitio y ha impartido varios comparendos a personas que han infringido el Código de Policía con relación al espacio público<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Se trata de la Ley 1801 de 2016 (Código de Policía), vigente en el momento de la realización de este trabajo de campo. Según el Código, no se pueden ingerir bebidas alcohólicas en el espacio público. Adicionalmente, el 1.º de octubre de 2018, posterior a la fase de campo de esta investigación, se sancionó el Decreto que reglamenta lo establecido en dicha Ley, pero que aún no se había implantado, referente al porte de la dosis mínima. Según la disposición, serán multados quienes porten menos de 20 gramos de marihuana o un gramo de cocaína.

Otra de las actividades que aparecen alrededor del *skatepark* son los cirqueros urbanos que no tendrían nada que ver con el contexto del lugar pero que, por la forma como este se ha constituido como un centro cultural, permite la inclusión de cualquier actividad y el encuentro de distintas perspectivas en torno a la producción del espacio.

Durante los periodos observados en fin de semana y entre semana, coinciden la presencia de las redes sociales, en cuanto a muchos que practican los distintos deportes que se pueden dar allí gustan de grabarse y subir los videos a internet, llevando el *skatepark* a un nuevo nivel de representación que va más allá de la espacialidad física. Se puede entender que debido a las actividades regulares que la semana trae, los fines de semana sean más concurridos debido al tiempo libre que este significa, y cabe aclarar que son muy pocas las veces en que el parque se encuentra solo. Por lo registrado en los diarios de campo, siempre hubo alguien haciendo uso de este, por ejemplo, cuando el *skatepark* está menos habitado es propenso a que personas lo usen como *set* de fotografía, algo que no tendría nada que ver para lo que está diseñado pero que las personas lo van apropiando a su manera según sus intereses. Es un lugar bastante tranquilo: si bien está cerca del centro de Rionegro, no se percibe mucho ruido; tiene bastantes vías de acceso entre caminos oficiales y los hechos por quienes habitan el *skatepark*, está bien iluminado, permanece aseado, estéticamente es agradable a la vista y despierta sensación de comodidad.

Haciendo referencia a las actividades cotidianas identificadas encontramos otro referente: el grafiti<sup>3</sup>, el cual es un componente de la estética urbana que ha tomado mucha importancia en las expresiones culturales de distintos grupos urbanos. Además de esto, identificamos actividades como el paseo a mascotas, alta presencia de eventos liderados por colectivos como Black River, que se integran para crear espacios culturales dispuestos a promover la diversidad.

Una vista general a los asentamientos juveniles, permite ver algo de lo que mencionaba Silva (2006) referente a la construcción de identidades a partir de lo mediático. Muchas de las actividades que se observan, sobre todo en los segmentos juveniles identificados arriba, presentan códigos globales. La existencia misma de un *skatepark*, fusionada con la presencia de colectivos *roller*, *biker*, *grafiteros* y *skaters*, muestra ya una presencia de lo global en lo

---

<sup>3</sup> A propósito, ver la investigación que sobre este tema se incluye en este mismo libro: *Grafiti, comunicación alternativa. Imaginarios urbanos en el municipio de Rionegro*, de Isabel Hernández Hernández, donde la autora muestra la configuración de este colectivo en el entramado urbano de la ciudad, y habla de cómo sus prácticas devienen prácticas de comunicación alternativa [Nota del Editor].

local. La observación permitió ver claramente que estos referentes visuales y estéticos impulsan a los jóvenes a tratar de asemejarse a las realidades de otras culturas, recreando sus temáticas frente a un espejo (que en este caso es el espacio público, construido colectivamente) en la búsqueda de una identidad que les dé un papel dentro de la sociedad.

La cotidianidad del parque es escenario del tejido social, y, desde ahí, de la configuración de identidades. En la rutina de visitar el espacio, marcarlo (en el caso especial de los grafiteros, con expresiones visuales), vivirlo, apropiarlo, hace que el simple espacio diseñado por la centralidad del poder municipal se convierte en *lugar*. Esto sucede a partir de las distintas significaciones que las personas le atribuyen, siendo un proceso de pertenencia en torno a la identidad territorial. Todo este entramado simbólico, generado por la apropiación y la migración de culturas extranjeras en un pequeño grupo de la población de Rionegro va construyendo una red que se articula de acuerdo a la necesidad de expansión y de uso del lugar.

Es así como se presenta una segmentación de los espacios en la ciudad, delimitando lugares donde habitan moradores y extraños que recorren, viven y reconstruyen el lugar urbano, en un proceso de intercambio simbólico. Algo así se puede apreciar específicamente en la placa deportiva, donde se puede ver una fragmentación generada por los variados deportes y puntos ciudadanos agrupados en un solo espacio, donde convergen grupos sociales que reconstruyen el lugar de acuerdo a sus necesidades. Es así como se puede observar diferentes marcas identitarias con las cuales las personas se identifican y que manifiestan las formas como se apropian de la ciudad de acuerdo a unas estéticas que emergen desde los *tatuajes urbanos* (*tags* y grafitis hechos con aerosol con el fin de crear una apropiación simbólica, mostrando el movimiento rebelde y juvenil que se encuentra en estos espacios). Esto impulsa la creación de un entramado social que lleva a la concreción del *punto de vista ciudadano* (Silva, 2006).

### ***El lugar desde adentro: las apropiaciones***

En la segunda fase, buscamos *reconocer las formas de apropiación espacial que tienen los individuos que hacen uso del skatepark de Rionegro*. Para ellos nos valimos de una historia de vida, en la cual un *skater* que ha estado involucrado desde los inicios de los procesos de gestión y conformación del *skatepark*. Durante las visitas para la recolección de datos, el representante del colectivo Black River, Jonathan Garcés Cuartas, siempre estuvo en los momentos que íbamos a visitar; de esta manera, él nos fue aportando información para identificar las actividades que se daban allí a diario. Ahora, en la segunda

parte del proceso nos reunimos especialmente con él en el mes de agosto, la entrevista como tal fue el 16 de agosto. De resto, durante todo el mes, seguimos hablando sobre elementos que pudieron haber quedado fuera de la entrevista con relación a la conformación del club y la gestión del *skate-park* durante estos últimos años. Esta historia de vida nos permitió reconocer el fenómeno estudiado a través de su manifestación en la biografía de un sujeto. Ese acercamiento nos permitió establecer algunos puntos referentes sobre la construcción de la placa deportiva y cómo, en Rionegro, un grupo de jóvenes, en la búsqueda de nuevos deportes, se toparon con un ciudadano extranjero quien les enseñó sobre *skateboarding* y con el cual empezaron a reunirse en el parqueadero de la unidad deportiva Alberto Grisales, hacia el año 1994. Es así como este deporte tuvo inicio localmente. A partir de esto, continuaron dándose cita en el lugar y, de una forma empírica, empezaron a andar sobre una tabla con cuatro ruedas intentando conservar el equilibrio.

Esto generó que un concejal conocido como 'Risas' se interesara por este grupo de jóvenes que no tenía quién los dirigiera; comenzó a invitarlos a reuniones en el Concejo de Rionegro, y fue gestor de importantes apoyos e iniciativas que, desde lo público, fueron definitivas para la consolidación del proyecto del *skatepark*. Si bien se reconoce en ese acercamiento una clave estratégica para conseguir votos en la población juvenil, ese diálogo de intereses permitió la materialización de un deseo colectivo.

«Yo me di cuenta de este deporte, porque aquí había unos cuantos, poquitos, si mucho 10 *skaters*» (Comunicación personal, Jonathan Garcés Cuartas). En el año 1996 a Jonathan Garcés le prestaron una tabla de *skateboarding* por dos meses, luego tuvo que esperar hasta Navidad para que sus padres le regalaran la primera de muchas tablas con la que aprendió de una forma empírica preguntando: ¿cómo se hace esto?, ¿como hago esto? y practicando con sus amigos. Para entonces internet no es lo que ahora es, y la información era escasa. Por lo tanto, y ante la ausencia de revistas especializadas en el territorio, no había otra vía que captar en los videoclips de bandas «gringas» algunos trucos para ejecutar en la tabla. El método de aprendizaje, literalmente, fue el de ensayo y error. Y, en este caso, los errores se marcan en el cuerpo: cicatrices, caídas y, a veces, fracturas, son el derrotero de aprendizaje. Sin embargo, afirma, «desde eso no he podido parar, más que un deporte es una forma de vida, yo ya estaba cansado de jugar fútbol y empecé a coger la tabla» (Comunicación personal, Jonathan Garcés Cuartas).

En Medellín solo había dos tiendas donde traían videos de *skate* en vhs, Skate-house y Arsenal-skate, por lo que además de comprar el video de *skate*, que tenía un valor elevado en el mercado por su escasez, debían comprar



el video original, conseguirse dos aparatos vhs y un taco (casete) en blanco para crear una copia para los amigos. A través de las copias piratas, que se desgastaban con el tiempo y con las copias, más las dificultades del idioma extranjero, fue como este grupo de pioneros aprendieron los primeros trucos *skate* trucos en esa época: «Con las cámaras y el proceso de grabación, era muy charro: solo había una cámara de taco de vhs y parecía con una bazuca, grabando sobre el taco» (Comunicación personal, Jonathan Garcés Cuartas).

En Medellín llegó primero el *skate*. Uno de los primeros patrocinados fue Jorge Botero, 'Mortadelo', quien murió de un aneurisma muy joven: «Fue el primer patrocinado de Colombia, que yo haya conocido, tablas, tenis, ropa, todo de la USA. Muy teso, tenía un *pop* muy teso, enorme; ellos fueron los primeros que trajeron el deporte a Antioquia» (Comunicación personal, Jonathan Garcés Cuartas). Hasta ese momento, este deporte era desconocido por los jóvenes. Con el paso de los años, más jóvenes se fueron apropiando del espacio, a tal punto que convirtieron las calles de la ciudad en su gimnasio, tal como propone la verdadera esencia del *skateboarding*: recorrer la ciudad en ruedas, buscar nuevos trucos en diferentes *spots* (escaleras, andenes, barandas, sillas, cualquier obstáculo).

«La propagación de este deporte empezó en bares como Espantapájaros, ubicado en el *mall* de Comfama e Iberia, en el pasaje comercial La Convención» (Comunicación personal, Jonathan Garcés Cuartas). En estos lugares se daba el encuentro cultural: «Allí se juntaba todo mundo en torno a la música y el licor. En esa época se estrenaron muchos de los álbumes de música *chimba* que suena ahora, de rock, punk y rock alternativo. Fue una explosión de sonidos muy nuevos para ese tiempo» (Comunicación personal, Jonathan Garcés Cuartas).

El seguimiento a esta historia de vida pudo identificar varios hitos que son, definitivamente, hitos de una generación urbana, que comparten Rionegro y Medellín, pero que, en el caso local, tenía matices diferenciadores. Bandas como The Offspring o Cypress Hill, son la banda sonora de ese momento. El *skate* se asoció siempre a esa música, en la que se mezclaba neopunk, rap y *ska*. Los personajes que permitían la circulación de esta música son recordados por esta generación, quienes traían la música desde Estados Unidos.

Recuerda también que estas personas compartían sus conocimientos sobre trucos y tenían el ingenio para inventar otros nuevos o adaptar los existentes a las características del entorno local. Así, estos adeptos fueron instauraron una nueva moda, con la que se identificaban mucho jóvenes que buscaban algo que hacer en su tiempo libre y encontraron emoción en esta disciplina. Como adquirir las tablas y equipos necesarios para practicar este

deporte era muy complicado, cualquier cosa se reciclaba, por no decir todo, una tabla medio «tajadita». La moda era tener llantas chiquiticas, las compraban grandes y las rebajaban en un torno hasta que quedaran como un corozo; «era muy difícil montar así, es lento, pegado, antes eran muy tesos los que montaban de esta forma; como no tiene la escala de la llanta grande que lo deja encajar, es muy difícil» (Comunicación personal, Jonathan Garcés Cuartas).

Esta moda surgió en los jóvenes, por la difusión de imágenes y videos, ya que veían en estos un referente musical, cultural, y una muestra de cómo actuar y desenvolverse ante la sociedad, con un estilo tomado de la vitrina que los debía identificar como *skaters*. Por esta razón, al ver las llantas gastadas en los videos que conseguían, se hacían una imagen mental de cómo deberían lucir las ruedas y las desgastaban ellos mismos, buscando imitar cada detalle de este estilo importado de los países *desarrollados*.

En cuanto al vestuario, la moda eran las botas platineras, tendencia referenciada el *grunge*, género que tuvo gran auge en los años noventa del siglo pasado. Por su parte, los raperos vestían ropa más ancha, tenis gigantes (preferiblemente de marca DC), gordos, de lengua ancha, con cámaras de aire que mostraban un diseño cercano a la estética *cyborg*.

Y así, en medio de la combinación de elementos materiales y estéticos locales con información global, uno de sus grandes logros fue conseguir presupuesto en la alcaldía de Rubén Darío Quintero, en 1999, para la pavimentación del parqueadero Alberto Grisales, lugar donde han practicado esta disciplina por más de 20 años.

También buscaban conseguir recursos con el Instituto Municipal de Educación Física, Deporte y Recreación de Rionegro (Imer), directamente, a través de un concejal, o por medio de eventos que realizaban en los colegios. Los recaudos los destinaban a la compra de madera y tornillos para la construcción de rampas, tubos y obstáculos con los que podían practicar sus trucos.

La primera rampa la hizo 'Camaján', en la segunda mitad de la década de los años noventa. Aunque Jonathan Garcés no montaba en ese tiempo, afirma: «Yo los veía montar. Ese grupo de muchachos hicieron la primera rampa, pequeña, semi-encocadita, con un diablo en la mitad, en forma de tabla ovalada. Al día de hoy, 'Camaján' parcha con uno, pero ya no monta, esos eran los propios, ya todos tienen familia» (Comunicación personal, Jonathan Garcés Cuartas).

Después de la construcción de la infraestructura para los Juegos Suramericanos, en Rionegro, los cuales se realizaron entre el 19 y 30 de marzo de 2010, y en los que invirtieron \$5000 millones en mejoras para el coliseo cubierto y el estadio de fútbol. Los *skaters* aprovecharon este espacio y sus remodelaciones para guardar sus cosas, entonces les cerraron sus puertas y

tiraron sus rampas a la calle. Cada una de las personas que practicaba este deporte, se fue llevando los obstáculos y las rampas construidas para sus casas, de donde no volvían.

Terminada la obra, se dieron cuenta de que había una bodega para aquellas personas que montaban *skate* y que ya había alguien que figuraba como vocero de ellos. Pero este no contaba con que todavía existía «la Vieja Guardia» (pioneros del movimiento); desde ese momento comenzaron la conformación del colectivo BlackRiver, con el propósito de administrar lo que por derecho les pertenecía.

El colectivo se opuso a que unos cuantos quisieran monopolizar el skate, convertirlo en negocio. «No permitimos eso porque el *skate* es algo de todos, con el mero hecho de usted llevar montando un año en tabla, ya le pertenece el club» (Comunicación personal, Jonathan Garcés Cuartas).

La ola de personas que se sumaba al movimiento crecía, en su mayoría jóvenes; así, fueron estos factores los que impulsaron la inclusión del proyecto de un *skatepark* en el municipio de Rionegro. Por estas razones, en la administración municipal del período 2012-2016, las personas interesadas en el crecimiento de este deporte dentro del municipio buscaron la forma de vincularse al proceso de diseño y creación del espacio deseado, ya que percibieron una serie de inconsistencias en los primeros diseños de los que dispuso la administración, que afectaban el uso y la correcta apropiación del lugar. Esa inconsistencia entre la usabilidad del espacio y las primeras versiones de los diseños de la administración municipal, hacen pensar en Pol y Vidal (2005) cuando plantean que el espacio es moldeado por los usuarios que asumen este lugar como parte de su cotidianidad y se reconocen en él, ya que las vivencias en el lugar se convierten en hábitos y costumbres que terminan siendo la esencia de la vida. Por lo tanto, implementar unos diseños equivocados era sacrificar el sentido de colectividad que se esperaba llegara con la práctica del deporte en un escenario adecuado.

Es de esta manera como el colectivo promueve la inclusión en torno al uso del *skatepark*, en términos de apropiación y estética. Los miembros del colectivo asumen este lugar como su segunda casa: pasan tanto tiempo en este lugar que ya les genera sensaciones similares al hogar (tranquilidad y seguridad). En otros casos algunos, hay quienes sienten que allí escapan de su realidad y, de hecho, se sienten mejor estando en el *skatepark* que en cualquier otro lugar.

La creación del *skatepark* del municipio de Rionegro fue un proceso arduo que culminó con la conformación del Club BlackRiver Skateboarding, el cual fue fundado el día 26 del mes de septiembre de 2015, mismo año en

que se inauguró el *skatepark* en el municipio de Rionegro. El 22 de diciembre, se conformaron como una entidad deportiva privada, sin ánimo de lucro, que cumple actividades de interés público y social.

Sin embargo, este deporte siempre ha tenido una estigmatización generalizada por las formas de vestir, peinarse y expresarse de quienes lo practican; esto hace que, en los estereotipos de la ciudadanía, su práctica se asocie a las drogas ilegales y el alcohol. Este estigma nace y se impulsa por el encuentro, no siempre saludable, entre formas y usos del espacio: «Fuimos una piedra en el zapato para Los Leones de patinaje; ellos entrenaban en este parqueadero y cuando nosotros hacíamos uso del espacio, ellos se adueñaban de medio parqueadero, entonces cada rato encontrones, pelea y estábamos pintados [señalados por] todo mundo: la Policía, la Fiscalía... Éramos unos gamines; 'vándalos', para esa gente» (Jonathan Garcés Cuartas, comunicación personal).

Además, «como montábamos ahí cerquita y esos pelaitos empezaban a dar vueltas; cuando a nosotros se nos salía una tabla y esos pelaitos pasando (...) ¡Paaa!: se cayó el pelaito, [pero] resulta que el pelaito, el papá es un *duro* de la Base Aérea o de la Policía. Y empezaban a llegar camionetas doble cabina llenas de manes y como tres motos con dos manes en cada una, y todos esos manes eran *tombos* [policías], de civil con esos (...) fierros aquí» (Comunicación personal, Jonathan Garcés Cuartas). Lo que sigue es la reconstrucción del encuentro tenso que hubo esa vez:

Habíamos [sic] como 80 personas sentadas aquí, cuando llegaron: «¿Qué fue lo que pasó aquí?... Que pines, que vea...». Empezaron a braviarnos a todos. Cogieron a un rasta y ¡tun! [Pero] el man, calmado. Ya después nos pusimos a hablar con el duro de esos manes: —Es que vea muchachos, ustedes tratan muy mal a ese señor (al entrenador de patinaje). El man parecía peruanito y lo cogíamos de parche. Nos quemó una rampa: la cogió y la sacó por la noche, le roció gasolina y la prendió. Nos tocó duro. Nos llevaban era en la mala, la mala, la mala (Comunicación personal, Jonathan Garcés Cuartas).

Así lo publicaba *Mi Oriente*, medio local, en una entrevista a un deportista del *skate*: «Va a ser de ahora en adelante como mi casa, en el tiempo que empecé a patinar no había uno así en Rionegro y ya que está y sé montar, creo que me lo voy a disfrutar mucho más». Son las palabras de Sebastián Clavijo, quien practica *skateboarding* desde hace 12 años y ha representado al municipio en diferentes torneos nacionales e internacionales.

Cuando fueron informados sobre la construcción de este espacio, buscaron la forma de sacar una junta directiva ya que surgió la necesidad y la

posibilidad de articularse como un club deportivo. Por esta razón, iniciaron una serie de capacitaciones con el fin de redactar el proyecto con todos los artículos y estatutos solicitados por la ley.

Ya con esto, lograron la adjudicación y la veeduría para iniciar los procesos de gestión y construcción de la placa deportiva. Además, este fue un triunfo por partida doble, ya que lograron la participación de personas que montaban *skate* o que estaban en la junta directiva del club. Un obrero y un arquitecto (Carlos) velaban por la buena distribución e inversión de los fondos destinados para el *skatepark*; pero, sobre todo, que los obstáculos y medidas fueran las adecuadas para el correcto funcionamiento y disfrute del lugar.

Como los planos ya estaban realizados, los cambios fueron sobre la marcha, «las barandas iban a quedar de 1,20 m de alto, eso le quedaba en las costillas a uno, tuvieron que bajarlas» (Comunicación personal, Jonathan Garcés Cuartas). Uno de los obreros que trabajaban en la construcción del *skatepark* les informaba sobre la estructura y las ventajas o desventajas que esta podía tener. «Va a quedar muy alta o inclinada y el arquitecto miraba y afirmaba: "Sí, está muy alto, bájale a eso, en los planos está muy grande". Por eso quedaron los muros tan altos, hubo que bajarle a todo».

Cuando se conformó el club, cada presidencia se encargó de hacer eventos y patrocinar a aquellos, que no tuvieran forma de conseguir una tabla de *skate*. También tratan de hacer algunas competencias donde se le dan premios a los deportistas que hacen el mérito y se ganan las cosas con esfuerzo y practicando arduamente: «Las primeras competencias empezaron por la gente de Medellín, tiendas [que] venían con su equipo de pelaos y hacían una competencia, ya que tenían la facilidad y los recursos para hacerlos». Luego, vieron que eran capaces de organizar sus propias competencias desde el club: «Uno trae la banda, otro el sonido, y, lo más importante, gestionar en el Imer los premios. Si Imer no apoyaba, nos íbamos para las tiendas de Medallo [Medellín], y así sucesivamente hasta que tomó más fuerza y más formas y empezamos a hacer eventos más grandes». Por este esfuerzo y logros, cuentan con un presupuesto anual con el que llevan a cabo las actividades que realiza anualmente el club.

### ***Los imaginarios de identidad***

Hemos visto que el territorio se segmenta con la ciudad para autodefinirse y redefinir a sus habitantes como miembros de un espacio y un tiempo en el cual se identifican por sus tipos de expresión o entornos cotidianos. En este punto nos proponemos describir los imaginarios urbanos que surgen de la apropiación del espacio en el *skatepark*.

Un primer punto que llama la atención es cómo el 72 % de las personas encuestadas respondió que su lugar de residencia es Rionegro, evidenciando que el *skatepark* se ha convertido en un centro y lugar de referencia dentro de la unidad deportiva y en el municipio, por otra parte, muestra un claro uso de los habitantes de Rionegro de estos espacios de interacción. Otro municipio que aparece es Marinilla, segmento que es particular por cuanto la relación Marinilla/Rionegro siempre ha estado atravesada por una tensión de otredad (14 %), También aparecen otros municipios, como El Santuario, San Vicente, Medellín y Guarne con el 4 %.

En particular, es interesante que aparezcan municipios como Marinilla debido a que en este lugar también cuentan con un *skatepark*; la diferencia entre ambos radica en que este espacio no fue consolidado de igual forma al de Rionegro: desde el ámbito de la infraestructura, el de Marinilla cuenta con 4 obstáculos, mientras que el de Rionegro posee alrededor de 45 obstáculos, lo que permite un mayor aprovechamiento del espacio en términos de sus exigencias físicas para la práctica deportiva, lo cual, además, permite la confluencia de tres disciplinas distintas: *skateboarding*, *BMX* y *roller*. Desde el ámbito social, es claro que en Rionegro la construcción del espacio contó con una participación activa de un colectivo de alta influencia y gestión en el segmento juvenil al que iba dirigida la obra.

Con relación al campo en el que se desempeña cada persona encuestada, el 48 % respondió que *estudiante*. El mayor uso que tiene el *skatepark* es por parte de los jóvenes, quienes cuentan en muchos de los casos con mayor tiempo de ocio y buscan estos espacios para relacionarse con sus iguales. Un 22 % de las personas son trabajadores independientes, segmento que puede administrar mejor su tiempo debido a su flexibilidad de horarios; similar porcentaje presentan los empleados formales, quienes suman el 20 %. Identificamos un 10 % de personas que están desempleadas.

En cuanto al nivel socio-económico, el 60 % de las personas viven en estrato 3, en estrato 4, un 16 %; el 14 % son personas que viven en estrato 2. Se aprecia. Podemos pensar que este es un deporte que permite convivencia de distintos sectores sociales, lo cual se refuerza con lo observado en la fase de campo, donde se aprecian roles y ocupaciones diferentes en la forma de generar actividades en el espacio estudiado. En términos de educación, el 56 % de los encuestados estudia o estudió una técnica, el 40 % son universitarios; solo dos personas se encuentran cursando la básica primaria. En cuanto al sexo, el 66 % de los encuestados son hombres, el resto, mujeres (33 %).

Ya propiamente en el campo de las percepciones, destacan algunos resultados. Por ejemplo, el 52 % de las personas encuestadas respondió que

identifican al *skatepark* con la tarde, cuando baja el sol y las personas han salido de su estudio, su trabajo. Como decíamos antes, este es el momento de mayor afluencia de personas en el *skatepark*. Un 36 % relacionaron este espacio con la noche, momento en el que esperan los más practicantes experimentados para tomar vuelo con el fresco de la noche; solo un 12 % lo identificó con la mañana.

Otro imaginario se identificó en torno al color: el 29 % define al *skatepark* con un color gris, lo cual se explica por la gran superficie de pavimento y concreto que moldea al parque; 9 % lo relaciona con el color azul; la misma cantidad lo relacionan con el color verde. Estos tres colores predominan en la composición del paisaje.

En esta misma lógica, el género musical que identifican con el parque es, en el 26,5 % de los casos, *rap* y en el 10,2 %, *rock*. Otros géneros que se mencionaron, fueron: *hip hop*, *pop punk*, *punk*, *metal*, *trash metal*, *urbano* y *cumbia*. Queda claro que la percepción musical, tanto en usuarios del espacio como en transeúntes está ligada a los colectivos que, desde el comienzo del parque, han tenido mayor injerencia en el mismo. También resalta que, si bien las respuestas son diversas en lo musical (de *cumbia* a *trash metal*), se trata completamente de géneros juveniles, con una referencia especial a décadas anteriores, si tenemos presente que urbano es una etiqueta que se emplea para cubrir al reguetón, género reciente en el tiempo.

Respecto a las sensaciones que genera el *skatepark*, el 82 % de las personas lo calificaron como un lugar *alegre*, 30 % lo describe *vital*, el 24 % lo percibe *seguro*. Respecto a la percepción de tranquilidad, comodidad y de agrado, algo perfectamente perceptible en la observación, muestra que quienes lo ocupan lo viven como un espacio en donde cada quien hace lo que quiere desde que no incomode a otra persona. Su uso está claramente determinado por las horas, y como presenta tanta diversidad, es entendible que cada uno encuentra su lugar dentro del espacio. En la noche, sin embargo, puede generar una sensación de inseguridad debido a que se apagan las luces y el *skatepark* queda completamente solo, además de que las vías de acceso principales también son solitarias y oscuras.

Cuando se les pide a las personas que enumeren necesidades básicas presentes en el parque, las respuestas más recurrentes tienen que ver con la sugerencia de un techo, mencionando que el sol no permite hacer un buen uso de este lugar; también sugieren infraestructura complementaria, como bancas, mesas, baños, hidratación, basureros y mantenimiento. Lo anterior tiene que ver con distintos aspectos que se calificaron de 1 a 5, siendo 1 *nada* y 5 *mucho*. Para *tráfico*, el 40 % calificó con el número 3; el 4 obtuvo un 30 %

de las respuestas y 5 fue elegido por el 10 % de las personas votaron por el número. Debido a que está ubicado en un sector muy central, es común que haya un número alto de personas que transiten por el *skatepark*; la condición de ser un lugar agradable permite que la afluencia de personas sea mayor, principalmente por su estética, por su cuidado y por su facilidad de acceso.

Lo anterior se ratifica en las calificaciones respecto a *belleza*, el 38 % calificó al *skatepark* con 4, el 36 % con 3, el 14 % con un 5 y el 12 % con 2. *Seguridad* fue catalogada por el 34 % con 3, el 30 % con 4, el 18 % con 5, el 12 % con 2 y el 6 % con 1. En cuanto *aseo*, el 29,2 % le atribuyó 4, el 25 % 3, el 29,2 % 2, el 10.4 % 5 y el 6.3 % 1. *Recreación* fue calificada por el 64,6 % con un 5, el 20,8 % con un 4, el 8,3 % con un 3, el 4,2 % con un 2 y el 2,1 % con un 1. En cuanto a *medioambiente* fue descrito por el 52 % con un 4, el 22 % con un 5, el 14 % con un 7, el 10 % con un 2 y el 2 % con un 1. En este sentido, se puede asegurar que, en el imaginario, el parque es bello, medianamente seguro, aseado, dirigido a la recreación, en armonía con el medio ambiente.

En su mayoría, lo que más les gusta del *skatepark* la interacción que allí se da; lo que menos le gusta a la gente del lugar es que no tenga alguna parte cubierta para refugiarse del clima, la presencia de la Policía, la estigmatización y que algunas personas le den un mal uso; también están en desacuerdo cuando el *skatepark* es cerrado en jornadas de fútbol profesional, la presencia de gamines [habitantes de la calle], las personas consumiendo vicio [drogas], la presencia de niños pequeños que se atraviesan y el horario limitado.

Con relación a la contaminación auditiva, el tope lo ocupó el 2 y el 3 con un 36 % cada uno, el 1 con un 20 %, el 4 con un 6 % y el 5 con un 2 %. La contaminación atmosférica también tuvo calificaciones reducidas, el 28 % de las personas respectivamente votaron por el 1 y por el 2, el 30 % escogió el 3, y el 14 % el 4. En tanto a la contaminación visual, el 2 tuvo la mayor cantidad con el 36 %, el 3 con el 26 %, el 24 % con el 1, el 12 % con el 4 y el 2 % con el 5.

Hablando de la cercanía al lugar y entendiendo que la mayoría de las personas encuestadas son de Rionegro (72 %) estas solo se demoran unos minutos en transportarse al *skatepark*, aunque el 20 % sí ocupa una hora mínimo para llegar al *skatepark*. Estas respuestas están referidas a habitantes de los otros municipios antes mencionados.

En cuanto al carácter de las personas que usan el *skatepark*; el 75,5 % respondió *alegres*, el 55,1 % *serenos*; el resto de respuestas son: *agresivos* (12,2 %), melancólicos, diversos y enérgicos con un 2 % respectivamente. En esta pregunta también se podía marcar más de un aspecto.

En el cuestionario también indagamos sobre el impacto del *skatepark* en la juventud. En la moda, el 39,6 % eligió el 3, el 25 % el 4, el 16,7 % el número 5,



el 6,3 % por el número 2 y el 12,5 % por el 1. La música sí tiene una calificación elevada y es notable el impacto que ha tenido en los jóvenes que hacen uso del *skatepark*: el 30 % escogió el número 4, el 26 % escogió el número 5, el 22 % escogió el número 3, el 14 % escogió el 1 y el 8 % escogió el 2. En el lenguaje, el 30 % escogió el 3, el 28 % el 4, el 2 y el 5 con el 16 % respectivamente, el 10 % eligió el 1. En términos de los imaginarios, a la juventud se la asocia entonces con una incidencia en la moda, la música y el lenguaje.

Dos aspectos importantes son los siguientes: en cuanto al consumo de drogas, el 30,6 % eligió el número 5, el 26,5 % el 4, el 20,4 % el 3, el 14,3 % el 1, y el 8,2 % el 2. Estos resultados dan luz de la libertad del lugar, donde pueden consumir abiertamente sin ser juzgados.

Respecto a la violencia, el 48 % optó por el 1, el 30 % por el 2, el 16 % por el 3 y el 6 % por el 4. En cuanto al consumo de alcohol, el 26 % y el 24 % escogieron el 4 y el 5 respectivamente, el 18 % optó por el 3, el 22 % por el 2 y el 10 % por el 1. En términos de protección para montar, el 44 % de las personas no usa nada de protección, el 20 % usó el 2 como respuesta, otro 20 % el 3, el 14 % el 4 y solo una persona votó por el 5. En cuanto al número de horas que pasa en el lugar diariamente, las dos más significativas son 2 horas (39,6 %) y 4 horas (20,8 %).

Con relación a los municipios afines, las personas respondieron con relación a cercanía a este, por lo tanto, los municipios con más menciones fueron El Carmen de Viboral, El Retiro, Guarne, Marinilla y La Ceja; en cuanto a los municipios que no son afines, se definió de la misma manera, según la cercanía, entonces, los más seleccionados fueron El Peñol, Sonsón, San Rafael, San Luis, Cocorná, Granada, Alejandría y Concepción.

## Resultados

La revisión de esta investigación permite abordar el espacio en tres niveles. En el primero, la configuración de un espacio es una evolución a un lugar. En el segundo, la biografía como hilo conductor de la construcción de una historia colectiva. En el tercero, los imaginarios que ratifican los procesos de construcción y apropiación del espacio. En ese sentido, vale la pena destacar algunos puntos que le dan características especiales al *skatepark*. De un lado, la característica forma como un grupo de individuos, entusiasmados con una nueva práctica, comienzan a adoptar una información externa mediante materiales, formas y estrategias locales. Del otro, la convivencia, no exenta de problemas, entre diversos colectivos dentro del mismo espacio. Centraremos

la discusión sobre los resultados de las tres fases mencionadas y desarrolladas durante el texto (espacio/lugar, historia personal/historia colectiva, imaginarios/apropiación), atravesados por la glocalización y el tema del conflicto y la convivencia en el escenario urbano.

El espacio se hace nuestro a partir de incluirlo en la cotidianidad, lo creamos y lo recreamos una y otra vez según los intereses específicos de cada uno. Pol y Vidal (1996, citados en Moranta y Urrutia, 2005) definen la apropiación espacial como la consolidación a través del tiempo de las relaciones entre el hombre y el espacio; el espacio «vacío» pasa a ser un lugar con sentido. En este orden de ideas, la apropiación del espacio es un proceso individual, y al mismo tiempo colectivo, donde el individuo se reconoce en el lugar y crea lazos de pertenencia, transformando el espacio, a través de la experiencia que vive a diario, todo lo cual termina siendo la forma como concibe el lugar.

Las formas de apropiación y los imaginarios urbanos poseen una relación no lineal, los imaginarios urbanos condicionan la apropiación del espacio público, pero, a medida que alguien se apropia de un lugar, modifica su imaginario de este; este ciclo se convierte en un ciclo que constantemente está evolucionando: se transforman las condiciones de uso del espacio, y esto modifica los imaginarios; se modifican los imaginarios y se afecta la relación con el resto del territorio.

Los datos expuestos dejan ver que en el *skatepark* co-existen varios procesos de apropiación: si entendemos que un escenario deportivo estaría designado únicamente para la práctica de estas disciplinas, veríamos una situación en la que hay unos usos incorrectos del mismo. Pero, como ya dijimos, el espacio se distribuye en búsqueda de unos fines políticos (el concejal que se ganó la simpatía de los jóvenes que buscaban su lugar) que, no necesariamente coinciden con las necesidades de los ciudadanos. Lo cierto es que la investigación deja claro que una práctica deportiva no es únicamente la unión de un sistema de reglas, una infraestructura física y un conjunto de deportistas. Particularmente, en el caso de este deporte, de claras connotaciones urbanas, además de las implementaciones se pone en juego un imaginario: músicas, prendas de vestir, dotaciones, así como prácticas, rituales y códigos de relaciones, surgen en medio de la práctica como tal. De ahí que en el *skatepark* haya unos colectivos que se sienten más acogidos que otros, lejos de que el espacio mismo les permita a los otros transitar o apropiarse de él.

La teoría de la triplicidad del espacio Ezquerro (2013) nos habla sobre «la producción del espacio» (pp. 123-125). Explica en tres momentos el proceso que atraviesa la gente para crear su propio espacio: 1) prácticas espaciales, «espacios percibidos», por ejemplo alguien que deba pasar por ahí todos los

días a su trabajo, nunca hace uso del espacio pero lo utiliza como una ruta; 2) representaciones espaciales, «espacios concebidos», es decir, un espacio diseñado para una tarea específica, por lo general los lugares se quedan en este momento debido a que la mayoría se construye bajo dinámicas rígidas de uso y no permiten otras formas de ver y percibir el entorno; 3) espacios de representación, «espacios vividos», en este momento, los lugares trascienden la función para lo que están diseñados exclusivamente y empiezan a tener nuevos usos. El *skatepark* representa cada una de estas tres fases para diferentes perfiles de usuario: los transeúntes, generalmente personas que trabajan o estudian, estarían en el primero; los que practican otros deportes o que van al parque a pasar tiempo libre, pero no generan lazos vinculantes con un colectivo, estarían en el segundo. Los jóvenes *rollers*, *skaters* y *bikers* clasifican en la tercera categoría: pasan entre 2 y 4 horas diarias; hacen del *skatepark* un lugar apropiado para sincronizar su biografía con una práctica deportiva, social y de identidad.

Estas tres capas tienen su reflejo en las actividades que se realizan, en las biografías y proyectos vitales que se desarrollan mediante el lugar, y en la configuración de los imaginarios y las identidades. La observación de las actividades mostró claramente este asunto. En el primero, se observó que las actividades son indicaciones del nivel de apropiación que tienen los diversos grupos poblacionales en el *skatepark*. Así, desde el simple tránsito al uso que demarca un asentamiento en el lugar, marcan una escala entre el transeúnte casual que se relaciona con el espacio desde lo funcional (lugar más corto entre dos trayectos) hasta quienes lo incluyen en su proyecto de vida, al realizar allí actividades de movilización ciudadana.

En cuanto al segundo nivel, constatamos la inserción de biografías personales en la biografía de un espacio. Esto llevó a que confluyeran dos aspectos: de un lado, el acercamiento a lo político por vía de la administración municipal, gracias a la cual se logró la creación del espacio, la dotación del mismo, y la veeduría que actores sociales protagonistas del fenómeno brindaron a la construcción; de otro lado, la forma como la globalización de ciertos códigos estéticos se convirtieron en estilo de vida para muchos jóvenes. Cuando hablamos de un espacio que no está apartado de la vida de los sujetos sino inserto en su propia historia de vida, hablamos de un nivel de apropiación más profundo de lo habitual en las ciudades contemporáneas, caracterizadas por la despersonalización del espacio público.

Finalmente, en un tercer nivel, mostramos la condición de ser usuario casual o habitante del lugar. Los imaginarios creados apuntan a un parque que no tiene las mismas connotaciones para todos quienes tienen que ver con él. Las marcas y las calificaciones urbanas encontradas llevan a pensar que

la experiencia de vivir el espacio está asociada a la cantidad de tiempo y al espesor de las actividades vitales que en él se desarrollan.

Con todo, la apropiación del espacio pasa por aspectos claramente identificados en este caso de estudio: la relación público/privado, la relación global/local, la vinculación biográfica/colectiva y la gestión de lo político como dinámica que transversaliza la experiencia individual y que media la vivencia colectiva.

## ● Conclusiones

Los hallazgos de esta investigación permiten comprender la realidad que se vive en el *skatepark* de Rionegro, desde dos dimensiones que abarcan, primero, los imaginarios urbanos que se articulan a los procesos de percepción que buscan identificar los cambios que se dan en el tiempo a medida que la ciudad muta en representaciones que construyen sus formas de comunicación, y la forma como es vivida. La segunda dimensión, la apropiación que se da en el lugar, en su mayor medida por la calidad y la cotidianidad de la relación con el espacio. Las formas de reflexión arrojan necesidades de transformación cultural que busca la articulación entre personas y espacios simbólicos que logren la identificación del individuo con el lugar, permitiendo que este se involucre e interactúe en los procesos de apropiación del entorno. De esta forma generan procesos de identidad e identificación con el lugar.

Lo que se pretende con los resultados es evidenciar los procesos consolidados de identidad con relación a distintas formas de utilizar el lugar y generar colectivos que se empiezan a juntar en pro del aprovechamiento de espacios. En este caso, muchos colectivos culturales se han tomado los alrededores del *skatepark* como un lugar para desarrollar sus actividades.

Las formas de apropiación que se evidenciaron trascienden en el reduccionismo de la instrumentalización del espacio en el que se concibe para actividades limitadas; en este caso, el lugar es propicio para la práctica de otras disciplinas similares. Así mismo, funciona como un sitio de encuentro para las personas que no practican ninguno de esos deportes pero ven el *skatepark* como un lugar de esparcimiento en el que actúan como espectadores de lo que allí sucede en cuanto a los deportistas.

Es a través de este tipo de iniciativas que los jóvenes están siendo motivados a movilizarse y a reflexionar sobre sus realidades. Alguien que reconoce el lugar que habita está capacitado para tomar una posición crítica frente a

las necesidades de la sociedad, y es que las administraciones públicas en muy pocas veces se han interesado por la opinión pública. No hay ningún experto que pueda decir lo que un estudiante, un trabajador, un obrero, una ama de casa, entre otros, que viven a diario su ciudad, desean, anhelan o necesitan.

Por último, observamos cómo un territorio se autodefine por sus mismos habitantes, vecinos y visitantes, creando una mentalidad urbana que les diferencia a través de la unión de lo diverso, el diálogo con otros y el encuentro con otras formas de apropiación. Se trata de una red simbólica en permanente configuración y expansión de los intereses de la comunidad. Es así como el deporte y los espacios se nutren de las personas que aportaron a la construcción y apropiación de un escenario diseñado para el esparcimiento, la socialización y la recreación de los individuos en lugares públicos propiciados por y para la ciudadanía.

## Referencias

- Arce-Cortés, T. (2008). Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación? *Revista Argentina de Sociología*, 6(11), 257-271.
- Delgado, M. (1999). *El animal público: hacia una antropología de los espacios urbanos*. Barcelona: Anagrama
- Delgado, M. (2002). Etnografía del espacio público. *Revista de Antropología Experimental*, (2), 91-97.
- Ezquerro, D. (2013). La tesis de la producción del espacio en Henri Lefebvre y sus críticos: un enfoque a tomar en consideración. *Revista del Área de Estudios Urbanos*, 16(3), 119-135.
- Galindo-Cáceres, L. J. (1998). Etnografía: el oficio de la mirada y el sentido. En *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. Naucalpan de Juárez, México: Pearson Addison Wesley.
- Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing.
- Martínez-Pérsico, M. (2013). Arquitectura migrante y nuevos intrusos urbanos. La Buenos Aires de los cabecita negra y el Quito de los chullilita. *Literatura: Teoría, Historia, Crítica*, 15(1), 219-233. Recuperado de: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0123-59312013000100011&lng=en&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-59312013000100011&lng=en&tlng=es).

- Moranta, T. y Urrutia, E. (2005). La apropiación del espacio: una propuesta teórica para comprender la vinculación entre las personas y los lugares. *Anuario de Psicología*, 36(3), 281-297.
- Reyes-Guarnizo, A. (2014). De los imaginarios colectivos a la apropiación del territorio: Un recorrido conceptual. *Revista Bitácora Urbano Territorial*, 24(1), 1-21.
- Silva, A. (1997). *Imaginarios urbanos*. Bogotá: Tercer Mundo.
- Silva, A. (2007). *Imaginarios urbanos*. Bogotá: Tercer Mundo.
- Valle, A. (2016). *Imaginarios urbanos y apropiación del espacio público por parte de estudiantes de la IED Castilla*. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia.
- Vidal, T. y Pol, E. (2005). La apropiación del espacio: una propuesta teórica para comprender la vinculación entre las personas y los lugares. *Anuario de Psicología*, 3(36), 281-297.
- Vidal, T., Pol, E., Guàrdia, J. y Però, M. (2004) Un modelo de apropiación del espacio mediante ecuaciones estructurales. *Medio Ambiente y Comportamiento Humano*, 5(1-2), 27-52.

**Segunda Parte** ●

# IDENTIDADES





# Identidades imaginadas: el espacio y su estructura simbólica

Laura Ramírez López  
Carolina Giraldo Montoya  
Nataly Jaramillo Giraldo

## Resumen

La ciudad es el escenario donde se gesta la modernidad, donde se evidencian las transformaciones del espacio público. La ciudad es historia, es tiempo, es ideología. A pesar de que existe una estructura física, una arquitectura del espacio, modificada cada tanto para responder a la idea de *modernización*, son los ciudadanos quienes terminan de construirla desde vivencias y deseos, relatos e imaginarios. Por lo tanto, esta se constituye hoy como un territorio experiencial de nuevos modos de estar juntos, de vivir y habitar el mismo, con lo cual se convierte en un texto múltiple en el cual convergen tanto las acciones individuales como colectivas. El interés de la investigación, más que al estudio de la ciudad, va enfocado al estudio de los espacios públicos contenidos en esta y su relación intrínseca con los imaginarios de identidad colectiva a través de las interacciones comunicativas. Para reconocerlos, se aplicó una versión modificada del cuestionario de imaginarios urbanos de Armando Silva Téllez, complementado con una bitácora de observación, los cuales permitieron ahondar en temas específicos que se indagaron a través de entrevistas semiestructuradas. Finalmente, todo el material se contrastó en una matriz de análisis que atravesó cada

Imaginarios colectivos, identidad,  
interacciones comunicativas,  
espacio público, Modernidad.

**Palabras clave**

una de las categorías propuestas para este proyecto: imaginarios colectivos, identidad, interacciones comunicativas y espacio público. Se tomaron como referencia los parques principales y las zonas rosas de Marinilla y Rionegro, para analizar a través de los diferentes roles reconocidos en el espacio público (transeúntes, comerciantes, habitantes) cómo se han vivido la transformación del espacio. Los resultados nos permiten ver una dinámica de urbanización acelerada en la que el discurso del consumo se instala como meta-código de lectura, interpretación e intervención del espacio.

### El presente capítulo

Resultado del proyecto de investigación «Identidades imaginadas: transformaciones de los imaginarios de identidad a través de la transformación del espacio público y las interacciones comunicativas», aprobado por el Comité de Currículo del programa Comunicación Social de la Universidad Católica de Oriente. Hace parte del eje de investigación *Oriente Imaginado*, dentro de la línea de investigación Comunicación para el cambio social que lidera el grupo Communis. Avances del mismo se han presentado en eventos nacionales como Encuentro Nacional de Investigadores en Comunicación (Acicom) Bucaramanga, 2018; Encuentro de semilleros de la Asociación Colombiana de Facultades de Comunicación (Afacom), Cali, 2018 y Manizales, 2017, y Cátedra Unesco de Comunicación, Bogotá, 2017.

### Laura Ramírez López

Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente. Líder y participante de colectivos juveniles que trabajan perspectiva de género, construcción de lo político y transformación social. Comunicadora en la Dirección de Investigación y Desarrollo, Universidad Católica de Oriente. Integrante del semillero Música y Comunicación.

iD

ORCID: 0000-0002-1619-8141

### Carolina Giraldo Montoya

Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente. Cantante y compositora. Realizadora del programa radial #OrienteSonoro. Integrante del semillero Música y Comunicación. Ha participado en proyectos de gestión cultural.

iD

ORCID: 0000-0003-2196-6480

### Nataly Jaramillo Giraldo

Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente. Poeta y escritora. Trabajos suyos han sido publicados en compilaciones poéticas. Integrante del semillero Música y Comunicación.

iD

ORCID: 0000-0003-4891-746X

## Introducción

La relación de las personas con el espacio es tan determinante que sirve como criterio para visualizar los sistemas sociales, de poder y de visión del mundo que tienen los grupos sociales. Gracias al espacio público es posible la construcción de la noción de *público* y, por tanto, la noción misma del *yo*. De hecho, el *yo*, el *nosotros* y los *otros* se configuran a través de las interacciones comunicativas que se transaccionan en el espacio público. Por eso, identificar las formas de comunicación y construcción de imaginarios que surgen en el espacio público es una forma de preguntarse por las identidades. Si la identidad es lo que hace de cada uno su cada uno, y la comunicación es la forma como se negocia esa identidad con el otro, los imaginarios son las tendencias perceptivas desde los que se trazan los meridianos hacia los que apunta dicha interacción. En ese sentido, este proyecto indaga por la forma como la transformación de los espacios públicos genera la renovación de ciertos imaginarios, mientras trastoca las identidades en los dos municipios: Marinilla, Rionegro.

Como se mencionó anteriormente, son específicamente las ciudades los escenarios en donde se evidencian las transformaciones del espacio público lo cual ha venido afectado de manera considerable las dinámicas sociales, las identidades colectivas, los modos de ser y de imaginar una sociedad, los diversos modos de expresión, simbolización, producción de significaciones y los usos sociales de la comunicación. Ubicándonos en Colombia, el proceso modernizador que ha venido teniendo este país, no ha logrado leer en su mayoría el contexto del territorio, por lo tanto, no ha descubierto las verdaderas necesidades

de cada comunidad. A pesar de saber esto, hasta el día de hoy se siguen copiando los modelos de urbanidad de los países centrales (Montoya, 2016).

Claro es el ejemplo de Marinilla y Rionegro, dos municipios del Oriente antioqueño que han venido creciendo a gran escala en cuanto a la transformación del espacio público, derivados a partir de los cambios acelerados que se generan de acuerdo a las prácticas modernizantes a nivel global. En su mayoría, tales cambios no están adaptados al contexto del territorio, no comprenden las necesidades del mismo y de sus habitantes. Tal es el caso de las calles en donde están ubicadas las zonas rosas de estos municipios en las cuales se hace uso del espacio público para llevar a cabo prácticas privadas.

Los parques de estos dos municipios han tenido una serie de reformas que han incidido en las relaciones sociales de sus habitantes y al mismo tiempo en los imaginarios o concepciones que estos tienen de ellos. Las transformaciones físicas en el espacio público son el resultado de la ley de 2016 que modifica el artículo 6.º de la Ley 388 de 1997 para priorizar los espacios públicos para niños y adolescentes. En Antioquia se viene llevando a cabo, mediante un proyecto de la Gobernación enfocado en la transformación de los espacios públicos, ya que estos cumplen un papel fundamental en el hacer sociedad.

Estas transformaciones en los espacios públicos se asumen como una preocupación en esta investigación: al hacer la comparación Marinilla/Rionegro, se identifica a este último como un municipio carente de apropiación a causa de su crecimiento acelerado; crecimiento en gran parte invasivo y sin una visión estructurada del territorio, asunto que genera una especie de aversión por parte de los habitantes hacia su municipio. En principio, nos parecía que la situación contraria se vivía en Marinilla, donde los cambios parecen darse de una manera más tranquila, logrando así que la identidad de sus habitantes no se sienta amenazada.

De entrada, entonces, lo que se tenía era la intención de orientar el contraste entre público y privado en ambos municipios.

## ● Metodología

Para ello, se eligieron los parques principales y las zona rosa de cada uno, mediante el enfoque cualitativo para la recolección de datos. Se usó un diseño mixto, es decir se basa por un lado en la observación del fenómeno apoyado en el método fenomenológico y en segundo lugar, permitió la interpretación de dicha observación a través de la hermenéutica. Del mismo modo,

esta investigación es de alcance descriptivo en tanto que busca caracterizar los imaginarios de identidad colectiva de estos dos municipios del Oriente antioqueño con base en la transformación del espacio público de lugares específicos como los parques principales y las calles donde se ubican las zonas rosas. Los instrumentos utilizados fueron la encuesta ciudadana de Armando Silva Téllez (2004), entrevistas semiestructuradas y una matriz de análisis.

La investigación se dividió en tres momentos, el primero, la identificación de los imaginarios de los habitantes de Marinilla y Rionegro, frente a los dos espacios públicos estudiados, la segunda buscó reconocer cómo se configuraban esos imaginarios; la tercera se enfocó en reconocer las relaciones entre las interacciones comunicativas y el espacio público, a partir de la configuración colectiva de los imaginarios.

Para identificar los imaginarios, se usó como base el cuestionario que propone Armando Silva (2004) tomando 40 de las 80 preguntas propuestas por el formulario original. La validación del instrumento estuvo a cargo de expertos en estudios sobre imaginarios urbanos.

### ***Formas de comunicación y espacio público: configuración de los imaginarios de identidad***

Debido a nuestro interés por indagar la identidad, centramos el cuestionario en preguntas que resaltarán este asunto. Un primer hallazgo significativo apunta a la identificación del territorio antioqueño con la naturaleza: Marinilla, 22 %; Rionegro, 44 %. Aquí hay algo relevante, pues, comparados ambos municipios, el segundo tiene un proceso de urbanización más marcado, pero se encuentra habitado por más personas que vienen de lugares como Medellín, que llegan a la región del Oriente antioqueño, justamente, buscando *naturaleza*.

Al indagar por la imagen que proyectan ambos municipios, las respuestas más significativas son, en el caso de Marinilla (con un 48 %), *cultura*, mientras que Rionegro en un 26 % de las personas encuestadas asoció su municipio con *infraestructura y progreso*. Aquí, en primera instancia, pudiera haber una contradicción con lo que encontramos en la pregunta anteriormente indicada.

En la tercera pregunta indagamos sobre el personaje representativo que identifica al municipio. La subdividimos en tres componentes: personaje histórico, personaje político y personaje típico. Al hacer la categorización de los personajes señalados en las respuestas, para el caso de Marinilla, predominaron el personaje típico 22 % y el personaje político 20 %; en el caso de Rionegro, la muestra indicó el 60 % de las veces que se identifica con el personaje histórico.

Respecto a la identificación de dos sitios representativos del municipio, en Marinilla los encuestados coincidieron en un 40 % que el parque principal es el lugar más representativo, mientras que en Rionegro las respuestas se dividieron entre el parque principal (15 %) y el corregimiento de San Antonio (13 %) y el Aeropuerto Internacional José María Córdoba (11 %).

Lo anterior quedó evidenciado en la observación, donde se confirmó el hecho de que en Marinilla el espacio público se convierte en escenario cultural en el cual se desarrollan expresiones como la música, el teatro y la tradición narrativa —como el típico culebrero que se toma zonas como el parque principal—. Mientras tanto, Rionegro que ha sido pensado más como epicentro de prácticas modernas y central de proyectos futuros, le apunta al imaginario del llamado *progreso*, que tomando lugar en sus habitantes, cuestión que está evidenciada en los documentos públicos del municipio y que se concreta en proyectos privados (urbanización acelerada de su territorio) y la remodelación del parque. Estos cambios y proyectos de ampliación de autopistas, de mejoramiento de vías, junto con lo mencionado anteriormente, van permeando no solo un municipio sino toda la región. En este punto, puede verse el resultado de esos cambios en el imaginario de los habitantes.

El segundo grupo de preguntas agrupó cuestionamientos referentes al cambio de infraestructura en términos de su calificación positiva o negativa por z en el último año del respectivo municipio?; y, a su vez, calificar si estos cambios se consideran positivos o negativos. En Marinilla se obtuvo un resultado para la construcción avanzada del 24 %, que fue catalogada como positiva en un 82 % de los casos. En cuanto a Rionegro, predomina la reconstrucción del parque en un 56 %, calificado como positivo por el mismo porcentaje de la muestra.

La siguiente pesquisa se direccionó a que los encuestados identificaran la necesidad más urgente que se debe solucionar en el parque principal de su municipio. En Marinilla se encontró que esta necesidad está enmarcada en el *orden social* en un 42 %; lo mismo se identificó en Rionegro (52 %), en respuestas que agrupan asuntos como basura, indigencia, alcoholismo, mucha presencia de perros callejeros (por su suciedad), contaminación auditiva, congestión vehicular, entre otros aspectos.

Se indagó, además, sobre la necesidad más urgente en la zona rosa de Marinilla y Rionegro, obteniendo respuestas también en torno al orden social; en el caso de Rionegro, se consiguió un 50 % para este aspecto; en Marinilla, el hallazgo se dividió entre: el no especificar respuesta (38 %) y el orden social (general) con un 34 %.

Seguidamente, se encontró que el cambio de infraestructura más importante identificado por los habitantes de los dos municipios es el crecimiento

urbanístico, calificado como positivo por los mismos, frente a un porcentaje muy igualitario que sitúa las necesidades más urgentes a solucionar tanto en Marinilla como en Rionegro, dentro del orden social. En esta indagación las preocupaciones mencionadas demostraron ser consecuencia de la Modernidad, la cual trae consigo cambios de infraestructura que en muchos casos no están articulados con las necesidades de los territorios.

Al relacionar lo último mencionado con las bitácoras de observación, quedaron registradas las mismas problemáticas: indigencia, alcoholismo, alto flujo vehicular sobre calles muy estrechas, contaminación ambiental, auditiva y visual, aglutinamiento de personas, temor por parte de algunos a transitar o habitar estos espacios públicos, invasión de los mismos, entre otras. En Marinilla, por ejemplo, donde está ubicada la fuente principal del parque, es común llegar en las mañanas y encontrar consumidores de alcohol acostados en los asientos que quedan alrededor de la misma, encontrar muy temprano este lugar con muchas basuras, sobre todo los fines de semana; en Rionegro, un común denominador es la presencia de los policías a cualquier hora del día, los indigentes se estacionan en los alrededores del parque a pedir limosna; pero, además, al sentarse en las sombrillas del costado izquierdo del parque —de espaldas a la iglesia— también se puede apreciar la gran cantidad de personas que se acercan a pedir dinero o a vender mientras las personas permanecen en el sitio.

El tercer grupo de preguntas se enfocaron en los aspectos que más les gustan y menos les gustan a los habitantes de los respectivos parques y zonas rosas de sus municipios. El primer cuestionamiento se enfocó en saber lo que más les gusta a los habitantes acerca del parque principal: en Marinilla, un 36 % respondió que el ambiente, mientras tanto en Rionegro el imaginario fluctúa entre ninguna respuesta en particular (18 %) y nada (16 %). Para el tema de lo que más les gusta a los habitantes de la zona rosa de los municipios de Marinilla y Rionegro, se encontró, en el primer municipio, sus habitantes no saben (42 %); para el caso de Rionegro, la población encuestada eligió la opción: nada y no responde en un 44 %. Aquí hay un detalle particular: en realidad, en ninguno de los dos municipios las personas saben con precisión cuáles son los límites de la zona rosa. Los croquis (Silva, 2006) varían de una persona a otra, lo cual, en el caso de Marinilla, tiene que ver con la falta de reconocimiento de dónde empieza y dónde termina dicha zona; en Rionegro sucede que no hay consenso en cuál es (las respuestas varían desde San Antonio hasta zonas específicas del centro).

En cuanto a la pregunta por lo que menos les gusta a los habitantes del parque principal, se precisó que en Marinilla la población encuestada señaló [la falta de] orden social (32 %), mientras que en Rionegro sus habi-

tantes respondieron lo mismo en un 28 % de los casos (cifra que coincide con el tema de infraestructura en un 28 % de la población encuestada).

En el caso de lo que menos les gusta a los habitantes de la zona rosa, la muestra encuestada del municipio de Marinilla respondió no saber en un 58 % de las ocasiones, mientras que señaló el orden social en un 14 %. En Rionegro, la población encuestada mencionó que lo que menos les gusta de la zona rosa es el orden social, en un 34 %, seguido de un 22 % para espacio público.

Averiguando sobre el lugar donde los habitantes acuerdan una cita, se encontró que en el municipio de Marinilla lo hacen en el Parque principal (50 %) e iglesia (16 %). Para el caso de Rionegro, los lugares a acordar citas por la población encuestada son: el centro comercial (38 %), seguido del parque principal (24 %).

Las anteriores indagaciones buscaron que los encuestados confrontaran la imagen de los dos espacios públicos de sus respectivos municipios, como son zona rosa y parque principal y que, además, dieran algún calificativo o conformidad con el mismo, donde fue frecuente el *nada* o el *no responde* para el caso de reconocer qué es lo que más les gusta de estos espacios; sin embargo, en el caso de reconocer si existe algo que les genera rechazo, emergieron cuestiones de orden social —adicionando lo de *espacio público* para el caso de Rionegro—.

Retomando el último cuestionamiento relacionado con el punto de encuentro predilecto por los habitantes al momento de acordar una cita con sus respectivos hallazgos, se dejó ver cómo los lugares tradicionales de encuentro, como el parque principal —en el caso de Rionegro— han pasado a convertirse en un sitio de tránsito o de paso, y quizá también de marginalidad, dado que cuando a la ciudad llegan escenarios más seguros a los que prefieren desplazarse las «personas de bien», los «marginales» comienzan a habitar estos centros abandonados y a tomarlos como suyos, igual que lo hacen respecto a sus barrios (Carrión, 2001), porque, si bien los centros comerciales son abiertos, existe una auto-marginalización que se debe a una aceptación y diferenciación de clases sociales. Como en el caso puntual de Rionegro con la construcción del Éxito (cadena de supermercados y grandes superficies con presencia en todo el país) y el centro comercial San Nicolás, que, con un 38 % de las respuestas, mostró cómo este sitio se ha ido configurando como lugar de preferencia para acordar una cita, sobrepasando el porcentaje que se refiere al parque principal (24 %).

Lo anterior también quedó registrado en el proceso de observación en donde el atrio de la iglesia, en Rionegro, es un espacio donde los alcohólicos tienen presencia constante, reclaman su lugar de forma frecuente pese a que a



menudo son desplazados por los policías. En ciertos momentos del día, por lo general en la mañana y en la noche, el atrio se convierte en una zona de tránsito. En la tarde-noche, funciona como zona de espera y, a su vez, es usado para conectarse a las redes *wifi* o para sentarse y conversar. Se observan personas de todas las edades, niños, jóvenes, adultos y adultos mayores, aunque en su mayoría son adultos. Después de las siete de la noche el número de personas, tanto las que transitan como las que habitan, disminuye considerablemente. La presencia de la Policía en este lugar es constante.

Por otro lado, en Marinilla, la muestra encuestada hizo alusión al parque principal y la iglesia (que integran un mismo lugar) como los sitios de encuentro preferidos (50 %). Este dato muestra cómo este municipio mantiene el sitio de encuentro por excelencia, dejando ver aún dinámicas que diferencian a estos dos municipios, a pesar de su cercanía geográfica. Esto también ha quedado evidenciado en las bitácoras realizadas en este municipio donde el atrio de la iglesia es utilizado por jóvenes, adultos y adultos mayores. Los primeros, lo usan para esperar; los últimos, para conversar y darle un vistazo a los carteles que anuncian la muerte de alguna persona. Las personas se sientan en las escalas del atrio a conversar o a consumir alguna bebida o alimento. El atrio mantiene estas dinámicas sociales en la mañana, en la tarde y en la noche; sin embargo, los fines de semana se puede observar que estas se intensifican, sobre todo en las noches, donde los protagonistas son los jóvenes.

Con base en lo anterior, desde la mirada de las interacciones comunicativas, se observa cómo los sujetos —de acuerdo a sus intereses particulares— se relacionan con el espacio: quien busca conversar, consumir alguna bebida o alimento, o quien simplemente se ubica allí para esperar... todos hacen uso de las escaleras del atrio para sentarse; pero quien evita el contacto con el resto de la personas, simplemente busca las esquinas del atrio para esperar de pie y observar a la gente que pasa. Cuando los intereses son colectivos, grupos de familias, grupos de amigos o parejas de novios, intensifican sus interacciones comunicativas, en el sentido de que las personas hablan a un volumen más alto, ríen, se abrazan, son más cercanos los unos a los otros.

El cuarto grupo de preguntas se enfocó en las *otredades*. Se le preguntó a los encuestados sobre diferencias y parecidos de cada uno de los lugares con respecto a otros municipios cercanos. En cuanto al parecido que los habitantes identifican de su parque principal con respecto al de otros municipios, se encontró que en Marinilla la gente respondió en un 40 % que no identifican algún parecido; en Rionegro, se obtuvo un 48 % para no sabe, no responde. Respecto a la pregunta de si no encontraban afinidad de su parque con otros municipios, en Marinilla el 42 % de la población respondió no saber,

y para Rionegro la respuesta fue ninguno en un 48 %. Para el reconocimiento o parecido de su respectiva zona rosa con otras, se encontró que en Marinilla el 72 % de la muestra no sabe, y en Rionegro, no saben no responden en un 56 %. Así mismo, para identificar las diferencias, los habitantes respondieron, en un 80 % de los casos en Marinilla, aseguraban no saber; en Rionegro el porcentaje del 54 % se divide, en no saber, ninguno y no responde.

Para hablar de otredades con respecto a la similitud o diferencia de los cuatro lugares de ambos municipios, se hace complejo, pues los porcentajes más altos corresponden a respuestas como, el no saber, o el no responden en un porcentaje más alto incluso. Sin embargo, más que querer indagar sobre los parecidos o distinciones que la gente veía con respecto a otros municipios del Oriente antioqueño, la intención estaba más asociada a identificar cuál era el imaginario que la gente tenía de estos dos municipios (Marinilla y Rionegro): si los consideraban antagónicos o semejantes, siendo tan cercanos; aún así, la gente al responder, en la mayoría de los casos, ni siquiera los reconocía para poder de alguna forma ponerlos en contraste. Solo en Marinilla se alcanzó un 10 % para hablar de la no afinidad que tienen las zonas rosas de ambos municipios, cifra que no permite identificar propiamente un imaginario.

Por último, se indagó sobre los lugares de esparcimiento que frecuentan las personas de los dos municipios, para poder identificar si el parque o, específicamente, las calles donde están ubicadas las zonas rosas eran representativos para los habitantes. Se encontró: los lugares señalados de esparcimiento en Marinilla fueron, en un 20 %, los cafés; en un 18 %, ninguno. Mientras tanto, en Rionegro, sobresalen los restaurantes: 28 %.

Algunas respuestas nos llevan a realizar un contraste entre estos dos municipios: los habitantes de Marinilla valoran las prácticas tradicionales y mantienen claro el centro (para el encuentro), mientras la dinámica de Rionegro, que es una ciudad más grande y camina hacia el *progreso*, evidencian una «pérdida» del centro; estos ciudadanos construyen nuevos y diversos lugares de encuentro y referencia para las personas, como el centro comercial; hay un punto en el que los imaginarios identificados parecen ser una construcción bastante compleja y contradictoria en ambos casos, pues se denota una discusión entre el pasado (conservar dinámicas tradicionales) y el presente-futuro (la construcción de una ciudad con una visión sesgada por un único modelo de ciudad).

Esto sale a relucir cuando las personas encuestadas muestran claramente una aceptación por la urbanización, la construcción de nuevos edificios, de infraestructura moderna y diferentes a lo que tenemos en nuestros municipios, expandiendo cada vez más lo urbano hacia lo rural, destruyendo poco a poco el paisaje verde con el que la muestra encuestada, reconoce el Oriente

antioqueño y su municipio. A pesar, entonces, de que aceptan y desean la transformación de sus municipios, se quejan de unas problemáticas de orden social, precisamente producto de las nuevas lógicas de ciudad. En un intento de reconocer esas contradicciones se hace necesario indagar por la forma en la que se construyen esos imaginarios, fase que se presenta a continuación.

### ***Interacciones comunicativas y configuración de los imaginarios***

Para la descripción de los procesos de configuración de los imaginarios de identidad colectiva, asociados al espacio público de los parques principales y las zonas rosas de los municipios de Marinilla y Rionegro, se tomó una base de preguntas focalizada dentro de las 40 aplicadas en primera instancia, retomadas del formulario de Armando Silva (2004). La selección de estas preguntas se usaron como base para la realización de una entrevista semiestructurada que permitió describir los procesos de la configuración de los imaginarios. Se trata de las siguientes: ¿con cuál imagen relaciona su municipio y a partir de qué visiones la construye?; ¿el parque principal le parece tranquilo o peligroso?, (en esta hubo algunos interrogantes asociados: ¿qué le hace percibirlo así?; ¿le ha pasado algo o lo ha escuchado de algunas personas?; cuéntenos su experiencia); ¿cuál es la zona rosa que usted identifica?: ¿por qué?; ¿con qué frecuencia la habita?, ¿la asocia con la tranquilidad o la peligrosidad?; ¿para usted cuál ha sido el cambio más notorio en su municipio en los últimos años?, ¿le parece bueno o malo?; ¿qué es lo que más le gusta del parque principal?, (¿por qué?); ¿cómo visualiza su municipio en diez años?, ¿esta imagen le genera empatía?; ¿Qué le hace asociarlo con dichas percepciones?

Después de las indagaciones realizadas se identificó que la configuración de los imaginarios se da de dos formas: por medio de las experiencias o los relatos, es decir, que para algunas personas desafiar el imaginario es hacerlo con la presencia real, mientras que para otros, basta con el relato: «Lo imaginario es real como efecto social» (Silva, 2014, p. 30). Esta afirmación cobra relevancia, y Silva también afirma que «La percepción imaginaria corresponde a un nivel profundo de elaboración ciudadana» (Silva, 2014, p. 38). Sin embargo, la construcción de estos imaginarios también parte de experiencias reales, como lo muestran las encuestas, que aunque están cargadas de un alto grado de subjetividad (o, precisamente por esa carga), también dejan en evidencia que cuando un sujeto habita verdaderamente un espacio, sus imaginarios sobre este se modifican de una forma positiva o de una manera drásticamente negativa, pues para hablar de un espacio es necesario tener una relación directa con el mismo y, sobre todo, para poder dar cabida a cambios que

beneficien a una colectividad es necesario que exista una conciencia que todo el tiempo quiera desafiar la idea de que miramos más a través de lo imaginario que de lo real (Silva, 2014).

Con lo anterior, y respecto a la imagen con la que las personas encuestadas relacionan su municipio, se encontró que en Marinilla identifican el municipio con lo cultural (la guitarra en varios casos), construida por los habitantes, en gran parte, por el relato y su cultura artesanal de hacer guitarras. Por otra parte, en las entrevistas, las personas expresaron que con frecuencia se encuentran con artistas (pintores, actores de teatro o músicos) llevando consigo algún instrumento artístico. Las razones de estas afirmaciones por parte de los entrevistados se deben, primero, a que varios de ellos dijeron sentir mucha afinidad con la música; segundo, porque —en su concepción— la vinculación de las personas al arte es una forma de seguir construyendo y manteniendo la cultura de su municipio.

Para el caso de Rionegro, los encuestados se enfocaron en visiones diversas: unos expresaron la imagen del nuevo parque como la más representativa, otros se remitieron a hablar desde su representación histórica, en tanto otros se centraron en ambigüedades narradas por ellos como una consecuencia del constante cambio que los toma por sorpresa todo el tiempo. Estos cambios motivan que, de una u otra forma, los entrevistados se remitan a expresar su *punto de vista ciudadano* (Silva, 2006), de acuerdo a lo tranquilo o peligroso que puede ser, en este caso, el parque principal. De ahí que en Marinilla las personas entrevistadas asociaron al parque, generalmente, con una sensación de poca tranquilidad, relacionada a problemáticas con las que se encuentran la mayoría del tiempo: congestión vehicular, invasión del espacio público, vendedores ambulantes, alcoholismo, basuras y contaminación visual y auditiva. En este conjunto de factores, la drogadicción, frecuentemente señalada por los entrevistados, creemos que se trata más de una percepción que parte del relato, pues no se puede entrar a asegurar que sea una problemática tangible (cuando la contrastamos con el proceso de observación llevado en una de las fases del proyecto). Aquí, claramente, hablamos de un prejuicio: los jóvenes (ni ningún grupo) que se apropian del parque principal en la noche no consumen droga en este lugar.

Por su parte, se encontró que en Rionegro persisten las percepciones diversas, ya que algunos de los habitantes de este expresan que lo sienten como un lugar tranquilo alentado por la presencia constante de policías, sin ocultar que la indigencia y las peleas a altas horas de la noche siguen siendo sinónimo de peligrosidad; en contraste con esto, hay personas que asocian al parque con peligro, basados en la presencia de trabajadoras sexuales, transexuales, alcohólicos, además de haber experimentado robo o agresión<sup>1</sup>.

Cabe anotar que la remodelación del parque de Rionegro ha cambiado la percepción de algunas personas sobre el mismo; sin embargo, el hecho de que persistan en abordar temas de indigencia, inseguridad, tráfico vehicular... denota una necesidad y un deseo manifestado por parte de habitantes, comerciantes y transeúntes, de que estas dinámicas muten y que el cambio no solo sea físico, sino que también traiga consigo una mejora en la dinámica de orden social (aspecto cuya negativa percepción quedó ya evidenciada en las encuestas realizadas en el primer objetivo de esta investigación).

Por otra parte, partiendo precisamente de la tranquilidad o la peligrosidad que experimentan los encuestados en el parque principal, se hizo hincapié en la zona rosa que las personas identifican como tal. Encontramos que en ambos municipios no existe un lugar geográficamente concreto para determinar la zona rosa: cada persona abordada identificó como zona rosa el sitio que desde su experiencia particular frecuente, habita o percibe como tal.

Un ejemplo de ello es Rionegro, donde las personas entrevistadas reconocieron como zona rosa cinco lugares diferentes; la primera ubicada a una cuadra del parque principal, esquina de la escuela Julio Sanín; la siguiente, ubicada en el corregimiento de San Antonio de Pereira; la tercera, identificada en el barrio El Porvenir; la cuarta, ubicada en el sector de Llanogrande; una quinta, ubicada en el sector de San Francisco.

Por tanto, para el calificativo de las mismas, en el caso de Marinilla, se evidenció la misma diversidad de opiniones, ya sea por percepción o vivencia, dejando ver que habitar un lugar en particular hace que la percepción tienda a desplazarse hacia lo positivo ya que todo el tiempo las personas están dejándose permear por esa realidad; por su parte, no habitarlo, le dota de connotaciones que son llevadas frecuentemente hacia lo negativo. Los entrevistados que concurren San Antonio, afirman no frecuentar la zona rosa del parque porque han escuchado hablar de su peligrosidad; las personas que frecuentan la zona rosa del parque, dicen sentirse a gusto allí, mientras expresan lo peligrosa que les parece la zona rosa de El Porvenir<sup>2</sup>.

En cuanto a Marinilla, las entrevistas realizadas develaron, en primer lugar, que las personas no se sienten tan identificadas con la zona rosa, ya que

---

<sup>1</sup> Sobre la relación entre espacios públicos, imaginarios y prostitución, es recomendable el trabajo «Imaginarios urbanos: miradas desde el género, los espacios y los oficios», de Arango y Castaño (2018) incluido en este mismo libro [Nota del editor].

<sup>2</sup> Remitimos al lector al capítulo «Imaginarios urbanos y apropiación del espacio público: *skatepark* del municipio de Rionegro», de Calderón, Giraldo y Jiménez (2018), incluido en este mismo libro,

la asocian con el cambio en el espacio público, constante promovido por las nuevas dinámicas de consumo. También la asociaron con drogas, alcoholismo, riñas callejeras e inseguridad, percepción que parte desde la experiencia empírica en la mayoría de los casos.

De este modo, las personas abordadas en Marinilla identificaron los cambios más notorios en las vías peatonales —incluido el malecón— y el parque principal. Respecto al calificativo que les dan, las vías peatonales se reparten calificaciones positivas y negativas, pues estas permiten, de un lado, el libre tránsito de peatones y el uso de la bicicleta; pero, del otro, evidenciaron la falta de planeación en su ejecución, aspecto que se evidencia sobre todo en épocas de invierno, las cuales han generado numerosas inundaciones. Por otro lado, frente al crecimiento urbanístico, aunque no lo califican como negativo, expresan la preocupación por cómo este crecimiento, al acoger mayor población, también se traduce en la transformación de la dinámica social tradicional.

Para el caso de Rionegro, la gente coincidió en que el cambio más importante de infraestructura ha sido la remodelación del parque principal, viéndolo como positivo en todos los casos; respecto a este afirmaron que estos cambios traen consigo oportunidades tanto para los comerciantes como para los habitantes y transeúntes. Así mismo, lo perciben como oportunidad para un mejor y libre uso del espacio público.

A pesar de las problemáticas expresadas anteriormente, cabe aclarar que para la mayor parte de las personas el parque de Marinilla sigue teniendo una connotación positiva por las prácticas particulares que allí se desarrollan (intercambio de relojes, punto de encuentro, sitio de socialización); así mismo, porque es un lugar que representa para las personas que lo habitan el sitio donde afloran todas las manifestaciones históricas, políticas y culturales que le dan significación a este.

Por último, y de acuerdo a los diferentes cambios y problemáticas que fueron expresadas por los ciudadanos, se indagó en cómo visualizan su municipio en 10 años, y si esta imagen les genera empatía. Se encontró que en Marinilla gran parte de las personas expresan preocupación, ligada a factores como el crecimiento urbanístico, que traerá, según sus percepciones, aumento

---

donde los hallazgos muestran una dinámica diferente: es conocer el lugar, justamente, lo que hace que aumente la sensación de peligrosidad. Sin duda, la relación entre lo imaginario y lo real escapa a normas generalizables del tipo «mientras más se conozca un lugar menos [o más] se le teme». Lo que vemos acá es una serie de formas de apropiación en las cuales el relato, la experiencia empírica y la mediatización se mezclan de formas diferentes en cada persona [Nota del Editor].

de la inseguridad, problemas de movilidad y pobreza. Cabe resaltar que estas percepciones son resultado de lo que las prácticas actuales de urbanización ya evidencian.

Entre tanto, en Rionegro las opiniones oscilaron entre una visión positiva de progreso (entendido como desarrollo urbanístico y nuevas oportunidades), pero también se criticó la poca inversión en procesos de carácter social al invertir recursos financieros que podrían resultar cruciales para la gente, en intervenciones físicas (consideradas frecuentemente como innecesarias e impulsoras de la pérdida paulatina de zonas verdes). Dicha intervención física, señalan, trae nuevos habitantes que, a su vez, podrían atraer más problemáticas sociales: aumento del desempleo, de la inseguridad, del tráfico vehicular pesado y, por último, del costo de vida.

Como lo plantea Armando Silva, la construcción de un imaginario puede estar definida por los modos predeterminados por el uso o la evocación de una ciudad, ejemplo de esto es el miedo público al asalto callejero, hecho social que incide en la conducta de los sujetos, ya sea para evitarlo o enfrentarlo, condicionando a su vez la elección de una calle sobre otra o de un horario diurno sobre un nocturno, aceptando también que estas actitudes están en la mente de quienes sufren sus previos efectos (Silva, 2014).

A pesar de que la percepción imaginaria corresponde a un elaboración del habitante, en muchos casos, de acuerdo a los relatos, la construcción de estos imaginarios también parte de experiencias reales, como lo muestran las encuestas, que aunque están cargadas de un alto grado de subjetividad, también dejan en evidencia que cuando un sujeto habita verdaderamente un espacio sus imaginarios sobre este se modifican de una forma positiva o de una manera drásticamente negativa. Para hablar de un espacio entonces, es necesario tener una relación directa con el mismo.

### ***Configuración de los imaginarios de identidad***

La tercera fase de la investigación nos llevó a un diálogo entre las formas de comunicación y el espacio público, a partir de la configuración de los imaginarios de identidad. Para ello fue necesario remitirse a las bitácoras de observación, cuyos registros contrastamos con los imaginarios ya identificados en la primera fase. Allí, empleamos el concepto de *croquis*, usada por Armando Silva para identificar cómo los ciudadanos perciben, interpretan y viven su ciudad (Silva, 2006) dependiendo del punto de vista ciudadano que emplean como lente en su filtro de la realidad. Los puntos de vista operados para sedimentar las respuestas fueron los *personajes* que emergieron como relevantes

en la configuración del ecosistema social (e imaginario) de los espacios analizados. Cada perfil funciona desde un punto de vista, y por eso sus miradas son significativas para entender el entramado social que movilizan los espacios públicos, pues ellos son los que más se afectan en función de las transformaciones del espacio público que nos interesa analizar. Así, comerciantes, habitantes y transeúntes dan un perfil de uso y desenvolvimiento dentro del espacio analizado. Una vez hecho este reconocimiento, se realizó la triangulación de los imaginarios colectivos y de la configuración de los imaginarios —a partir de los croquis— con las categorías *interacciones comunicativas* y *espacio público*.

La configuración de los imaginarios de identidad colectiva respecto al espacio público va muy mediada por las interacciones comunicativas desde el papel que el sujeto desempeña en el espacio, pues ellos lo dotan de sentido también desde sus intereses particulares como gustos, necesidades y representaciones de lo que estos creen que los identifica. No es lo mismo al que le interesa solo la transacción económica, y el espacio público es un paso obligado, que no representa para la persona más que la necesidad de transitarlo para suplir una necesidad inmediata, que quien llega al espacio público con el objetivo de compartir, de estar; a esta persona ese espacio público le representa, más que una calle para transitar, un lugar que le permite encontrarse y compartir con otras personas, mientras usa como excusa el consumo de alguna bebida.

Teniendo presente que cada lugar tiene instauradas sus propias normas de conducta, o como lo expresa Hall (citado en García, 1976): el territorio se organiza en torno a la forma como las relaciones y la conducta están mediadas por la cultura y los cánones del lugar al cual vayamos; dicho de otra manera, esa normativa vigente dentro de las comunidades, también influye en la concepción del cuerpo propio, y del cuerpo del otro. Las observaciones realizadas en este caso, develaron cómo el sujeto reclama un lugar como suyo y lucha por mantenerse en él, así las prácticas privadas tiendan a desplazarlo. Tal es el caso del intercambio de relojes (dinámica que se da en los dos municipios)<sup>3</sup> o los grupos de alcohólicos, acostumbrados por años a tomarse los parques principales y cómo, por ejemplo, durante el tiempo de la remodelación del parque de Rionegro, estos seguían habitando lo que para ellos es su punto de

---

<sup>3</sup> Recomendamos al lector el texto "Representaciones sociales: vestir-se como representar-se. Un estudio en adultos mayores en el parque de Marinilla" (incluido en este libro), donde Carvajal, Toro y Builes analizan las prácticas sociales de los adultos mayores en el parque de Marinilla. Allí, el hábito del intercambio de relojes es ya una consolidada forma de estar en el espacio público y construir tejido social [Nota del Editor].



encuentro a pesar de que el espacio cada día fuera más reducido debido a la construcción (aspecto que se devela desde los ruidos, hasta los olores propios de estos espacios como el olor a orina). Llama la atención que, a pesar de que tantos ciudadanos señalaron como aspecto negativo la presencia de los bebedores de alcohol en el espacio público de los parques, en el caso particular de Marinilla esta población fue la única que, a pesar de las incomodidades de las obras de remodelación, fuesen los únicos que no alteraron significativamente sus estrategias de uso y apropiación del espacio público.

Dentro de los usos del espacio público se identificó, a través de las observaciones y las encuestas, la configuración del lugar como punto de encuentro, para compartir con el otro, en muchas ocasiones encontrando como excusa el consumo de cualquier tipo de alimento; generalmente satisfacer esa necesidad evita el desplazamiento de las personas hacia otros lugares, permite la permanencia. Esto devela, de alguna forma, que el espacio público —entendido desde lo infraestructural— resta importancia a la hora de hablar del mismo, ya que las personas resaltan más las actividades y las vivencias que este permite tejer, enfocados en las costumbres, la gente y la naturaleza; es decir, los sujetos no se preocupan tanto por lo que físicamente compone al espacio, sino por lo que le da representatividad de acuerdo a sus intereses; una parte de sí, algún elemento que lo sensibilice, una pequeña porción que lo comprometa con el entorno.

Lo social es lo que somos todos y lo que no es nadie (...) es lo que no puede presentarse más que en y por la institución, pero que siempre es infinitamente más que la institución, puesto que es, paradójicamente, a la vez lo que llena la institución, pero lo que se deja formar por ella, lo que sobredetermina constantemente su funcionamiento y lo que, al fin de cuentas, la fundamenta: la crea, la mantiene en existencia, la altera, la destruye (Castoriadis, citado en Isaza, 2003, p. 66).

Sin embargo, en la actualidad, los cambios instaurados por los nuevos modelos de ciudad, asociados a la postmodernidad (en sus valores de consumo, circulación, velocidad...) demandan el aumento de la conectividad, el aumento de la movilidad, el crecimiento urbanístico acelerado, que trae como consecuencia la pérdida de centro, la inseguridad causada por el sentimiento de no conocer al vecino y del aumento del tráfico, entre otras situaciones que están incidiendo en la experiencia del sujeto con el espacio público. Los foráneos llegan al territorio con la esperanza de encontrar un mejor porvenir e impregnan nuevas conductas y estilos de vida, que tienden a generar más

preocupación que tranquilidad a los nativos. Sobre todo, el espacio público es encuentro, tal como lo dejó ver uno de los hallazgos de esta investigación, donde la gente relaciona, en especial, el parque principal como referente por excelencia para acordar una cita, para compartir, socializar con el otro, sin perder de vista, además, que esto en muchos de los casos se da precisamente por la dinámica que se gesta en el parque, en donde la socialización se genera alrededor del consumo, por lo cual se hace necesario reconocer el factor protagonista que cobra este en la interacción de los sujetos.

La ciudad no es solo un organismo que sobre la práctica demuestra su funcionalidad, es, sobre todo, un fenómeno de comunicación. Es un texto múltiple, de una enorme riqueza y complejidad; es el resultado de una escritura colectiva, de las acciones individuales y grupales de sus moradores, de sus intervenciones y acciones en el espacio público (Medina, 2008, p. 113).

La ciudad y el espacio público se viven desde la comunicación: es el lugar que propicia la interacción, el que permite la materialización del encuentro; entre tanto, no es posible negar que el espacio físico pierda todo tipo de importancia, pues las prácticas que se generan en ese espacio alimentan la interacción. En este caso se hace referencia a las prácticas privadas, derivadas de las cafeterías, las cuales se sitúan en lo público con sus mesas, tomándose los andenes exclusivos para el tránsito de personas, lo cual es precisamente lo que fortalecen la interacción.

Se evidenció en las bitácoras de observación realizadas que las interacciones o dinámicas sociales que se gestan no son iguales cuando las personas están interactuando dentro del local comercial. Es decir, no es lo mismo estar consumiendo en un lugar cerrado, que estar consumiendo en un lugar abierto, lo que plantea la necesidad de hacer una distinción entre las prácticas privadas que generan interacción con el espacio y con las demás personas. Para esto es ideal ilustrar el contraste de la zona de cafeterías y la zona de bancos y comercio, ejercicio que se acentúa con mayor intensidad en el parque de Rionegro.

Efectivamente, las personas situadas en las mesas afuera de los establecimientos tienden a perder fácilmente la noción del tiempo, pueden pasar más horas interactuando y compartiendo, así el consumo de bebidas y comida sea mínimo. Las calles que solo tienen locales comerciales, en cambio, son calles de un tránsito necesario, o de una lógica funcional específica: entrar, consumir y salir de su rol de consumidor una vez termine la transacción. Por su parte, las zonas rosas también aportan en el contraste anterior, pues el consumo y dis-

frute dentro de los locales parece muy funcional, cuando el ruido, como factor esencial de esta zona, hace parte del escenario y dificulta la interacción entre los sujetos. Entonces es *funcional* en la medida en la que las personas entran y el fin último es consumir y bailar; el contraste aparece cuando las personas se toman el espacio público y lo convierten en una extensión del local privado y en el escenario para compartir, en donde la interacción se facilita a pesar de la invasión del ruido aún en las calles. «Aunque los espacios públicos suelen diseñarse para cumplir cierto tipo de funciones, son las personas las que a través del uso rutinario van dándole su verdadera función y construyendo su significado» (Páramo, 2007, citado en Páramo y Burbano, 2014, p. 7).

Descifrar lo anterior nos lleva a comprender, además, que los lugares no siempre tienen un límite jurídico para que sean establecidas sus funciones; en realidad, son una construcción social. En este caso, queda a la vista que cada persona define la zona rosa de acuerdo a su experiencia, sin ser un lugar definido, ni basa su identificación por una infraestructura determinada. Por ejemplo, en el caso de Marinilla, al preguntarle a las personas por cuál es la zona rosa, diferentes personas hacen referencia a tres zonas, que abarcan el mismo sector; pero en el caso de Rionegro, municipio más extenso, la gente se refiere a cinco zonas rosas diferentes en diversos sectores.

Algo así evidencia que el espacio público tiene una dimensión socio-cultural. Es un lugar de relación y de identificación, de contacto entre las personas, de animación urbana y, a veces, de expresión comunitaria. La dinámica propia de la ciudad y los comportamientos de su gente pueden crear espacios públicos que jurídicamente no lo son, o que no estaban previstos como tales, abiertos o cerrados, de paso o a los que hay que ir. En todos estos casos lo que define la naturaleza del espacio público es el uso y no el estatuto jurídico (Borja, 1998, p. 15).

Esto va en la línea de lo que afirma Silva (2006), en el sentido de que que en la actualidad lo urbano no es solo una categoría geográfico-espacial, sino, ante todo, una realidad simbólica, en permanente construcción y expansión, que excede los límites físicos de lo que tradicionalmente se ha considerado ciudad. Por ello se plantea la necesidad de pasar de una ciudad pensada en el espacio (ligada al territorio y a la arquitectura) a un urbanismo ciudadano pensado en el tiempo: «Al ser los imaginarios visiones del mundo hechas de modo grupal, llevan a las acciones colectivas que conforman el espacio público de convivencia, no solo como hecho físico sino en cuanto a formación de pensamiento social» (Silva, 2001, p. 27).

Sin embargo, el modelo de ciudad imperante que está enfocada en el espacio físico de la arquitectura del territorio es el modelo predominante

en el imaginario de estos dos municipios. A pesar de que los habitantes de los territorios reconocen el valor tradicional de sus espacios públicos, sobre todo en Marinilla, y aunque en sus relatos se denota el anhelo de conservarlo, no se dan cuenta de que precisamente el peligro de perder cada vez más la autonomía sobre el territorio, resguardar las costumbres y demás, están enmarcadas en un modelo de ciudad establecido.

La ciudad hoy no es entendible al margen de los procesos de globalización en curso; aquellos que se han ido formando a través de la creación de la economía contemporánea centrada en los flujos financieros del capitalismo global y en telecomunicaciones; estos procesos han afectado la soberanía, la territorialidad y a la propia ciudadanía, que en un sentido fuerte, no pertenece a los ciudadanos sino a los mercados y a las empresas que han creado una nueva geopolítica, una nueva geografía del poder (Isaza, 2003, p. 72).

Hay fenómenos que comienzan a instaurarse en los habitantes y a ser aceptados como reales por las personas que los viven, así estas manifestaciones provengan más desde la institucionalidad que desde sus propias necesidades. Los habitantes de los dos municipios estudiados se visionan en diez años como sinónimos de ciudad, a causa del crecimiento urbano acelerado. A pesar de que en muchos casos manifiestan una preocupación profunda por este imaginario instaurado, lo dan como un hecho que no tiene retroceso, ni permite ser intervenido de un modo más consciente o significativo para los mismos.

## ● Conclusiones

Cierto es que partimos de la convicción personal de que entre estos dos municipios, Marinilla y Rionegro, había un antagonismo marcado en cuanto a sus usos y percepciones del espacio. Creímos que los hallazgos apuntarían a mostrar en Marinilla una concepción más tradicional, más arraigada a la identidad tradicional, mientras que en Rionegro encontraríamos una dinámica más urbana. Sin embargo, lo que pudimos comprobar es que la configuración del concepto de territorio, si bien está muy afectada por las transformaciones físicas del espacio, con sus consecuentes transformaciones en el imaginario, sucede en el interior de los grupos específicos de personas que se movilizan (o no) por el espacio y que, al hacerlo, construyen sus apropiaciones. De forma que si bien Marinilla conserva un tejido más tradicional (como en el caso de

la práctica del intercambio de relojes), en Rionegro este arraigo se aprecia en los muchos años que los consumidores de alcohol han empleado el parque principal para pasar sus horas de consumo. Igualmente, aunque el proceso de urbanización es más acelerado y consolidado en Rionegro, en Marinilla, pese a los temores que este genera, es visto con optimismo por los habitantes. En síntesis, no hay un Rionegro que camina unificado hacia la transformación física a gran escala del espacio público, ni un Marinilla que se aferra a sus raíces. O no del todo: en ambos territorios, en cada perfil de usuario/ciudadano del espacio, hay matices, ambigüedades, deseos, proyecciones, sospechas y temores.

Las relaciones entre lo público y lo privado empiezan a cambiar, se produce entonces una nueva ciudad, cada vez más dirigida hacia los flujos, hacia la circulación, y cada vez menos interesada en el encuentro y la comunicación (Martín Barbero, 2009), lo cual se ve reflejado en la ciudad de hoy, con sus carteles, vallas y señalizaciones, que se encargan de dirigir a sus habitantes circulantes.

La consecuencia de ese cambio en la vida de la ciudad moderna es que concita a las personas a estar de prisa todo el tiempo. A pesar de ello, si hablamos precisamente del espacio público, aun si estos están diseñados para cumplir cierto tipo de funciones, no son solo los usos determinados los que dinamizan al lugar (Páramo, 2007, citado en Páramo y Burbano, 2014, p. 7).

Estas similitudes encontradas a pesar de que pueden generar una especie de choque en la percepción inicial mencionada anteriormente, también cuentan con factores que facilitan en lugar del tránsito; la estadía, la conversación, la agrupación, la espera, la compañía y la momentánea evasión de las horas que marcan el reloj, son, sorpresivamente, la toma del espacio público propiciada por las prácticas privadas. Allí, sin las personas ser conscientes de lo que patrocina el espacio, por ejemplo, de lo que les ofrece en torno al consumo, disfrutan de este factor como uno de los elementos que le da vida al lugar y dinamiza las interacciones comunicativas. En este caso estamos hablando de las mesas afuera de las cafeterías, restaurantes y bares que rodean las aceras de los parques principales de Marinilla y Rionegro.

En la ciudad no son solo una práctica económica, sino un acto de cálculo y negociación que busca satisfacer unas necesidades, es además, una actividad que reorganiza la vida urbana, las relaciones entre los individuos y de estos con el entorno. De un lado, es una forma social general que configura una cultura en la ciudad, que da origen a una serie de prácticas y rituales, a relaciones sociales específicas, a formas de encuentro y de contacto, y a usos particulares del espacio. Y, de otro, es un elemento estructurador del espacio urbano: la actividad comercial en sus distintas formas y tipologías de concentración

determina y le da forma al espacio urbano, altera la morfología y composición del paisaje de la ciudad (Medina y Orozco, 2009, p. 2).

Así que, al reconocer las prácticas privadas en gran medida como las que determinan el uso del espacio público, no se deberían tomar como negativas; por el contrario, podríamos decir que enriquecen y avivan la actividad en los parques, fortaleciendo en gran medida las interacciones comunicativas que son las que ayudan a mantener esos lazos de sociabilidad que se tejen con el otro. En este punto es valioso reconocer que este último acto suceda en esa espacialidad de la esfera pública, compartiendo con todos los que no conocemos y viviéndola con quienes conocemos y hacen parte de ese proceso social e interpersonal en la demarcación de ese territorio que tomamos como propio.

Lo que el hombre es y hace está relacionado con la experiencia del espacio. La sensación humana del espacio, el sentido espacial del hombre, es una síntesis de muchas impresiones sensoriales: visuales, auditivas, cenestésicas, olfativas y térmicas. Cada una de ellas, vienen moldeadas por la cultura (García, 1976, p. 14).

Por otro lado, aun cuando se reconoce que la delimitación de los espacios se da físicamente por medio de la planeación administrativa, quedó en evidencia que los lugares también se delimitan, se señalan y se toman como reales de acuerdo a la significación de cada uno de sus habitantes: son ellos quienes demarcan su territorio. En este caso, el nombre y sectorización del espacio, es decir, su ubicación, depende altamente de la subjetividad de las personas y de sus intereses o miedos vinculados al mismo (identidad). Es aquí donde se puede decir que el lugar como fenómeno real se puede dar como una construcción social y no como un lugar determinado por la institucionalidad, o, como lo expresa (Silva, 2001), la frontera que se pacta para identificar un punto en lo urbano y que parecía acortar los espacios termina siendo en sí misma un espacio sin fronteras. El territorio, entonces, es en sí un espacio socializado y culturalizado en el cual se llevan a cabo prácticas simbólicas, las cuales inciden en el campo semántico de la espacialidad (García, 1976).

Deben existir lazos profundos que relacionan los croquis grupales y las metáforas urbanas, a aquella operación social de segmentación y representación de un espacio urbano, con los modos ciudadanos de vivir y asumir, «realizando», una urbe. La memoria urbana se construye a través de sus metáforas. Comprender lo urbano de una ciudad, pasa, por decirlo de este modo, por el entendimiento de ciertos sentidos de urbanización. La comprensión del

símbolo urbano, entendido este como construcción social de un imaginario, requiere de un esfuerzo de observación y segmentación en cuanto experiencias que emergen de la misma cotidianidad (Silva, 2001, p. 431).

No se puede, por tanto, asumir que el espacio público es solo una construcción física, infraestructural, demarcada jurídicamente; sino que estos aspectos hacen parte y son un complemento de la ciudad vivida por sus ciudadanos: «La calle es un texto social» (Medina, 2008, p. 124) y, en esa medida, precisa la relación que existe entre el sujeto y el espacio, dejando entrever que es una relación comunicativa, una negociación, lo que le indica al sujeto cuál es el lugar que elige habitar o que, por el contrario, la actividad que decida el sujeto determina el uso de un espacio predeterminado. Sin embargo, es claro que, en cualquiera de los dos sentidos, los llena a ambos de significado, lo que García (1976) denomina un espacio socio-culturalizado. En este punto, esta nueva actividad y esta nueva relación sujeto-espacio se instaura como un nuevo texto que se ofrece para ser descifrado, al mismo tiempo que se convierten en intérpretes de los mensajes que los otros elaboran (Medina, 2008).

Los territorios también se sueñan y se visionan, sin embargo, hay fenómenos que comienzan a instaurarse en ellos y a ser aceptados como reales por las personas que los viven, así estas manifestaciones provengan más desde la institucionalidad que de sus propias necesidades. Pero aunque los territorios cambien y sigan creciendo, la relación odio/amor entre habitante y lugar habitado, se mantendrá, ya que expresar odio contra su ciudad es expresar también cuánto la aman y cuánto desean que sea otra (Silva, 2001); así mismo, reconocen que la odian, y que no la cambiarían por ninguna otra. Es aquí cuando el espacio, en su constante transformación, alimenta imaginarios; sin embargo, muchos lugares van más allá, van anclados a esa relación hombre-gente, hombre-cultura, hombre-prácticas, hombre-costumbres, hombre-historia e historias.

De forma que es importante tener en cuenta a las personas antes de intervenir los espacios públicos y, más que adecuar, tratar de que las manifestaciones que estos lugares tienen se mantengan, porque son estos procesos lo que en últimas reafirman el sentido que las personas le dan al espacio: cuanto más espacio se le deja a la gente más vida pública y sociabilidad hay.

## ● Referencias

- Alcaldía de Rionegro. *Plan de Desarrollo «Planeación para el desarrollo integral en las entidades territoriales»*. 2012-2015. Rionegro
- Borja, J. (1998). Ciudadanía y espacio público. *Ambiente y Desarrollo*, 14(3), 13-22.
- Carrión, F. (Ed). (2001). *La ciudad construida urbanismo en América Latina*. Quito: Flacso.
- García, L. (1976). *Antropología del territorio: La territorialidad como problema antropológico*. Madrid: Taller de Ediciones Josefina Betancor. Recuperado de: <https://medioambienteycultura.files.wordpress.com/2014/09/antropologie295a0c3bca-del-territorio.pdf>.
- Isaza, F. G. (2003). La complejidad del lugar. En F. G. Isaza, *Ciudad y complejidad* (pp. 17-93). Bogotá: Ensayo y Error.
- Martín Barbero, J. (2009). La nueva experiencia urbana: trayectos y desconciertos. *Revista CV*, (1), 64-71. Recuperado de: [http://www.laciudadviva.org/obraspublicasyvivienda/epsa/laciudadviva/opencms/export/sites/laciudadviva/recursos/documentos/Familias\\_de\\_documentos/Revistas\\_La\\_Ciudad\\_Viva/Revista-La\\_Ciudad\\_Viva-numero\\_1-En-ero\\_2009/Articulos/La\\_ciudad\\_como\\_crisol\\_social/Jesus\\_Martin\\_Barbero-La\\_nueva\\_experiencia\\_urbana\\_trayectos\\_y\\_desconciertos-2009.pdf](http://www.laciudadviva.org/obraspublicasyvivienda/epsa/laciudadviva/opencms/export/sites/laciudadviva/recursos/documentos/Familias_de_documentos/Revistas_La_Ciudad_Viva/Revista-La_Ciudad_Viva-numero_1-En-ero_2009/Articulos/La_ciudad_como_crisol_social/Jesus_Martin_Barbero-La_nueva_experiencia_urbana_trayectos_y_desconciertos-2009.pdf).
- Medina, F. (2008). La ciudad: un texto múltiple. Una propuesta de lectura de los espacios públicos. *CON-TEXTOS Revista de Semiótica Literaria*, 111-144.
- Medina, F. C. (2009). Tejelo: Una experiencia de ciudad. *Revista Comunicación*, (26).
- Montoya Gallego, E. (2016). Agentes del capital en el discurso de la planeación en el Altiplano del Oriente antioqueño. En C. Arango (Ed.), *Desarrollo y territorio: perspectivas, abordajes, experiencias* (pp. 47-64). Rionegro: Fondo Editorial Universidad Católica de Oriente.
- Páramo, P. y Burbano, A. (2014). Los usos y la apropiación del espacio público para el fortalecimiento de la democracia. *Revista de Arquitectura*, 16, 6-15. <http://dx.doi.org/10.41718/RevArq.2014.16.1.2>.
- Silva, A. (2001). Sobre pasiones ciudadanas para hacer a América. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales – Universidad Nacional de Jujuy*, (17), 423-444.
- Silva, A. (2004). *Imaginario urbano: Hacia el desarrollo de un urbanismo desde los ciudadanos*. Metodología. Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- Silva, A. (2014). *El asombro social*. Quito: Quipus; Ciespal.



# **Imaginarios urbanos: miradas desde el género, los espacios y los oficios. Un caso de estudio**

**Carlos Arango**  
**Jenny Alexandra Castaño Arbeláez**

## **Resumen**

El presente artículo se pregunta por la condición de hombres y mujeres en un espacio real (una plaza de mercado de una ciudad en creciente urbanización, Rionegro) y revisa, especialmente, cómo se proyecta la condición masculina y femenina en los imaginarios urbanos (Silva, 2006; Pintos, 2014; Lindón, 2007). Los datos parten de una investigación de campo en la que se indagó por los imaginarios urbanos asociados a las tensiones entre las dinámicas urbanas y rurales en una plaza de mercado de una ciudad en crecimiento. Luego de realizada la investigación, aparecieron categorías de análisis emergentes, como la de género, edades y oficios, que acá nos proponemos exponer. Los resultados muestran que la condición de ser hombre o mujer está atravesada, en lo concreto, por dinámicas sociales derivadas de lo imaginario, donde se presenta un doble cruce: las condiciones objetivas del espacio físico (Bachelard, 2012) se ven alteradas, desde su uso y percepción, por lo que se supone que deben hacer (o no) las mujeres y hombres; a su vez, estas características de uso y percepción orientan los usos y percepciones del espacio. En síntesis, esto tiene que ver con espera de ellas y ellos debido a sus edades, y por los oficios que se les permite (o no) desempeñar en el espacio.

## El presente capítulo

Producto derivado de las investigaciones *Imaginario urbano expresados por usuarios y comerciantes de la Plaza de Mercado María Carmona Tejada de Rionegro* y *Oriente Imaginado: Exploración del lugar de la comunicación en las representaciones sociales y la identidad. Primera fase.*

## Carlos Arango

Comunicador corporativo, magíster y doctorando en Filosofía. Líder del grupo *Communis*, del programa Comunicación Social de la Universidad Católica de Oriente. Sus trabajos se encuentran en las líneas de investigación imaginarios, consumo y música. Correo electrónico: caarango@uco.edu.co.



ORCID: 0000-0002-2120-3304

## Jenny Alexandra Castaño Arbeláez

Comunicadora social de la Universidad Católica de Oriente. Experiencia en gestión de la comunicación en contextos de desarrollo comunitario y territorial. Ha apoyado el componente comunicativo de varios proyectos: *Plan de Movilidad de Marinilla (2015)*, *Reglamentación de las Fuentes Hídricas de La Bolsa (Marinilla)*, *La Uchuvala (La Ceja)* y *La Brizuela (Guarne)*, en el mismo año y *Justicia Local para la Paz*, en la Corporación Prodepaz (2017-2018) en el marco de la *Estrategia de Respuesta Rápida* del Gobierno nacional. Correo electrónico: yenialeza@gmail.com.



ORCID: 0000-0002-9123-4608

## Introducción

El territorio deviene como una triple articulación entre un espacio físico, el entorno (configuración física del paisaje que surge asociada a las vocaciones de uso espacial) y los lugares (Augé, 1993), esos pequeños fragmentos que, dentro de los entornos, son apropiados por un colectivo social. En una ciudad como Rionegro, que ronda los 120 000 habitantes, se presenta una dinámica de reconfiguración del espacio que implica la construcción o adaptación de entornos, y la aparición de lugares para ciertos grupos sociales. El panorama general del espacio público y privado, muestra un municipio en constante crecimiento poblacional y urbanístico, atravesado por lógicas de *desarrollo* impulsadas por diferentes intereses estratégicos (Montoya, 2016) que se materializan en la construcción de centros comerciales, complejos urbanísticos, avenidas y unidades deportivas.

Un fenómeno de esta naturaleza es característico de los municipios que entran en la dinámica de ciudades. El espacio habitado en la lógica rural comienza a verse invadido por otras dinámicas más asociadas al consumo y a la circulación, valores propios de la postmodernidad. En el camino de pueblo a ciudad, son muchas las transformaciones, no siempre consensuadas entre los habitantes y los gobiernos, y se generan tensiones entre las formas propias de lo rural (sociedades de la palabra hablada, de la tradición cultural, del campo, del cultivo de la tierra y de conjuntos de vecinos cuyas familias, generación tras generación, han crecido juntas) y las propias de lo urbano (pavimentación de vías, construcción de edificios que alteran el paisaje, llegada de habitantes de otros territorios, alteración del tejido social vecinal vía las dinámicas de los conjuntos residenciales privados).

En su origen, esta investigación se preguntó por cómo se expresaban esas tensiones de lo rural/urbano en los imaginarios urbanos de la Plaza de Mercado de Rionegro (Castaño, Marín y Toro, 2017). Como forma de exterioridad (Pardo, 1992), una plaza contiene un legado histórico que nos habla de las formas de percibir lo público. Hay que recordar que el modelo de urbanización español, traído con la Colonia, se basaba en la construcción de pueblos a partir de un parque central, en cuyo marco se emplazaban la alcaldía municipal, la iglesia, la casa cural, algunos negocios y las casas de los ricos del pueblo (Ramírez y Giraldo, 2013). Aún, en municipios del Oriente antioqueño, y podría decirse que de toda Colombia, el costo del metro cuadrado en el marco del pueblo tiene un precio de venta más elevado que en cualquier otra parte del territorio. Eso sin hablar del estatus que supone poseer una propiedad allí.

En el origen de los caseríos que se convirtieron en pueblos, los parques funcionaban como plaza de mercado los fines de semana. Los campesinos traían sus cosechas para vender, y, durante el fin de semana, el parque principal se convertía en *galería*. Esta palabra tiene connotaciones particulares: se trata de un espacio que, como una galería de arte, ofrece «de todo». Así, el comercio de víveres implicaba una concentración del dinero circulante el fin de semana, y las utilidades obtenidas por los campesinos se destinaban a todo tipo de fines: sostenimiento de las familias, reinversión para producción, consumo en el pueblo (ropa, alcohol, diversión, prostitución).

Como para los campesinos el domingo era un día más de trabajo, esta mezcla de temporalidades creaba unas dinámicas particulares en los pueblos, que distaban de lo que sucedía en las ciudades. Si los fines de semana (sábados y domingos) hay una actividad tan movilizadora de recursos y personas (venta y consumo de bienes), era normal que el día de descanso no fuera el domingo. En efecto, el miércoles era, por lo general, el día que se destinaba para el descanso, y era tradición en los pueblos que los miércoles no se abrían los negocios, no despachaban las oficinas públicas y los correos cerraban su operación.

Esta tradición hizo que de *plaza de mercado* a *galería* se hiciera una transición semántica sutil que, con el tiempo, se marca más. Debido al crecimiento de estos pueblos, la dinámica de fines de semana como plaza y los miércoles de descanso, se reemplazó por una lógica más citadina. Esto implicó la destinación de un lugar para la venta de alimentos, pues ya los parques-plaza no alcanzaban para tanta gente que se disponía a comprar y a vender. Se crearon entonces las plazas de mercado en un lugar diferente al parque, para así permitir un proceso de consumo más manejable.

Desde la perspectiva del espacio, estas plazas son interesantes porque conservan mucho de lo que semántica e imaginariamente implica *plaza*,

pero, por ser un lugar desde el principio diseñado para la venta de víveres y otros bienes de consumo, se adoptó la configuración de *galería*: espacios para la exhibición, separados, no ya por toldos, sino por paredes. La traslación semántica de *plaza* a *galería* se completa en este diseño de corredores que intercomunican pequeñas salas (Muñoz, 2012).

Así mismo, esta forma de diseño traza en el espacio la interacción de tres roles: los comerciantes, los transeúntes y los usuarios. Los primeros, están todo el tiempo en disposición de vender sus mercancías; los segundos, pasan por la plaza como vía más corta entre dos puntos (A y B que están, ambos, fuera de la plaza misma); los terceros, van en su condición de compradores a adquirir los bienes que requieren.

De entrada, entonces, una plaza diseñada en forma de galería implica unas personas asentadas en el espacio (de trabajo) y otras que circulan por allí, bien sea para comprar o simplemente de paso. Pero, en este caso, hay algo particular en Rionegro, que es un fenómeno ya rastreado desde la Colonia: las plazas, al impulsar el intercambio económico, son lugares que atraen otro tipo de negocios no directamente relacionados con la compra, venta y distribución de víveres: aparecen las prenderías y casas de empeño, los bares y cantinas, los expendios de drogas ilegales, los servicios de transporte, las casas de prostitución, los hoteles de alta rotación (moteles, como se los conoce en Colombia: lugares donde rentan habitaciones por un valor «la hora» o «el ratico»).

Así, la palabra *galería* entra a nombrar lo que ya en el parque-plaza colonial se insinuaba: la compraventa de todo tipo de mercancías, el intercambio de bienes de toda clase, la mercantilización de lo que produce la tierra y/o el cuerpo. El deber y el placer, lo debido y lo indebido, mediado por fronteras débiles: entre una puerta de la plaza y la puerta de un bar o un motel pueden haber menos de cuatro metros.

La suma de fenómenos sociales asociados al espacio llamó nuestra atención porque, mientras el poder hegemónico destina presupuesto para la construcción de estos entornos, la forma en que estos devienen espacios están, muchísimas veces, lejos de lo que la centralidad del poder político imagina, desea o determina. En el devenir parque-plaza-galería se visualiza el itinerario de espacio, entorno y lugar; y, en últimas, el devenir de lo imaginario.

Los desplazamientos en los significados de las palabras se concretan, sí, en el giro que toman estas semánticamente. Pero ocurre, realmente, en lo imaginario. Porque lo imaginario (Lindón, 2007) se emplaza no en la *polis* (la ciudad planeada, racional; la que aparece en los diseños arquitectónicos), sino en la *urbs*: la ciudad, el territorio, tal como lo viven cotidianamente sus habitantes (Delgado, 2007). La distancia simbólica entre *polis* y *urbs* es la misma

que hay entre el mapa y el territorio (García, 1976; Calderón, 2016). Nos llamó la atención la plaza (como entorno), que en su tradición colonial retrotrae al parque y a la historia colonial, en su conversión a «galería», lugar asociado a lo prohibido, zona límite, espacio-otro de la (i)legalidad; lugar terrenal por excelencia: los alimentos, el cuerpo.

Hablaremos entonces de un entorno (la plaza de mercado) que funciona como un mapa (está así en los planos de la Alcaldía de Rionegro: una plaza de mercado, ubicada en el centro de la ciudad) y de un lugar (el territorio) que surge en las formas de ser habitado por comerciantes, transeúntes y usuarios. Sin embargo, mientras lo que tenemos por decir acerca del entorno es poco (está en los planos arquitectónicos, insistimos), lo que encontramos en la condición de lugar (imaginado) es un tanto más denso: hombres y mujeres, comerciantes y usuarios, jóvenes, adultos y ancianos... todos significan y simbolizan (y, en consecuencia), apropian un lugar diferente. Dicho en otras palabras: la plaza de los hombres mayores difiere de la plaza de las mujeres jóvenes; la plaza de las mujeres comerciantes es diversa a la de los comerciantes hombres; y ambas son diferentes a la de los usuarios.

Esa compleja red de interacciones físicas e imaginarias, esa sutil desviación de *plaza a galería* captó nuestra atención porque vemos en ella, ni más ni menos, que la misma dinámica de resemantización del espacio que vemos en todas las ciudades de Latinoamérica. Y no es otra cosa que el paso de la sociedad agrícola a la sociedad moderna y/o postmoderna, en formas, ambientes y procesos no siempre equilibrados, planeados o controlados.

## ● Metodología

Se trata de una investigación descriptiva, porque se entiende que la realidad surge como una construcción cultural a partir del significado y el sentido que algo tiene para alguien (Galindo, 1982). La población son los comerciantes, transeúntes y usuarios de la Plaza de Mercado María Carmona Tejada, de Rionegro. La muestra estuvo conformada en segmentos específicos que se diseñaron para cada técnica de investigación e instrumento aplicados. Así, para la observación, la muestra fue temporal: mañanas y tardes en semana, mañanas y medios días en fines de semana; el instrumento fue una lista de chequeo. Para el cuestionario (basado en el modelo que propone Armando Silva), se empleó como instrumento, la encuesta, aplicada a comerciantes y usuarios<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Si bien para la triada nos era de utilidad incluir a los transeúntes, la aplicación del instrumento exigía un tiempo considerable y la circulación de personas por el entorno de la Plaza es fugaz.

Para la selección de los resultados relevantes en términos de género, rango de edad y oficio, se retomaron los resultados de la observación y el cuestionario, filtrados bajo los criterios de las categorías seleccionadas. Para la observación, se seleccionaron las listas de chequeo que podrían estar relacionadas con los imaginarios urbanos (Silva, 2006; Randazzo, 2012; Taylor, 2006) identificados y que mencionan, de forma explícita, una diferencia o correspondencia en la relación hombre-mujer en clave de imaginarios, roles y oficios. En cuanto al cuestionario, se seleccionaron los imaginarios urbanos cuyos *croquis* permitieran realizar un análisis comparativo en términos de la relación hombre-mujer, los roles y oficios ejercidos y las formas de cohabitar un espacio.

En este ítem, hicimos un corte en las respuestas obtenidas, tomando como referencia los umbrales que propone Silva (2004), así: cuando una respuesta obtiene una frecuencia entre el 10 y el 60 % se considera un *imaginario* (entre 1 % o 9 %, se consideran *fantasmagorías*: imágenes perceptivas que existen en algunos sujetos pero que no alcanzan a configurarse como imaginarios; entre el 61 y el 100 %, *emblemas*, aquellas percepciones en que la mayoría de la población está de acuerdo y que, por lo tanto, no están ya en lo imaginario sino en el ámbito de las representaciones sociales: aquellos asuntos en que hay un consenso general).

El concepto de *croquis* (Silva, 2004, pp. 27-28) es importante, y funciona como la mirada que se opera en un segmento poblacional específico donde los resultados globales (Castaño, Marín y Toro, 2017) difieren cuando se los estudia particularmente. En su conjunto, toda la directriz metodológica está basada en Silva (2004; 2006).

## Resultados ●

En la Plaza de Mercado se identificaron 19 *imaginarios urbanos* expresados por los comerciantes y usuarios, de los cuales siete corresponden a una tensión entre lo rural y urbano. Estos surgen del interés inicial de la investigación: determinar cómo las tensiones entre la ruralidad y la urbanidad generan marcas imaginarias en la población estudiada. En primer lugar, vamos a describir los imaginarios identificados, siguiendo los umbrales expuestos con anterioridad.

---

Las 72 encuestas entonces fueron realizadas con comerciantes y usuarios en tres puntos de vista determinantes: género (masculino y femenino), público (comerciantes y usuarios) y rango de edad (13-24; 25-45; 46-65 años o más). En total, se aplicaron 36 encuestas a comerciantes y 36 a usuarios (24 por cada rango de edad, 12 a hombres y 12 a mujeres).

**Imaginario del tiempo libre en comerciantes y usuarios.** La pregunta ¿qué hace en su tiempo libre? entregó 17 respuestas; allí, los imaginarios identificados fueron: *descansar* (30,56 %), *compartir en familia y salir con amigos* 15,28 %; *hacer deporte* (9,72 %). Si bien esta última respuesta apenas roza el umbral establecido del 10 %, es interesante señalar que, junto con *ir a cine* y *estudiar* demuestran unas rutinas más urbanas y fueron entregadas principalmente por jóvenes y adultos. *Descansar* es una respuesta un tanto más genérica.

**Proveniencia de usuarios y comerciantes.** La pregunta da como resultado cinco respuestas diferentes. Según el 20,83 %, *los comerciantes son oriundos del municipio de Rionegro*; sin embargo se evidencia una clara diferenciación de las zonas a las que pertenecen. El 48,61 % de los encuestados hicieron referencia a la *zona rural*, mientras que el 12,50 % a la *zona urbana*. Por otra parte, el 13,89 % afirmaron que *los comerciantes provienen de otros municipios*. En algunos casos, los comerciantes encuestados afirmaron que provenían de zonas donde prevaleció el conflicto armado (desplazados); otros provenían de diferentes departamentos del país.

Otro aspecto a resaltar es que los comerciantes son de estratificación social 1, 2 y 3 por lo general, lo que quizás ilustra la capacidad económica de acuerdo al oficio comercial que realizan. Uno de los hallazgos, en este sentido, es que no todos los comerciantes son dueños de sus locales, ni venden sus propios productos. Así mismo, que hay quienes son oriundos de Rionegro pero no viven en Rionegro o se han desplazado de la zona rural para vivir en la urbana.

En este caso, la tensión se evidencia en el imaginario al adjudicar la proveniencia a los lugares rurales de Rionegro, el municipio donde se encuentra la Plaza. El Rionegro urbano, así como los otros municipios, aparecen con porcentajes similares, lo que hace pensar que, en el imaginario, los comerciantes de la Plaza provienen del Rionegro rural, o, por cantidades semejantes, de Rionegro (sin especificar), de Rionegro urbano u otros municipios. Además, si revisamos con la perspectiva de la respuesta anterior, donde se evidencia la presencia urbana en las prácticas de jóvenes y usuarios, quienes transitan por la Plaza se sienten urbanos mientras ven a los comerciantes como personas provenientes de la ruralidad.

**El futuro: la Plaza en 20 años.** En este apartado, se encontraron 13 respuestas: las personas se imaginan la Plaza de Mercado en 20 años *más grande* 20,83 %, *más organizada* 19,44 %, imaginan que *desaparece* 18,06 %, que estará *acabada* (deteriorada) 12,50 %, o como un *centro comercial* 5,56 %. Es importante resaltar que las respuestas mayoritarias refieren una percepción positiva y negativa al mismo tiempo. En otro sentido, la respuesta como un centro comercial dirige la proyección hacia una mirada más urbana y hacia



cambios en las dinámicas, hábitos y rutinas urbanas, las cuales no son tan propias de los sujetos presentes en el lugar.

**La edad de la Plaza.** Los resultados arrojaron cuatro respuestas: el 48,61 % respondió *vieja*, un 44,44 % *adulta*; 4,17 % *joven* y 2,78 % *de todo un poco*. Es de anotar que la respuesta *vieja* puede estar asociada con el estado de la infraestructura, mientras *adulta* y *vieja* al público mayoritario de la Plaza: adultos y ancianos.

**El lugar más alegre de la plaza.** En esta oportunidad la pregunta al sector o lugar más alegre de la Plaza de Mercado entregó 13 respuestas. Destacan: *ningún lugar* con el 30,56 %, *legumbres* (12,50 %), *carnicerías*, *alrededores* y *bares* con el 8,33 %. Como hecho significativo se encuentra *ningún lugar* como la respuesta más reiterada, lo que implica que no existe una proyección emocional de los sujetos frente al ítem de felicidad en la Plaza. Así mismo, respuestas como *alrededores* y *bares* hacen referencia al exterior y afianzan la posible percepción que el sector zona de tolerancia trae consigo.

**El lugar más triste.** Los resultados muestran 16 respuestas diferentes. La de mayor porcentaje es la *zona de tolerancia* con un 27,78 %, le sigue el *segundo piso* (22,22 %) y *ningún lugar* (13,89 %). Es de interés anotar que a pesar de que la pregunta fue por la Plaza de Mercado, las respuestas *zona de tolerancia*, *alrededores* y *basuras* asocian la tristeza con el afuera de la Plaza, mientras que las respuestas que se refieren al adentro se relacionan a puntos muertos de acceso o lugares con tales características como el *segundo piso*, las *basuras* y la *puerta número 4* (que es la misma ubicación de las basuras). La respuesta *ningún lugar* (13,89 %) en segundo orden de referencia, por su lado, no asocia la tristeza a un adentro ni a un afuera específicos en la Plaza, sino a un estado, lo cual puede indicar que no hay proyección emocional de los sujetos en la Plaza como un todo, no más allá de su espacio social o zona de trabajo.

**El tránsito según las edades.** Las respuestas arrojaron 14 resultados diferentes. *Burdeles* con el 29,17 %; *alrededores* con el 15,28 %; *todas las zonas* con el 12,50 %; *adentro* (8,33 %) y las *legumbres* (8,33 %) son los lugares más transitados por ancianos. En otros resultados, es importante resaltar que *bares* (6,94 %), *cafeterías* (4,17 %) y *Las Dos Tortugas* (2,78 %) hacen referencia al afuera de la Plaza; mientras que el *primer piso* (4,17 %) demuestra el tránsito de los adultos mayores al interior de la misma, con poca referencia global.

En cuanto al tránsito de los jóvenes, las respuestas arrojaron 17 resultados diferentes. Los resultados más referenciados son los *alrededores* como lugar más transitado por jóvenes con un 15,28 % y *no he visto jóvenes allá* [en la Plaza] con 13,89 %. En este sentido, los jóvenes, independientemente del lugar, aparecen como transeúntes fugaces.

Cuando se indaga por el tránsito de los hombres, la pregunta da como resultado 13 respuestas diferentes. Las zonas más transitadas por los hombres, adentro y afuera de la Plaza de Mercado, son *burdeles* (44,4 %) y *bares* (13,89 %); ambas zonas se encuentran alrededor de la Plaza y hacen parte de la zona de tolerancia, la cual incluye a *Las Dos Tortugas*, uno de los lugares a los que se hace alusión con un 2,78 %, y a *La Marcha* y *La Sombrilla* con un 1,39 %.

En cuanto al tránsito de las mujeres, los resultados arrojan 13 respuestas. La de mayor referencia es la *zona de tolerancia* con 41,67 %, seguida por la de *almacenes* (18,06 %). Es de anotar que en ambas respuestas la mujer está inmediatamente asociada con la exhibición.

**El olor más desagradable.** Los resultados muestran 12 respuestas diferentes. Las *carnicerías* son el lugar con el olor más desagradable (69,44 %). Las carnicerías y las cocinas indican el interior de la Plaza, mientras que las *caballerías*, *las alcantarillas* y la *zona de basura* se relacionan con el exterior de la misma. Llama la atención la respuesta *Galería entera* (2,78 %), indicando la totalidad del lugar con el olor más desagradable.

**El mejor olor.** Los resultados muestran trece respuestas diferentes. Las más representativas se relacionan con *ningún lugar* (29,17 %), *las frutas* con 15,28 % y *restaurantes* (13,39 %); este último porcentaje se comparte con los almacenes.

**El lugar más peligroso.** En este apartado surgieron 12 espacios o sectores que se asocian a la Plaza de Mercado como los más peligrosos, siendo *burdeles* (48,61 %), *bares* (13,89 %) y *alrededores* (18,06 %) las respuestas más recurrentes. Como hecho representativo, se encuentra la no diferenciación de los alrededores de la Plaza respecto a la zona de tolerancia, denotando una clara referencia ciudadana que prevalece sobre las demás, causando, en ocasiones, un conflicto directo en su relación con la Plaza.

**El nombre del lugar.** Las respuestas arrojaron 11 resultados, de los cuales se destacan *Galería* (66,67 %) y *Plaza de Mercado* (13,89 %). Llama la atención que el nombre oficial, Plaza de Mercado Antonio María Carmona Tejada, no aparece ni una sola vez en las respuestas de los encuestados. Además, la distinción de uso de *Galería* y *Plaza de Mercado* presenta una diferencia sustancial aunque sutil: *Galería* hace referencia al sector donde se ubica la Plaza (incluyendo el Tránsito, La Mayorista, y principalmente la zona de tolerancia y alrededores), y al tiempo a las divisiones administrativas internas de las zonas; *Plaza de Mercado* se refiere solo a la estructura central, sin incluir La Mayorista.

**Temperamento de la Plaza.** Las respuestas arrojaron cinco resultados. Las respuestas más similares, *triste* (77,78 %) y *peligrosa* (72,22 %), son asociadas al entorno de la Plaza (diferenciando la Plaza de adentro con la de afuera), específicamente a la zona de tolerancia, mientras que la respuesta

*alegre* (58,33 %) es más asociada a la zona de carnicerías; *vital*, hace alusión a la relevancia de la actividad comercial de la Plaza para los comerciantes, y *cansada*, quizás debido, por un lado, a los múltiples cambios acontecidos y anunciados en el lugar, sobre todo en estructura e infraestructura; por el otro, al desgaste de las actividades laborales.

**Temporalidad.** Las respuestas arrojaron cuatro resultados. En este apartado resalta la *mañana* (56,94 %) como temporalidad asociada al comercio, hilo conductor de las relaciones en ella, quizás porque las actividades laborales en el lugar se realizan desde la madrugada.

**El color y el clima de la plaza.** Las respuestas entregaron cinco tipos de clima. En este apartado resalta el clima *cálido* (36,11 %) como la percepción de amistad o convivencia y no a la clasificación intermedia entre el clima *caliente* (15,28 %) y *frío* (18,06 %). A su vez, la respuesta *pesado* (1,39 %), como una percepción con mayor relación al ambiente de trabajo o a la relación con el entorno (prostíbulos, bares y venta de estupefacientes) de los alrededores de la misma Plaza. En cuanto al color, las respuestas arrojaron 14 tipos de colores, siendo el color blanco el que la identifica (19,44 %).

### ***El género como mirada***

El trabajo de observación reveló los primeros indicios de cómo se daba la elección o asignación de roles, horarios y funciones, acorde al género en el espacio estudiado. Con el cruce de respuestas nos preguntamos por el lugar o lugares de las mujeres y los hombres en su espacio, las diferencias y similitudes entre roles ejercidos y si estos brindaban un indicio de los valores asociados a cada sexo. Así, en el caso estudiado, durante la tarde, entre las 3:00 p. m. y las 4:00 p. m., los espacios de venta de ropa son atendidos por mujeres, al igual que el segundo piso, lugar en el cual predominan los almacenes de telas, cobijas y ropa. La mayor parte de cubículos del segundo piso son usados como bodegas, por lo cual el tránsito de usuarios es mínimo. Los hombres hacen mayor presencia en las zonas de legumbrería y carnicerías, cuyos productos requieren un transporte permanente e implican de forma directa el uso de mayor fuerza física. En los abarrotes<sup>2</sup> se presenta una mezcla de ambos sexos.

---

<sup>2</sup> Se conoce como abarrotes aquellas tiendas pequeñas o «de barrio» que venden artículos para el día a día, especialmente granos, productos de aseo, bebidas y conservas.

A partir del encuentro y las interacciones se crean, modifican o circulan universos de signos y símbolos que, a su vez, se transforman en el tiempo. En la Plaza, entre las 8 y 9 de la mañana, en semana, suelen percibirse algunas conglomeraciones de hombres, especialmente en la carnicería (hombres jóvenes mayoritariamente) y alrededores de la Plaza (hombres adultos). Por su parte, las reuniones entre «vecinas» se presentan en la zona de ropa cuando no hay tránsito de usuarios. Las conglomeraciones se presentan entonces en zonas de circulación donde predomina el mismo género.

En la lectura semiótica de la Plaza, la cual incluye a quienes la visitan, frecuentan y habitan, diferenciamos también sus horarios. A la pregunta por la temporalidad con la cual se identifica a la Plaza, los hombres comerciantes indicaron que era la *mañana*, mientras que las mujeres asociaron jornadas más tardías. Estas respuestas nos indican que las rutinas determinan en buena medida las miradas del ciudadano con respecto a las partes de la ciudad que vive.

Parte de estas observaciones las encontramos consistentes con las respuestas por el *clima que identifica a la Plaza*, pues los resultados fueron bastante homogéneos entre hombres y mujeres: indistintamente del oficio, predomina [la percepción de clima] *templado* en las mujeres (tanto usuarias como comerciantes en los tres rangos de edad), mientras que en los hombres predomina el clima *cálido* (tanto para usuarios como comerciantes, en los tres rangos de edad). El clima cálido se nos presenta asociado a la percepción de amistad o convivencia y no a la clasificación intermedia entre el clima caliente y frío.

Siguiendo estos resultados, es relevante anotar que las percepciones menos alentadoras respecto al futuro de la Plaza se presentan en las mujeres comerciantes: las respuestas de las mujeres comerciantes adultas, jóvenes y mayores ([la Plaza] *desaparece* en 20 años) y los hombres jóvenes comerciantes ([me la imagino] *acabada*) refieren a una proyección negativa y poco esperanzadora del futuro de la Plaza de Mercado.

En la Plaza, como un espacio de comunicación y relato en sí misma, suceden un amplio ámbito de percepciones, realidades paradójicas y valoraciones. Además de los roles de mujeres y hombres en la Plaza, las miradas de ambos confluyeron en sus respuestas por *el lugar más alegre*, asociando la alegría con el tránsito y el *intercambio* (económico o de interacciones sociales). Estas respuestas, sin embargo, son contrastantes en ambos sexos, pues en hombres y mujeres comerciantes, más en las mujeres que en los hombres, el lugar más alegre es también el más peligroso (*zona de tolerancia, afuera, bares*); para los hombres comerciantes jóvenes las carnicerías son el lugar más alegre (y también las del peor olor) y para las mujeres usuarias adultas los

bares son los lugares más alegres, pero no suelen visitarlos. Lo urbano es también escenario de confrontaciones.

Los imaginarios urbanos identificados también revelaron que las zonas de peligro están en el «allá, afuera» en «los alrededores», en los sitios que llevan a ninguna parte, en lo desconocido. En la encuesta, al preguntar a usuarios y comerciantes, ambos, hombres y mujeres, relacionaron los burdeles (48,61 %), los bares (13,89 %), alrededores (18,06 %), y el parquecito del Centro Comercial Rionegro Plaza (4,17 %) como los lugares más peligrosos. Ninguno hace referencia al interior de la Plaza<sup>3</sup>. Esto nos indica que, al parecer, a mayor tránsito en zonas de circulación mayor exposición, por lo tanto, mayor percepción de inseguridad, y/o a menor experiencia, el horizonte de lo desconocido ( y por ello, quizás, temido) es más amplio.

En la percepción de peligro se presenta una divergencia en la mirada de la mujer respecto a la del hombre. Son las mujeres quienes hacen notar de manera más evidente la existencia de algún peligro, sobre todo las mujeres jóvenes. En este sentido, llama la atención que en otra de las respuestas de la encuesta, ningún hombre mencionó el término *seguridad* como una necesidad prioritaria de la Plaza, mientras que las mujeres sí lo nombraron.

De acuerdo a lo anterior, las respuestas por el lugar más transitado por mujeres también denotan una aparente contrariedad. Si bien las mujeres son quienes perciben los alrededores, bares y burdeles como los lugares más peligrosos, las respuestas por el lugar percibido con mayor tránsito de mujeres es la zona de tolerancia como la de referencia más recurrente (41,67 %), seguida por la de los almacenes (18,06 %), ambas respuestas entregadas mayoritariamente por hombres. Es de anotar que en ambas respuestas la mujer está inmediatamente asociada con la exhibición de mercancía. El contraste se presenta en las mujeres adultas mayores comerciantes, quienes referencian el primer piso como el lugar más transitado por mujeres, mientras que las jóvenes se refieren particularmente a los almacenes. En las respuestas no aparece el segundo piso<sup>4</sup> como lugar más transitado por mujeres, a pesar de que en el

---

<sup>3</sup> En tanto que la pregunta era por el lugar más peligroso de la plaza, ninguna persona referenció el interior, espacios recorridos y habitados, sino el exterior, es decir, justamente lo que no es la Plaza (los alrededores). Así mismo, la respuesta *peligrosa* es más recurrente en mujeres que en hombres.

<sup>4</sup> En el segundo piso se encuentran almacenes de telas, cobijas, pijamas y, en menor medida, ropa. La mayor parte del segundo piso son bodegas las cuales permanecen cerradas la mayor parte del tiempo, por lo cual casi no hay tránsito de usuarios. Los que van son clientes fijos antes de la remodelación de la Plaza de Mercado.

mismo hay almacenes y es atendido, en su mayoría, por mujeres. Los hombres son transeúntes de los alrededores y zona de tolerancia de la Plaza de Mercado como lugares permanentes (burdeles, 44,4 %; bares, 13,89 %), mientras el interior de la Plaza termina siendo de uso comercial y fugaz.

### ***La mirada sobre la edad***

El trabajo de observación nos mostró que las mujeres jóvenes se encuentran en zonas cercanas a las entradas (la Plaza de adelante), mientras que las mujeres adultas se encuentran en negocios familiares (más hacia adentro del entorno). Existen espacios definidos por edades: adultos mayores: zona de frutas y grano, almacenes del segundo piso; adultos jóvenes: cafeterías, bares, carnicerías. Jóvenes: frutas y granos. Esto nos sugiere una estratificación y una práctica: una estratificación en el sentido de que aquellos comerciantes que no rinden una administración se encuentran afuera de la Plaza, algunos de ellos en el suelo (la mayoría, adultos mayores), y una práctica, respecto a que son mujeres jóvenes quienes, en su mayoría, atienden las tiendas de ropa.

En la zona de las carnicerías, las diferencias de edad son muy marcadas en semana: mayor presencia de hombres jóvenes, en comparación con los fines de semana. Si bien en los demás puestos hay diferencias de edad, las proporciones son prácticamente constantes a lo largo de la zona y en el tiempo. Los desplazamientos más frecuentes al interior de la Plaza son evidenciados en hombres adultos y adultos mayores, mientras que los desplazamientos de hombres jóvenes son más frecuentes en las afueras de la Plaza y a través de ella (la Plaza de adentro y afuera). Algunos jóvenes están en las carnicerías ayudando a comerciantes, sacando las basuras o descargando mercancía en algunos locales.

En cuanto a la encuesta, recuperamos algunos datos relevantes respecto a la distribución del espacio a partir de las edades. Por ejemplo, las respuestas a la pregunta por la *temporalidad de la Plaza* [*mañana* (56,94 %), *tarde* (37,50 %), *noche* (4,17 %) y *medio día* (1,39 %)] indicaron una relación en la percepción por rango de edad y género: todos los comerciantes hombres indicaron que la temporalidad predominante es la *mañana*, debido —posiblemente— a que inician sus labores más temprano que las mujeres jóvenes. Las mujeres campesinas adultas van a la Plaza algunos días en la madrugada, al igual que los hombres que trabajan en carga y descarga. Las mujeres jóvenes consideran que la temporalidad de la Plaza es la *mañana*; las comerciantes adultas, la *tarde*; y las comerciantes adultas mayores consideran que *mañana* y *tarde*, asuntos que encontramos relacionados con los horarios de trabajo. La *mañana* es una tempo-

ralidad asociada al comercio, como decíamos, hilo conductor de las relaciones en la Plaza. Quizás por ello, la respuesta a *qué hace en su tiempo libre* arrojó mayoritariamente *descansar* (30,56 %). En sus respuestas (*salir con amigos, ir a cine, descansar*), los hombres y mujeres jóvenes, tanto usuarios como comerciantes, evidencian rutinas más urbanas que la de los comerciantes y usuarios mayores. De manera puntual, en los usuarios, las mujeres jóvenes prefieren ir a cine, mientras que los hombres jóvenes prefieren descansar.

A la pregunta por el lugar con el mejor olor, resulta interesante anotar que son hombres jóvenes quienes señalan los almacenes como el lugar donde hay mayor presencia de mujeres jóvenes como el de mejor olor (13,9 %). El lugar con el mejor olor también es un imaginario urbano, como se mostró antes. En contraste, para usuarios y comerciantes, las carnicerías y caballerizas son los lugares con el peor olor. Las mujeres adultas mayores comerciantes fueron las únicas que hicieron referencia a los alrededores como el lugar con el peor olor, probablemente relacionado con la prostitución.

La Plaza, al estar ubicada cerca a una zona límite<sup>5</sup>, como la llama Silva (2006, p. 331), es un lugar de tránsito para algunas usuarias: el miedo (Calvo, 2003) es más predominante en mujeres jóvenes usuarias que en hombres. Esto se puede deducir de la respuesta a la pregunta *¿cómo percibe la Plaza?* en la cual el 77,78 % de los encuestados la percibe *triste* y el 72,22 % *peligrosa*. La totalidad de las mujeres jóvenes, entre los 13 y 24 años perciben la Plaza como peligrosa.

En la encuesta, la presencia de burdeles y actividades de prostitución es más nombrada en hombres jóvenes comerciantes de 13 a 24 años que en hombres comerciantes de 46 a 65 años. En hombres usuarios ocurre al revés: en jóvenes de 13 a 24 años no se nombran a las mujeres en las afueras, mientras que los hombres usuarios de 46 a 65 años indican de forma expresa la presencia de mujeres y actividad nocturna —*chicas, mujeres, droga*—. De igual forma, tanto usuarios y comerciantes hombres y mujeres coinciden en que los lugares más transitados por adultos mayores son los burdeles y alrededores.

La respuesta sobre la edad de la Plaza (*vieja*, 48,61 %; *adulta*, 44,44 %) puede estar asociada con el estado de la infraestructura y *adulta* y *vieja* al público mayoritario de la Plaza: adultos y ancianos. Para los comerciantes adul-

---

<sup>5</sup> Las actividades límites son referenciadas por Silva (2004) como aquellos lugares en los que se ritualiza lo incómodo de ver, sea de orden sagrado o maligno como cementerios, en el primer caso, o prostíbulos en el segundo, espacios que no se quieren exponer como imagen de una ciudad y que por ello, normalmente, se sitúan en la periferia de las ciudades.

tos y jóvenes la Plaza es vieja. Pero para los adultos mayores es *adulta* (los encuestados son viejos, mientras que la Plaza es *adulta*). En usuarios, para los jóvenes es *adulta* y para las mujeres jóvenes, *vieja*. Para las mujeres adultas la Plaza es *adulta*; para las adultas mayores, es *vieja*, lo cual evidencia que la mayoría de encuestados perciben a la Plaza en una edad contraria a la propia. Es evidente que para los usuarios es más vieja que para los comerciantes.

Relacionado con edad, tanto usuarios como comerciantes se refieren a la zona que es caso de estudio como *Galería*, a excepción de las mujeres comerciantes adultas que la referencian como *mercado*, quizás, porque este rango poblacional es en el que más se ejerce el papel de vendedora. También hubo una respuesta representativa: la Plaza como *segundo hogar*, solo en las personas adultas, lo que puede indicar un arraigo al lugar.

### **Los oficios como clave de entrada**

Los espacios no se encuentran demarcados por edades<sup>6</sup>, el género y el oficio son los que predominan a la hora de definir los espacios al interior de la Plaza de Mercado. En usuarios y comerciantes (tanto hombres como mujeres) se evidencian relaciones de compra-venta familiares (negocios familiares, visitas para comprar productos con la familia). Respecto a este último, vale la pena anotar que la mayoría son parejas que visitan la Plaza sin niños.

En la encuesta, la respuesta a la pregunta del *sitio que identifica a la Plaza de Mercado*, aparece *legumbrería* (20,3 %), zona en la que predominan los oficios compartidos por hombres y mujeres. En contraste, la respuesta *ninguno* (18,8 %) y *almacén*<sup>7</sup> (17,4 %, 12 respuestas).

Igualmente, la respuesta a la pregunta por *cómo se imagina la Plaza a 20 años*, en las comerciantes adultas mayores, la respuesta fue *desaparece*, mientras que los comerciantes adultos mayores se la imaginan *más moderna*. Para la mitad de las comerciantes adultas, *será bonita*; para la otra mitad, *acabada* (al igual que los jóvenes comerciantes); en cambio, para la mitad de adultos comerciantes *será más grande*, mientras que para las mujeres jóvenes, *desaparece*. Los usuarios jóvenes se la imaginan grande; los adultos, organizada.

---

<sup>6</sup> Con el punto de vista «edad» hacemos referencia a que hay imaginarios que convergen y divergen en grupos etarios, pero en la Plaza no hay una especialización de zonas por edades, como sí sucede en los centros comerciales y grandes supermercados. Lo que sí existen son las conglomeraciones por edades y género.

<sup>7</sup> Almacén es un espacio con mayor presencia de mujeres, al igual que las carnicerías, en el cual la mayor parte son hombres. Quizás apareció la respuesta «almacén» porque estos están ubicados en las entradas principales a la Plaza.



En general, la percepción menos alentadora se presenta en las mujeres y los jóvenes comerciantes, mientras que la de los hombres comerciantes es más esperanzadora. Esta esperanza está asociada, probablemente, a la continuidad de la actividad comercial de cada encuestado a 20 años, especialmente para los jóvenes, porque fue la única generación comerciante masculina que compartió la opinión de las mujeres comerciantes en cuanto a la desaparición o el deterioro de la Plaza. Por otro lado, para los usuarios, la Plaza será más grande y organizada. Es interesante anotar que, entre las mujeres, quienes percibieron la Plaza en un aspecto más positivo fueron las usuarias de todas las edades, pero la mayoría de usuarios encuestados manifestó no visitar la Plaza de manera frecuente como en años anteriores, optando por las tiendas de barrio y supermercados. Es decir, la imaginan sin referencia o habitabilidad cercana con el presente.

## **Análisis y discusión**

En algunas zonas de la Plaza de Mercado no se percibe con facilidad una división de género marcado (especialmente en las zonas de amplia circulación), mas esta división existe: en los alrededores de la Plaza hombres adultos en su mayoría; en las casetas, mujeres; en las carnicerías, hombres jóvenes; en los restaurantes, mujeres; en la zona de descarga, hombres de diferentes edades; en la zona de legumbrería, la división de género permanece pero varía la edad en semana.

En la Plaza, a diferencia de centros comerciales u otros lugares especializados para el consumo (Berrío, 2015) (la zona de los niños, para mascotas, diversión, etcétera), no existen espacios definidos por edades al interior. Sí existe, en cambio, una división por género y oficio. La diferencia de edades por oficios y temporalidades se evidenció en las listas de chequeo: la división de género y edades es una constante en la Plaza, pero la edad varía los fines de semana. Esto nos llevó a una anotación en la matriz de triangulación: «Según el oficio realizado, se presenta una división de edad. Coteros<sup>8</sup>: jóvenes; vendedores: adultos, adultos mayores».

Las conglomeraciones por género son espontáneas y esporádicas, pero predominan las de los hombres: en la zona de carnicerías hombres jóvenes

---

<sup>8</sup> Coterio como sinónimo de bulteador, cargador, carguero o terciador de carga al hombro o espalda, por lo general, pesada.

mayoritariamente y en los alrededores de la Plaza, hombres adultos. Las conglomeraciones de las mujeres son menos evidentes y fugaces en la Plaza.

La venta es una actividad compartida tanto por hombres como por mujeres. Respecto a las convergencias de los roles, se evidencia en ambos un contacto con la tierra indistintamente (en los negocios de venta de papa priman los hombres y en los de leguminería, las mujeres).

Entre las zonas de abarrotes y tiendas se observa que los hombres jóvenes se ocupan de la venta de productos tercerizados o no cultivados, mientras que los hombres adultos y adultos mayores se encargan de la venta de productos extraídos de la tierra, sin un procesamiento posterior. En los roles ejercidos en zonas compartidas, el lugar de los hombres suele ser móvil o implicar fuerza física, vigilancia y desplazamiento (coterros, zonas de carga y descarga, seguridad privada y surtido de legumbres) mientras que el de las mujeres suele implicar permanencia y preparación de alimentos (kioscos, venta de ropa, leguminería, farmacia, restaurantes).

Existe una excepción en las mujeres que se ocupan del tinto [café caliente] a las 5 de la mañana en semana, pues se desplazan, pero solo a esta hora. Esto puede indicar una extensión-alusión a la familia primitiva sedentaria en la que el hombre sale a cazar, mientras que la mujer se ocupa de los quehaceres del hogar, el cuidado de la familia, la siembra y la recolección de frutas y verduras.

Por su parte, tanto en hombres como en mujeres la percepción de inseguridad en los alrededores de la Plaza es similar. A mayor tránsito, mayor exposición o mayores transacciones (interacciones); por lo tanto, mayor percepción de inseguridad. A mayor experiencia, el horizonte de lo desconocido es más amplio.

Sin embargo, si bien la percepción de seguridad es más o menos homogénea en hombres y mujeres, la verbalización de la palabra *seguridad* no se presenta en ningún hombre. De hecho, para hombres y mujeres, lo más visible de la Plaza es, precisamente, lo que no es: la Galería. La Plaza «se desdibuja» ante el exterior. Quizás por ello, al preguntar por *cómo se imagina la Plaza a 20 años* surgieron 13 respuestas diferentes (*más grande*, 20,83 %; *más organizada*, 19,44 %; *desaparece*, 18,06 %; *acabada* [deteriorada] 12,50 %, o *como centro comercial* 5,56 %).

El miedo un sentimiento que predomina más en mujeres jóvenes usuarias que en hombres. En las zonas donde más hombres se encuentran, especialmente en las carnicerías, se evidencia mayor ruido (gritos) y música que en las zonas donde predominan las mujeres (segundo piso, ropa). Las mujeres comerciantes jóvenes de la Plaza se encuentran, en su mayoría, en negocios que implican exhibición (ropa, burbuja o kiosco). En las afueras, la mujer joven es exhibida y se exhibe en el espacio público.

## Conclusiones

La Plaza de Mercado es un lugar en proceso de construcción simbólica, evidenciado en la dispersión de las respuestas. En la actualidad, las proyecciones se relacionaban directamente con cambios a la infraestructura y no del grupo social y entorno del cual los entrevistados hacen parte. Se podría decir, por ende, que en la Plaza no hay un imaginario *sociodiscursivo*, en tanto que estos son el sistema de universos de saberes de creencias compartidos que contribuyen a construir, a la vez, un ser social y un yo individual.

## Referencias

- Augé, M. (1993). *Los no lugares: espacios del anonimato*. Barcelona: Gedisa.
- Bachelard, G. (2012). *La poética del espacio*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Berrío, C. (2015). ¡Vamos al centro comercial! Consumo y visualidades del miedo en la Medellín contemporánea. *Anagramas: Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, 13(26), 159-177.
- Calderón, E. (2016). Territorio e identidad. En: C. Arango (ed.), *Desarrollo y territorio: Perspectivas, abordajes, experiencias* (pp. 79-94) [en línea]. Rionegro: Fondo Editorial Universidad Católica de Oriente.
- Calvo, E. G. (2003). *El miedo es el mensaje: riesgo, incertidumbre y medios de comunicación*. Madrid: Alianza.
- Castaño, J., Marín, K. y Toro, J. (2017). Los imaginarios urbanos y la resignificación del territorio. En C. Arango (ed.), *Desarrollo y Territorio: Humanidad-es para la paz*. (pp. 55-72). Rionegro: Fondo Editorial Universidad Católica de Oriente.
- Delgado, M. (2007). *Sociedades movedizas: pasos hacia una antropología de las calles*. Barcelona: Anagrama.
- Galindo, J. (1982). Etnografía. El oficio de la mirada y el sentido. En J. Galindo (Ed.), *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación* (pp. 151-159). México: Addison Wesley Longman.
- García, J. L. (1976). *Antropología del territorio*. Madrid: Taller de Ediciones Josefina Betancor.
- Lindón, A. (2007). La ciudad y la vida urbana a través de los imaginarios urbanos. *Revista Eure*, (33), 7-16.

- Montoya, L.E. (2016). Agentes del capital en el discurso de la planeación del Oriente antioqueño. En C. Arango (ed.), *Desarrollo y Territorio: Perspectivas, abordajes, experiencias* (pp. 47-64). Rionegro: Fondo Editorial Universidad Católica de Oriente.
- Muñoz, L. (2012). Lenguaje e imaginarios Sociales. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, (19), 23-38.
- Pardo, J. (1992). *Las formas de la exterioridad*. Valencia: Pre-textos.
- Pintos, J. (2014). Algunas precisiones sobre el concepto de imaginarios sociales. *Revista Latina de Sociología*, 4(1), 1-11.
- Ramírez, J. G., y Giraldo, E. (2013). *Antioquia imaginada: pertenencia, narraciones de identidad y representaciones sociales*. Medellín: Gobernación de Antioquia
- Randazzo, F. (2012). Los imaginarios sociales como herramienta. *Imagonautas*, (2), 77-96.
- Silva, A. (2004). *Imaginarios urbanos: hacia la construcción de un urbanismo ciudadano. Metodología*. Bogotá: Convenio Andrés Bello; Universidad Nacional de Colombia.
- Silva, A. (2006). *Imaginarios urbanos*. Bogotá: Arango Editores.
- Taylor, C. (2006). *Imaginarios sociales modernos*. Barcelona: Paidós.

# **La experiencia estudiantil universitaria: contribuciones desde la investigación narrativa**

**María Elvia Domínguez-Blanco**

## **Resumen**

El presente trabajo aborda un estado de la cuestión en materia de experiencia estudiantil universitaria. El análisis del material bibliográfico permitió identificar tres líneas de investigación del objeto de estudio: investigaciones históricas y sociológicas, con foco en la representación histórica de la condición estudiantil; investigaciones psicológicas, sociológicas y pedagógicas que han indagado las formas en que ha cambiado la vida estudiantil en la universidad actualmente; y un campo de investigación sobre los proyectos de vida y cómo las relaciones entre emociones morales y políticas en su incidencia moral en la vinculación de intereses individuales y proyectos colectivos. Así, el presente trabajo muestra el lugar que en ese panorama de investigación ocupa el abordaje de la experiencia estudiantil universitaria desde la investigación narrativa.

## **Palabras clave**

## El presente capítulo

Este artículo corresponde a la investigación documental *La investigación narrativa en la experiencia estudiantil del proyecto de tesis la doctoral Emociones morales y políticas en tramas narrativas de planes de vida de jóvenes universitarios*, de la línea de investigación *Narraciones, justificaciones y argumentaciones en la formación ético-política*, del grupo de investigación interinstitucional *Moralía*, bajo la dirección de la doctora Marieta Quintero Mejía. Doctorado Interinstitucional en Educación, Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá (Colombia). Una versión de este capítulo fue publicado en la *Revista Cambios y Permanencias* (vol. 9, n.º 2, pp. 496-526; año 2018), de la Universidad Industrial de Santander, bajo el título «La investigación narrativa acerca de la experiencia estudiantil universitaria».

## María Elvia Domínguez-Blanco

Psicóloga de la Universidad Nacional de Colombia (Bogotá), magíster en Estudios de Género de la misma universidad y estudiante del Doctorado Interinstitucional en Educación (DIE) de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá (Colombia). Docente del Departamento de Psicología de la Universidad Nacional de Colombia (Bogotá). Correo electrónico: medominguezb@unal.edu.co.



ORCID: 0000-0001-8601-1509

## Introducción

Según el informe del Banco Mundial (2017) *Momento decisivo para América Latina y el Caribe*, la educación superior ha experimentado cambios significativos en el siglo XXI. En primer lugar, la tasa de matrícula se duplicó del 21 % al 43 %. En segundo lugar, la educación tiende a ser más paritaria en cuanto al ingreso de mujeres. Aumento del 16 % al 21 % el ingreso de jóvenes indígenas y afrodescendientes con ingresos bajos y medios. Este informe del Banco Mundial (2017) destacó el incremento del gasto social, con becas, préstamos y otros apoyos para garantizar la permanencia académica. Sin embargo, la deserción se mantiene en el 50 %, principalmente en los primeros semestres (Ferreyra, Avitabile, Botero, Haimovich y Urzúa, 2017).

Además, según Henríquez-Guajardo (2015), la formación profesional exige nuevos perfiles para el mercado global y local, que no siempre garantiza calificaciones adecuadas de empleabilidad. Para responder a estas exigencias, la oferta académica se diversifica y masificó, lo cual otorgó fragilidad a la experiencia estudiantil, que debe adaptarse a oportunidades y exigencias que no siempre están de acuerdo con las aspiraciones del proyecto profesional (Dubet, 2005).

Este panorama ha convocado a investigadores de las ciencias sociales, la psicología y la pedagogía a responder las siguientes cuestiones: ¿cómo se ha construido la experiencia estudiantil?; ¿qué cambios han experimentado las trayectorias académicas y los planes de vida en tiempos de globalización? Para comprender estos cambios, se han biografiado estudiantes en el curso de la vida universitaria para mostrar qué acontecimientos mudaron aspiraciones en relación con la profesión, la participación política

y las relaciones íntimas. La investigación narrativa acerca de la juventud universitaria se convirtió en un campo promisorio de conocimiento interdisciplinario para dar cuenta de horizontes vitales en el contexto actual de diversificación, masificación y mundialización de la oferta de la educación terciaria.

De acuerdo a lo anterior, el presente estado de la cuestión reconoce la importancia del giro narrativo para comprender la experiencia estudiantil en el tiempo presente y en el pasado reciente. Según Carli (2012), implica hacer un puente entre el lenguaje de lo público y la interioridad de cada joven universitario. Para ello, es preciso apoyarse en el *giro lingüístico* con miras a darle un lugar discursivo a la experiencia, acercándose a la «dimensión literaria del lenguaje y lo autobiográfico, como zona explorada principalmente por el feminismo» (Carli, 2012, p. 31). Aquí, el lenguaje interviene en la producción de las identidades a través de las formas de narración de la experiencia, mediada por los discursos de cada época.

A continuación, se presenta el origen de los estudios acerca de la experiencia estudiantil universitaria, junto con la metodología que permitió evidenciar tres campos de indagación: un primer campo, lo integran investigaciones históricas y sociológicas que cuestionaron las representaciones históricas acerca de la condición estudiantil y las emociones políticas presentes en acciones colectivas; un segundo campo corresponde a las investigaciones psicológicas, sociológicas y pedagógicas acerca de cómo cambia la vida estudiantil en la universidad en tiempo presente. En estas transiciones ha emergido el interés por los planes de vida y cómo las emociones morales y políticas afectan positivamente juicios morales para vincular aspiraciones individuales y proyectos colectivos.

## ● **Acerca de la experiencia estudiantil**

La retención estudiantil y las causas de deserción en la educación superior han sido el principal propósito de la investigación de la condición estudiantil desde 1960. Las investigaciones nacionales e internacionales han conformado un vasto campo de saberes y prácticas procedentes de la psicología, la sociología y la economía. Según Torres-Guevara (2012), entre 1960 y 2010, los modelos explicativos han evolucionado desde la causalidad psicológica (1961-1970), las teorías interaccionistas (1971-1990), las teorías integradoras (1980-2000), hasta los modelos explicativos y preventivos de la deserción (1990-2018). No obstante, en la última década se produjo un giro biográfico donde convergen investigaciones pedagógicas, psicológicas, sociológicas para dar cuenta de la fragilidad en la experiencia universitaria.



Los primeros estudios psicológicos explicaron la permanencia estudiantil como resultado de atributos personales (motivación, habilidades y conocimientos básicos). En la década de los 70, las investigaciones adoptaron una perspectiva interaccionista teniendo en cuenta el papel del contexto, especialmente la institución educativa, en la decisión de continuar o suspender estudios. Dentro de este enfoque, la teoría conductista del intercambio social ha mantenido su influencia hasta hoy (Colombia. Ministerio de Educación Nacional, 2009). Para este enfoque, la retención en la universidad es resultado de la relación positiva o deficiente entre las características individuales y la oferta institucional: «Los estudiantes usan la teoría del intercambio en la construcción de su integración social y académica, de modo que si perciben que los beneficios de permanecer en una institución son mayores que los costos personales (dedicación, esfuerzo), entonces continuarán en ella» (Colombia. Ministerio de Educación Nacional, 2009, p. 75)<sup>1</sup>.

Por consiguiente, «no es de extrañar que una persona con mayor habilidad y mayor capital socioeconómico sea más propensa a concluir exitosamente sus estudios» (Donoso y Shiefelbeen, 2007, citados en Torres-Guevara, 2012, p. 17). Si bien esta perspectiva tiene en cuenta el ambiente y las capacidades de cada estudiante, no cuestiona las características de la institución, ni las desigualdades sociales para el acceso y la culminación de estudios; como tampoco la articulación entre vida universitaria y experiencia juvenil, entendida esta como la disponibilidad temporal o moratoria abierta a la exploración (Villar-Avilés *et al.*, 2012).

La sociología cultural de Pierre Bourdieu (1989, 1993) tuvo gran influencia en el estudio de la experiencia estudiantil universitaria en Argentina, México, Chile y Colombia. En *Los herederos*, Bourdieu y Passeron (2003) propusieron explorar la existencia del estudiante universitario desde el estatus que construye en cada sociedad, el cual recibe una acreditación simbólica con el rito de graduación. Su existencia aparece como fuerza social, la cual emerge como ilusión biográfica y se contrapone a las instituciones y normas (Bourdieu, 1989). Así la experiencia universitaria, como experiencia juvenil, implicó abordar los modos de regulación temporal en procesos estructurados de socialización profesional en cuanto a conocimientos, actitudes y habilidades, los cuales constituyen un *habitus* en torno a la ciencia y la cultura (Bourdieu, 1993; Bourdieu y Passeron, 2003).

---

<sup>1</sup> Esta perspectiva ha influido en las estrategias colombianas de prevención de la deserción (Colombia. Ministerio de Educación Nacional, 2009).

Siguiendo la tradición de Pierre Bourdieu (1930-2002), investigaciones sociológicas y antropológicas enfocaron el estudio de la condición estudiantil marcando la distancia entre las expectativas proyectadas sobre la universidad y las experiencias de actores históricos en un espacio y un tiempo determinados. Para estas investigaciones, la relación entre retención y abandono no se debió exclusivamente a dificultades académicas o de integración social, sino a experiencias generacionales de la condición estudiantil. Desde esta perspectiva, Arango (2006) afirmó que las ciencias sociales han mostrado el carácter histórico y socialmente construido de la condición juvenil, la cual ha estado moldeada por instituciones y normas que organizan el tránsito de la infancia a la edad adulta. Estas normas e instituciones varían en cada sociedad y sus efectos cambian de acuerdo con la clase social, el género, o la pertenencia étnica y racial. Por ende, las formas de ingreso a la universidad estarían marcadas por grandes diferencias y desigualdades en la condición estudiantil, la cual organiza su tiempo y energías en relación con el estudio y los proyectos profesionales (Villar-Avilés *et al.*, 2012).

Según De-Garay y Casillas (2009), las biografías estudiantiles expresan, por una parte, las tensiones propias de un ciclo histórico marcado por la inestabilidad y la incertidumbre, construyendo trayectorias comunes entre generaciones; mas, por otra, cada quien escoge diferentes cursos académicos y selecciona itinerarios múltiples a partir de estrategias de aprendizaje y participación en espacios colectivos. De acuerdo con estos autores, dichas estrategias se constituyen en narrativas de la sobrevivencia en relación con el trabajo remunerado, las responsabilidades familiares y los compromisos afectivos. Así, un modo de regulación *moderna*, da paso a una más *posmoderna* o *plurívoca* (Arango, 2006), desde la cual las normas son resignificadas por los actores en la situación y en función de esta, sin abandonar por completo las temporalidades institucionales.

Durante el siglo *xxi* las ciencias sociales, la psicología y la pedagogía han confluído interdisciplinariamente desde la investigación narrativa para indagar las experiencias estudiantiles en diferentes temporalidades y acentos intersubjetivos. Por ejemplo, las ciencias sociales han investigado la experiencia estudiantil en el pasado reciente y en tiempo presente, teniendo presentes los contextos históricos institucionales. La psicología y la pedagogía se han centrado en los recorridos por la experiencia universitaria, especialmente, los momentos críticos y la deliberación moral en los proyectos profesionales.

## Metodología ●

El estado del conocimiento comprende el análisis sistemático y valorativo de 37 investigaciones iberoamericanas entre 1999 y 2016, para visibilizar tendencias y temáticas que han buscado dar respuesta a problemas de la educación superior con sus correspondientes desarrollos conceptuales para el campo de la condición estudiantil (Londoño, Maldonado y Calderón, 2014).

La muestra fue clasificada en dos temporalidades: 13 trabajos acerca del pasado reciente de los siguientes países: Argentina (3), Colombia (4), México (5) y España (1); 24 trabajos en tiempo presente de los siguientes países<sup>2</sup>: Argentina (8), México (4), Colombia (8), España (4). Los estudios cumplieron las características de la investigación narrativa: primero, lograr el máximo realismo en los modos de pensar la universidad a través de narrativas individuales y colectivas; segundo, ahondar en elementos culturales propios de una institución desde la perspectiva de sus protagonistas; y tercero, realizar una aproximación histórica o en tiempo presente situando fenómenos y problemáticas específicas en cada contexto (Carli, 2012).

Como instrumentos, se usaron fichas para el resumen analítico de cada investigación y una grilla donde se registró cada estudio según referencia, palabras claves, metodología y resultados (se gestionó en el programa Excel®). Este registro permitió la comparación de 37 estudios según trayectorias e itinerarios, transiciones como momentos críticos y planes de vida de países latinoamericanos.

En cuanto al procedimiento, se siguió la siguiente ruta: a) definición categorías teóricas del campo de la condición estudiantil: experiencia estudiantil, narrativas, tiempo presente, pasado reciente (Arango, 2006 y 2008; Carli 2007 y 2012; Dubet, 2005; Bourdieu, 1989; Weiss, 2012); b) búsqueda de estudios en Google Académico con las siguientes palabras clave: *experiencia, estudiantes, narrativas/biografías, jóvenes, universidad*; c) elaboración de 37 resúmenes analíticos de investigaciones; d) comparación cruzada de resultados de estudios según país, autores y características de los recorridos por épocas históricas (Domínguez, 2018a) y el curso de la experiencia estudiantil en tiempo presente (Domínguez, 2018b); e) interpretación de los recorridos y giros de las experiencias estudiantiles según diversidad en cuanto a vulnerabilidad económica, origen sociocultural y por identidades de género.

---

<sup>2</sup> Se excluyeron los trabajos de meta-análisis acerca de estudiantes universitarios como los de Dubet (2005), Benítez (2009) y Garay y Casillas (2009).

## ● Resultados

A continuación se presentan los resultados del estado de la cuestión acerca de la experiencia estudiantil en el pasado reciente y en el tiempo presente. En primer lugar, se reportan estudios acerca de las representaciones históricas acerca de estudiante universitario, que situaron las emociones como un lugar activador de la cohesión y de los proyectos colectivos. Al lado de estas investigaciones, en las cuales las emociones activan resistencias y protestas en las acciones colectivas, encontramos para el siglo XXI la emergencia de otras representaciones históricas cuya sensibilidad se orienta a las demandas de género, orientación sexual y reconocimiento étnico.

Un segundo campo, da cuenta de investigaciones acerca de los itinerarios o trayectorias en la experiencia universitarios según rendimiento académico, diversidad cultural y de género. Las coordenadas de estas pesquisas son los afectos en la sociabilidad estudiantil y las motivaciones para emprender trayectorias migratorias. En estos estudios revelaron que la afectividad contribuyó tanto al bienestar individual, como al vínculo con los proyectos colectivos. En estos recorridos por la experiencia universitaria, se reporta trabajos que interrogan los valores y tensiones en los proyectos de vida en las transiciones en la vida universitaria, donde se destaca del ingreso a la universidad.

### *La experiencia estudiantil en el pasado reciente*

Las investigaciones de las ciencias sociales permitieron comprender que el papel histórico del estudiantado del siglo XX en las universidades podrían situarse en dos modos de producción textual. Un primer grupo de estudios se orientó hacia a la figura o representación del estudiante universitario como actor colectivo; un segundo grupo, revisó trabajos y testimonios del pasado reciente, los cuales han dado lugar a interpretaciones controversiales que han reclamado en el reconocimiento de víctimas por asesinato o desaparición forzada. En estos trabajos, las emociones políticas vincularon autobiografías con hechos históricos. A finales del siglo XX se demandó el reconocimiento de la diversidad al interior de una generación, según identidad de género y orientación sexual, características étnicas y raciales, o capacidades diferenciadas.

Para Carli (2012), desde la noción de representación, interesa identificar algunas figuras que se construyeron en la trama textual de distintos períodos, dejando de lado, o en segundo plano, los procesos históricos, para dar cuenta de que los estudiantes han sido representados en la escritura histórica, «ya fuera con enfoques que indagan textos como artefactos literarios con su tro-

pos como Hayden White propuso» (p. 47). De igual manera, la noción de *experiencia*<sup>3</sup> ha resultado una categoría útil para construir «un relato histórico más complejo de la vida universitaria, al mismo tiempo que invita a buscar parecidos de familia y articulaciones posibles entre enfoques que a primera vista parecen irreconciliables» (p. 47). Esta perspectiva considera su intertextualidad o dimensión performativa (LaCapra, 2006, citado en Carli, 2012, p. 47).

Los estudios de Argentina, México y Colombia, que siguen a continuación, ilustran cómo se ha construido la representación histórica sobre el estudiante universitario. Las investigaciones han destacado la condición heroica de la juventud, su posición de heredera del papel del movimiento estudiantil. Este último, como actor protagónico del ciclo que comenzó con la Reforma Universitaria de Córdoba en 1918, culminó en la década de 1970, para el caso argentino, y en la década de 1990, para los casos de Colombia y México.

La universidad latinoamericana es heredera de la tradición europea, en cuanto a la transmisión del conocimiento, mas no en cuanto a sus objetivos políticos. Según Suárez y Pérez (2008), la universidad colonial tuvo por objetivo vincular los poderes legislativos y religiosos; en cambio, en Europa, la universidad buscó acreditar la naciente burguesía comercial; por lo tanto, integró a los estudiantes como universitarios de oficio (clérigos, comerciantes, villanos) con representantes de la colonización (comerciantes, maestros). También, a diferencia de Europa, buscó la profesionalización, antes que el desarrollo científico o filosófico. Así, al siglo xix arribó la figura del *profesionista*<sup>4</sup> (Suárez y Pérez, 2008).

En 1900 apareció el *estudiante heroico*, quien reivindicó la tradición cultural española en contravía de las tendencias utilitaristas atribuidas a los Estados Unidos. En 1918, la emblemática Reforma Universitaria de Córdoba en 2018 convocó la participación estudiantil argentina y latinoamericana para adoptar una postura identitaria nacionalista, en contravía de las ideologías foráneas. Aquí, el estudiante apareció como un sujeto político, espiritual e intelectual, en un diálogo con lo propio (Carli, 2012); esta representación social coincide con Suárez y Pérez (2008) para el caso mexicano. Efectivamente, cuando en 1910 surge la Universidad Nacional de México, esta buscaba independizarse del Gobierno y unirse a los movimientos armados de comienzo del siglo xx. Al igual que en Argentina, estos nuevos estudiantes buscaron reivindicar lo nacional y la cultura mexicana. Surgió, así, una actitud defensiva frente a las políticas gubernamentales que aún se mantienen en las universidades públicas (Reina, 2012).

---

<sup>3</sup> La cursiva es de Carli (2012).

<sup>4</sup> La cursiva es de la autora.

Para la época, en Colombia, los universitarios de ciudades como Cali, Medellín, Bogotá, Cali y Cartagena también se destacaron por el impulso de actividades culturales como los carnavales y los reinados universitarios. Sin embargo, a mediados de los años 20 comenzaron protestas de estudiantes liberales y socialistas en contra de la hegemonía del partido conservador en el gobierno nacional. En estas protestas murió asesinado el 8 de junio de 1929, Gustavo Bravo Páez, que se convirtió en un símbolo del movimiento estudiantil como el estudiante *caído y en pie de lucha* (Reina, 2012). Esta representación histórica se consolidó como el *estudiante mártir* en los años 50, debido a los asesinatos ocurridos el 8 y 9 de junio de 1954, cuando se conmemoraba el asesinato de Gonzalo Bravo Páez (Santamaría, 2010).

En México, surgió la confrontación entre estudiantes «modernos o liberales y defensores de la vanguardia socialista» a comienzo de la década del 30 (Suárez y Pérez, 2008, p. 60). Estas controversias motivaron el crecimiento de universidades privadas confesionales o conservadoras, las cuales proclamaron la formación de estudiantes «neutrales, modernos, de buenas costumbres y credos», integrando en sus filas a las mujeres (Suárez y Pérez, 2008, p. 60). Los jóvenes de este grupo fueron estudiantes con mayores recursos, quienes buscaron opciones ocupacionales bien remuneradas.

En los años 60 y 70, en las universidades latinoamericanas, surgieron movimientos estudiantiles *anticapitalistas* (Carli, 2012), que cuestionaron la concepción dominante de *nación* con protestas y capacidad organizativa (Santamaría, 2010; Reina, 2012; Suárez y Pérez, 2008). Las representaciones de sobre los estudiantes como estuvieron «signadas por el cambio revolucionario, la participación política y el debate ideológico» (Carli, 2012, p. 55). De esta manera, las identidades políticas y sus adscripciones organizativas quedaron en primer plano al opacar otros aspectos de la vida universitaria. Como lo mostró Ospina (2009):

En los [años] 70 entre los estudiantes el perfil dominante era el de los «revolucionarios» de todas las tendencias, herméticos, clandestinos, selectivos y aquiescentes por fuera de ellos solo con muchachas bonitas, y con algunos librepensadores ensayistas de versos o de imágenes teatrales [...] para completar el panorama, había otros personajes que fungen de poetas malditos con sus discursos marginales ambientados con «yerba» [...] (pp. 53-54).

A través de la literatura, el cine y los manifiestos, se mostraron a los estudiantes como víctimas de las dictaduras militares del Cono Sur, irrumpiendo así la figura del *estudiante desaparecido*, junto a la del *estudiante mártir* (Carli, 2012).

A partir de los años 80, se produjo un crecimiento en la matrícula estudiantil, con la expansión y la descentralización de la universidad; los movimientos estudiantiles mantuvieron una actuación relevante a partir de las resistencias y los conflictos frente a tendencias mercantilistas de la educación superior y el desfinanciamiento de la educación pública en las últimas décadas del siglo xx (Carli, 2012; Suárez y Pérez, 2008). Como reacción a estos movimientos, los gobiernos implementaron, con discursos conciliatorios, la ampliación de la oferta educativa y buscaron vincular los universitarios críticos en los más altos puestos (Suárez y Pérez, 2008).

En el caso colombiano, merece destacarse el protagonismo del movimiento estudiantil de universidades públicas y privadas que propuso, en 1990, la *séptima papeleta* y la *marcha del silencio*, con el fin de promover el cambio en la Constitución Política de 1986 (Reina, 2012). En las elecciones del 11 de marzo de 1990, este movimiento logró que se incluyeran un plebiscito por una Asamblea Constituyente; el voto favorable a una Asamblea Nacional Constituyente fue reconocido por la Corte Constitucional (Santamaría, 2010).

A partir de 1990 surgió la imagen del *estudiante trabajador* masificado y devaluado en las universidades públicas (Carli, 2012; Suárez y Pérez, 2008). En México fueron estratificados los resultados de la educación superior, favoreciendo a las universidades privadas frente a las públicas, según el vínculo con el mercado de trabajo<sup>5</sup> (Suárez y Pérez, 2008). Para prevenir la deserción, aparecieron políticas compensatorias a través de becas y subsidios para estudiantes vulnerables (Saienz, 2013; Gentile, 2005; Casillas *et al.*, 2009) y estudiantes becados (Saienz, 2013) en Iberoamérica. En estas nuevas representaciones históricas se incluyeron migrantes e inmigrantes (Saienz, 2013; Gamallo y Núñez, 2013; Martínez, 2014). Para el caso colombiano, fueron incluidos estudiantes desplazado por el conflicto armado (Quintero, 2007; Quintero y Vasco, 2008; Pérez y Díaz, 2015).

A contrapelo de las anteriores representaciones históricas institucionales, hicieron presencia movimientos sociales que buscaron políticas de reconocimiento a las mujeres, las comunidades indígenas, afrodescendientes, lesbianas, gay, transgeneristas y bisexuales. Recientes investigaciones han mostrado cómo las agendas de los movimientos estudiantiles integraron reivindicaciones por los derechos de las mujeres y las comunidades LGBTI, en cuanto a la despenalización del aborto, la igualdad en el acceso a la edu-

---

<sup>5</sup> Esta estratificación se llevó a cabo en la Encuesta Nacional de Juventud en el año 2000 (Suárez y Pérez, 2008).

cación, el matrimonio igualitario y la adopción igualitaria (Blanco, 2014a y b; García, 2015). Los estudios de López (2007) y García-Contreras (2015) han criticado la figura hegemónica masculina, como emblemática de los movimientos estudiantiles, donde las figuras femeninas son opacadas y se visibilizan cuando realizan acciones humanitarias, o han sido víctimas de la represión o el asesinato. En el caso colombiano, Moreno (2011) destacó la participación de las mujeres como estudiantes y docentes en la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá.

### ***Emociones políticas en representaciones históricas del estudiante universitario***

Otros estudios acerca del estudiante universitario han motivado espacios de disputa con respecto a la interpretación de las emociones políticas presentes en las tramas narrativas de protestas que fueron hitos al interior de las generaciones (García, 2008; Del Castillo-Troncoso, 2008) o para visibilizar otras construcciones identitarias, como por ejemplo las mujeres y las personas homosexuales (López, 2007, Blanco, 2014b; García, 2015).

En primer lugar, se destaca el estudio de García (2008), quien buscó visibilizar las emociones presentes en estigmas y estereotipos que identificaron las prácticas y representaciones de cinco movimientos estudiantiles de la Unam en 1929, 1948, 1966, 1986 y 1999. Esta autora analizó la estructura narrativa de los acontecimientos, como tramas históricas para mostrar su hipótesis del «pretexto baladí o lo que todos saben» (García-Salord, 2008, p. 79)<sup>6</sup> en el origen, desarrollo y finalización de acciones estudiantiles frente a reformas (reglamentación estudiantil, admisión, pago de matrículas y ley orgánica de la educación).

García estructuró una metodología narrativa en cuatro pasos: a) desplegar la temporalidad de los datos históricos en cada caso, a fin de dar cuenta de la trama (antes, durante y después); b) descomponer cada proceso en redes de relaciones (con distancias sociales); c) descripción analítica de lo simultáneo, para dar cuenta del «secreto a voces o pretexto» (García, 2008, p. 80); d) análisis de cada trama histórica para mostrar cómo se construyó en cinco casos la dinámica de propuesta de reforma-rechazo-suspensión de la misma, entre directivas y estudiantado, con la presencia de otros actores sociales «como espectadores» (García, 2008, p. 81).

---

<sup>6</sup> El entrecomillado es de García (2008).



En cada caso, la escalada del conflicto obtiene logros diferentes a las reclamaciones de origen. Así, apareció siempre la estigmatización hacia el estudiantado debido a su origen social, descalificando sus logros en cada protesta (García, 2008).

De igual manera, Del Castillo-Troncoso (2008) convirtió, en narrativas históricas, los registros fotográficos ocultos del mayo del 68 mexicano, con el fin de mostrar la conjura de odio gubernamental contra el movimiento estudiantil, el cual tuvo una actuación lúdica e innovadora. En primer lugar, este autor sacó a la luz las disputas por el material bibliográfico, dado que el gobierno de Díaz Ordaz prohibió registros independientes de las huelgas de estudiantes. En segundo lugar, destacó las diferentes interpretaciones de hechos históricos, como: la militarización de la Unam para reprimir el Consejo Nacional de Huelga en el mes de julio, la marcha de 150 personas del 13 de agosto; la manifestación estudiantil del 27 de agosto desalojada violentamente por acampar en la plaza del Zócalo; las ceremonias de desagravio tras estos hechos, y la masacre de Tlatelolco el 2 de octubre, en la plaza de Las Tres Culturas (donde se fundó el museo de la memoria de la Unam).

Por su parte, Fernández (2014) destacó el carácter racional de las emociones en las protestas estudiantiles, al estudiar el caso del movimiento estudiantil #YoSoy132 en México, durante el 2012. De acuerdo con la autora, este movimiento surgió en la Universidad Iberoamericana y se extendió a otros centros de educación superior, mientras intentaban impugnar la candidatura de Eduardo Peña Nieto, presidente de México (2012-2018). A su vez, este estudio cuestionó la hipótesis de desafección juvenil por lo público planteada por Reguillo, Galindo y González (2011 y 2013, respectivamente, en Fernández, 2014). La autora analizó los testimonios de 30 dirigentes del movimiento #Yo Soy132 de diferentes universidades en México D. F., quienes participaron en comités, asambleas, comisiones y organización locales entre julio y noviembre de 2012. Las categorías utilizadas por esta investigadora vincularon las emociones con la teoría del reconocimiento (Honneth, 2007, citados en Fernández, 2014), en cuanto al reconocimiento público, moral y afectivo como sentido de auto-realización y liberación del miedo (Fernández, 2014, p. 37).

Blanco (2014b), en su trabajo *Intimidades públicas: Experiencia estudiantil y normatividad sexo genérica en las instituciones universitarias*, visibiliza la construcción de experiencias estudiantiles a partir de las agendas de género y diversidad sexual del movimiento estudiantil argentino en la Universidad de Buenos Aires. Este autor analizó dos tipos de narrativas: la escritura en los baños de hombres y mujeres, y los relatos de la experiencia en fiestas estudiantiles; a través de ella, mostró las emociones políticas positivas y negativas según iden-

tidades de género. Lo mismo que García (2014), Blanco (2014b) encontró que hay reparto sexual de las emociones, atribuyendo a las mujeres un carácter emotivo positivo frente a las relaciones con otras personas, destacando como emociones políticas la vinculación, la solidaridad y el amor.

Como puede observarse, los anteriores estudios buscaron mostrar cómo «un conjunto de acontecimientos generó otros acontecimientos producidos por las reacciones por parte de algunos de los autores del drama» (White, 2011, p. 231). Estas acciones se organizaron sobre la base de proyectos de gestión concretos, que se alejaron de la organización de los espacios tradicionales de representación de intereses, donde las emociones políticas tuvieron un rol articulador y civilizatorio, a instancia de su atribución de «irracionalidad» en la conducta social de jóvenes universitarios. No obstante lo anterior, los estudios con perspectiva de género han mostrado que estas emociones se reconocen en forma diferente para hombres y mujeres, justificando su papel secundario en la vida universitaria.

Los anteriores estudios mostraron la experiencia estudiantil vinculada a proyectos colectivos en defensa de la igualdad, la democracia, la soberanía nacional y la justicia. Recientemente, la figura del estudiante militante se ha diversificado en función de otras agendas de la vida universitaria, como las de género y diversidad sexual. También se han incluido otras categorías para diferenciar a estudiantes vulnerables por migración, situación económica o procedencia de comunidades indígenas. A partir de estas diferenciaciones, las biografías estudiantiles han adquirido centralidad para dar cuenta de cómo se configuran las trayectorias y planes de vida diferenciadas en los mismos ciclos académicos.

### ***La experiencia estudiantil en tiempo presente***

Para Carli (2007) la experiencia estudiantil constituye una ocasión para leer el tiempo presente, entendido como «una yuxtaposición o superposición de pasados y de futuros y una conjugación de temporalidades en movimiento cargadas de símbolos, signos y afectos» (p. 4). Así, la experiencia estudiantil está atravesada por temporalidades que corresponden a distintos ciclos históricos y a distintas esferas de la vida social (familiar, generacional, educativa, política, etcétera), las cuales ponen en juego horizontes diversos y contradictorios que se dirimen en buena medida en los procesos y dinámicas individuales y colectivas de la institución universitaria.

Las narrativas biográficas sobre la experiencia universitaria comprenden la retrospectiva acerca de la movilidad estudiantil desde el proyecto profesional según planes de estudio. Para definir estas tramas narrativas, existen

conceptos como *itinerario* o *trayectoria*, que no se pueden utilizar de la misma manera (Godard, 1996, p. 37). Según Arango (2006), el itinerario da cuenta de la edad de ingreso, los números de semestres cursados o los ciclos universitarios, las rutinas, el rendimiento académico, el sexo o la pertenencia a programas de admisión especial. Mientras que la trayectoria se refiere a los esquemas de movilidad en la vida universitaria, como pendientes sociales o momentos a través de los cuales se construye un recorrido.

Por ejemplo, Carli (2012) y Pérez (2014) ofrecieron una indagación detallada de la organización temporal de la experiencia, ya sea en forma de *itinerarios* [secuencia de actividades diarias (Carli, 2012)] o de *trayectorias indeterminadas* (Pérez, 2014). Ambas investigadoras estudiaron estudiantes próximos a egresar o graduarse.

Carli (2007 y 2012) presentó un panorama completo de la experiencia estudiantil en el marco de la crisis económica argentina en 2001. Las narrativas biográficas de estudiantes de la Universidad de Buenos Aires le permitieron dar cuenta de 10 dimensiones de la experiencia universitaria: el examen de ingreso, la inserción a la vida universitaria, el efecto diferencial de masividad de la universidad en la trayectoria educativa, la relación con pares, la ampliación del conocimiento de la ciudad local donde se desarrollan los estudios, los distanciamientos y las pocas cercanías en la relación con los docentes, el entrecruzamiento del tiempo subjetivamente vivido y las exigencias institucionales, la apropiación del espacio universitario —según el ciclo académico (inicial o próximo a culminar)—, la irrupción institucional de los movimientos de resistencia estudiantil o social, y el trabajo como valor o necesidad inmediata desde la percepción de un futuro incierto.

Por su parte, Pérez (2014) planteó el entrecruzamiento de tres temporalidades en las trayectorias académicas: el tiempo cronológico —*cronos*— con las prescripciones académicas y expectativas institucionales; el tiempo circular —*aión*— que convive con el tiempo cronológico, mostrando los suspensos en el presente (cambios en la intensificación del vínculo de los estudiantes con los espacios institucionales), y el tiempo bifurcado, que da cuenta de las rupturas en la vida académica por la resistencia estudiantil (paros, huelgas o crisis de la institución universitaria).

En consecuencia, se presentan algunos estudios que analizaron las trayectorias a partir del recorrido esperado en la universidad y otros que buscaron mostrar los efectos diferenciados por género, origen sociocultural o económico. Estos estudios quisieron destacar las diferencias en el proyecto profesional entre hombres y mujeres, personas migrantes y vulnerables, así como los afectos políticos con reparto social en grupos de pares; muestran

una participación diferencial por sexo y búsqueda de afirmación identitaria frente a discriminaciones institucionales (Blanco y Pierella, 2009).

### ***Trayectorias ideales de permanencia en la vida universitaria***

Este tipo de trayectorias se muestran en tres investigaciones acerca de trayectorias ideales de estudiantes universitarios (Carrión, San-Martín y Fernández, 2014), el estudio de las trayectorias académicas, integrando el modelo de intercambio social (Tinto, 1992, citado en González, 2011) y la construcciones de identidades estudiantiles frente a expectativas institucionales (Rivas, Méndez, Cortés, Márquez y Padua, 2010).

El análisis de las trayectorias educativas de Carrión *et al.* (2014) solo está adscrito al ciclo académico: permanencia exitosa, rezago o deserción. Cabe destacar que estos investigadores comprobaron que las recientes becas estudiantiles en las universidades, para corregir la desigualdad en el acceso a la educación terciaria, no garantizan la permanencia. Por ejemplo, la Universidad de Sarmiento, de Argentina, tiene el 75 % de sus estudiantes becados; sin embargo, se presentan desigualdades en estas trayectorias. Estas desigualdades se explican por las diferencias en el capital cultural de las familias de origen o las situaciones críticas de las mismas que afectan al estudiantado. En cuanto a Carrión *et al.* (2014), el tiempo instruccional configura un *régimen académico* que pretende regular tanto los aspectos normativos, como las trayectorias educativas.

A su vez, González (2011) desarrolló un modelo de identificación de determinantes de trayectorias ideales y no-ideales, en dos fases: cuantitativa y cualitativa. En la primera, se cruzaron diferencias entre variables exógenas (índice económico, escolaridad parental, promedio de preparatoria y promedio del examen de ingreso) y variables endógenas, de tres tipos de trayectoria: perseverante, rezagada y de abandono. Los resultados de un sondeo a 800 estudiantes mostraron que la trayectoria perseverante tuvo mejores puntajes que la rezagada en dos variables exógenas (examen de admisión y sexo femenino) y cuatro variables endógenas (integración académica alta, contar con mayores expectativas de empleo, haber obtenido beca y no tener deudas). Quienes abandonaron la institución presentaron puntajes más bajos respecto a las variables exógenas. En la segunda fase, 30 entrevistas revelaron tres tipos de experiencias estudiantiles: 1) mayor integración académica y social; 2) Mujeres trabajadoras integradas académicamente; 3) mayor integración académica con desventaja. Esta tesis doctoral, además de mostrar la utilidad de un acercamiento metodológico mixto, confirma la importancia de la integración académica al igual que los trabajos de Arango (2008) y Carli (2012).

Las anteriores investigaciones, han tenido en cuenta el significado de la experiencia universitaria durante el curso de vida académica, cuya movilidad parte de la expectativa institucional de culminación de estudios para una generación específica. Empero, no buscaron dar cuenta de las intensificaciones, períodos críticos o bifurcaciones, hasta que se logre una meta. Ejemplo de lo anterior es, también, el estudio con relatos autobiográficos de Rivas *et al.* (2010) acerca de la experiencia escolar de bachillerato pedagógico de quienes ingresaron a la carrera de Pedagogía en la Universidad de Málaga (España). Con metodología completamente narrativa, les interesa dar cuenta de la construcción social de las identidades estudiantiles, en relación con las identidades institucionales. Con este estudio mostraron las tensiones y resistencias frente a las expectativas docentes.

### ***Diversidad en trayectorias estudiantiles***

Estos estudios analizan trayectorias de estudiantes de programas de admisión especial, como el caso de estudiantes de grupos multiculturales o de regiones con menor desarrollo en educación superior. Para Gamallo y Núñez (2013) el proceso migratorio de estudiantes de la provincia argentina de Río Negro a universidades de La Plata, Buenos Aires y Bahía Blanca, es vivido como una gesta heroica, tanto para estudiantes como para familias de origen. Los relatos acerca de estas trayectorias estudiantiles incluyeron: a) las expectativas familiares respecto del futuro posible e imaginable de los jóvenes migrantes; b) las diferentes restricciones (de capital social, cultural y económico) que enfrentan, tanto las familias, como los jóvenes migrantes en esa etapa; c) las prácticas sociales concretas que despliegan los actores (los jóvenes y sus familias) en ese proceso (decidir irse a otra ciudad, estudiar con mayor o menor esfuerzo, vivir solos o con otros, recibir el apoyo familiar, etcétera). Esta identidad heroica permite construir cuatro tipos de trayectorias: «la llamada a la aventura», «el vientre de la ballena», «la huida mágica» y «la negativa al llamado de la aventura».

Saientz (2013) vinculó las categorías *vulnerabilidad* y *migración* con el nivel colectivo de construcción identitaria, en relación con las políticas de becas y otros apoyos, de modo que estudiantes de provincia estudien en las principales universidades de la Argentina. Los relatos de estos estudiantes permitieron observar las significaciones que le atribuyen a las becas en su experiencia cotidiana, así como su impacto en la imagen que construyen de sí mismos y de los «otros», en la dinámica de los procesos de identificación e interpelación en relación con la inclusión/exclusión de otros colectivos sociales (Grimson, 2011, citado por Saientz, 2013).

La investigación de Arango (2008) acerca de las trayectorias sociales de mujeres y varones estudiantes de Ingeniería y Sociología de la Universidad Nacional de Colombia mostró cómo el género y la identidad profesional vinculó lo personal y lo colectivo, presentando una alternancia entre la dependencia familiar y la construcción de una esfera afectiva propia; la desigualdad entre los ritmos, los grados y las formas de los afectos en relaciones de pareja y noviazgos; y la experiencia restringida de una ciudadanía política. Según ella, estudiantes de Sociología relataron experiencias de participación estudiantil, orientadas a mejorar las condiciones académicas y a apropiarse de herramientas de su futura disciplina (publicar una revista, escribir artículos y ponencias, organizar o participar en congresos); así como hay experiencias «político-afectivas» en pequeños grupos muy afines.

En contraste, la mayor parte de estudiantes de Ingeniería de Sistemas se declararon ajenos a una participación política organizada y no se interesaron por las discusiones políticas. Algunos manifestaron su preocupación por la responsabilidad ciudadana y la participación democrática legalmente establecida. Unos pocos consideraron que los ingenieros de la Universidad Nacional se diferencian de los de otras universidades por su espíritu crítico y su compromiso social (Arango, 2006). Como puede observarse, este es un ejemplo de cómo las experiencias universitarias, que corresponden a una misma institución, pueden diferenciarse debido al género entre programas curriculares, de acuerdo con los proyectos de vida y los sentimientos morales y políticos en la convivencia entre estudiantes.

### ***Transiciones en la experiencia estudiantil***

Comprende el estudio de las aspiraciones y vivencias de estudiantes al comienzo, al final o durante la trayectoria educativa, cuando surgen dilemas frente a la permanencia o el futuro profesional. Se trata de investigar cómo se da la experiencia desde temporalidades específicas en ritos de paso o momentos de prueba. Aquí se trata de mostrar el efecto de los cambios subjetivos en las trayectorias educativas.

Estudios psicológicos y pedagógicos concentraron su esfuerzo en la inserción a la vida universitaria o en el egreso de la misma. En cuanto al cambio identitario por la transición, o cómo este momento crítico se ve afectado según identidades socioculturales.

El ingreso a la universidad ha despertado el mayor interés investigativo debido a que, por una parte, representa un momento crítico para la iniciación de las trayectorias estudiantiles; y por otra, el primer semestre es el período

de estudios con mayor abandono (Pierella, 2011b; Tosi, 2009). Aquí las indagaciones acerca de inserción o graduación han adoptado diferentes perspectivas narrativas acerca de los cambios identitarios, las emociones en la adaptación a la vida universitaria, y las crisis en los planes de vida en la educación superior, especialmente en universidades públicas.

En el estudio de Tosi (2009) acerca de estudiantes ingresantes a universidades argentinas, la identidad es captada a través de sus propios relatos; ello permitió elaborar las imágenes que tenían de sí mismos. En la definición del concepto, partimos de categorías de análisis elaboradas en el ámbito de la antropología y el psicoanálisis para llevar a cabo un análisis crítico de micro-situaciones a partir de fuentes de primera mano, las biografías. Igualmente, Guevara (2009) en su trabajo sobre estudiantes argentinos de primer semestre, mostró el tránsito identitario de estudiantes de primer semestre en relación con sus otras identidades como hijo, hija, amigo o amiga, donde la experiencia de «estar en la universidad»<sup>7</sup> es difícilmente incorporada.

En cuanto al egreso, se presentan dos investigaciones acerca de la experiencia estudiantil antes de la graduación. Por un lado, el estudio de Catagno y Fornasi (2003) da cuenta de cómo la identidad profesional tuvo un papel mediador entre los estudiantes, su entorno socio-profesional y la institución de donde se desempeñaron como practicantes de psicología de la educación. Los resultados destacaron el pasaje que los estudiantes/practicantes realizaron en tres procesos que se constituyeron como «*momentos críticos*» (Godard, 1996) para la construcción de la identidad como profesionales de Psicología: 1) descubrimiento de la profesión, 2) encuentro con el campo educativo y 3) experiencia en el contexto específico. Los estudiantes/practicantes marcaron «un antes y un después» de la práctica y destacaron su valor biográfico al tornarse experiencia.

Por otro lado, Pierella (2011a) puso en evidencia la relación entre la cultura escolar y la cultura universitaria en los relatos de estudiantes de último año, con respecto a cómo percibieron su inserción en las carreras universitarias. Este estudio buscaba cuestionar el prejuicio acerca de la «falta de preparación de las o los estudiantes para la vida académica», teniendo en cuenta que al grupo estudiado le correspondió la crisis de la universidad Argentina de 2001, al igual que en el estudio de Carli (2012).

Por último, es importante destacar el reciente aporte de estudios acerca de la deliberación moral en los tránsitos por la vida universitaria. Estos han

---

<sup>7</sup> El entrecomillado es de la autora.

señalado las siguientes preocupaciones: ingreso a la vida universitaria sin plan de vida o las aspiraciones en los planes de vida que no involucran proyectos colectivos. Primero, se presentan investigaciones acerca de las aspiraciones individuales en los proyectos de vida; a renglón seguido, las que se han preocupado por el vínculo de estudiantes a proyectos colectivos.

Primero, es preciso destacar el estado de la cuestión de Benítez-Zavala (2009), quien encontró tres tendencias en estudios acerca de la formación de valores en Latinoamérica: desarrollo moral en jóvenes universitarios, valores en las preferencias ocupacionales y proyectos de educación moral. Presentó un balance crítico de las investigaciones sobre el desarrollo moral en el medio universitario, mostrando que se han centrado más en las preferencias morales individuales donde se evidencia escasa preocupación por las demás personas. Consideró que la educación moral en las universidades no ha logrado lo que buscaba y que es necesario vincular otros factores externos. Este autor desarrolló un estudio con historias de vida acerca los motivos para ayudar a otras personas. Romo (2015) encontró resultados semejantes a Benítez-Zavala (2012) al explorar las expectativas de vida buena en jóvenes universitarios de una universidad de Aguascalientes, en México. Este autor encontró tres tipos de valores: *modernos burgueses* (estabilidad económica, social y familiar), *posmodernos* (realización personal y afectiva) y *altruistas* (evitar el daño a las demás personas).

Segundo, otros estudios han incluido la influencia de los sentimientos morales y políticos en la formación ciudadana. Para el caso colombiano, se han estudiado el efecto del conflicto armado colombiano en los valores cívicos como los estudios de Pérez y Díaz (2014), Quintero (2007), Quintero y Vasco (2008).

Pérez y Díaz (2014) abordaron, a partir de historia de vida, las transformaciones en los proyectos colectivos de un estudiante de la Universidad de Pereira (Colombia) víctima del conflicto armado colombiano. El relato mostró como el miedo y la indignación originó la defensa de los derechos de las comunidades indígenas a las que pertenecían.

Quintero y Vasco (2008) analizaron las justificaciones y los sentimientos morales acerca de la justicia en estudiantes universitarios y jóvenes en situación de desplazamiento forzado. A los primeros, les causó conflicto moral cuando no se llevaban a cabo acciones justas frente a crímenes de lesa humanidad. A los segundos, como víctimas del conflicto armado, manifestaron que ante estas situaciones de vulneración de derechos la justicia no es solamente un asunto relacionado con otorgar validez a las normas y a las reglas, sino que implica hacerse responsable de quienes el miedo a la muerte violenta ha llevado a mirar el mundo desde este sentimiento moral (Quintero, 2007).



En cuanto a la relación entre lo individual y lo colectivo en los planes de vida, presentamos cuatro investigaciones en la Universidad Nacional de Colombia. Luz Gabriela Arango encontró en 2006 que los proyectos profesionales de estudiantes de Sociología e Ingeniería atendieron más a metas individuales como conseguir trabajo o realizar estudios posteriores, que a proyectos colectivos vinculados a la participación política o al cambio social. No obstante lo anterior, Durán (2015) constató que los planes de vida de estudiantes de antropología entretejieron lo individual y lo colectivo como resultado de la participación política en reformas académicas en la Universidad Nacional de Colombia entre 1990 y 2012 en colectivos en estudiantes de la carrera de antropología. De igual manera, Parra (2016) halló que estudiantes afrodescendientes migrantes de Tumaco (Nariño) incluían en su proyecto de vida valores personales, familiares y comunitarios. En estos proyectos, las mujeres mostraron mayores proyecciones cívicas que sus compañeros masculinos.

Otras investigaciones colombianas también mostraron su preocupación por que el estudiantado no incluyó compromisos de responsabilidad social en sus metas profesionales (Santisteban, 2009; Jaramillo *et al.*, 2012; Quiroz y Echevarría, 2012). Para Jaramillo *et al.* (2012), estudiantes de diferentes programas curriculares exhibieron apatía por la vida política y escaso conocimiento del funcionamiento del Estado. Quiroz y Echevarría (2014) y Santisteban (2009) encontraron que el conflicto armado colombiano ha influido en las narrativas de estudiantes de ciencias sociales y humanidades en cuanto a: evasión individualista, confusión entre *conflicto* y *violencia*, difícil tránsito de la queja a la responsabilidad social y precariedad respecto a usar estrategias positivas para resolver conflictos. Por último, Coral (2015) mostró los riesgos en la adaptación de estudiantes indígenas cuando no hay conexión con lo propio, como en el caso del pueblo Camêntsa. La autora destacó la importancia de los sentimientos morales y políticos en la integración de estudiantes para el fortalecimiento de su identidad cultural en la Universidad Nacional de Colombia.

Las indagaciones acerca de las transiciones en la educación mostraron las tensiones entre las culturas académicas y las experiencias estudiantiles, así como el carácter individualista de las aspiraciones estudiantiles, sin vínculo proyección del ejercicio profesional a liderazgos innovadores en el campo político, científico o cultural. A partir de lo anterior, se sostiene la importancia de la experiencia universitaria adoptada como campo epistemológico que puede enriquecerse con los aportes de las emociones desde la filosofía práctica, acerca de los planes de vida de los jóvenes atendiendo al carácter afectivo –emociones– sin perder de vista el devenir histórico, en el cual discurre la

experiencia universitaria. El plan de vida como narrativa biográfica contribuye a interpretar emociones en situaciones de vulnerabilidad; su valor moral y político para la experiencia estudiantil y su vínculo con las dinámicas institucionales según la trayectoria académica de cada estudiante.

## ● Conclusiones

La investigación narrativa en el campo de la experiencia estudiantil ha conducido a indagaciones situadas acerca de la experiencia universitaria en diferentes contextos con gran heterogeneidad, otorgando gran relevancia a los relatos de los estudiantes para dar cuenta de los testimonios, las crónicas políticas y la memoria visual de cada época, así como, de las narrativas biográficas acerca de las temporalidades en la experiencia estudiantil como itinerarios, cronologías y bifurcaciones durante la permanencia académica o momentos críticos. Los estudios latinoamericanos acerca de la condición estudiantil estuvieron inspirados en la sociología y la antropología a fin de dar cuenta del significado de la experiencia estudiantil como construcción social (Bourdieu, 1993 y 2003; Dubet 2005). Con esta perspectiva, ha sido incluido el papel histórico del estudiantado, así como sus prácticas en la vida universitaria de cada época. En estos estudios, la psicología y la pedagogía se han preocupado por profundizar en las transiciones y los planes de vida.

Las investigaciones que permiten comprender el papel histórico del estudiantado en las universidades podrían situarse en dos modos de producción textual. Un primer tipo de trabajos, dio cuenta de las representaciones históricas heroicas sobre el estudiante universitario en acciones de movilización y lucha por la democracia. Para el siglo XXI, las agendas políticas se han diversificado por género, migración o vulnerabilidad económica. Un segundo grupo de estudios se han encargado de revisar testimonios del pasado reciente, los cuales dieron lugar a interpretaciones conflictivas, estigmatizando las emociones políticas como expresiones de irracionalidad e improvisación.

De igual forma, se mostró que las investigaciones acerca de la experiencia estudiantil en tiempo presente marcaron dos tendencias. Un primer grupo de investigaciones de las ciencias sociales y la psicología se han centrado en la experiencia estudiantil en términos de itinerarios y trayectorias, y cómo ella configura generaciones con particularidades específicas a causa de migración, la multiculturalidad, la vulnerabilidad o el género. Un segundo campo de estudios psicológicos y pedagógicos se ha enfocado en las pendientes sociales

como transiciones identitarias durante períodos críticos (inserción o preparación para la vida profesional).

Este estado de la cuestión también destacó la importancia de las aspiraciones personales vinculadas a lo comunitario en planes de vida de jóvenes universitarios. Aquí la deliberación moral se enfoca en las virtudes y sentimientos morales, cuando los estudiantes se encuentran en conflictos prácticos o trágicos, producto de cambios personales o tensiones sociales. Estos últimos trabajos muestran un nuevo derrotero para determinar cuál es el papel de las emociones políticas y morales en la construcción de la experiencia estudiantil en su dimensión histórica, colectiva y personal. Con este enfoque se podrá profundizar en los planes de vida de los estudiantes, vinculando, no solo las aspiraciones como valores y deseos a la temporalidad dedicada al estudio, sino también al fomento de una cultura política proclive a la democracia en la educación superior.

De acuerdo a lo anterior, es posible afirmar que se está configurando un campo promisorio de indagación sobre la experiencia universitaria desde la perspectiva de los estudiantes. Su estudio en diferentes temporalidades ha contribuido a mostrar la fragilidad de la vida universitaria (Dubet, 2005) en contraposición de la figura del estudiante heredero de Bourdieu (1993). Para Carli (2012), esto ofrece un punto nodal para vincular el lenguaje público y la subjetividad, entre los rasgos comunes expresables y el carácter único de lo íntimo al explorar los modos en que estudiantes construyen sus trayectorias académicas. Ello implica transitar por dimensiones narrativas retrospectiva y proyectiva, prestando atención al contexto histórico y a los ámbitos institucionales.

Si la condición estudiantil definida por Pierre Bourdieu y Jean Claude Passeron en 1964 partió de un lugar de relativa autonomía, de tiempo suspendido, de combinación de hábitos culturales y disposiciones heredadas, hoy esta interrogación se orienta a la comprensión de tramas narrativas desde la vulnerabilidad y contingencia de esta experiencia, que interroga el carácter racional de los planes de vida en el marco de tensión un ciclo histórico por la crisis de las universidades públicas colombianas. Las biografías estudiantiles expresan, por otra parte, el carácter intencional de las emociones para vincular ampliar los horizontes vitales hacia una vida buena digna de una sociedad que aspira a la justicia. Sin perder de vista que la experiencia estudiantil en el tiempo presente está atravesada por temporalidades que corresponden a distintos ciclos históricos y a distintas esferas de la vida social (familiar, generacional, educativa, política, etcétera) que ponen en juego horizontes diversos y contradictorios que se dirimen en buena medida en los procesos y dinámicas individuales y colectivas de la institución universitaria.

## ● Referencias

- Arango, L. G. (2006). Condición estudiantil y los modos de ingreso a la sociedad adulta. En *Jóvenes en la universidad: Género, clase e identidad profesional* (pp. 329-352). Bogotá: Siglo del Hombre Editores; Universidad Nacional de Colombia.
- Arango, L. G. (2008). Experiencia juvenil y condición estudiantil: desigualdades de clase, género y profesión en la educación pública colombiana. En: M. H. Suárez y J. A. Pérez (coord.). *Jóvenes universitarios en Latinoamérica hoy* (pp. 139-167). México: Unam (SES/SIU) CIU-Miguel Ángel Porrúa.
- Benítez-Zavala, Arturo. (2009). La educación en valores en el ámbito de la educación superior. *REICE, Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 7(2), 2009, 116-129. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/551/55111725007.pdf>.
- Blanco, R. (2014a). Estudiantes, militantes, activistas. Nuevas agendas de las agrupaciones universitarias en torno al género y la diversidad sexual. *Perfiles educativos*, 34(144), 140-156.
- Blanco, R. (2014b). Intimididades públicas: experiencia estudiantil y normatividad-sexo genéricas en las instituciones universitarias. *Intersticios. Revista Sociológica del Pensamiento Crítico*, 8(1), 157-170.
- Blanco, R. y Pierella, M. P. (2009). Experiencias estudiantiles en la universidad contemporánea. Notas acerca de modos de abordaje de los discursos sobre autoridad, sexualidad y afectividad. *Educación, Lenguaje y Sociedad*, 6(6), 69-84.
- Bourdieu, P. (1989). La ilusión biográfica. *Historia y Fuente Oral*, (2), 27-33.
- Bourdieu, P. (1993). *Cosas dichas*. Madrid: Gedisa.
- Bourdieu, P. y Passeron, J. C. (2003). *Los herederos: Los estudiantes y la cultura*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Carli, S. (2007). La experiencia universitaria y las narrativas estudiantiles. Una investigación sobre el tiempo presente. *Revista Sociedad*, (25), 29-46.
- Carli, S. (2012). *La experiencia universitaria en la universidad pública. El estudiante universitario*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Carrión, D., San Martín, S. y Fernández, M. S. (2014). *Facilitadores y obstáculos en las trayectorias de estudiantes en la Universidad General Santos*. Recuperado de [http://iice.institutos.filo.uba.ar/sites/iice.institutos.filo.uba.ar/files/10-Niveles%20educativos\\_00000000.pdf](http://iice.institutos.filo.uba.ar/sites/iice.institutos.filo.uba.ar/files/10-Niveles%20educativos_00000000.pdf).
- Casillas, M., Chain, R. y Jácome, N. (2007). Origen social de los estudiantes y trayectorias estudiantiles en la Universidad Veracruzana. *Revista de Educación Superior*, 36-2(142), 7-29.

- Colombia. Ministerio de Educación Nacional. (2009). *Deserción estudiantil en la educación superior colombiana. Metodología de seguimiento, diagnóstico y elementos para su prevención*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional. Recuperado de: [https://www.mineducacion.gov.co/sistemas-deinformacion/1735/articulos-254702\\_libro\\_desercion.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/sistemas-deinformacion/1735/articulos-254702_libro_desercion.pdf).
- Coral, G. A. (2015). *Narrativas sobre la vida, la muerte y la conducta suicida en indígenas estudiantes de la Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá, pertenecientes al pueblo Camêntsà (2013-2014)* (trabajo final de especialización en Psiquiatría). Universidad Nacional de Colombia. Bogotá. Recuperado de <http://sinab/repositorio/tesis/unal.edu.co.pdf>.
- De Garay-Sánchez, A. y Casillas-Alvarado, M. A. (2009). Los estudiantes como jóvenes. Una reflexión sociológica. En A. Nateras (Coord.), *Jóvenes, culturas e identidades urbanas* (pp. 245-262). México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa. Recuperado de: [https://www.ses.unam.mx/curso2009/materiales/m4/s1/M4\\_Sesion1\\_DeGaray.pdf](https://www.ses.unam.mx/curso2009/materiales/m4/s1/M4_Sesion1_DeGaray.pdf).
- Del Castillo-Troncoso, A. (2008). El movimiento estudiantil de 1968 narrado en imágenes. *Sociológica*, 23(68), 63-114. Recuperado de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/soc/v23n68/v23n68a4.pdf>.
- Domínguez Blanco, M. E. (2018a). La investigación narrativa acerca de la experiencia estudiantil (en prensa). *Revista Cambios y Permanencias*, 9(2).
- Domínguez Blanco, M. E. (2018b). Horizontes vitales de jóvenes universitarios: Trayectorias y planes de vida (en prensa). *Katharsis*, 25(2).
- Dubet, F. (2005). Los estudiantes. *Revista de Investigación Educativa*, (1). Recuperado de: <https://www.uv.mx/cpue/num1/inves/completos/Dubet.pdf>.
- Durán, M.M. (2015). «Se me acabaron los créditos». Trayectorias académicas de estudiantes de antropología de la Universidad Nacional de Colombia, 1990-2012. *Literatura: Teoría, Histórica y Crítica*, 17(2), 165-193. Recuperado de <https://revistas.unal.edu.co/index.php/lthc/article/view/51285/52659.pdf>.
- Fernández, A. M. (2014). Movimientos y sentimientos. *Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad*, (13), 35-50. Recuperado de: <http://www.relaces.com.ar/index.php/relaces/article/viewArticle/284>.
- Ferreira, M. M., Avitabile, C., Botero, J., Haimovich, F. y Urzúa, S. (2017). *Momento decisivo: La educación superior en América Latina y el Caribe*. Washington: Banco Mundial. Recuperado de: <https://openknowledge.worldbank.org/bitstream/handle/10986/26489/211014ovSP.pdf?sequence=5&isAllowed=y>.
- Gamallo, G. y Núñez, P. (2013). La «aventura del héroe»: proyectos migratorios de los estudiantes universitarios de Río Negro. *Trabajo y Sociedad*, (20), 71-

88. Recuperado de: <https://www.unse.edu.ar/trabajosociedad/20%20GAMALLO%20NUNEZ%20migraciones%20universitarios.pdf>.
- García-Contreras, M. (2015). Narrativas de movimientos estudiantiles en México: reflexión crítica desde el análisis político y la perspectiva de género. En: *XI Congreso Nacional de Investigación Educativa. 16. Sujetos de la educación*. Recuperado de: [http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v11/docs/area\\_16/0352.pdf](http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v11/docs/area_16/0352.pdf).
- García-Salord, S. (2008). De historias omitidas en la Unam: acerca del 'pretexto baladí'. En M. H. Suárez y J. A. Pérez (Coords.), *Jóvenes universitarios en Latinoamérica hoy* (pp. 79-137). México: Unam (SES/SIU) CIU-Miguel Ángel Porrúa.
- Gentile, A. (2005). *Trayectorias de vulnerabilidad social. Barcelona, MayDay 2005: encuesta sobre jóvenes precarios*. Barcelona: Unidad de Políticas Compensatorias (UPC) y Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC).
- González, L. M. (2011). *Las trayectorias de los estudiantes universitarios: un modelo integral* (tesis de doctorado no publicada). Universidad de Montreal, Montreal, Canadá. Recuperado de: [https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/5991/Gonzalez\\_Ma.Guadalupe\\_GMG\\_2011\\_these.pdf](https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/5991/Gonzalez_Ma.Guadalupe_GMG_2011_these.pdf).
- Godard, F. (1996). El debate y la práctica sobre el uso de las historias de vida en las ciencias sociales. En R. Cabanés y F. Godard (Ed.), *Uso de las historias de vida en las ciencias sociales* (pp. 5-56). Bogotá: Universidad Externado de Colombia.
- Guevara, H. M. (2009). Identidades estudiantiles, conocimiento y cultura. Percepciones de jóvenes universitarios y universitarias de Cuyo, Argentina. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 7(1), 209-234. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/773/77307109.pdf>.
- Henríquez-Guajardo, P. (2015). *Retos de la educación superior para América Latina y el Caribe*. Chetumal (México): Universidad de Quintana Roo. Recuperado de: <https://saladeprensa.uqroo.mx/noticias/2763>.
- Jaramillo-Jaramillo, C. A., Arias-Cardona, A. M., Arias-Molina, M. R., Restrepo-Ruiz, F. I. Ruiz-Velázquez, D. A. (2012). *Relaciones sociales entre jóvenes universitarios: una mirada desde las lógicas subjetivas. Estudio sobre discentes de segundo semestre de Psicología de la Institución Universitaria de Envigado y la Fundación Universitaria Luis Amigó*. Envigado: Institución Universitaria de Envigado. Recuperado de [http://bibliotecadigital.iue.edu.co/xmlui/bitstream/handle/IUE/28/Relaciones\\_Libro.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://bibliotecadigital.iue.edu.co/xmlui/bitstream/handle/IUE/28/Relaciones_Libro.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

- Londoño, O. L.; Maldonado, L. F. y Calderón, L.C. (2014). *Guía para construir estados del arte*. Bogotá: Corporation of Networks of knowledge. Recuperado de: <https://iconk.org/docs/guiaaea.pdf>.
- López-Alonso, C. (2007). Una mirada histórica a la subjetividad de las mujeres universitarias. Análisis de una experiencia. *Revista de Investigación Lingüística*, (10), 133-148.
- Ospina, S. (1999). Pinceladas de los 70's: desde el Departamento de Psicología de la Universidad Nacional de Colombia. *Revista Colombiana de Psicología* (edición especial 50 años de la Psicología en Colombia), 52-56.
- Pérez, E. M. (2014). La construcción del tiempo en la experiencia estudiantil. Trayectorias y transiciones temporales en los jóvenes estudiantes universitarios de la Ciudad de México. *IM-Pertinente*, 2(1), 107-123.
- Pérez-Gómez, B. A. y Díaz-Gómez, A. (2015). *Subjetividad política de un estudiante de la Universidad Católica de Pereira, con relación al conflicto armado colombiano* (tesis de pregrado). Universidad Católica de Pereira, Colombia.
- Pierella, M. P. (2011a). De la ciencia como vocación a la Física como trabajo. Un estudio centrado en estudiantes de la UNR. En *VI Jornadas de Jóvenes Investigadores*. Buenos Aires. Recuperado de <https://www.aacademica.org/000-093/256.pdf>.
- Pierella, M. P. (2011b). El ingreso a la Universidad como experiencia subjetiva y cultural en estudiantes de la Universidad Nacional de Rosario. *Revista Argentina de Educación Superior*, 3(3), 26-48.
- Quintero, M. (2007) *Justificaciones de jóvenes universitarios y jóvenes desplazados de acerca de la concepción de justicia* (tesis doctoral). Manizales, Cinde. Recuperado de: <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/Colombia/alianza-cinde-umz/20100112012354/TesisMarietaQuintero.pdf>.
- Quintero, M. y Vasco, E. (2008). Justificaciones y sentimientos morales de jóvenes universitarios y jóvenes desplazados acerca de las acciones justas e injustas. *Acta Colombiana de Psicología*, 10(1), 99-110.
- Quiroz, R. E. y Echevarría, C. V. (2012). La formación política, ética y ciudadana: Un asunto de todos. *Actualidades Pedagógicas*, (60), 171-191, Recuperado de: <https://revistas.lasalle.edu.co/index.php/ap/article/view/1759/1628>.
- Reina Rodríguez, C. A. (2012). *Historia de los jóvenes en Colombia 1903-1991* (tesis de doctorado). Universidad Nacional de Colombia, Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/8891/#sthash.wp3JwSjz.dpuf>.
- Rivas, J. I., Méndez, A. E., Cortés, P., Márquez, M. J. y Padua, D. (2010). La configuración de identidades en la experiencia escolar. Escenarios, sujetos

- y regulaciones. *Revista de Educación*, (353), 187-209.
- Romo Martínez, J. M. (2015). Expectativas de una vida buena en estudiantes universitarios. En *Primer Congreso Internacional de Educación «Construyendo inéditos viables»*. Área Temática: Juventud y Educación (pp. 2415-2423). Recuperado de [http://cie.uach.mx/cd/docs/area\\_12/a12p9.pdf](http://cie.uach.mx/cd/docs/area_12/a12p9.pdf).
- Saientz, D. (2013). Las experiencias de los estudiantes universitarios becados en la provincia de Tucumán. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales*, (43), 141-162.
- Santamaría, R. (2010). *La importancia del movimiento estudiantil en las transformaciones sociales y constitucionales*. Recuperado de <https://goo.gl/bTougF>.
- Santisteban, A. (2009). Una propuesta conceptual para la investigación en educación para la ciudadanía. *Revista Educación y Pedagogía*, 21(58), 15-53.
- Suárez, M. H. y Pérez, J. A. (2008). La disputa por la representación contemporánea de los universitarios en México... o de cómo y para qué forma la universidad pública a los jóvenes. En M. H. Suarez y J. A. Pérez (Coords.). *Jóvenes universitarios en Latinoamérica hoy* (pp. 13-71). México: Unam (SES/SIJ) CIU-Miguel Ángel Porrúa.
- Torres-Guevara, L. E. (2012). *Retención estudiantil en la educación superior: revisión de la literatura y elementos de un modelo para el contexto colombiano*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Villar-Avilés, A., Viera, M. M., Hernández, F. J. y Nunes de Almeida, A. (2012). Más que abandono de estudios, trayectorias de reubicación universitaria. Aproximación comparada al caso español y portugués. *Revista Lusófona de Educación*, 21(21), 139-162.
- Weiss, E. (2012). Los estudiantes como jóvenes. El proceso de subjetivación. *Perfiles Educativos*, 34(135), 134-148.
- White, H. (2011). La estructura de la narrativa histórica (1972). En *La ficción de la narrativa. Ensayo sobre historia, literatura y crítica. Ensayos sobre historia, literatura y crítica* (pp. 229-250). Buenos Aires: Eterna Cadena Editora.



# **Estudios de memoria de víctimas del conflicto armado en el Oriente antioqueño 2008-2018: hallazgos, perspectivas y nichos de investigación**

**Jaime Arbey Atehortúa Sánchez**  
**Semillero *Mnémosis*:**  
**Comunicación, Narrativas y Memoria**

## **Resumen**

El artículo busca sistematizar los objetivos, las metodologías, los resultados, los hallazgos y las conclusiones de los estudios, investigaciones y artículos que se han realizado en los últimos diez años en torno del conflicto armado en el Oriente antioqueño. En concreto, este estado de la cuestión categoriza los análisis más significativos de los estudios, así como las perspectivas metodológicas y disciplinares desde las que se han realizado las investigaciones. Al final hace una apuesta hacia los posibles temas y enfoques que pueden servir como ruta de futuras iniciativas de investigación en torno del conflicto en la región.

Memoria, víctimas, conflicto armado,  
Oriente antioqueño

**Palabras clave**



### **Jaime Arbey Atehortúa Sánchez**

Docente del programa de Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente; Miembro del grupo de investigación *Communis*; candidato a doctor en Ciencias Humanas y Sociales, Universidad Nacional de Colombia, sede Medellín; coordinador del semillero *Mnémosis: Comunicación, Narrativas y Memoria*. Correo electrónico: [jatehortua@uco.edu.co](mailto:jatehortua@uco.edu.co).



ORCID: 0000-0003-2176-9559



### **Semillero *Mnémosis: Comunicación, Narrativas y Memoria***

Semillero *Mnémosis: Comunicación, Narrativas y Memoria*, adscrito a la Dirección de Investigación y Desarrollo de la Universidad Católica de Oriente: María Camila Giraldo Gómez, María Camila Gómez Orozco, María José Amariles Echeverri, Sara Rivillas Castaño, Edison García Rodríguez, Bryan Arnobis Montoya Zuluaga, Katherín Ramírez y Alexandra Nieves Uribe.

## **Introducción**

Entre 1996 y 2003 el Oriente antioqueño vivió lo que en el panorama nacional se conoce como la época de agudización, recrudecimiento o escalada del conflicto armado. Luego de que este entrara en un período de declive, investigadores, académicos e instituciones viraron su mirada hacia los procesos de resistencia y de memoria de las comunidades más afectadas por la crisis humanitaria que generó la confrontación entre las fuerzas subversivas, los paramilitares y el estado.

El artículo tiene como objetivo resumir los aportes de las investigaciones que se han realizado en los últimos diez años (2008-2018) en torno de los fenómenos relacionados con la confrontación armada en esta parte del departamento de Antioquia (Colombia). El interés es determinar cuáles son los temas que más han llamado la atención de los investigadores y académicos, identificar cuáles han sido las disciplinas y áreas desde las que se han hecho estos acercamientos, condensar las metodologías empleadas, y realizar una apuesta temática para futuros trabajos e investigaciones.

En este sentido, el texto se divide en tres partes. En la primera, se busca resumir el corpus bibliográfico identificado y analizado, para determinar las temáticas que han abordado los diversos estudios, así como las metodologías, los hallazgos y las conclusiones a las que han llegado. Para ello, se segmentarán los artículos y trabajos en cuatro categorías vinculadas a los lugares geográficos de interés: San Carlos, Granada, Sonsón, San Francisco y La Unión, y aquellos estudios que han analizado en términos generales las situaciones regionales. En la segunda, se generalizarán los hallazgos de los textos e investigaciones leídas.

En la tercera parte también se hará una síntesis de los enfoques disciplinares y de áreas de estudio que se han interesado por los fenómenos de conflicto armado, víctimas y narrativas en la región, así como las metodologías más empleadas en los diferentes estudios. Finalmente, se postulará una serie de nichos de investigación —en términos de metodologías, lugares, enfoques y perspectivas— que posiblemente servirán de guía para interesados en continuar con el análisis de estas realidades que siguen estando presente, a manera de pasado continuo, en la cotidianidad de los habitantes del oriente de Antioquia.

## ● **Estudios de memoria de víctimas del conflicto armado en el Oriente antioqueño**

En un intento por estructurar los puntos de partida y de llegada de las diversas investigaciones, a continuación se presentan cuatro momentos que sintetizan los principales aspectos extractados de los artículos, trabajos de grados e investigaciones consultadas. El criterio para la categorización responde a los municipios que más ameritaron la atención de los académicos. Como resultado, en primer lugar se mostrarán seis estudios que se han concentrado exclusivamente en analizar los fenómenos acaecidos en el municipio de San Carlos; en segundo lugar, tres trabajos que centraron su atención en el municipio de Granada; en tercer lugar, las investigaciones que se realizaron de los municipios de San Francisco (3), Sonsón (1) y La Unión (1); finalmente, se presentarán otros 10 trabajos investigativos que hablaron ya sea de varios municipios, o de toda la región a manera de radiografía general.

### ***Estudios foco de atención San Carlos***

Desde las ciencias sociales y el derecho, Guerrero (2015) analiza los daños morales, psicológicos y políticos que dejó en el 2000 el conflicto armado en San Carlos, especialmente en las veredas Chocó y Dos Quebradas. La población, en respuesta a las masacres, construye una nueva relación de resistencia social en el territorio y entre los habitantes. El autor analiza este fenómeno desde la teoría de conexión social de Iris Young, enfoque que permite analizar la manera como las víctimas responden a las injusticias que han padecido. Como metodología, realiza la recopilación de testimonios de las víctimas, datos que permiten la comprensión del conflicto, para ser llevados a la luz de la teoría y ver cómo se consolida una transformación social.

El autor concluye que el conflicto ha provocado que exista una cooperación entre los habitantes de San Carlos, que los ha llevado a querer seguir con su vida y construir una realidad nueva en la que sus derechos son importantes. Esta conexión que hay entre todos ha logrado establecer una cultura participativa que les permite expresar sus opiniones y que ha generado una mayor conciencia frente a la memoria y, así, asegurar la reparación de víctimas y la no repetición.

Por su parte, Osorio (2013), en una investigación de corte antropológico, hace una radiografía que revela de manera directa el conflicto armado en San Carlos, específicamente en la vereda El Jordán, donde como consecuencia de la confrontación se promovieron ideologías, emociones, subjetividades y políticas que llevaron a que fuera posible la legitimación del paramilitarismo. La investigación se basó en indagar la memoria de las víctimas y los victimarios, donde más allá de confrontar posturas, lo que se buscó fue adentrarse en la estructura de la victimización para entrar en una reflexión. Como conclusión, el artículo sugiere que las guerras en Colombia, entre muchas otras razones, han surgido a raíz de la transformación de las víctimas en victimarios, explicando mucho de lo que ha sido la naturaleza del conflicto en el Oriente antioqueño. Finalmente, se resalta cómo la desmovilización ha traído mejoras en la vida de las personas que pertenecen al municipio y habitan en esta vereda, permitiéndoles transitar las vías y volver a sus hogares, pese a los sentimientos de angustia que vuelven a ellos al recordar años atrás, cuando su común denominador, por mucho tiempo, fue la violencia y la muerte.

Desde otra perspectiva, Restrepo (2011) concibe que la construcción de la historia de la violencia en San Carlos surge en el marco de una sociedad católica, mediatizada por élites conservadoras e integradas al proyecto nacional, en medio de procesos de desarrollo acelerados y bajo dominios armados que logran cierto control sobre el territorio e impactaron diferentes esferas en lo individual.

La investigadora, al apoyarse en María Teresa Uribe, afirma que las guerras no son mudas; que conllevan múltiples narraciones que no copian la realidad, sino que la resignifican con el objetivo de lograr adhesiones y respaldos en medio de complejas tramas de dominio y control. Estas narraciones entran en juego con el propósito de construir versiones legítimas sobre la guerra. Los diferentes actores, protagonistas y víctimas de la violencia luchan por definir y nombrar el pasado y por legitimar sus narraciones. Se construyen así unas narrativas oficiales y otras alternativas que se refugian en el mundo de la memoria privada.

Y son estas, las memorias individuales, las que logran tal nivel de cohesión que pasan a ser memorias colectivas. Es allí, en el recuerdo colectivo, donde se enfrentan constantemente con pretensiones de hegemonía. Por su lado, las memorias subalternas, desde el mundo privado, reivindican su versión de los hechos.

Lo anterior significa que recordar implica una actividad política que adquiere particularidades en contextos de guerra. Allí se presenta una confrontación entre excesos de memoria protagonizados por las víctimas y excesos de olvido promulgados por los sectores de poder. Pero es la memoria histórica que parte de reconocer que la escucha de las víctimas es el primer gesto de humanidad que es plausible de hacer en los entornos más cercanos. Todo ello exige una escucha empática, dejar a un lado los prejuicios, para que todas las categorías y estereotipos subjetivos queden en suspenso.

Pero la memoria histórica no es solo volver a establecer el vínculo de humanidad con los testigos del sufrimiento, con las víctimas, sino que también exige contextos históricos: entender la historia pasada, qué y por qué pasó, porque si no se puede desglosar los sucesos que tuvieron consecuencias, será un engranaje más de esos mismos errores. En suma, la memoria histórica, la memoria colectiva y la memoria personal son de gran importancia para reconstruir y resignificar la identidad de las víctimas para que, de esta forma, sean agentes de cambio y transformen la sociedad.

En este mismo sentido, Marín (2016) evidencia la situación de los derechos humanos en el municipio de San Carlos. Mediante entrevistas y estudios etnográficos, muestra cómo en este territorio los derechos humanos fueron brutalmente vulnerados. En concreto, se analizan dos acontecimientos: las masacres ocurridas el 27 de octubre de 1998 y el 12 de agosto de 1999. El autor divide el texto en tres momentos: el primero parte de analizar cuál es la situación de los derechos humanos en Colombia, para así poder entender el porqué de las situaciones vividas en el municipio de San Carlos. Luego describe algunos antecedentes de las masacres y quiénes fueron los actores armados que tuvieron mayor incidencia en el pueblo para después reconstruir, mediante los testimonios de las personas entrevistadas, las situaciones vividas durante las masacres. Por último, plantea sus conclusiones donde sugiere la visibilización de todos estos hechos violentos como una manera de mostrar lo que se debe saber para empezar a construir un mejor futuro. Aquí enfatiza en el papel que debe jugar el estado con las instituciones para garantizar el cumplimiento de los derechos humanos, fomentando la educación y los valores desde la temprana edad.

Por otro lado, desde el derecho y las ciencias políticas, Villa e Insuasty (2015) muestran la valoración que las mismas víctimas del conflicto armado en San Carlos hacen sobre la implementación de la Ley 1448 (Ley de Víctimas), teniendo en cuenta que para 2014 la Unidad Nacional de Atención y Reparación Integral a Víctimas del conflicto armado (Colombia. Unidad de Atención y Reparación Integral a las Víctimas –UARIV–, 2014) registra que San

Carlos tiene una población estimada de 16 036 habitantes y un registro de víctimas de 34 915, lo que implica un 218 % de hechos registrados sobre la población del municipio. Este estudio fue realizado con los testimonios de los afectados, no con encuestas de satisfacción que, según los autores, no logran reunir las experiencias y significados de la gente. Los relatos provienen de 170 participantes, relatos que fueron analizados de forma en la que se puede llegar a la construcción de interpretaciones.

Teniendo en cuenta las voces, los relatos y el análisis que se hacen, los investigadores concluyen que los procesos de reparación en Colombia evidencian algunos aciertos, pero mayormente, fallas graves. El proceso que se está efectuando, en algunos casos, es revictimizante; esto complica la transición de la guerra a la paz y la recuperación de las víctimas.

Finalmente, estos mismos autores (2016), ahora desde la psicología, buscan sistematizar, mediante entrevistas individuales y grupales y grupos focales, las formas como las personas del municipio de San Carlos pudieron resistir la guerra que allí se dio. Villa e Insuasty (2016) hacen hincapié en el papel del estado y las instituciones en el marco de la reparación económica que se ha venido dando en todo el territorio nacional. El texto hace un recorrido acerca de la manera cómo un pueblo pudo oponerse a la guerra y resurgir de la destrucción. Para ello, hace un balance de los proyectos que se llevaron a cabo por iniciativa de los sancarlitanos: desde reunirse en las noches para darse apoyo mutuo, cuando nadie podía salir a la calle por miedo, hasta hacer catarsis y desahogarse cuando alguien que había perdido un ser querido, apoyarse psicológicamente y entenderse durante esos momentos críticos. El principal problema presentado en el artículo es la falta de entendimiento entre Estado, ciudadanos y la verticalidad de los procesos que las instituciones ejecutan, provocando inconformidad en los resultados obtenidos; por otro lado, el artículo pone en líneas muy claras cómo los procesos que se llevaron y se llevan a cabo desde la base de la sociedad son exitosos y funcionan perfectamente para empezar a construir una verdadera paz.

### ***Estudios foco de atención Granada***

Para confrontar la muerte y el olvido, en enero de 2011 se conformó la Asociación de Víctimas Unidas de Granada (Asovida), una iniciativa creada por las mujeres del municipio, donde fueron creadas redes de apoyo que buscan incluir a todas las víctimas sin ninguna distinción. Con el objetivo de buscar estrategias de superación del conflicto, la Asociación ha creado y gestionado poderosos mecanismos de fortalecimiento social de las comunidades víctimas

de la violencia. Asovida ha sostenido y defendido la conservación de la memoria en Granada y la creación de lazos solidarios entre las víctimas.

Desde un punto de vista antropológico, Carrizosa (2011) aborda el empoderamiento político que tienen los habitantes de Granada gracias a Asovida para la construcción de un nuevo municipio y una nueva ciudadanía que fue golpeada fuertemente por el conflicto armado. El lugar es tomado como ejemplo del poder que tiene el pueblo en tanto a las violaciones de los derechos humanos y el cómo no permiten que se normalicen estas atrocidades en la sociedad.

Por su parte, Ruiz (2011), por medio de su trabajo etnográfico con siete mujeres que conforman la junta directiva de Asovida y diez más que constituyen el grupo de apoyo de las actividades de la asociación, presenta el movimiento de conservación de la memoria impulsado por esta asociación como un ejemplo exitoso de confrontación comunitaria de la violencia y de empoderamiento.

La información fue recogida en varias visitas al pueblo y estadías en el lugar donde realizaban entrevistas a los participantes y líderes de la asociación que con sus historias de sobrevivientes nutrían y daban forma al proyecto. El estudio concluye que el buen trabajo que ha realizado el municipio en una sociedad sin memoria y que, gracias al empoderamiento político del pueblo, han logrado manifestar lo que en un tiempo callaron. Además, aquello que no se ha querido ver en la guerra es también una marca invisible, silenciada, inaudible, que llevan muchas personas.

Por otro lado, Rubiano (2017) propone una mirada con un enfoque periodístico donde el ejercicio de la memoria se desarrolla a partir de la imagen como vehículo para el reconocimiento de las víctimas y como amuleto para los familiares de los muertos y desaparecidos del municipio de Granada después de los atentados, masacres, desapariciones y desplazamientos cometidos por las Farc.

Estas representaciones permiten llevar a cabo un duelo colectivo y contribuyen a el fortalecimiento de la reconstrucción social del pueblo. En esta ocasión, la imagen se antepone a la palabra, como las fotografías de Jesús Abad Colorado que evidencian los crudos desastres que dejó la violencia en el municipio de Granada y la resistencia del pueblo ante estos hechos.

El trabajo también analiza la obra «Río abajo» de Erika Diettes, donde se aprecian los objetos y prendas (en lugar de cuerpos) hundidos en el agua de las víctimas, que evocan el lugar de los que no están y brindan un tibio consuelo a los familiares de los desaparecidos. De este modo, la fotografía ha servido como objeto de memoria para no olvidar nunca los rostros de las víctimas y reclamar la justicia y la paz.



### **Otros focos de atención: Sonsón, San Francisco y La Unión**

Desde finales de la década del 80, las zonas de bosques y de páramo del Oriente antioqueño comienzan a tener presencia de grupos armados ilegales. Desde otro ángulo, Tamayo (2017) da cuenta de cómo la violencia impactó a los municipios del Oriente antioqueño, especialmente en la población campesina. Este texto es una recopilación de los abusos y violación de derechos humanos cometidos por parte de los grupos armados (Farc, ELN, AUC) en las poblaciones campesinas del municipio de San Francisco. Las protagonistas en esta ocasión son las mujeres, quienes relatan los sucesos, no solo como ejercicio académico, sino también como ejercicio de memoria.

La metodología que se utilizó en la investigación fue la comunicación dialógica como estrategia para la reflexión profunda del conflicto a través del diálogo, para establecer procesos de reconciliación y paz y cambio social. Las historias de muerte y desaparición por lo general tocan a varios de los miembros de una familia, y son las mujeres quienes en la actualidad tienen el testimonio vivo de ello, como es el caso de Rosalba Aristizábal, quien da cuenta de esa violencia que va llegando cuando sus hijas estaban todavía pequeñas y que pasa a la generación, cuando sus hijas ya estaban casadas y con hijos.

Gran parte de este trabajo de memoria se realizó con las mujeres de la Asociación Caminos de Esperanza Madres de La Candelaria, donde se llegó a la conclusión de que reconstruir los hechos en conjunto con otras personas que han vivido situaciones similares pueden atar cabos sueltos en los relatos, e incluso, sirvieron para que estas mujeres pudieran reconocerse entre familiares lejanas. La investigadora también hace énfasis en que aún faltan muchas historias por ser contadas y falta analizar los focos de violencia que también se viven en la ciudad.

Así mismo, Mejía (2016) realizó su tesis de maestría con una investigación por medio de análisis documental y etnográfico, para abordar las afectaciones socio-territoriales y crisis humanitaria asociadas al desplazamiento forzado por el conflicto armado en la zona Bosque del Oriente antioqueño, específicamente en el municipio de San Francisco (1997-2012). El autor señala que, como respuesta a la incorporación y ocupación del espacio, el conflicto afectó a la comunidad al convertirla víctima directa y generó desequilibrios sociales, políticos, económicos, culturales y territoriales, que propició la reconfiguración del territorio y obligó a la población salir a reconstruir sus vidas. Así, el municipio tuvo momentos de desplazamiento que se acercaba al 70 % de la población, por consecuencias de secuestro, extorsión, minas, desapariciones forzadas y homicidios. En conclusión, la afectación de la guerra en la in-

fraestructura comunitaria, como acueductos, caminos veredales y escuelas, generó retroceso en el proceso de desarrollo en la capacidad económica del ente territorial, para los procesos de reconstrucción física y social.

Desde las ciencias políticas y el periodismo, Gallego (2016) indaga y analiza sobre las estrategias, las prácticas y discursos de la resistencia de la población civil, en el corregimiento Aquitania, municipio de San Francisco, entre los años 2000 y 2015, en el marco de un conflicto entre distintos grupos armados: Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (Farc), Ejército de Liberación Nacional (ELN), Autodefensas Campesinas del Magdalena Medio (ACMM) y las fuerzas estatales —el Ejército Nacional—.

Por medio de un estudio de caso, con técnicas como la observación participante, grupos focales y la entrevista en profundidad con veinte personas habitantes de seis veredas y de la cabecera —como campesinos, comerciantes y líderes comunitarios—, el autor identifica las prácticas individuales y colectivas de resistencia civil que los habitantes de Aquitania adoptaron frente a los actores armados entre los años 2000 y 2015, describe cómo las prácticas individuales y colectivas de resistencia incidieron en el retorno de los aquitaneños entre los años 2003 y 2015, y analiza los discursos de resistencia civil elaborados por las organizaciones comunitarias de Aquitania entre los años 2006 y 2015, como oposición al conflicto armado.

Esta investigación se basa en la corriente de pensamiento la resistencia crítico-emancipatoria en la que se ubican autores como James Scott, Toni Negri y Michel Foucault, que no entienden la resistencia únicamente como oposición al Estado, sino que está inmersa en las relaciones sociales y por ello se le entiende como oposición a toda forma de poder sea estatal o no. Es decir que también desobedecen y se abren nuevos espacios que fracturan los órdenes y designios de los armados, donde emergen estrategias y proyectos políticos para contrarrestar el dominio por la violencia. La investigación permite evidenciar que no hay una solo forma de resistir, sino múltiples formas de resistencia que son la contrapartida del poder ante condiciones de dominación, opresión o injusticia. En contextos de dominación, de presencia de varios actores armados, legales e ilegales, los dominados —en este caso, los aquitaneños— no siempre adoptan el discurso público de Scott, es decir, la sumisión y complacencia con los actores armados, sino que también utilizan y crean estrategias que le apuntan a descentralizar el poder y a utilizar un tipo de discursos que da lugar a las resistencias silenciosas, privadas y sutiles que la población civil utiliza para mantener su autonomía y manifestar el inconformismo con los actores armados.

Por otra parte, Badillo (2017) sistematiza desde las ciencias sociales y humanas la recuperación de memoria realizada por el grupo de teatro Sala de Espera en Sonsón —municipio donde se realizó el estudio— durante el 2016. Como herramientas para la reconstrucción de memoria colectiva en las víctimas del conflicto armado se emplearon la información visual, la entrevista semiestructurada, la revisión documental y la etnografía, para darle respuesta a la resignificación de las vivencias, el perdón y la resiliencia, después de la crueldad, que llevaron al reclutamiento, desplazamiento forzado y violación a los derechos humanos, con el fin generar conciencia en que los seres humanos son co-creadores de una realidad en la que participan desde su experiencia, su imaginación, sus pensamientos y su acción, y construye el significado individual y colectivo en la historia de un pueblo que preserva identidad y busca la continuidad sin olvidar lo aprendido, con intención transformadora. Finalmente, como hallazgos, el estudio encontró que las formas de enfrentar un conflicto son diversas, y el arte enmarca una de ellas, además que permite la conexión con la sociedad, la cultura y memoria colectiva, de tal manera que se pueda proyectar a la transformación sociocultural.

Por otro lado, desde un enfoque sociológico, Higueta (2018) recapitula los hechos ocurridos entre 1984 y 2003 en el municipio de La Unión en torno al conflicto armado en este lugar donde se da la incursión de las estructuras paramilitares del Bloque Metro y del Bloque José Luis Zuluaga, en alianza con la Fuerza Pública, y que convirtieron al municipio en un territorio en disputa por su ubicación geográfica. Estos hechos dieron paso a desapariciones forzadas, muertes y sangre derramada en una guerra que involucra a personas inocentes.

De esta manera, el autor pretende realizar un acercamiento teórico-conceptual sobre la manera como se ha abordado la temática en los diferentes municipios de Colombia para proponer la manera más adecuada de llevarlo a cabo, especialmente en La Unión. Además, analiza la relación del conflicto armado con los conflictos preexistentes en el territorio en todo su proceso.

Para su estudio, divide la temporalidad en dos: 1984-1995 (con la incursión y consolidación de la presencia guerrillera) y de 1995-2003 (con la confrontación de los grupos paramilitares y la configuración del municipio como un territorio en disputa). Como fuente principal presenta el relato oral de diversos habitantes del municipio, como líderes sociales, representantes de víctimas, campesinos sobrevivientes, madres comunitarias... y utiliza las investigaciones y notas informativas realizadas que dan cuenta del conflicto armado en La Unión.

Después de realizar la debida investigación, el autor resalta que, si bien el trabajo no se centró en la memoria, es un aporte a la reconstrucción de esta

puesto que dio tratamiento investigativo a los hechos para construir un contexto y caracterizar los actores inmersos en la disputa. Así, el autor propone no solo quedarse en la transcripción de los relatos, pues en muchas ocasiones la víctima no tiene claridad de lo sucedido y esto puede generar encubrimiento de verdades que podrían ser de suma importancia. Finalmente, muestra su postura respecto a los jóvenes en el conflicto armado, donde surgen nuevas preguntas. Expresa que son actores que el paramilitarismo buscó por mucho tiempo controlar, privándolos de actividades artísticas, culturales y deportivas para su crecimiento, siendo estos los más importantes dentro del conflicto armado.

### ***Focos de atención Oriente antioqueño (miradas generales)***

Para el grupo de Hacemos Memoria, liderado por Nieto (2015), los fenómenos concomitantes que perjudicaron, de manera innegable, el contexto antioqueño fueron la crisis del modelo industrial y el poder del narcotráfico en la década de los 80. Como consecuencia, surge una irrupción en la configuración territorial de Antioquia, incluida la subregión del Oriente antioqueño, convirtiéndose en uno de los puntos de caos social, donde el conflicto armado se convierte en un configurador regional. Desde esta perspectiva, se observa cómo la presencia de los *megaproyectos* (la autopista Medellín-Bogotá, el Aeropuerto José María Córdova, las centrales hidroeléctricas de Guatapé, El Peñol y San Carlos) le otorga una nueva identificación a la región y cómo, a su vez, se pone en disputa el poder del Estado y de la comunidad, creándose así diferentes movimientos sociales, tales como el Movimiento Cívico del Oriente antioqueño. A partir de este contexto, la región del Oriente antioqueño se ve atestada de marchas, jornadas de silencio, concentraciones y otras maneras creativas de movilización ante el gobierno y ante el conflicto armado.

En suma, de esta capacidad organizativa se desprende la conformación de la Asamblea Provincial o Asamblea Constituyente de Antioquia, la cual impulsó una iniciativa de paz y cohesión dando origen a la expresión «laboratorio de paz». Fueron varias las iniciativas que emergieron en el momento del escalamiento del conflicto; pero que se vieron amenazados por los actores del conflicto armado. La Asociación Provincial de Víctimas a Ciudadanas (Aprovaci), la Asociación de Mujeres del Oriente antioqueño (AMOR) y la Asociación de Mujeres del Municipio de Marinilla (Asomma) son algunas de las iniciativas que se sostuvieron y que trabajaron en pro de la reconstrucción de un tejido social y la superación de las secuelas que dejó la guerra.

Por su parte, desde las ciencias sociales, la psicología, el derecho y la filosofía, Congote, Zapata, Valencia y González (2015) revelan los resultados

que arroja una prueba piloto en el marco de su investigación «Narrativas sobre paz, conflicto y cuerpo: un estudio con niños, niñas y jóvenes del Oriente antioqueño en el contexto del conflicto armado» aplicado a 126 personas entre 9 y 67 años de edad que viven en el departamento de Antioquia en zonas urbanas y rurales por medio de un cuestionario de 16 preguntas. El objetivo era visibilizar el punto de vista que tenían frente a temas como paz, reconciliación y perdón. Estos resultados fueron leídos a la luz de teóricos como Hannah Arendt, que tiene una visión direccionada a lo sociopolítico, y como Paul Ricoeur, que se orienta hacia lo filosófico; estos autores hablan del tema del perdón y de cómo cada sujeto reconoce su carácter individual y colectivo. Finalmente, se encontró que se acepta la falta y, por ende, muestra el arrepentimiento y la aceptación del perdón como la forma para restablecer los efectos pasados y empezar nuevamente.

Hoyos y Nieto (2017) realizaron, desde la etnografía y con la aplicación de entrevistas, un estudio entre 2011 y 2012 con el objetivo de analizar, desde las ciencias políticas (en concreto, desde la definición de estado de Passoth y Rowland), tres organizaciones de víctimas del Oriente (Aproviaci, Amor y Care) en función de determinar la manera como los discursos van constituyendo procesos de participación democrática y ciudadanía en el marco de la Ley de Justicia y Paz. Estos fenómenos, no solo en San Carlos —objeto de estudio principal—, sino en los otros municipios donde se realizó la investigación (Rionegro, La Unión, Granada, Marinilla) han sido acompañados por las asociaciones de víctimas liderados por las mujeres, que no solo han propiciado el empoderamiento de las lideresas, sino que también se han consolidado en dispositivos de memoria como las jornadas de luz, las movilizaciones y otros actos de resistencia simbólica. Estos vehículos de memoria (Jelin, 2002) buscan minar las acciones violentas de los grupos involucrados en el conflicto de manera pacífica. Como conclusiones, el estudio encontró que las organizaciones locales, a pesar de estar inmersas en un conflicto, se han apropiado de sus discursos con el fin de ser tenidos en cuenta como actores políticos para poder medir por la participación y la ciudadanía, esto quizá porque son entidades cuyo origen se remonta a épocas anteriores al conflicto.

Para Olaya (2017), la nueva llegada de intereses económicos y de poder al Oriente antioqueño por parte de las Empresas Pública de Medellín (EPM) trajo consigo nuevas dinámicas de vida para los habitantes, ya que —como el caso de El Peñol— no se cumplió con las garantías y promesas que se hicieron al ver cómo se inundaba el pueblo antes de que fuera reconstruido en otro lugar. Después de esto, empezaron a parecer los proyectos de hidroeléctricas, especialmente en San Carlos. Por esto, la población decidió unirse, hacer cumplir sus derechos y

luchar por su territorio. Así es como aparece el primer movimiento cívico, que más adelante se repitió dos veces más, hasta que, por la aparición de los paramilitares y la forma en la que la prensa hablaba de los movimientos cívicos —como rebeldes o grupos promovidos por la guerrilla—asesinaron a la mayoría de sus miembros. En el texto, el autor resalta el papel del Movimiento Cívico de San Carlos como un elemento que fue clave para sacar adelante al municipio.

Desde otra perspectiva, la sociológica, Rengifo (2009) dimensiona el contexto de conflicto no solo desde lo sincrónico, sino enmarcado en una contienda incesante. Una contienda que desplazó a millares de personas y dejó serias heridas frente a la memoria y al reconocimiento del sujeto. Para la autora, la discusión frente a la problemática se debe combatir con la memoria vívida de aquellos sujetos que padecieron la sentencia de la guerra, y no meramente con informe que contenga cifras. La investigación hace hincapié en que no se recaiga en la re-victimización de los sujetos y en el asistencialismo político, pues estas acciones no son estrategias que reconozcan y reparen a los sujetos que vivieron las inclemencias del atroz conflicto; por el contrario, son acciones que invalidan el proceso de construcción y estabilización del sujeto tanto en ámbitos sociales como económicos. Por ende, la reconfiguración de la memoria y el reconocimiento del sujeto requiere de un exhaustivo y minucioso estudio de lo ocurrido para cimentar e implementar una estrategia idónea y capaz de incentivar diversas formas de movilización y reconstrucción social.

Como aspecto metodológico, la investigadora realizó una inmersión para recabar los testimonios de aquellos afligidos por la guerra. En síntesis, el proceso consistió en un diálogo íntimo dentro de la vida cotidiana de diversas comunidades, donde se realizaron múltiples análisis y diagnósticos y además se establecieron grupos de discusión, encuestas comunitarias, asambleas barriales, talleres, entre otras estrategias dimensionadas desde la investigación narrativa, que permitieron que las comunidades se sintieran a gusto y no como parte de un experimento de laboratorio. La investigación se inscribe desde la hermenéutica, donde se reconstruye el sujeto político a partir de las narrativas, fundamentada desde autores como Hugo Zemelman, Jerome Bruner, Beatriz Restrepo, Martin Heidegger y Paul Ricoeur, entre otros. La investigación exhibe cómo la memoria se transforma en una carga colmada de emociones y dolores, pero también muestra cómo, mediante el diálogo, se libera la carga de recuerdos gracias a un profundo y sincero proceso de narración, pues recordar no significa abandonar, sino, al contrario, reparar.

Una investigación que abre más su perspectiva de análisis es la de González (2010), en el que el desplazamiento forzado de la población del Oriente antioqueño fue el foco de atención, mediante entrevistas a los afecta-

dos de manera directa e indirecta por esta incursión de actores armados (contraguerrillas y guerrillas) a su territorio, en los periodos de 1995-2005. El artículo hace un recorrido de la manera como el Oriente antioqueño se convirtió en zona estratégica para el desarrollo del conflicto armado en virtud de la importancia que tenía el sistema eléctrico y energético nacional, y su riqueza agrícola. Además de esto, el estudio enfatiza en la posición estratégica de la región, favorecida por el desarrollo de obras de infraestructura y de carretera por la cercanía con la autopista Medellín-Bogotá.

Entre las zonas más afectadas se encuentran San Carlos, San Rafael, Granada, Cocorná, San Luis, Sonsón y San Francisco. Para los campesinos y demás habitantes de estas zonas, el desplazamiento se convirtió en un modo de sobrevivir, ya que era salir de sus tierras o morir nadando contra la corriente. Así, por la vía de la violencia, se generaron profundos desequilibrios regionales que terminaron desdibujando las diferencias entre un Oriente lejano y un Oriente cercano.

La identidad es uno de los rasgos más difíciles de recoger en esta investigación, pues se parte de una inexistencia de identidad de esta población de desplazados, toda vez que al estar desprovistos de su propio territorio, tienen que entrar a hacer parte de otras identidades ajenas a las suyas como consecuencia de su desplazamiento. Por lo anterior, los sujetos deben entrar a construir nuevos escenarios de interacción, cooperación e identificación.

En la búsqueda de un reordenamiento territorial por la reconfiguración de territorio, su resignificación y su sentido simbólico, la investigadora encuentra que las expresiones de solidaridad, el empuje y la valentía de sus gentes están presentes en acciones institucionales y sociales que cobraron vida como una manera de identificación en el territorio. Al respecto, el Laboratorio de Paz del Oriente antioqueño fue uno de los motivadores políticos, económicos y humanitarios que subyacen en decisiones y acciones concretas que eran apoyo para las comunidades desplazadas. A partir de las iniciativas sociales e institucionales, este proyecto interinstitucional hizo que se fortalecieran lazos identitarios y se trabajara en la resignificación del Oriente antioqueño.

Una de las principales conclusiones del estudio es que el desplazamiento forzado no solamente responde a unas lógicas de guerra, sino también a unas lógicas e intereses económicos. A partir de ese éxodo se concentra una crisis humanitaria basada en la exclusión, la estigmatización y el desarraigo del que son víctimas las poblaciones desplazadas. Consecuencias del desplazamiento hay muchas: la desintegración de los lazos comunitarios, la pérdida de fuentes de sustento, la interrupción de actividades cotidianas, el miedo y aspectos que deterioran la identidad personal y familiar.

Por otro lado, Romero (2011) estudió el conflicto armado en Colombia, en general, y en Antioquia, en particular, desde sus causas, consecuencias, actores y escenarios, desde el área de educación y el derecho y con una perspectiva socio-política, con el propósito de analizar el impacto del conflicto en la escuela antioqueña, en el período comprendido entre 1985 y 2005.

En el Oriente antioqueño la guerrilla tuvo por muchos años el control del territorio, lo que le facilitó los atentados a las torres de transmisión de energía, centrales hidroeléctricas, torres repetidoras y los bloqueos a la autopista Medellín–Bogotá. Las incursiones de los paramilitares para expulsar la guerrilla generaron desplazamientos en los municipios de San Carlos, San Luis, San Francisco, Sonsón, San Rafael, Cocorná, Granada, Alejandría, entre otros. En el período de 1985-2005 se destacan los 746 asesinatos selectivos, 528 enfrentamientos, los 370 bloqueos de vías, las 284 voladuras de torres de energía y las 268 masacres. Muchas escuelas han sido ocupadas como cuarteles, lugares de tortura, centros de proselitismo y reclutamiento. Los actores armados ilegales vieron la profesión docente como peligrosa y muchos maestros fueron amenazados, perseguidos y asesinados. Para el análisis de este tema, se utilizaron las categorías propuestas por el Derecho Internacional Humanitario, de protección a los bienes civiles —la escuela y a la población civil, es decir, la comunidad educativa—.

Son incontables los eventos en los que la escuela es afectada por el conflicto armado: en la toma guerrillera a Cañasgordas el 12 de mayo del 2001, un profesor y un sacerdote tuvieron que ponerse al frente, protegiendo a 70 niños, retenidos como escudos humanos, que hacían parte del colegio IDEM Nicolás Gaviria y del seminario San Pío X. En Medellín fue un colegio el espacio utilizado por la comunidad para protegerse. El 3 de julio de 2002 el Bloque José Luis Zuluaga de las Autodefensas Campesinas de Magdalena Medio atacaron un campamento de desplazados en Medellín, incendiaron varios ranchos, amenazaron y dispararon al aire: por estos hechos, 427 personas —entre ellas 227 niños y niñas menores de 12 años— tuvieron que refugiarse en el Liceo Barrio Las Independencias, Comuna 13 de Medellín. Según relatos de la comunidad, ese día los paramilitares torturaron y asesinaron a tres personas en el barrio, una de ellas, un joven de 16 años.

La metodología empleada para llevar a cabo esta investigación fue la del análisis cualitativo, con la que se estudió la realidad desde los hechos de guerra y las consecuencias de esta, a partir del análisis documental. Desde el enfoque de la IAP —investigación, acción y participación— se desarrollaron talleres y entrevistas con docentes, amas de casa, estudiantes y desmovilizados del paramilitarismo, de los municipios de San Carlos, San Francisco y



San Rafael. El componente cuantitativo está expresado en la información estadística de eventos de guerra y cantidad de docentes asesinados, con datos tomados de los periódicos *El Colombiano*, *El Tiempo* y el boletín de la base de datos del Cinep —*Justicia y Paz* de 1988 a 1996— y la *Revista Noche y Niebla* —1986 a 2005—. Construir la base de datos permitió contar con el Censo de los y las docentes asesinados y los cuadros estadísticos sobre Eventos de Guerra por regiones, lo que posibilitó tener un panorama claro del complejo contexto bélico en el que laboran los docentes.

El objetivo de esta investigación fue ofrecer una propuesta de formación docente en acompañamiento psicosocial, como herramienta educativa que pueda ser socializada con los docentes. En Colombia se empezó a trabajar el tema a mediados de la década del 90, como propuesta de respuesta desde las universidades y las organizaciones no gubernamentales de derechos humanos para las comunidades afectadas por el conflicto armado interno.

Dentro de los alcances de la investigación, se puede afirmar que se cuenta con una radiografía del conflicto expresado desde los efectos soportados por la escuela, utilizada por los actores armados como cuartel, como sitio de tortura, como centro de adiestramiento y reclutamiento, así como la utilización de niños y niñas y la preocupación de la comunidad internacional y el asesinato de docentes desde su ubicación en la sociedad, los agresores, las motivaciones y la respuesta del Estado. Este estudio aporta al campo de la investigación «violencia y escuela», desde el propio conflicto armado.

Desde la antropología y enfocado en 20 de los 23 municipios del Oriente antioqueño, Moncada (2009) presenta los resultados de su investigación en torno de los desaparecidos en el Oriente antioqueño al dar un diagnóstico cualitativo y cuantitativo de las condiciones de los cadáveres sin identificar (N. N.) en esta subregión desde enero de 1985 hasta junio de 2008, para finalmente proponer un camino de prácticas adecuadas con los N. N.

Con el objetivo de la sanación de toda una sociedad, se identifican a estas personas puestas en fosas comunes principalmente como respuesta a cientos de familias que no lograron conocer el paradero de sus parientes siguiendo los pasos que se realizan en los municipios a los desaparecidos. Los resultados de la investigación arrojan fallas en la documentación de los casos, puesto que no se saben muchos detalles que son cruciales para la identificación de ellos, como lo son el número de acta de inspección del cadáver, la fecha de la inspección, el lugar de la muerte, la fecha presunta de la muerte, el sexo de la víctima, las posibles causas de la muerte, la descripción física de la persona, entre otros. Estos aspectos se erigen como retos para asumir en futuros estudios y así conocer los cadáveres de personas desaparecidas para

lograr que familiares y conocidos puedan sanar un poco más la herida que les dejó el conflicto armado.

Por otra parte, Ramírez (2015) analiza las dinámicas de desplazamiento en los corregimientos de El Jordán (San Carlos), Santa Ana (Granada), y Aquitania (San Francisco), poblados en que para la fecha menos del 50 % de la población afectada había retornado a sus lugares de origen. El estudio hace un recuento diacrónico de los desplazamientos forzosos en estos tres poblados, tan significativos en el panorama local, hasta lograr que quedaran como verdaderas fantasmas en los años del 2000. El estudio arroja resultados en cuanto a los factores jurídico-políticos respecto a la reubicación de los desplazados por el conflicto, del que se puede decir que el acompañamiento estatal ha sido insuficiente debido a que no es un proceso como tal, sino una mera reparación económica que también resulta insuficiente y sin acompañamiento. Aquí se evidencia que las medidas usadas terminan siendo cortoplacistas, que no generan empoderamiento ciudadano y menos una construcción colectiva de sociedad. Sin embargo, desde lo local se evidencian actores que le hacen frente y se sobreponen a la desmovilización y a la situación victimizante. En conclusión, el investigador llama la atención acerca del acompañamiento estatal con los afectados, pues esta intervención dificulta la manera de subsistencia en el territorio. A pesar de esto, también concluye que hay nuevos actores sociales que se han empoderado de su territorio y han emprendido unas acciones para lograr ser visibilizados (en la medida de lo posible) como actores civiles que merecen ser reconocidos por el estado y los entes gubernamentales.

Finalmente, Maya, Muñetón y Horbath (2018), desde las ciencias políticas, realizan un estudio de la relación entre el conflicto armado y la pobreza, tomando, de una manera general, algunos de los municipios del Urabá y Oriente antioqueño. Por medio de métodos cualitativos y cuantitativos, intentan aproximarse al problema de estudio donde tuvieron como referencia el periodo 1997-2010 más por falta de información acerca de la pobreza y el conflicto armado en este lapso, que por la duración del enfrentamiento.

Con la ayuda de estos métodos, Maya *et al.* (2018) utilizan análisis espaciales con datos de diversas bases e información de la prensa, lo que los lleva a notar las relaciones terrenales existentes entre la pobreza y el conflicto armado, presentando diversas dinámicas territoriales.

De esta manera, los autores encuentran que el conflicto se dio más en zonas de cultivos que en el casco urbano de los municipios; sin embargo, a pesar de que el Oriente antioqueño fue uno de los más golpeados por este enfrentamiento, también es una de las regiones que menos niveles de pobreza relativa presentó. Los investigadores, a modo de hipótesis, definen que

las diferentes estrategias y tratos de los grupos armados sobre los habitantes y su manera de vida son un camino para definir la incidencia en las dinámicas socioespaciales y condiciones de vida, así como en la pobreza; es decir, que las masacres, los homicidios y los desplazamientos pueden tener un impacto en la economía de los residentes, puesto que rompen un tejido social y no se tiene clara la temporalidad de la reconstrucción de este.

## Hallazgos (de las investigaciones analizadas)

La crisis humanitaria que vivió el Oriente antioqueño durante la confrontación entre guerrillas, grupos paramilitares y fuerzas estatales no fue la primera vez que esta región tuvo que afrontar las secuelas de la incursión y el accionar de fuerzas exógenas. Los estudios en cuestión parten de estos antecedentes para caracterizar las situaciones conflictivas que aquejaron a este territorio. Así, desde que el estado catalogara al Oriente antioqueño como zona ideal para la construcción de megaproyectos, los habitantes de la región comenzaron a manifestarse y a movilizarse para no permitir que sus tierras fueran explotadas y ellos fueran desalojados. De esta manera, las organizaciones comunitarias (muchas de ellas aún siguen en pie) luchan por una reconstrucción social y la superación de las secuelas que dejó la guerra.

En ese orden de ideas, el Movimiento Cívico del Oriente antioqueño —así muchos de sus líderes hayan sido acallados— desempeñó un rol fundamental en la idiosincrasia organizativa y de autogestión, y cuyo fin era defenderse de los abusos y la explotación por parte del estado, especialmente en los municipios con riquezas hídricas y cuya calidad de vida de sus habitantes paradójicamente desmejoró. Pero, desde luego, esta resistencia civil no es solamente una oposición al Estado. Los estudios concluyen que hay múltiples formas de resistir frente a Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (Farc), Ejército de Liberación Nacional (ELN), y las Autodefensas Campesinas del Magdalena Medio (ACMM).

En ese sentido, en términos generales, las investigaciones que se han realizado en torno del conflicto en el Oriente antioqueño han encontrado que la confrontación ha posibilitado el empoderamiento de la población civil, sobre todo en términos de fortalecer la cultura participativa. En concreto, uno de los hallazgos más notables dentro de las investigaciones está relacionado con el alto y arraigado empoderamiento social, en mayor proporción por parte del

género femenino (ellas, junto con los campesinos, fueron las más afectados debido a los desplazamientos que debían realizar para no morir, dejando de lado su casa, sus tierras y su forma de sostenimiento). Además de esto, se aprecia una mayor conciencia y adquisición de liderazgo e independencia en torno a la inserción en ámbitos políticos. De esta manera, los orientales, junto con su nueva idiosincrasia política, han marcado un nuevo comienzo de inclusión e inserción —sin discriminación alguna— de toda la comunidad hacia la toma de decisiones con el fin de superar las cicatrices y episodios marcados por la guerra, propiciar la implementación de mecanismos de fortalecimiento social y amparar la protección de la memoria. De hecho, a raíz de que Colombia ha soportado uno de los conflictos armados más largos de América Latina, en el marco de los tratados de paz en el 2015 se descubre que las personas que habitan el Oriente antioqueño, frente a temas como la paz y la reconciliación, aceptan que el perdón es la forma de sanar el pasado y empezar otra vez.

En consecuencia, diversas comunidades del Oriente antioqueño —para poder permanecer en sus territorios, para poder salvaguardar sus vidas, bienes y principios en la época de la crisis humanitaria— tuvieron que crear un proyecto ético que, como una manera de sobrevivir, desarrollaron iniciativas de memoria y de resistencia como punto hacia la reconciliación. En todo este escenario de memoria y conflicto, los discursos y las narrativas han construido y fortalecido los procesos de participación democrática y ciudadana, a la vez que ha permitido la consolidación de víctimas lideresas y de movilizaciones que evitan la violencia y buscan soluciones de manera pacífica. En ese sentido, el arte enmarca una de las múltiples formas de enfrentar el conflicto, ya que permite generar una transformación sociocultural por medio de la conexión con la sociedad, la cultura y la memoria colectiva.

En relación con este último aspecto, y con un marcado énfasis en la población joven, el paramilitarismo buscó por mucho tiempo controlar y privar las actividades artísticas, culturales y deportivas, siendo estos los más importantes para el crecimiento de niños y jóvenes dentro del conflicto armado. Al respecto, los estudios coinciden en que la resistencia no debe vulnerar los derechos de aquellos a quienes se resisten ni de los que están por fuera de la resistencia, pues, en esa medida, la resistencia se vuelve una acción estéticamente bella y éticamente interesante, con posibilidad de reconciliación en un contexto de conflicto armado.

Por otro lado, los estudios llaman la atención en la manera como los ejercicios de sistematización de memorias involucran una lucha por la hegemonía y legitimidad de las versiones. En ese sentido, las memorias individuales se inscriben siempre en una colectividad porque se recuerdan en función del

otro. Además, estas memorias colectivas entran en contraste y lucha no solamente entre sí, sino también en relación con la propia memoria histórica. La confrontación en la región se ve permeada, asimismo, por los ejercicios de rememoración y reconstrucción de sentidos que hacen las víctimas y el olvido muchas veces promulgado por el discurso dominante entendido como poder. De igual forma, los estudios enfatizan en los vehículos de memoria como elementos que resignifican y reconstruyen la realidad, más que limitarse a la fidelidad de los hechos.

Las investigaciones han enfatizado en la fuerza de la memoria colectiva como herramienta fundamental en la resignificación de las vivencias individuales, las cuales pasan a ser luchas colectivas de las personas que vivieron el conflicto armado. En suma, la memoria histórica, la memoria colectiva y personal son de gran importancia para reconstruir y resignificar la identidad de las víctimas, para que, de esta forma, sean agentes de cambio y transformen su realidad.

Otro de los hallazgos gira en torno al detrás de la guerra, es decir, a las cicatrices invisibles que dejó la guerra, a las voces acalladas con un rifle y a los traumas impartidos gracias a la incesante contienda que vivió la comunidad oriental. Es aquí donde radica la importancia del vínculo periodístico como puente para la visibilización, el reconocimiento y la dignificación de las víctimas. El vínculo periodístico no solo aporta como un proyector de información, sino que, además, sirve como medio de memoria para dignificar las víctimas, contribuye a la sanación y duelo colectivo de la comunidad, coopera al fortalecimiento de la estructura social e imparte conciencia y estrategias de resistencia y resiliencia.

Dos aspectos puntuales han llamado la atención de los académicos en relación con el conflicto armado en la región. El primero tiene que ver con el papel que cumplieron las escuelas rurales como refugio de los victimarios debido a que consideraban la educación y, por consiguiente, los maestros, como una fuerte amenaza para su conflicto, además de que los jóvenes estaban bajo la mirada de los grupos armados para expandir su pie de fuerza. Debido a esto, muchos pedagogos murieron y estuvieron en medio de los enfrentamientos para refugiar a sus estudiantes. Estos hechos han funcionado como puente para lograr una rememoración en maestros y profesionales que fueron afectados por el conflicto y dan muestra del contexto bélico en los que estos laboran.

El segundo tiene que ver con el procedimiento que se realiza para identificar los cadáveres en fosas comunes, del que se deduce que no es adecuado y, por ende, es necesario un replanteamiento del proceso. Estos hechos conducen a que los familiares de las víctimas (que a su vez son víctimas) no realizan el duelo adecuado para dejar ir a sus seres queridos, cosa que repercute en un tejido social irreparable.

A propósito de lo anterior, las investigaciones han enfocado el conflicto armado desde un rol ambiguo de las víctimas, donde quienes padecieron los vejámenes fueron también miembros de los grupos insurgentes y contrainsurgentes. En ese sentido, el análisis del conflicto giró más en los efectos que tuvo la guerra y no en el señalamiento de culpabilidades.

Finalmente, el posconflicto ha desencadenado procesos de desmovilización que ha posibilitado el regreso a las situaciones de convivencia y retorno a las parcelas que perduraron en los periodos anteriores al conflicto.

### ***Perspectivas (desde dónde se han realizado las investigaciones)***

Del análisis de estos corpus bibliográficos relacionado con el conflicto y los procesos de memoria en el Oriente antioqueño queda claro que diversas disciplinas de las ciencias sociales han virado sus miradas a los fenómenos ocurridos durante la agudización de la crisis humanitaria y, sobre todo, hacia sus efectos y consecuencias. Desde las ciencias sociales, por ejemplo, se ha sistematizado y recuperado la memoria con miradas concretas desde la filosofía, específicamente con el tema del perdón, cómo es el acercamiento a él y cómo cada sujeto entiende su carácter individual y colectivo.

Hay estudios que visibilizan los hechos ocurridos durante el conflicto armado desde una perspectiva histórica, es decir, la manera como el pasado ha sido recurrente en una región en la que los movimientos cívicos, los grupos insurgentes y los contrainsurgentes han tratado históricamente de llenar los vacíos de la inadecuada acción estatal o inclusive de su ausencia. Desde la historia se aborda, además, la aparición del Movimiento Cívico y cómo este fue prácticamente exterminado.

Desde la sociología se ha contextualizado la reconstrucción de la memoria para identificar y caracterizar los actores del conflicto armado inmersos en la disputa por un territorio privilegiado por su ubicación geográfica. Además, se analiza la relación del conflicto armado con los conflictos preexistentes en el territorio en todo su proceso. Desde esta disciplina también se analiza el contexto actual y los métodos que se usan para reestablecer a las personas tocadas por el conflicto, así como las heridas frente a la memoria y el reconocimiento. Finalmente, se realizan análisis desde contextos sociológicos que giran en torno del contexto religioso del Oriente antioqueño, idiosincrasia que condiciona la manera como se lee no solamente el conflicto, sino también sus consecuencias.

Por su parte, desde la antropología se han realizado investigaciones acerca del empoderamiento político que poseen los habitantes del Oriente antioqueño y cómo estos han aportado a la confrontación del conflicto ar-

mado. El enfoque antropológico ha funcionado, desde otra orilla, para demostrar que cada una de las personas que fueron golpeadas de una u otra forma por el conflicto armado necesitan de una sanación para cerrar la herida que les dejó este enfrentamiento. Este enfoque es compartido por los estudios de corte psicológico, que se concentran en describir y analizar los daños morales y psicológicos que ha producido el conflicto en las víctimas. Se enfatiza en los procesos de catarsis y desahogo que sirvieron no solo para mirar de manera empática las tragedias del otro, sino también como recurso para desinhibir los dolores y las tragedias parecidas.

La comunicación se ha encargado de analizar el uso del diálogo como eje central de la actividad cognitiva, y la manera como posibilita una interpretación y un análisis de la realidad que se construye desde la pluralidad de voces por medio de una comunicación dialógica como estrategia para la reflexión profunda del conflicto a través de la horizontalidad del diálogo, para establecer procesos de reconciliación y paz y cambio social. Desde el enfoque periodístico, el ejercicio de la memoria se desarrolló a partir de la visualización de narrativas y de imágenes como medios u objetos para rememorar y aludir los sucesos acaecidos por la guerra

Las ciencias políticas han ayudado a divisar cómo son puestas las prácticas del estado en cuanto al posconflicto. Han analizado, además, la forma como algunas organizaciones han formado a líderes que han logrado movilizaciones y se han convertido en actores políticos. La sociopolítica, con un enfoque educativo, ha centrado su atención en la manera como los hechos han incidido en la labor docente y, al mismo tiempo, llevar a cabo un acompañamiento psicosocial de lo ocurrido en el conflicto armado.

El derecho se ha concentrado en la manera como las víctimas han logrado defenderse del conflicto armado y, sobre todo, de las injusticias envueltas en esta situación. Además, ha enfocado su atención en la vulneración de los derechos humanos en la población víctima y la manera como han logrado los habitantes de diferentes municipios del Oriente antioqueño empoderarse de su territorio para luchar por él y por la misma reconstrucción de la memoria. Los estudios desde el derecho también se han preocupado por los procesos de posconflicto, concretamente en la implementación de la Ley de Víctimas y en la reparación económica estatal. Lo anterior, según las investigaciones, ha tenido mayores desaciertos que aciertos, no solamente por las dudas que hay en torno a datos oficiales donde pareciera primar el interés por sublimar las acciones estatales de acompañamiento a víctimas, que realmente reflejar el porcentaje real de comunidad afectada, sino también por los efectos de revictimización encerrados aquí, y que responden a intereses políticos.

Finalmente, desde la arquitectura, en conjunto de las ciencias sociales, se analizó la afectación de la guerra en cuanto a la infraestructura comunitaria (acueductos, caminos veredales, escuelas) y como esta generó retraso en el proceso de desarrollo económico, físico y social de algunas localidades de la región.

En cuanto a las metodologías empleadas, los estudios utilizaron varios métodos e instrumentos para recopilar la información: testimonios, narraciones, relatos, datos de líderes sociales y víctimas del conflicto armado, entrevistas individuales y grupales, cuestionarios, talleres grupales (grupos de discusión, encuestas comunitarias, asambleas barriales, entre otras estrategias desde la investigación narrativa), estudios de casos (con técnicas como la observación participante, los grupos focales y la entrevista en profundidad con campesinos, comerciantes y líderes comunitarios), el análisis documental, los estudios etnográficos y el trabajo de campo en casos y sitios particulares que, por su rasgo de significación, servían de hechos emblemáticos que posibilitaran la generalización. Se empleó, así mismo, la información visual, la entrevista semiestructurada, la revisión documental y la etnografía.

Los textos estuvieron acompañados de acercamientos teóricos y conceptuales, referencias a otras investigaciones, notas informativas y relatos orales, resultados del acompañamiento y la intervención en la comunidad afectada. En estas páginas figura constantemente la participación de habitantes de los municipios más afectados por el conflicto: líderes sociales, representantes de víctimas, campesinos sobrevivientes y madres que se convirtieron en lideresas.

### ***Nichos de investigación (algunos puntos de partida para futuros proyectos)***

Del panorama anterior se puede deducir que la academia se ha interesado por analizar los fenómenos del conflicto armado en el Oriente antioqueño, así como de hacer lecturas e interpretaciones sincrónicas y diacrónicas de los distintos fenómenos que se desprenden de la crisis humanitaria de finales del siglo xx en la región. Desde luego, el tema aún amerita nuevas discusiones, enfoques y perspectivas. Hace falta, por ejemplo, sistematizar las situaciones específicas y endógenas de localidades también afectadas por el conflicto, diferentes a las que en este artículo se han mostrado como las constantes, como las presentadas en municipios como Nariño, Argelia, Abejorral, San Rafael, Concepción, Alejandría, San Vicente, San Luis y Cocorná, por citar solo los más representativos. Desde luego, también hay ausencia de miradas a las situaciones que se han presentado en los municipios del Altiplano —Guarne, Rionegro, Marinilla, El Santuario, El Carmen de Viboral, El Retiro y La Ceja—,



no solo en sus fenómenos particulares, sino también como receptores de las secuelas de las situaciones que padecieron los municipios más lejanos. En ese sentido, hace falta estudios que indaguen en la manera como las manifestaciones de la confrontación armada (las masacres, los homicidios, el desplazamiento y el tiempo fuera de su territorio...) influyen en las dinámicas socioespaciales, en la economía, y en las condiciones de vida de los habitantes de la región.

También falta mirar cuáles son las intencionalidades, intereses y posiciones de quienes reconstruyen en clave de memoria los procesos del conflicto armado. En otras palabras, hace falta realizar estudios que se enfoquen en analizar los intereses que hay detrás de las voces que reconstruyen la memoria. Así mismo, un espacio aún no desarrollado en profundidad lo constituye la indagación por los testimonios de los protagonistas-combatientes (ya muchos desmovilizados) para analizar desde la perspectiva de los verdugos (que también, en ciertos casos, se configuran como víctimas) las miradas, las lecturas y las memorias que conservan estos actores del conflicto de las situaciones vividas y padecidas. Y en ese mismo orden de ideas, aún no se han realizados estudios de corte comparativa entre las versiones de la oficialidad con las versiones de las comunidades (memoria oficial vs. memoria colectiva), y la manera como las interpretaciones de [los familiares de] las víctimas han podido ser susceptibles de variaciones gracias a la perspectiva que de los hechos da el paso del tiempo.

Es necesaria la visibilización de los sucesos acaecidos no solamente para registrar los hechos históricos sino también para, a partir de allí, generar estrategias y políticas de no repetición. En ese mismo orden de ideas, se debe hacer un detallado estudio de lo ocurrido en el conflicto para implementar una adecuada estrategia para lograr diferentes formas de reconstrucción social que no revictimicen a los sujetos, pues en lugar de ayudar, impiden el proceso de construcción tanto en el ámbito social como económico.

Falta proponer otras maneras de abordar el conflicto, otras formas alejadas de las tradicionales, como el arte en todas sus modalidades u otras más contemporáneas. Hace falta también analizar las maneras de cómo narrar el conflicto armado en la era de internet y la información mediática. También hay ausencia en el análisis de los focos de violencia que se viven en la ciudad y que se pueden tomar como resultados de las situaciones y condiciones del conflicto que se vivió en la región.

Es indudable que las dinámicas y los fenómenos del conflicto son mutables, y que a pesar de que se hable de una etapa de posconflicto, la región ha estado padeciendo el surgimiento de nuevas situaciones relacionadas con las manifestaciones violentas que ya se han analizado y visibilizado, además

de otras que representan nuevos conflictos, o el resurgimiento de otros que se creían extintos. Estos nichos inexplorados y quizás desconocidos merecen que la academia dirija sus esfuerzos investigativos hacia allí.

Y si es posible hablar de posconflicto (con lo discutible que pueda ser el término), también es susceptible hablar de la postmemoria, o mejor aún, de la contra memoria. Es decir, una vertiente aún no tratada —no solo en la región, sino también en el país— es aquella que se ha estado preguntando por la utilidad o el sentido de estos procesos de memoria, sobre todo en función de los efectos que estos ejercicios generan en las comunidades afectadas, algunas veces contraproducentes en lo que a las dinámicas sociales, de revictimización y del inefable olvido se refieren.

En definitiva, si bien distintas disciplinas de las ciencias sociales —la antropología, la psicología, la sociología, la historia, las ciencias políticas, la comunicación y el derecho— se han preocupado de enfocar sus miradas a los vehículos de memoria empleados por las víctimas y sus consecuencias en clave de identidad, imaginarios, crisis humanitaria y afectaciones en la salud mental, no hay referentes ni indicios de estudios que, a propósito de la riqueza testimonial y de narrativas de las víctimas, propongan un enfoque de interpretación de estas narrativas desde la transdisciplinariedad de las ciencias sociales a partir del análisis discursivo, textual, de contenido y semiótico. Hay ausencia de estudios que desde las humanidades (la literatura, la teología, la educación, la filosofía y la estética, por citar solo algunas) hagan un análisis de las situaciones acaecidas. También hay ausencia de estudios que den cuenta como la memoria oficial —encarnada en conglomerados como el Centro Nacional de Memoria Histórica— emplean estas narrativas y testimonios populares y alternativos para validar el discurso dominante de la ideología oficial. En ese sentido, no se han realizado aproximaciones que se dediquen a analizar el papel de la mediación en las narraciones que se hacen de las víctimas, ni las implicaciones políticas que se desprenden de estas construcciones discursivas. Todos estos son objetos de estudio de posibles estudios posteriores.

## ● Conclusiones

Por ser una de las regiones más afectadas por el conflicto armado en Colombia (a la par de Urabá, el Atrato, los Montes de María, la Sierra Nevada de Santa Marta y el Magdalena Medio), varios académicos e investigadores han centrado su atención en la descripción, el análisis y la sistematización de

las situaciones de barbarie desprendidas del conflicto armado en el Oriente antioqueño. San Carlos y Granada son los municipios que más han concentrado el interés de los investigadores, por tratarse de localidades en las que la mayoría de manifestaciones bélicas se evidenciaron, y por ser municipalidades estratégicas para la triada subversión-contrainsurgencia y fuerzas estatales que coincidieron en tiempos y quizás en intereses a partir de estos lugares. San Francisco, Sonsón y La Unión han ameritado también sus análisis particulares. Además, algunos estudios han realizado un análisis con mayor amplitud en el radio de campo, y se han dedicado en mirar las características generales de la región en lo concerniente al conflicto armado.

Los estudios han coincidido en el interés por recurrir a los testimonios de las víctimas para reconstruir las situaciones padecidas, y para sustentar sus puntos de llegada. Han recurrido a movimientos diacrónicos para situar la crisis humanitaria de finales del siglo xx como una eventualidad que tuvo sus orígenes desde la misma época de Violencia bipartidista de los años 50, sumado al abandono estatal y la imposición de megaproyectos que beneficiaban a las élites, y no a las comunidades de la región que no solo no fueron consultadas, sino que también terminaron por ser excluidas y afectadas por estas medidas exógenas. Han fijado su atención en eventos concretos en cada municipio para, a manera inductiva, mostrar estas realidades específicas y sincrónicas como piezas significativas que engloban y caracterizan la generalidad de los padecimientos vividos por todo un municipio, una región y un país.

Las investigaciones han empleado las técnicas del trabajo de campo y la etnografía (entrevistas, grupos focales, encuestas, compilación de testimonios y relatos), además de la revisión documental y la intervención en la población afectada, con miras a recabar la información que proviene, en su mayoría, de los miembros de la comunidad afectada. Las ciencias sociales —en especial la psicología, el derecho, la comunicación, la antropología, la sociología, las ciencias políticas y la historia— son las principales disciplinas que se han volcado a detallar e interpretar las situaciones detonadas a partir de la agudización del conflicto armado.

Son varios los retos que aún quedan para continuar con las discusiones conceptuales y pragmáticas en torno de los fenómenos de la agudización del conflicto armado, que en la actualidad ya han cobrado matices de posconflicto en el marco de las desmovilizaciones, el retorno, los procesos de paz y los imperativos de verdad, justicia y reparación: aún falta por sistematizar y analizar los matices específicos que el conflicto tuvo en las zonas rurales y en la cabeceras municipales de otras localidades del llamado oriente lejano (Alejandría, Concepción, San Rafael, Nariño, Argelia, Abejorral, San Luis

y Cocorná), así como las situaciones que los otros municipios del valle de San Nicolás heredaron o desarrollaron de manera paralela. Hay una deuda de las ciencias humanas por virar su atención hacia estas realidades pasadas y sus efectos contemporáneos. Falta que los testimonios, las narrativas y los relatos de víctimas sean escuchados en perspectiva, es decir, interpretados a la luz de los estudios del discurso, la estética, la política y la lingüística (no es posible olvidar que estos textos toman aires de actos de habla, con efectos e intencionalidades aún poco investigados). Los estudios que se especializan en el desarrollo (desde la economía, la comunicación y otras ciencias sociales) aún tienen un amplio espectro por descubrir. Finalmente, es vital analizar los fenómenos contemporáneos que muestran nuevas facetas de las eventualidades supuestamente superadas: la criminalidad, el microtráfico, el aumento de los cultivos ilícitos, la drogadicción, la disputa de plazas entre las bandas criminales, la desigualdad social, los nuevos proyectos de hidroeléctricas y megaproyectos en la región, el silenciamiento de líderes, por solo citar algunos temas. El conflicto, como un pasado continuo, no deja de cesar. Por ello, la tarea aún no termina.

## ● Referencias

- Badillo L., Daniel A. (2017). *El arte como una alternativa para la construcción de una memoria de las víctimas del conflicto armado en Sonsón – Antioquia* (trabajo de grado). Facultad de Ciencias Sociales, Programa de Trabajo Social, Universidad de Antioquia, Medellín.
- Carrizosa Isaza, Catalina. (2011). El trabajo de la memoria como vehículo de empoderamiento político: La experiencia del Salón del Nunca Más. *Boletín de Antropología Universidad de Antioquia*, 25(42), 36-56.
- Congote Posada, Catalina; Zapata Hidalgo, Leonardo; Valencia Montoya, Lorena y González Vásquez, Ignacio. (2015). *El perdón, un acercamiento a las visiones de algunos habitantes del departamento de Antioquia* (trabajo de grado). Maestría en Educación y Desarrollo humano, Universidad de Manizales, Centro Internacional de Desarrollo Humano Cinde.
- Gallego Castro, Juan Camilo. (2016). *Resistencia civil en el corregimiento de Aquitania durante el conflicto armado entre los años 2000 y 2015*. (Artículo como tesis de grado). Instituto de Estudios Políticos, Universidad de Antioquia, Medellín.

- González Gil, Adriana. (2010). *Viajeros de ausencias: desplazamiento forzado y acción colectiva en Colombia* (tesis de doctorado). Universidad Complutense de Madrid.
- Guerrero Berrío, Héctor Fabio. (2015). San Carlos: Un modelo de conexión social en medio de la violencia. *Trans-pasando Fronteras, Centro de Estudios Interdisciplinarios, Jurídicos, Sociales y Humanistas (CIES)*, (8), 85-94.
- Higueta Granada, Johan. (2018). *La Unión: un territorio en disputa, memorias del conflicto armado* (trabajo de grado). Facultad de Ciencias Sociales, Departamento de Sociología. Universidad de Antioquia, Medellín.
- Hoyos, Diana y Nieto García, Angélica. (2017). Procesos organizativos de mujeres y víctimas del conflicto armado y relaciones con la democracia local en el Oriente antioqueño. *Desafíos*, 29(1), 139-175.
- Jelin, Elizabeth. (2002). *Los trabajos de la memoria*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Marín Cano, Pablo Andrey. (2016). *La situación de los derechos humanos en San Carlos: un estudio de caso sobre las masacres ocurridas el 27 de octubre de 1998 y el 12 de agosto de 1999*. (Artículo como trabajo de grado). Facultad de Derecho, Universidad de San Buenaventura, Medellín.
- Maya Taborda, María; Muñetón Santa, Guberney y Horbath Corredor, Jorge Enrique. (2018). Conflicto armado y pobreza en Antioquia, Colombia. *Apuntes CENES*, 37(65), 213-246.
- Mejía Quintero, Renso de Jesús (2016). *Afectaciones socio territoriales asociadas al desplazamiento forzado a causa del conflicto armado en el municipio de San Francisco, Oriente antioqueño, 1997-2012* (trabajo de grado). Maestría en Estudios Urbano-Regionales, Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Arquitectura, Medellín.
- Moncada, Juan José. (2009). Un diagnóstico sobre cadáveres sin identificar (NNs) producto del conflicto armado, registrados e inhumados en cementerios del Oriente antioqueño. *El Ágora USB*, 9(1), 69-83.
- Nieto, Gloria Patricia; Kopp, Matthias; Isaza Velásquez, Margarita; Martínez Mejía, Lina María; Casas Mendoza, Víctor Andrés; Castañeda Arboleda, Juan Camilo; Arboleda Alzate, Juan Camilo; Otálvaro Vélez, Elizabeth; Hernández Duque, Carlos Andrés. (2015). *Hacemos memoria. Contexto histórico y social del departamento de Antioquia, subregiones: Urabá y Oriente, Medellín*. Facultad de Comunicaciones, Universidad de Antioquia, Medellín.
- Olaya Rodríguez, Carlos Hernando. (2017). El exterminio del Movimiento Cívico del Oriente de Antioquia. *El Ágora USB*, 17(1), 128-144.

- Osorio, Ramiro. (2013). Paramilitarismo y vida cotidiana en San Carlos (Antioquia) etnografía desde una antropología de la violencia. *Boletín de Antropología*, 28(45), 130-153.
- Ramírez Zuluaga, Luis Antonio. (2015). Revisión a la implementación de los programas de retorno. Una mirada a partir de tres estudios de caso en el Oriente antioqueño. *El Ágora USB*, 15(2), 447-455.
- Rengifo González, Claudia Jannet. (2009). *Narrativas del destierro. Memorias cautivas del desarraigo en el contexto colombiano* (trabajo de grado). Facultad de Ciencias Sociales, Departamento de Sociología, Universidad de Antioquia, Medellín.
- Restrepo, Gloria Inés. (2011). *Memoria e historia de la violencia en San Carlos y Apartadó*. Bogotá: Grupo de Memoria Histórica.
- Romero Medina, Flor Alba. (2011). *Impacto del conflicto armado en la escuela colombiana, caso departamento de Antioquia, 1985 a 2005* (artículo como tesis de grado). Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá.
- Rubiano Padilla, Elkin. (2017). Memoria, arte y duelo: El caso del salón nunca más de Granada (Antioquia, Colombia). *Historelo: Revista de Historia Regional y Local*, 9(18), 313-343.
- Ruiz Romero, Gabriel. (2011). Mujeres del nunca más: la voz de la ausencia. *Prisma Social IS+D*, (7), 63-91.
- Tamayo Arango, Alba Shirley. (2017). *El dolor habla. Memoria histórica de las mujeres víctimas del conflicto armado del municipio de San Francisco–Antioquia*, Medellín: Fondo Editorial Universidad Católica Luis Amigó.
- Villa Gómez, Juan David; Insuasty Rodríguez, Alfonso. (2015). Significados en torno a la reparación, la ayuda humanitaria, la indemnización y la restitución en víctimas del conflicto armado en el municipio de San Carlos. *El Ágora USB*, 15(2), 419-445.
- Villa Gómez, Juan David; Insuasty Rodríguez, Alfonso. (2016). Entre la participación y la resistencia: reconstrucción del tejido social desde abajo, más allá de la lógica de reparación estatal. *El Ágora USB*, 16(2), 359-678.

# El miedo, aniquilador de la memoria. Relatos sobre el conflicto armado en Santo Domingo, Antioquia.

Daniela González García  
Stiven Sepúlveda Misas

## Resumen

Desde el contexto de una investigación sobre la construcción de memoria en Santo Domingo, Antioquia, este texto pretende dar cuenta de la identificación del relato de los adultos mayores del grupo gerontológico<sup>1</sup> de Santo Domingo frente al conflicto armado que se dio en dicho territorio durante el año 2002. El método investigativo que se sigue es la fenomenología, la cual trata de explicar la naturaleza de lo sucedido en la cotidianidad y, por tanto, se enfoca en un tiempo y espacio determinado –fenómenos–. De este modo, se utilizó la entrevista semiestructurada por medio del cuestionario, para recolectar la información necesaria. Se trabaja desde los postulados sobre *memoria* de Maurice Halbwachs (1995), y la idea de *memoria comunicativa* de Assman (2008). Así, se pudieron encontrar dos modos de narrar lo acontecido: de un lado, desde *el silencio* y *el temor*, una de la secuelas que ha dejado el conflicto armado en el territorio nacional; del otro, desde la *resistencia*, porque, si bien las personas entrevistadas vivieron el conflicto, perciben la posibilidad de narrarlo como un ejercicio para reivindicar lo sucedido desde sus propias voces.

Adultos mayores, memoria colectiva,  
memoria comunicativa, Santo Domingo  
(Antioquia), conflicto armado.

## Palabras clave

---

<sup>1</sup> *Grupo gerontológico*: De este modo se conoce al colectivo de adultos mayores que se tiene en el municipio de Santo Domingo, Antioquia.

## El presente capítulo

El presente texto surge del proyecto de investigación *Construcción de la memoria colectiva entre el relato de los adultos mayores y el de los medios de comunicación del municipio de Santo Domingo, Antioquia frente al conflicto armado en el año 2002*, que sigue el eje de investigación del *Observatorio de Medios para el Cambio Social*.

## Daniela González García

Comunicadora Social, magíster en Gerencia del Desarrollo Social. Docente-investigadora del programa de Comunicación Social de la Universidad Católica de Oriente, donde lidera el *Observatorio de Medios para el Cambio Social*. Ha presentado ponencias en eventos nacionales y escrito textos académicos en las áreas de comunicación para el cambio, arte y memoria. Correo electrónico: [dgonzalez@uco.edu.co](mailto:dgonzalez@uco.edu.co).



ORCID: 0000-0003-0989-6213

## Stiven Sepúlveda Misas

Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente.



ORCID: 000-0002-1083-4506



## Introducción

Muchos han sido los trabajos que se han realizado sobre memoria en torno a lo sucedido con el conflicto armado colombiano (Jiménez Becerra, Infante Acevedo y Cortés, 2012; Atehortúa, 2017; Arango y Sanín, 2017). Casos muy concretos de ejercicios de memoria reconocidos en el país son los materializados por los municipios de Granada y San Carlos en la subregión del Oriente antioqueño. Estos dos municipios tuvieron una alta afectación por parte de los diversos grupos armados, quienes atentaron, no solo contra la infraestructura de las cabeceras municipales, centros poblados y ruralidad, sino contra la dignidad de cada uno de sus habitantes.

En esa línea, destaca el caso de Granada, que ha liderado una propuesta desde el 2009 que aún se encuentra vigente. Se trata de un espacio llamado el Salón del Nunca Más, un lugar donde no se pretende mantener un luto eterno, sino recrear y mantener en la memoria lo sucedido para que no se vuelva a repetir. Así mismo, podemos mencionar lo que ha hecho San Carlos, el cual es un ejemplo fehaciente de cómo el trabajo en comunidad puede llevar a la consolidación de la memoria, del cómo la cohesión social ayuda a la reestructuración y construcción de nuevos valores en comunidad. Allí, a pesar de lo sucedido, propuestas como el Jardín de la Memoria (2007), el libro *Nunca más contra nadie* (2012) o *Mi diario del retorno* (2007) se ha preservado el ejercicio de memoria en este municipio, trascendiendo el concepto de lo colectivo y consolidándose como un ejercicio de memoria histórica. En estas iniciativas se aprecia la apuesta por una preservación de lo sucedido y así garantizar la no repetición.

De igual forma, otro trabajo sobre memoria relevante es el que se desarrolla en Medellín, desde el Museo Casa de la Memoria. Este lugar pretende visibilizar la historia desde las historias de las víctimas, las cuales han callado por muchos años; busca mantener sus memorias vivas a través del tiempo y, así mismo, dar la apertura para que toda la ciudadanía estudie y se apropie de lo sucedido durante el conflicto armado en la ciudad, la región y el país. Este es un modo de pedagogía que pretende dar a conocer la historia, no desde la visión institucional, sino desde la versión de los sobrevivientes.

Sin embargo, sigue siendo poco el proceso de memoria colectiva que se ha dado frente al fenómeno a lo largo del territorio nacional, pues, a pesar de la firma de acuerdo con las Farc en 2016 y la desmovilización de las Autodefensas en el 2003 (Centro Nacional de Memoria Histórica, 2017), en algunas regiones y zonas el conflicto sigue latente; en algunas ocasiones, incluso, los actores armados han cambiado de denominación pero los *modus operandi* frente al miedo, siguen siendo los mismos.

Existen varias investigaciones y fuentes sobre la dinámica de los grupos armados ilegales posdesmovilización de las AUC, las cuales estiman el número de efectivos, municipios y departamentos en los que hacen presencia, sin que exista consenso sobre las estadísticas. De acuerdo con el Observatorio del Programa Presidencial de DDHH y DIH, las AUC y los grupos similares o asociados antes de la desmovilización tenían presencia, al desmovilizarse, en 592 municipios. En 2009 los grupos herederos de las AUC, llamados oficialmente «bandas criminales», hacían presencia en 179 municipios y 28 departamentos. La Fundación Ideas para la Paz (...) estimó que en 2010 hacían presencia en 178 municipios, 27 departamentos, incluidas 22 de sus capitales, y contaban con 2500 integrantes. La Policía Nacional indicó que en 2010 tenían más de 4000 miembros y hacían presencia al menos en 24 departamentos (El Tiempo, 2010, febrero 7, «Un informe para el debate»); en 2011 estimó que estaban distribuidas en 142 municipios de 17 departamentos, integrados por 2795 personas (El Tiempo, 2011, junio 28, «Las bandas que siembran pánico») (Centro Nacional de Memoria Histórica, 2017, pp. 103).

El grado de significatividad de estas iniciativas muestran su pertinencia en el escenario de país. Sin embargo, aún en Santo Domingo (Antioquia) no se registran estudios sobre el tema del conflicto armado. Este municipio está ubicado al nordeste del departamento de Antioquia, esta subregión, como muchas otras del departamento vivió de cerca el accionar de los diversos grupos armados que han tenido injerencia en el conflicto colombiano:

Como causas del desplazamiento se narra una situación de violencia generalizada caracterizada por los enfrentamientos entre grupos armados, las desapariciones, los homicidios de familiares de las víctimas y de otros miembros de sus comunidades, los reclutamientos y las masacres. Igualmente, las órdenes de abandono inmediato de las veredas (como en el municipio de Santo Domingo) y las amenazas, en algunos casos concretadas (Comisión Nacional de Reparación y Reconciliación Sede Antioquia, Universidad de San Buenaventura, Instituto Popular de Capacitación –IPC–, Programa de Protección de Tierras y Patrimonio de Acción Social, 2009, p. 168).

Por ello, es importante indagar en los relatos de las víctimas directas, familiares y/o personas cercanas al conflicto, quienes conocen o escucharon cómo sucedió este y sus secuelas en el municipio. En este sentido, es necesario preguntarse *¿cuál es el relato de los adultos mayores para la construcción de la memoria colectiva frente al conflicto armado en el municipio de Santo Domingo (Antioquia), en el año 2002?*

## Memoria y conflicto ●

A la *memoria colectiva* la entenderemos desde lo planteado por Halbwachs, según el cual la memoria «es el intercambio de relatos de rememoración en torno a vivencias que atañen a un colectivo que comparte un entorno o espacio el que crea continuidad. Este colectivo a su vez constituye su identidad con base en estos relatos» (1968, citado en Seydel, 2014, p. 198). La memoria es, así, una construcción social y comunitaria, desde la cual el ser humano reflexiona y configura su mundo en el presente, en donde la persona no actúa sobre su propio pasado sino sobre una imagen del pasado construida a través del relato de quienes lo rodean; la realidad se experimenta desde el reflejo que se construye en lo colectivo a través de la memoria social y común:

A medida que el niño crece, y sobre todo cuando se hace adulto, participa de manera más distinta y reflexiva en la vida y pensamiento de los grupos de los que en un principio formaba parte sin darse cuenta. ¿Cómo no va a modificarse la idea que tiene de su pasado? ¿Cómo las nociones nuevas que adquiere, nociones de hechos, reflexiones e ideas, no van a reaccionar sobre sus recuerdos? (Halbwachs, 1995, p. 209).

A partir de lo planteado por Halbwachs (1995), Jan Assman (2008) agrega una división en dos momentos para la comprensión de la memoria colectiva: el

primer nivel es conocido como la *memoria comunicativa*, que, en sus palabras, «se refiere al pasado reciente y se construye dentro de los marcos sociales existentes en un momento dado. Se refiere a la experiencia individual en el contexto de un suceso histórico significativo» (p. 200). La memoria comunicativa hace parte de la historia oral; es la forma como un determinado grupo se narra a sí mismo, su constitución y sus experiencias; esta memoria parte de la rememoración individual sobre un hecho sobresaliente que, al ser comunicado o puesto en común dentro del grupo social, genera una validación del relato, pasando del entorno individual a la aprobación colectiva. Para que un recuerdo se transforme en memoria debe tener el componente comunicacional:

For us the concept of "communicative memory" includes those varieties of collective memory that are based exclusively on everyday communications. These varieties, which M. Halbwachs gathered and analyzed under the concept of collective memory, constitute the field of oral history. Everyday communication is characterized by a high degree of non-specialization, reciprocity of roles, thematic instability, and disorganization (Assman, 1995, p. 126).

De forma que la memoria cultural es la transición de la memoria comunicativa en términos que pasan el nivel de reconocimiento social, y se consolida dentro de la identidad cultural; es decir, supera el contexto social inmediato hacia un horizonte de tiempo más amplio. Según propone Assman (1995):

Just as the communicative memory is characterized by its proximity to the everyday, cultural memory is characterized by its distance from the everyday. Distance from the everyday (transcendence) marks its temporal horizon. Cultural memory has its fixed point; its horizon does not change with the passing of time. These fixed points are fateful events of the past, whose memory is maintained through cultural formation (texts, rites, monuments) and institutional communication (recitation, practice, observance) (p. 129).

Esta memoria cultural es la consolidación del relato grupal en formas tangibles que puedan superar el paso de generaciones. Sobre esta memoria existe tanto un reconocimiento social como institucional, se referencia desde un marco compartido, aceptado y verificado que da como resultado diversas formas simbólicas que representan la memoria. Entonces se puede concluir que no existe *memoria cultural* si en primera instancia no existe la *memoria comunicativa*.

La *memoria colectiva* planteada por Halbwachs se da a partir de la construcción de la *memoria comunicativa* y la *memoria cultural* conceptualizadas por Assman: en el nivel social se está inmerso en la construcción constante de ambas memorias, que socialmente vivimos y actuamos de acuerdo a esta configuración de la memoria común (memoria colectiva).

On the social level, memory is a matter of communication and social interaction. It was the great achievement of the french sociologist Maurice Halbwachs to show that our memory depends, like consciousness in general, on socialization and communication, and that memory can be analyzed as a function of our social life (Assman, 2008, p. 109).

En términos de conflicto armado, es fundamental la construcción de dichas memorias, dar voz a las diversas versiones garantiza que la verdad se construya desde el conjunto, donde los diversos actores del conflicto, la institucionalidad, víctimas y victimarios consoliden una visión compartida y concertada, donde se incluyan las perspectivas y se construya la historia a partir de esa verdad. En el caso colombiano, se ha establecido protección jurídica al derecho a la memoria como parte integrante de los derechos a la verdad, justicia y reparación; esta determinación está enmarcada dentro de la Ley de Víctimas, en donde el Estado debe ser garante de estos ejercicios para la no repetición:

El deber de Memoria del Estado se traduce en propiciar las garantías y condiciones necesarias para que la sociedad, a través de sus diferentes expresiones tales como víctimas, academia, centros de pensamiento, organizaciones sociales, organizaciones de víctimas y de derechos humanos, así como los organismos del Estado que cuenten con competencia, autonomía y recursos, puedan avanzar en ejercicios de reconstrucción de memoria como aporte a la realización del derecho a la verdad del que son titulares las víctimas y la sociedad en su conjunto (Colombia. Ministerio del Interior, 2012, p. 66).

La memoria, en este contexto, no solo toma connotaciones de tipo social, ligado al hecho de generar cohesión y estructura comunitaria, sino también implicaciones de tipo jurídico entorno a tema de la reparación. Es por estos aspectos que se vuelve fundamental comprender que la reconstrucción de los relatos individuales donde convergen memorias compartidas, hechos que quedan en lo intrínseco de la memoria social pero que deben ser exteriorizados para construir la memoria colectiva, donde exista un reconocimiento societal y permita la reconstrucción del tejido social.

## ● Metodología

El conflicto armado colombiano se constituye como un fenómeno de gran magnitud que afectó a la población del territorio nacional desde sus inicios hasta el día de hoy. Por lo anterior, se escogió como método de investigación la fenomenología, especialmente desde Van Manen (1990, citado en Ghiso, 1996), para quien «la investigación fenomenológica es la descripción de los significados vividos, existenciales. La fenomenología procura explicar los significados en los que estamos inmersos en nuestra vida cotidiana» (p. 3). Este método resulta ser el más conveniente para el objeto de estudio, pues, como sabe, los fenómenos en la realidad no se perciben directamente, sino que se divisan por medio de manifestaciones como lo publicado en un medio de comunicación masivo, comunitario o alternativo; sin embargo, la principal manifestación es el relato de los habitantes que tuvieron relación directa con el fenómeno. De este modo, indagar en los relatos de los adultos mayores permitió conocer un poco más la incidencia que tuvo el conflicto armado sobre la comunidad.

En consecuencia, se eligió como técnica la entrevista semiestructurada, llevada a campo por medio de un cuestionario de entrevista como instrumento de investigación. La entrevista semiestructurada es conocida por ser abierta, la cual es desarrollada en el momento en forma de un diálogo abierto; no pretende direccionar las respuestas de los entrevistados, sino que ellos se expresen de manera libre, sin sentirse coaccionados a la hora de emitir alguna respuesta. El cuestionario constaba de ocho preguntas de orden amplio, que permitieron obtener de manera más apropiada el relato de los adultos mayores. En muchas ocasiones, los entrevistados iban respondiendo en una pregunta diferente lo que se les indagaría más adelante; por eso, en varios momentos se omitieron esas preguntas para evitar redundar en la información. Este «salto» entre preguntas pre-diseñadas y respuestas espontáneas, se tuvo presente en el momento de analizar la información recolectada.

Los entrevistados, como anteriormente se dijo, fueron adultos mayores. Estos pertenecen al grupo gerontológico del municipio de Santo Domingo. Se eligieron 15 personas como muestra significativa. No se entrevistaron jóvenes, niños o adultos menores de 50 años, porque se pretendió abarcar el tema desde lo percibido por los adultos mayores, pues son los que, en la mayoría de las veces, tienen mayor conciencia frente a lo que sucedió en el año 2002 durante la oleada de violencia que vivió el municipio a mano de la guerrilla y el paramilitarismo.

## Resultados

Un primer hallazgo en la investigación es el grado de consistencia y coincidencia dados en los relatos de cada una de las personas entrevistadas, dentro de ellos los actores del conflicto armado que actuaron en el territorio, los modos de operación, las temporalidades y los cambios en el control territorial. Al indagar sobre lo que se recordaba sobre esa época, respondieron unánimemente que esos años habían sido realmente de una situación muy difícil, algo horrible. El conflicto es un momento de la historia que marca a cualquier individuo para siempre y el cual no se quisiera repetir. En el año 2002, particularmente, creció la incidencia paramilitar en el municipio de Santo Domingo, lo que dio paso a un tiempo ensordecedor en el que se vivía en alta tensión, no se sentía seguridad; el terror y el temor se apoderaban de las personas que, con solo ver pasar a un uniformado revolucionario en el casco urbano, ya sabían que iba a matar alguien; o, simplemente, que algo malo sucedería en algún momento. En ese mismo tiempo fue donde sufrieron mucho más los campesinos, fue cuando con mayor intensidad sintieron las represalias y consecuencias de todo este fenómeno; se veían forzados a ayudar a uno y otro grupo armado, situación que ponía en riesgo e sus vidas.

Para los entrevistados fue fácil identificar a los actores armado. Primero se habló de la llegada del Ejército de Liberación Nacional (ELN), el cual es una guerrilla de izquierda colombiana que actuó en aquel municipio con nombre de Frente «Bernardo López Arroyave». Luego, llegaron a la zona las denominadas Autodefensas Unidas de Colombia (AUC), movimiento que luchaba en contra de los grupos guerrilleros de izquierda; o sea, nacen nombrados comúnmente como *paramilitares*, quienes llegaron al territorio y sembraron temor a manos del «Bloque Cacique Nutibara»; y más tarde, se dieron apertura al «Bloque Metro».

Se mencionó reiteradamente los hechos delictivos de los paramilitares, ya que estos centraron su accionar en las zonas urbanas del municipio. En este mismo sentido, las diferencias entre cada grupo armado fueron específicas y contundentes por parte de muchos de los entrevistados. La guerrilla o ELN, si bien sembraron temor en muchas veredas del municipio, desde el inicio fueron percibidos por las personas entrevistadas más ligadas al ámbito rural. En las entrevistas se menciona que su ideal político era la resistencia al gobierno de turno. Primero sus ideales eran políticos; con el pasar de los años, pasaron a ser más que eso: poder territorial y económico. Los paramilitares llegan al territorio a ejercer un control territorial en contraposición a la guerrilla; sin

embargo, atentaban señalándolas como sospechosas de ser informantes de la guerrilla, en muchos casos sin una causa justificada.

De este modo, es importante resaltar que los entrevistados no solo reconocen el *modus operandi* de los actores armados que asediaron en la zona, sino que también dan cuenta de las distinciones simbólicas que, en muchas de las ocasiones, llevaron a que, de una forma más segura, se pudieran referir a los combatientes. Estas distinciones simbólicas se evidenciaron en las entrevistas realizadas, pues en el momento en el que se preguntó por las diferencias entre los grupos armados, muchos hicieron alusión en que al ELN se le conocía por el color rojo, el más notorio del brazalete de los combatientes, donde llevan la denominación de la organización. Uno de los entrevistados lo dijo así: «Ellos se caracterizaban porque tenían como una cinta rojita» (Persona 3, comunicación personal, febrero 2018, Santo Domingo).

Ya en relación a los paramilitares, más conocidas en el territorio como las AUC, uno de los entrevistados dijo que: «La distinción de las autodefensas era que hacían muchos grafitis, en las entradas del pueblo, en entradas de las casas y en las paredes, y el uniforme que era hágase de cuenta ver el uniforme del ejército de Colombia, pero tenían aquí (señala el brazo izquierdo) una insignia que decía AUC» (Persona 2, comunicación personal, febrero 2018, Santo Domingo). Esta insignia era de color blanco, lo que los diferenciaba de los grupos guerrilleros. Durante este tiempo, era imposible para los civiles utilizar cualquier prenda de color rojo o blanco, pues esto sugería lazos, como simpatizantes o colaboradores, con alguno de los dos grupos que hacían presencia en el municipio..

Los grupos que en Santo Domingo operaron realizaron afectaciones en los centros urbanos del territorio (cabecera municipal) y lugares como el corregimiento Santiago, el cual, por su ubicación, es muy estratégico militarmente pues se ubica sobre el cañón del río Porce, y lo atraviesa la vía que conduce a Cúcuta, capital de Norte de Santander. De igual forma, afectaron toda la parte rural: se vio reflejado en múltiples veredas como San Pedrito, La Aldea, Dolores, San Pedro, El Rayo, Santa Gertrudis, Las Ánimas, El Páramo, entre otras; también se vieron involucrados los límites con los municipios de Alejandría y San Roque. En estos sitios se dieron, de igual forma, los hechos más relevantes del conflicto, como secuestros, desplazamientos forzados de campesinos hacia la cabecera urbana de Santo Domingo u otros municipios, muertes selectivas e indiscriminadas... hechos que terminaban en masacres, como sucedió en la vereda El Rayo, una de las más recordadas por los entrevistados, «por los lados de El Rayo que fue donde hubo tantas masacres y muchos asesinatos en ese tiempo, es más o menos de lo que yo me acuerdo



hasta el momento» (Persona 5, comunicación personal, febrero 2018, Santo Domingo), así como las extorsiones a los comerciantes de la zona urbana. De forma insistente recuerdan el asesinato de una mujer en su local comercial. Esta es una historia a la que varios de los entrevistados hicieron alusión, pues fue algo que sucedió entre la noche del 31 de diciembre de 2002 y la madrugada del primero de enero de 2003; uno de los entrevistados contaba: «Dicen que la mataron porque no le quiso vender una cerveza a un paramilitar, que la señora le dijo que ella estaba muy cansada, que ya se iba a ir a dormir. Por eso fue que la mató ahí mismo en su heladería» (Persona 2, comunicación personal, febrero 2018). De este mismo hecho otro entrevistado narra: «Inclusive el primero de enero, asesinaron en la madrugada a la señora de un negocio, que también fue muy lamentable para el municipio porque era una persona que tenía una discoteca y llegó un señor que era comandante de un grupo y le pidió un disco y ella le dijo que ya estaba cerrado, que ya se iba a ir a dormir y él le dijo que se iba a ir a dormir para siempre, y la mató» (Persona 12, comunicación personal, febrero 2018, Santo Domingo). Aunque existen algunas diferencias dentro del relato, el modo en el que opera el actor armado es el mismo, desde la autoridad fundada en el miedo.

De este modo, al hablar de víctimas, solo en el año 2002, en el municipio de Santo Domingo, los entrevistados estiman entre 200 y 500 las personas que fueron víctimas a través de fenómenos como extorsiones, secuestros, muertes de algún pariente o amigo, asesinatos y, en mayor grado, desplazamientos de campesinos (quienes, a menudo, en su afán de huir, nunca se registraron como víctimas del fenómeno).

Por otra parte, muchos de los adultos mayores se negaron a dar respuesta a la entrevista: es evidente el miedo que aún existe, y que manifiestan debido a las diferentes situaciones en las que se vieron envueltos en el pasado a causa del conflicto armado que se vivió en el municipio. Son personas que aún no han sanado las heridas y que, por ende, se niegan a hablar de ellas; o que fueron amenazadas en su momento por parte de algún grupo armado al margen de la ley, como el caso de una mujer del municipio, a quien durante esa época sufrió el asesinato de su esposo e hijo, y posteriormente, la amenazaron con que nunca podía hablar de lo sucedido, pues si lo hacía regresarían a matarla. Otro caso de silencio lo conforman quienes sostienen que al municipio volvió a incursionar un frente de los grupos armados que estuvieron en esa época, puesto que en los últimos meses han visto cómo ha llegado gente extraña a la cabecera municipal y a las veredas aledañas. Esta situación los tiene asustados pues temen por sus vidas porque no quieren que se vuelva a repetir lo que hace más de una década dejó tantos damnificados en todo el pueblo.

De esta forma, y con los retos propios de entrevistar a víctimas del conflicto armado, se logran identificar dos aspectos: de un lado, elementos configuradores del relato (desde los cuales se instala la *memoria comunicativa*); del lado opuesto, el silencio que, además de obstaculizarla, alimenta su condición de víctimas y les paraliza desde el miedo. Por esta última razón hemos identificado al miedo como una barrera para la configuración de la *memoria comunicativa*, pues impide la configuración del relato (o los relatos) desde donde puede comenzarse a construir la memoria colectiva.

## ● **Discusión y análisis**

¿Qué es entonces la memoria colectiva? ¿Qué comprende la *memoria comunicativa*? ¿qué relación posee el relato con la memoria colectiva? Desde estos interrogantes pretendemos instalar la reflexión a partir de la experiencia (no menos dolorosa) de entrevistar a las víctimas de un conflicto que, si bien se sitúa más de 15 años atrás, aún deja huellas profundas. Este quiebre entre el pasado y el presente de los sujetos marca unos serios interrogantes frente a la perspectiva de futuro, pues fractura la continuidad del tiempo e impide el desarrollo de las subjetividades en su relación con el territorio. Estos aspectos, en el marco de un proceso de paz que Colombia suscribió en 2017, cuestiona varios de los puntos que en dicho propósito se plantea el país.

Antes de comenzar a analizar la información obtenida, es necesario dar claridad desde dónde se genera el marco de referencia para comprender los anteriores interrogantes. La *memoria colectiva* se entenderá desde lo concebido inicialmente por el sociólogo francés Halbwachs (1995): compilado de *recuerdos* y *memorias* que aglutina a un grupo social; la *memoria comunicativa*, en esencia, es una de las dos categorías de lo que el egiptólogo alemán Assman (2008) planteó para poder razonar frente al concepto de memoria colectiva que se venía ya estudiando en el mundo.

En este sentido, nos proponemos analizar los datos encontrados en las entrevistas a fin de *identificar el relato de los adultos mayores del grupo gerontológico frente al conflicto armado que se dio en el municipio en el año 2002*. Comenzaremos hablando acerca de lo que Halbwachs planteó sobre la memoria colectiva, entendiendo esta como «el intercambio de relatos de rememoración en torno a vivencias que atañen a un colectivo que comparte un entorno o espacio el que crea continuidad. Este colectivo a su vez constituye su identidad con base en estos relatos» (1968, citado en Seydel, 2014, p. 198). Basándonos en el anterior planteamiento, se puede comenzar a hablar con relación

a lo realizado en el desarrollo de la fase de entrevistas. Es importante resaltar que el conflicto armado colombiano, hacia la década de los años ochenta y comienzos del siglo XXI, se tornó diferente y con una mayor complejidad que en años previos. Esto se da por la dispersión de los viejos frentes y nuevos bloques de los grupos armados, como la guerrillera y el paramilitarismo, a diferentes zonas altamente estratégicas del país. En los años 2000, se intensificó la oleada de violencia, enfrentamientos entre las guerrillas de izquierda y de derecha, por el dominio del territorio y el poder económico de una zona. Todo esto llevó a que comenzaran a aterrorizar a los habitantes con los asesinatos selectivos e indiscriminados que se dieron a manos de los paramilitares y la privación de la libertad por parte de la guerrilla (Contreras, 2011).

Revisando las entrevistas realizadas a los adultos mayores en el municipio, se encuentra que lo que plantea Halbwachs (1995) es cierto en tanto que cada una de las personas, en su poco o mucho conocimiento de la situación pasada, logró manifestar su percepción y forma de haber vivido la época de violencia. Esto, gracias al ejercicio de *rememoración* que implica la entrevista. La aceptación o negación de la entrevista, marcan de entrada una disposición, positiva o negativa, hacia hablar del conflicto y sobre el dolor que este implica. La negación es uno de los principales factores que aniquilan la memoria y lleva a que una sociedad sin pasado repita los mismos errores una vez más. Esto de ninguna manera tiene que ver con los sujetos particulares que se negaron a otorgar la entrevista, o, una vez en medio de ella prefirieron el silencio; pero sí habla de una situación social en la que el Estado no logra proveer condiciones de seguridad para que las personas relaten lo sucedido. Y, de esta manera, se permite la perpetuación estructural de los miedos, los temores y los terrores asociados a la palabra.

Es de tener en la cuenta que este fenómeno alcanzó varias zonas del departamento de Antioquia, donde la región Nordeste antioqueño ocupó uno de los lugares con mayores asentamientos tanto guerrilleros como paramilitares. Así, se dio paso en el año 2002 a una fuerte y gran oleada de miedo y violencia, esa vez a manos de los paramilitares con el Bloque Metro, las AUC y finalizando con el Bloque Cacique Nutibara. Entraron atacando a las guerrillas del ELN, a tal punto de erradicar casi por completo la presencia de los frentes del ELN en la subregión.

Sin embargo, se destacan como una excepción a esta tendencia a la reducción de acciones, los conflictos puntuales que se libraron durante estos años en áreas particulares del Nordeste y del Oriente antioqueño, por la disputa política en torno a la desmovilización y el narcotráfico entre el Bloque Metro y otros grupos paramilitares como el Cacique Nutibara, el Bloque Central Bolívar y el Bloque Calima de las AUC (Maya, Muñetón y Horbath, 2018, p. 229).

Llama la atención la amplitud del rango en la cifra estimativa que los entrevistados le dan al número de víctimas. Según lo mencionado por los entrevistados, ese año (2002) el conflicto dejó entre 200 y 500. La gran mayoría huyó de allí, no retornó, ni se han presentado ante la personería para realizar el denuncia y ser reconocidas como víctimas. Esto se debe al miedo que introdujeron las acciones de los grupos armados en una zona donde tenían un gran poder. Sin embargo, resultan cercanas las apreciaciones de los adultos mayores si se las compara con el informe que presenta el RUV (Registro Único de Víctimas), donde el número de damnificados allí presentadas durante el 2002 fueron: 318 por desplazamientos, 157 por homicidios, 16 por amenazas, entre otros hechos (2002).

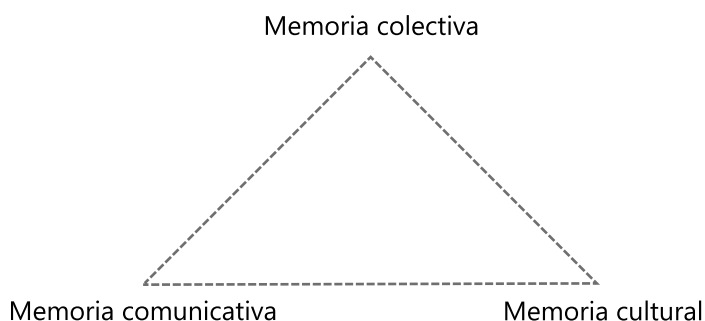
Después de todo el reconocimiento de los hechos más relevantes, sus víctimas y su recordación hoy, podemos partir para hablar sobre lo que los adultos mayores del municipio rememoran y conciben de lo que fue el fenómeno en su territorio. Desde ahí, se habla de *relatos*, pues estos se constituyen, después del recuerdo, como la forma de mantener presente lo sucedido en un tiempo y lugar determinado; cuestión que, a su vez, afecta al colectivo social en su totalidad. Por eso, para Assman (2008), la *memoria comunicativa* «contains memories referring to (...) recent past. These are the memories that an individual shares with his contemporaries» (p. 112).

De este modo, se logran identificar muchos puntos de vista en los que los adultos mayores logran conectar sus experiencias. Primero, cuando hablan sobre lo sucedido en el 2002, se transfieren de inmediato a lo violenta, difícil y horrible que se tornó la situación a lo largo y ancho del municipio. Claramente expresan que no quisieran que tal hecho se volviera a repetir, y que la mayoría de esas injusticias recayeron sobre los campesinos. En segundo lugar, los entrevistados reconocen claramente que, tanto frentes del ELN como bloques paramilitares, fueron los que propagaron el temor y el horror en el municipio por completo, tanto en el área rural como en la urbana.

De este modo, de los hechos se pasa a ciertos intentos de categorización o esbozos de clasificaciones que, entre palabra y palabra, van asomando. Así, desde la perspectiva de los entrevistados se logra identificar que: 1) el ELN era más conocido por los secuestros, el desplazamiento forzado, extorsiones a los comerciantes; son los culpables de las incursiones guerrilleras al casco urbano; 2) los paramilitares son referenciados por las muertes selectivas e indiscriminadas, masacres de campesinos y jóvenes estudiantes; también las desapariciones forzadas; 3) el hecho que recuerdan con más dolor es el asesinato de una mujer en su local comercial entre el 31 de diciembre de 2002 y la madrugada del 1º de enero, así como la muerte de sus hijos, hermanos y familiares.

En suma, hay evidencias para afirmar que la *memoria colectiva* es posible siempre que haya, en primer lugar, una disposición favorable a la construcción de la *memoria comunicativa*, que consiste en contar con la posibilidad de escuchar y hablar de un fenómeno, es decir de organizar el recuerdo en un relato estructurado. Las construcciones propias que se dan en la *memoria comunicativa*, la identificación de personajes, acciones y escenarios, de hitos, de sentimientos asociados a esos recuerdos, es la que se posibilita gracias al relato. Así, mediado por el lenguaje, el relato intenta ya unas estructuras de tiempo (antes, después), de espacio (cerca, lejos) y dibuja una cierta caracterización de los personajes.

Desde este fenómeno ya se puede empezar a establecer una memoria colectiva, al encontrar que el relato de los entrevistados se entrelaza, se visibiliza que aún existe, en un nivel intrínseco, la memoria común, esos hechos que a nivel social se validan como verdaderos y representativos, lo cual narra unos valores comunes, compartidos, desde el que se evaluaron los hechos y los actores del conflicto, es por esto que se llega a coincidencias en el relato así no existiera una memoria comunicativa previa al ejercicio de la entrevista. La memoria es necesaria en cualquier sociedad, sea permeada por el conflicto o no, ya que esta configura el ser humano en su esencia social, es decir, la memoria es una instancia en primer momento socializadora, donde se establecen, desde el recorrido común de una comunidad, formas de reconocerse y validarse frente al futuro.



---

**Figura 1.** Triada memoria: cultural, comunicativa y colectiva.

---

## ● Conclusiones

Una primera idea a la que se puede llegar, es que lo que se dice es también una forma de relato. Resulta ser muy importante lo que dicen las personas, la forma en que lo expresan y sus puntos de vista frente a lo sucedido; sin embargo, hay que mirar detalladamente y analizar el porqué de la negación de una persona a responder un cuestionario frente al conflicto armado vivido hace más de una década, cuando hoy día se está hablando de postconflicto en todo el territorio nacional. Se podría preguntar entonces ¿qué tan certero fue el proceso de paz? Una pregunta así es necesaria, pues este debería dar la certeza y la seguridad a las personas de una no repetición del fenómeno. aunque cabe anotar que dicho proceso fue con un actor armado que no hacía presencia directa en el territorio del municipio de Santo Domingo, mientras que el ELN aún es un grupo activo en el conflicto armado colombiano y las AUC aunque se desmovilizaron, convergieron en otras estructuras delictivas, también aún activas.

Es valioso que existan iniciativas de memoria del conflicto. Los trabajos que se han realizado y que en la actualidad se adelantan en relación con la memoria y el conflicto pretenden evitar la regresión a una de las épocas más duras de la historia del país. Definitivamente, la rememoración de los hechos violentos cometidos en cualquier localidad de Colombia es un paso definitivo en ese propósito. Particularmente, en el municipio de Santo Domingo se busca que los acontecimientos que en el año 2002 marcaron a un gran porcentaje de la población, sirvan para aprender desde ellos a recordar sin dolor; que mediante un proceso debido de resiliencia se pueda seguir avanzando y escribiendo una nueva historia. No se quiere eliminar la historia, por el contrario, se procura rescatarla, conocerla y re-conocerla para que esta generación y las siguientes sean conscientes del fenómeno y eviten su regreso.

Halbwachs (1968) menciona que los relatos rememorados de un suceso pasado que ha afectado a un colectivo social determinado son los que al final van creando y dinamizando la identidad de dicho grupo, con el fin de que la historia no sea un acontecer de hechos que se repitan cada período de tiempo.

El silencio se convierte en el principal enemigo de la memoria y en el garante de la impunidad. Un hecho que no se narra, que no se estructura más allá del recuerdo, toma tendencia al olvido, a perderse en una serie de secuencias individuales que pierden representatividad en la construcción del sujeto histórico y no se vincula a la memoria común, es por esto que el camino para superar el conflicto armado es vencer el miedo y recuperar la palabra y el ser común de los territorios afectados por más de 50 años de guerra en Colombia.

## Referencias

- Arango, C. y Calderón, É. (Eds.). (2017). *Desarrollo y territorio: Humanidad-es para la paz*. Rionegro: Fondo Editorial Universidad Católica de Oriente.
- Assmann, J. (1995). Collective Memory and Cultural Identity. *New German Critique*, 65, 125-133.
- Assmann, J. (2008). Communicative and cultural memory. En A. Erll y A. Nünning (Eds.), *Cultural Memory Studies: An International and Interdisciplinary Handbook* (pp. 109-117). Berlín: Walter de Gruyter.
- Atehortúa, J. (2017). Aportes recientes en torno de las narrativas de las víctimas del conflicto armado: Una mirada a los estudios sobre los dispositivos de memoria de las víctimas de la violencia en el Oriente antioqueño, Medellín, Antioquia, Colombia y Latinoamérica (2010-2016). En C. Arango y É. Calderón (Eds.), *Desarrollo y territorio: Humanidad-es para la paz*. Rionegro: Fondo Editorial Universidad Católica de Oriente.
- Centro Nacional de Memoria Histórica. (2017). *Hacia el fin del conflicto: experiencias de desarme, desmovilización y paso de excombatientes a la vida civil en Colombia. Resumen*. Bogotá: CNMH.
- Colombia. Ministerio del Interior. (2012). *Ley de Víctimas y Restitución de Tierras*. Recuperado de: <http://www.centrodememoriahistorica.gov.co/micrositios/caminosParaLaMemoria/descargables/ley1448.pdf>.
- Colombia. Registro Único de Víctimas (RUV). (2002). *Base de datos, personas afectadas por el conflicto armado*. Recuperado de: <https://www.unidadvictimas.gov.co/es/registro-unico-de-victimas-ruv/37394>.
- Comisión Nacional de Reparación y Reconciliación, Sede Antioquia; Universidad de San Buenaventura; Instituto Popular de Capacitación (IPC); Programa de Protección de Tierras y Patrimonio de Acción Social. (2009). *Víctimas, violencia y despojo: Informe de la investigación acerca de víctimas del conflicto armado*. Recuperado de: <http://web.usbmed.edu.co/usbmed/CIDEH/GIDPAD/Victimas-Violencia-Despojo.pdf>.
- Contreras, M. (2011). El conflicto armado en Colombia. *Revista de Derecho*, 19(19), 119-125.
- Ghiso A. (1996). Métodos de la investigación cualitativa. En G. Rodríguez Gómez, J. Gil Flores, y E. García Jiménez, *Metodología de la investigación cualitativa* (pp. 39-59). Málaga (España): Aljibe.
- Halbwachs, M. (1995). Memoria colectiva y memoria histórica. *Reis: Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, (69), 209-219.

- Iriarte, I. (2016). Memoria colectiva/memoria individual. Algunas consideraciones sobre la cultura reciente. *Revista del Centro de Letras Hispаноamericanas* 25(32), 31-46.
- Jiménez Becerra, A., Infante-Acevedo, R. y Cortés, R. A. (2011). Escuela, memoria y conflicto en Colombia. Un ejercicio del estado del arte de la temática. *Revista Colombiana de Educación*, (62), 287-314.
- Maya-Taborda M.; Muñetón-Santa, G.; Horbath Corredor, J. E.(2018) Conflicto armado y pobreza en Antioquia, Colombia. *Apuntes CENES*, 37(65), 213-246.
- Seydel, U. (2014). La constitución de la memoria cultural. *Acta Poética*, 35(2), 187-214.



# Arte y comunicación: experiencias en procesos de memoria del Oriente antioqueño

Daniela González García  
Esteban Gómez Duque  
Susana María Restrepo

## Resumen

Colombia vive en la actualidad uno de los momentos históricos más importantes en lo que se refiere, particularmente, a trazar el camino de salida a un conflicto que la ha marcado por más de cincuenta años. En ese contexto, la comunicación juega un papel estratégico en la transformación social, política y cultural de las comunidades, donde es indispensable comprender que no solo los medios tradicionales —prensa, radio y televisión— están en la capacidad de *transmitir e informar*; de esta manera, se entiende que la comunicación alternativa da paso a las manifestaciones del ser humano en expresiones como el arte, la literatura y la música, en tanto formas de lucha y acción comunicativa. El Oriente antioqueño, a través de dichas manifestaciones artísticas, viene adelantando procesos de memoria que buscan visibilizar los episodios de violencia perpetrados por diversos grupos armados en este territorio. Así, la posibilidad de identificar las experiencias del uso del arte como comunicación en procesos de memoria del Oriente antioqueño permitirá reconocer la cantidad de piezas de contenido artístico/comunicativo y el desarrollo de estas en la construcción de memoria de las diversas asociaciones de víctimas del Oriente antioqueño. Para este trabajo, se realizó un sondeo de las iniciativas asociadas al uso comunicativo del arte para procesos de memoria, una revisión documen-

Arte, memoria, comunicación alternativa,  
conflicto armado, Oriente antioqueño.

**Palabras clave**

tal para ampliar el contexto y la aplicación de las iniciativas, y entrevistas a personas relacionadas con los procesos mencionados. Los resultados muestran una relación entre el nivel de intensidad del conflicto vivido por los territorios y la cantidad de iniciativas donde el arte sirve como proceso comunicativo de la memoria. En conjunto, estos resultados sugieren que es importante cuestionar el papel que juega el arte como elemento comunicativo en territorios que han sido afectados por el conflicto armado.

---

### **El presente capítulo**

Derivado del proyecto de investigación del mismo nombre. Investigadora principal: Daniela González García. Auxiliares de investigación: Esteban Gómez Duque, Susana María Restrepo. El semillero pertenece al grupo de investigación *Communis*, del programa Comunicación Social de la Universidad Católica de Oriente. Proyecto reconocido como sobresaliente en el XVII Encuentro Departamental de Semilleros de Investigación.

### **Daniela González García**

Comunicadora Social, magíster en Gerencia de Empresas Sociales de Desarrollo Local e Innovación Social, Universidad Eafit, Medellín. Docente de tiempo completo del programa de Comunicación Social de la Universidad Católica de Oriente.

Correo electrónico: [dgonzalez@uco.edu.co](mailto:dgonzalez@uco.edu.co).



ORCID: 0000-0003-0989-6213

### **Esteban Gómez Duque**

Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente. Diseñador gráfico. Integrante del semillero Arte y Comunicación, adscrito al grupo de investigación *Communis*. Ponente en el encuentro de investigación ACICOM 2017 y Cátedra Unesco 2017.

Correo electrónico: [gomezesteban182@gmail.com](mailto:gomezesteban182@gmail.com).

### **Susana María Restrepo**

Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente. Perteneciente al semillero de investigación Arte y Comunicación, adscrito al grupo *Communis*. Ponente en el encuentro de investigación ACICOM 2017 y

## Introducción

La trayectoria del grupo de investigación *Communis*, desde su línea *Comunicación para el cambio social*, en articulación con sus proyectos y semilleros de investigación han mostrado ampliamente la necesidad de investigar sobre las experiencias del uso del arte como comunicación en procesos de memoria en el contexto del Oriente antioqueño (González, Gómez y Restrepo). Partiendo de la idea de que la comunicación no solo debe ser vista desde una mirada instrumental, cobra importancia reconocer las manifestaciones del ser humano para comunicarse desde acciones como el arte, siendo este, una alternativa para preservar la memoria de dicho territorio.

En medio de contextos de conflicto, las fuerzas sociales se tornan tensas, pues la violencia generalizada marca huellas profundas en las vidas de los habitantes del territorio. En este sentido, adquiere relevancia el papel de la comunicación en el momento coyuntural que vive el país después de la culminación de cinco décadas de conflicto armado con una de las guerrillas más antiguas del continente. El ejercicio de memoria histórica y la narrativa de lo que ha sucedido son necesarias para contemplar la no repetición de tantos años de violencia. De esta manera, se hace necesario la presencia de medios de comunicación que no se encuentran permeados por grandes conglomerados económicos y le den cabida a las comunidades que han sido las principales afectadas, y por ende, los protagonistas de más de 50 años de violencia. Los medios de comunicación alternativa son los encargados de narrar estas historias en espacios como la radio, la televisión, la prensa, el internet y las manifestaciones artísticas como la pintura, la literatura, el teatro y la música.

Se parte de la idea de que los medios de comunicación y la tecnología son herramientas necesarias para el desarrollo, pero no suficientes para provocar el cambio social. En este sentido, un comunicador social para el desarrollo se encuentra ante el desafío de facilitar la puesta en común de aspiraciones, promover espacios de encuentro y —al mismo tiempo— ayudar en los procesos de transformación. En ese sentido, este profesional requiere una serie de saberes y destrezas, dentro de las cuales el conocimiento histórico es imprescindible para reconocer los procesos del entorno.

En un contexto de conflicto armado como el que se vivió en el territorio colombiano, la comunicación es el proceso clave para narrar un pasado de perdón y un futuro de esperanza para permitir la reconstrucción la memoria y el tejido social devastado por tantos años de violencia. El Oriente antioqueño es una región que ha tenido como resultado diversos procesos de memoria, principalmente ligados al conflicto armado; estos —de la mano de procesos de reconstrucción del tejido social y en el marco de la reparación integral— han encontrado en el arte un mecanismo de divulgación de la memoria, toda vez que la construcción de piezas artísticas permite la interacción simbólica de los significados sociales que adquieren estas muestras de arte y que, a su vez, se constituyen como espacios generados para la memoria histórica. Es por esto que se debe estudiar, desde la perspectiva académica, cómo el arte se adopta como una forma comunicativa que genera cambio social a través de la memoria; es decir, se precisa reconocer al arte como elemento de comunicación para el desarrollo.

En este trabajo mostramos los resultados del proceso de identificación de las iniciativas que han encontrado en el arte una forma de comunicación con vías a la reconstrucción de memoria en el marco del post-conflicto. Para ello, se reflexiona sobre *el arte como forma de comunicación alternativa*, se revisa *el papel del arte en la construcción de memoria* y se analiza *la memoria en contextos de conflicto armado*. Luego de esta reflexión, se muestran los resultados obtenidos en el estudio, y se trazan algunas conclusiones relevantes de la investigación.

## ● El arte como forma de comunicación alternativa

La comunicación alternativa es una fuente de información independiente, se desliga de los medios tradicionales para la producción de contenido autosuficiente al servicio de toda la sociedad, propicia que los individuos y las comunidades produzcan y se apropien de los procesos de cambio social, a través

de la planificación y puesta en práctica de estrategias basadas en el diálogo y la participación. La gestión de la comunicación, no limitada exclusivamente al manejo de los medios, se enfoca en darle el poder a la comunidad en un proceso de cambio protagonizado por ellos mismos.

Una mirada alternativa a la comunicación invita a reconocer el concepto *diversidad comunicacional* (Prieto, 2007), que comprende las prácticas endógenas de una población en expresiones como la manera de vestir, alimentarse, educarse y demás acciones cotidianas que se dan desde la particularidad hasta la generalidad. Así, entendemos la diversidad comunicacional como las expresiones de la vida y la cultura, en las relaciones cotidianas que se presentan en el quehacer propio de cada sociedad: la educación, el arte, el esparcimiento, los espacios, los objetos, el vestido, la alimentación; expresiones que dejan registros en la cultura mediática, en los rituales, las religiones, los grupos etarios: hablamos entonces de manifestaciones que se presenta tanto en la cultura *culta* como en la cultura *popular*. En suma, la diversidad comunicacional abarca desde las expresiones de cada individuo hasta las de la totalidad de una sociedad (Prieto, 2007, p. 2).

Lo más importante acerca de los medios alternativos no es lo que los ciudadanos hagan con ellos, sino cómo la participación en estos medios afecta a los individuos y a sus comunidades. Por lo tanto, los espacios culturales en los medios alternativos de comunicación deberían tomar en cuenta las artes, la literatura, la historia, el desarrollo de las diferentes ciencias, entre otros temas, que por no ser rentables para un medio de estricto carácter comercial no son tratados con la importancia debida, pero que resultan decisivos en la perspectiva alternativa de la comunicación.

La comunicación no es solo medios. Es obvio, pero lo olvidamos con facilidad. La comunicación circula en múltiples espacios y ámbitos formales e informales: reuniones y asambleas, plazas y calles, fiestas y juegos, casas y mercados. También un sindicato o una organización vecinal son en sí mismos espacios de comunicación. Recordar esto tiene una primera consecuencia. Todo proyecto que busque democratizar la comunicación debe, necesariamente, pensar en estos múltiples ámbitos y espacios. Porque en la vida cotidiana de la gente estos son al menos tan importantes como los medios (Kaplún, 2005, p. 54).

La comunicación alternativa se constituye entonces en cualquier proceso que comunique desde lo endógeno: cuando una expresión artística se construye desde una iniciativa social, se considera una forma de comunicación alternativa. Desde esta perspectiva, se aprecia la transformación del concepto *arte*, que se desplaza desde la institucionalidad del museo y lo so-

cialmente aceptado hacia una perspectiva de su uso social y el papel de este en la creación de pensamientos diversos y la representación de lo social más allá de los parámetros de lo establecido. El papel del arte no solo se centra en el hecho de materializar lo pasado, sino que también puede transformar por medio de las prácticas artísticas: «El arte de vanguardia no busca reflejar el cambio social (un cambio ya dinamizado por la transformación política de la sociedad) sino anticiparlo y prefigurarlo, usando la transgresión estética como detonante» (Richard, 2009, párr. 10). El arte entonces se convierte en un método de resistencia, en una lucha constante por la transformación social y por generar procesos críticos dentro de la sociedad y sus estructuras.

La ligazón arte/comunicación puede rastrearse desde «El “arte compromiso”, que responde al mundo ideológico de los años 60 del siglo pasado en América Latina, le solicita al artista poner su creatividad al servicio del pueblo y la revolución» (Richard, citado en Aravena, 2014). Así, se empieza a pensar el arte desde los usos que este puede ejercer dentro de lo social y —dentro de estos— el de la memoria.

De forma que la relación arte/comunicación, en la visión alternativa, conecta con lo público, constituido desde lo comunitario, que se convierte en la «plaza» idónea para que el arte explore sus usos sociales, pues allí encuentra una visibilidad narrativa para intervenir en los espacios comunitarios y construir sociedad. En forma secuencial, esto lleva a la «ampliación de la retórica sobre las prácticas artísticas interesadas en integrarse al “espacio público” de la ciudad en un aparente esfuerzo por situarse fuera del cubo blanco representado —no solamente— por el museo» (Ferrari, 2014, p. 16). El museo o la institución no son algo ajeno al hecho artístico, pero sí pueden aparecer como barreras sociales que en nuestros contextos no permiten la vinculación etérea, por parte de la sociedad, al arte. El museo se convierte en el punto de fragmentación de la sociedad frente a lo artístico; vincular lo social, lo público, lo político, lo comunitario permite que el arte se transforme.

## ● El papel del arte en la construcción de memoria

Los ejercicios de memoria histórica y la narrativa de lo que ha sucedido son necesarios para contemplar la no repetición de tantos años de violencia. El Oriente antioqueño ha generado ejercicios de memoria como la construcción de múltiples narrativas que buscan contar y mostrar las huellas que ha dejado

el conflicto armado. De esta manera, podemos considerar que no solo los medios tradicionales (como la prensa, la radio o la televisión) están en la capacidad de transmitir e informar; por el contrario, comunidades como las Mujeres Tejedoras, de Sonsón, el Museo del Nunca Más, en Granada, la Asociación de Mujeres del Oriente Antioqueño (AMOR), quienes se han expresado a través de la música, el arte y los libros, se han permitido —desde la alternancia— generar procesos que transforman la realidad y cuentan lo vivido durante la guerra.

En este sentido, el arte se consolida como comunicación alternativa y, a partir de múltiples ejercicios de este tipo, fortalece los procesos de memoria en el territorio del Oriente antioqueño. Del mismo modo, el arte —como forma comunicativa— y la memoria son dos conceptos que van de la mano para la reconstrucción y transformación de un territorio que ha tenido experiencias de violencia y conflicto prolongadas, en donde los principales narradores deben ser las personas que han vivido en carne propia los impactos de la guerra.

La memoria puede ser definida como la capacidad que tiene el ser humano en recordar y recuperar sucesos del pasado. Es un proceso que consiste en almacenar en la mente lo vivido en el pasado a través de sentidos como la escucha, el tacto, el gusto, el olfato y la visión. Son acciones que se dan desde los primeros años de vida en el ser humano y que posibilitan conectar lo vivido con el ahora.

Es Walter Benjamin (citado por Pinilla y Rabe, 2010) quien plantea la diferencia entre *memoria colectiva* y *recuerdo*, conceptos que difieren entre sí por diversos aspectos: por un lado, *el recuerdo* es individual y no está articulado de forma narrativa, es decir, se aprecia de manera fragmentada y es contemplativo; por otro, *la memoria colectiva* busca conservar un suceso con el fin de generar un reconocimiento, reconstruirlo y establecer una postura crítica para llegar a la reflexión. En otras palabras, se relacionan el pasado, el presente y el futuro desde una postura crítica. Además, la existencia de *la memoria colectiva* requiere de la presencia del *recuerdo*.

La existencia de *la memoria colectiva* no lleva a la desaparición de *la memoria individual* (Benjamin, citado por Pinilla y Rabe, 2010). Imaginemos un suceso de conflicto en un territorio determinado: en dicho espacio cada sujeto ha vivido su experiencia con el conflicto de forma individual y subjetiva; después, el encuentro entre dichas subjetividades, la narración y la reconstrucción del hecho entre personas que coincidieron en el tiempo, espacio y suceso nos permitirán llegar a *la memoria colectiva*; todo esto sin necesidad de borrar el episodio vivido por cada individuo. De esta manera, *la memoria individual* persiste cuando se llega a *la memoria colectiva*. Esta toma fuerza porque está en la capacidad de reunir los testimonios, vivencias y narraciones de cada individuo y —posteriormente— convertirlos en un relato conjunto, donde se contrastan

las diversas versiones para llegar a una representación más fidedigna del suceso ocurrido. Por consiguiente, recordar se convierte en la acción necesaria para extraer información de la memoria y el arte se convierte en una acción estratégica para volver al pasado y alcanzar la no repetición de sucesos violentos en un territorio.

Por otra parte, el arte no debe convertirse en una manifestación excluyente; por el contrario, debe apuntar a una construcción colectiva donde convergen expresiones basadas en la pluralidad, en las cuales «todos seamos partícipes [del arte], que no sea solo la forma de entenderse de una élite, sino que llegue a todos, sea compartida por todos y sea a la vez expresión íntima de nuestro ser histórico y nacional» (Aguiló, citado por Richard, 2009, párr. 3). Es a partir de esta reconfiguración del papel del arte que se puede concebir lo artístico desde los procesos de historia y memoria; vivenciar cómo el arte se construye a partir de su permanencia social y su representación de la realidad, con lo cual logra constituirse en una herramienta de lucha contra el olvido, para fomentar el recuerdo, el cual es el que —finalmente— permite construir la memoria.

## ● Memoria en contextos de conflicto armado

En situaciones de conflicto, la memoria toma una validez aún más relevante para la construcción de sociedad. En contextos donde han sido violentados los derechos humanos fundamentales, la memoria se convierte en el proceso que reivindica a las personas en su humanidad:

Los relatos rescatan a las víctimas y testigos como seres humanos que, por encima del desbalance de poder en el que estuvieron frente a los actores armados, responden con dignidad a situaciones adversas y buscan alterar los resultados de una violencia que parece irremediable. Los relatos reivindican el sentido político y la función reparadora de estas acciones y dan cuenta también de los juicios y posiciones morales y políticas de estas personas (Centro Nacional de Memoria Histórica, 2013, p. 79).

Es por esto por lo que la memoria adquiere un tenor fundamental para la recuperación del tejido social, para recuperar la comunidad perdida y lograr vivir socialmente de nuevo. De ahí que las víctimas son las protagonistas de los procesos de memoria, pues a través de ellos se propende a una restauración de derechos perdidos en medio de la guerra y el conflicto.



Estas memorias además rescatan cómo las personas no sucumbieron frente a la barbarie ni frente al poder de las armas. Por el contrario, acudieron a la palabra, a recursos simbólicos o incluso a la defensa física para intentar alterar la situación de violencia. (...) Este proceso silencioso en el que se restaura la dignidad de las personas, de sus cuerpos, y se facilita el duelo, es también un proceso de reparación social para continuar con la vida diaria y constituye una acción de memoria (Centro Nacional de Memoria Histórica, 2013, p. 82).

En el conflicto armado colombiano, el cual dejó un cifra de 8 376 463 víctimas («8 376 463: las víctimas», 2017), los procesos de memoria se convirtieron en algo que va más allá de la práctica del recuerdo y se establecieron como ejercicios de incidencia dentro de lo público, donde se buscaba que los relatos propios de contexto no sirvieran solo para la reconstrucción comunitaria sino también en una forma pública de protesta y una garantía de no repetición. De hecho, «numerosas colectividades realizan desde hace años, en las más diversas regiones, un asombroso despliegue de valor e imaginación dirigido a hacer memoria de sufrimientos y atrocidades que las voces del poder oficial querrían olvidar» (Reátegui, 2009, p. 359). Por esto, en el contexto colombiano del que hablamos, la memoria es fundamental para la recuperación de país, donde el conflicto armado logró impregnar todas las esferas de la sociedad.

El deber de memoria y la memoria como un derecho forman parte del esfuerzo de las autoridades por establecer nuevas condiciones de convivencia política que reconozcan los agravios y busquen reparar a las víctimas de una forma integral. Hacen parte también de la memoria, las emociones y significados que tiene para las víctimas, las familias y la comunidad los sucesos o acontecimientos que pueden ser reconocidos simultáneamente como hechos históricos de la nación, y a la vez, como sucesos y memorias de una comunidad particular (González, 2012, p. 7).

Dentro de este contexto, el Oriente antioqueño ha sido una región marginada y vulnerada, donde la reivindicación de las víctimas es todo un proceso y un reto por asumir; donde la reconstrucción de memoria se convierte en una pieza fundamental: «Ellas [las víctimas] encuentran en el ejercicio de memoria una oportunidad para elaborar sus duelos, reconstruir su vida y llenarla de nuevos significados» (Marulanda, Valencia y Londoño, 2009, p. 168).

## ● Metodología

Para identificar las experiencias de arte que existen en la región vinculadas con la construcción de memoria, se desarrollaron tres técnicas de investigación: en primer lugar, se realizó un sondeo con una ficha de registro como instrumento, utilizando como fuente un total de 20 asociaciones de víctimas del Oriente antioqueño; en segundo lugar, se realizó una revisión documental, para complementar la información que no se encontraba consolidada por las asociaciones de víctimas; para finalizar, se realizaron entrevistas con el fin de validar la información encontrada en los dos instrumentos anteriormente mencionados.

## ● Hallazgos y resultados: el arte en la memoria del Oriente antioqueño

En este capítulo se relacionan los ejercicios de memoria y el uso del arte como forma comunicativa en el marco del conflicto armado en el Oriente antioqueño, derivadas del rastreo realizado a través del sondeo y la revisión documental. El Centro Nacional de Memoria Histórica (2013) ha identificado «60 formas de expresión diferentes, que incluyen centros de documentación, monumentos, obras de arte, procesos de recuperación del territorio y del cuerpo, plantones y museos, entre otras» (p. 84). Según la entidad, se trata, en total, de «177 iniciativas de memoria no estatales [registradas] entre 1974 y el 2010» (p. 84). En el Oriente antioqueño se encuentra un número considerable de iniciativas; dentro de estas se identificaron 51 ejercicios de memoria, en el sondeo realizado en el trabajo de campo, donde el uso del arte se consideraba una forma comunicativa. Estas se encontraban en 17 de los 23 municipios de la región. Dentro del mismo rastreo se determinó que los procesos de memoria se realizan de maneras colectivas y que la manifestación artística era la forma de visibilización de estas, ya que a través del proceso simbólico que permite el sentido artístico se podía interpretar libremente los resultados de la memoria:

Las acciones que conmemoran y dignifican la memoria de las víctimas y sensibilizan a la sociedad civil sobre lo que pasó han sido parte constitutiva del vivir y sobrevivir una guerra prolongada(...) En la mayoría de los casos, estas iniciativas están vinculadas a procesos organizativos tanto de sobrevivientes y víctimas, de comunidades afectadas por el conflicto armado, como de organizaciones sociales e instituciones que consideran la memoria fundamental para hacer visible el horror que han vivido miles y millones de colombianos (Centro Nacional de Memoria Histórica, 2013, p. 84).



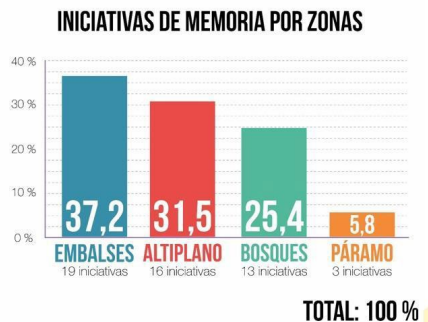
**Figura 1.** Identificación de las iniciativas.

Dentro de la identificación de las iniciativas también se encontró que la mayoría de estas están ubicadas en la subregión Embalses, zona caracterizada por ser una región rica en recursos hídricos, donde se encuentran gran número de las microcentrales que alimentan el servicio eléctrico del país. Esta zona, conformada por 7 municipios, en su mayoría sufrieron el conflicto armado de forma directa, ya que los recursos naturales de la subregión eran apetecidos por los grupos al margen de la ley. Esto determinó su alta participación en iniciativas de memoria con el uso del arte: con 19 iniciativas, tiene el 37,2 % de las iniciativas totales. Cabe resaltar que en esta subregión se encuentran municipios reconocidos nacionalmente como ejemplo de procesos de memoria y reconciliación, como San Carlos, quienes han liderado a nivel nacional el uso de lo simbólico para la reconstrucción de tejido social.

También en Embalses se encuentra Granada, municipio referente por el Salón del Nunca Más, iniciativa de memoria considerada ejemplo en el país y objeto de estudio de diversas investigaciones. En este museo, según el Centro Internacional para la Justicia Transicional (ICTJ, por su sigla en inglés), «se han recogido cerca de 300 fotografías y testimonios de personas asesinadas o desaparecidas en medio del conflicto armado en el municipio, y se han expuesto con el fin de dignificar su humanidad, su historia y sus vidas, más allá de las razones que dieron los diferentes grupos armados para atacarlas, en una lógica de resistencia a las fuerzas legitimadoras de la guerra» (ICTJ, 2009, p. 97-98). La segunda subregión con mayor participación en procesos de memoria con usos del arte como comunicación es Altiplano, la más poblada y cercana al centro administrativo del departamento de Antioquia, Medellín. Este territorio no vivió el conflicto armado con la misma crudeza que otras subregiones del Oriente antioqueño, pero sí fue la zona donde se dieron todos los procesos

migratorios derivados de la violencia en el territorio denominado el *Oriente lejano* (subregiones Páramos, Bosques y Embalses). Por tanto, este movimiento poblacional tuvo como consecuencia que los procesos de memoria debieran realizarse por fuera del territorio donde se había ejercido la victimización; así, municipios como Marinilla, si bien no tuvieron conflicto directo ni de la misma magnitud que otros municipios, presentan varias iniciativas de memoria, pues asociaciones de representatividad regional como Asociación Provincial de Víctimas (Aproviaci) y AMOR tienen sus bases de operaciones dentro del municipio. Esta subregión cuenta con 16 iniciativas registradas en el sondeo.

La subregión Páramo solo cuenta con cuatro municipios, pero registra 13 iniciativas de uso comunicativo del arte, es decir, un promedio de 3,25 iniciativas por municipio; mientras tanto, la subregión Altiplano —que cuenta con nueve municipios— presenta un promedio de 1,7 iniciativas por cada uno (teniendo presente que varios municipios del Altiplano no registraron ningún proceso de este tipo, según el rastreo realizado). Esto nos lleva a determinar que en la zona Páramo, aunque tiene una representatividad porcentual menor a las otras dos subregiones, es más usado el arte como forma comunicativa que en las demás. La zona Páramo es una subregión que vivió el conflicto en todas sus formas; allí se dieron todas las formas de victimización reconocidas por la Ley de Víctimas: «En la zona del páramo, la expansión de estas estructuras armadas se expresó en el desplazamiento de la población de los municipios de Argelia y Sonsón. Entre 1998 y 2002 la presencia de las autodefensas en todos estos municipios se evidencia en un sostenido incremento de las masacres, los asesinatos selectivos y los homicidios indiscriminados» (Observatorio del Programa Presidencial de Derechos Humanos y DIH, p. 4).



**Figura 2.** Distribución geográfica de las iniciativas.

En cuanto a la memoria vinculada al uso del arte como comunicación, se observa que se presentan formas artísticas diversas y se buscan diferentes formas de expresión que sintetizan los procesos de memoria colectiva construidas en la región. Las manifestaciones artísticas responden más a un hecho social concreto y a una construcción simbólica endógena y no a la intervención directa de un artista que busca, desde su visión individual, plasmar una realidad; más bien, lo que se observa en dicha identificación es que la producción se centra en las miradas colectivas y sociales, esas que aportan a la construcción histórica y a la reconstrucción del tejido social roto por las inclemencias de la guerra.

## Conclusiones ●

Se describen algunas conclusiones que surgen de los resultados de la identificación de las iniciativas de memoria que usan el arte como comunicación en el marco del conflicto armado en el Oriente antioqueño:

- El arte es una forma comunicativa usada en forma en los ejercicios de memoria gracias al valor simbólico que este posee.
- El arte se puede constituir como una forma endógena de comunicación que fomenta la participación y la apropiación social.
- Desde los usos comunicativos del arte se han establecido procesos emblemáticos de memoria como El Jardín de la Memoria en San Carlos y el Salón del Nunca Más en Granada; adicionalmente, estas iniciativas ya traspasan la memoria colectiva y se trasladan a lo histórico.
- El lenguaje a través del arte puede ser de coloquial, es decir, puede superar las barreras de los modelos estéticos establecidos por la institucionalidad que rige lo que es arte y lo que no.
- El ser humano en esencia es un ser artístico, ya que busca diversas formas de manifestar lo que siente, piensa y hace; en este caso, las iniciativas de memoria colectiva realizadas en la región.
- La colectividad es capaz de encontrar las formas comunicativas que mejor lo representen, el valor simbólico era de mayor importancia que las representaciones explícitas de los sucesos.
- Se han traspasado las connotaciones tradicionales del artista y se establece una nueva manera de hacer arte y acercarse a este.

## Referencias

- 8 376 463: Las víctimas del conflicto armado en Colombia. (2017). *Portafolio*. Recuperado de: <http://www.portafolio.co/economia/gobierno/el-numero-de-victimas-del-conflicto-armado-en-colombia-504833>.
- Aravena, J. (2014). La estética en la política, la política en el arte: la experiencia latinoamericana y su vínculo con la modernidad. *Pacarina del Sur*, 5(21). Recuperado de: <http://pacarinadelsur.com/home/abordajes-y-con-tiendas/1026-la-estetica-en-la-politica-la-politica-en-el-arte-la-expe-riencia-latinoamericana-y-su-vinculo-con-la-modernidad>
- Centro Nacional de Memoria Histórica. (2013). *¡Basta Ya! Colombia: Memoria de Guerra y Dignidad. Resumen Ejecutivo*. Recuperado de: <http://www.centrodememoriahistorica.gov.co/descargas/informes2013/bastaYa/resumen-ejecutivo-basta-ya.pdf>.
- Ferrari, L. (2014). *En la grieta: prácticas artísticas en comunidad*. Recuperado de: <https://www.um.es/documents/378246/2964900/Normas+APA+-Sexta+Edici%C3%B3n.pdf/27f8511d-95b6-4096-8d3e-f8492f61c6dc>
- García, D., Gómez, E. y Restrepo, S. (2018). Experiencias del uso del arte como comunicación en procesos de memoria del Oriente antioqueño. En M. Pereira y B. Marín (Eds.), *Comunicación conflicto y construcción de paz: Libro de resúmenes*. (pp. 27-28). Bogotá: Acicom, 2018.
- ICTJ. (2009). *Recordar en conflicto: Iniciativas no oficiales de memoria en Colombia*. Recuperado de: <https://www.ictj.org/sites/default/files/ICTJ-Colombia-Unofficial-memory-initiatives-July2009-Spanish.pdf>.
- Marulanda, B.; Valencia, L. y Londoño, N. (2009). Sobrevivientes hacen historia contra el olvido: municipios del Oriente antioqueño. En Marcela Briceño-Donn, Félix Reátegui, María Cristina Rivera y Catalina Uprimny Salazar (Eds.), *Recordar en conflicto: Iniciativas no oficiales de memoria en Colombia* (pp. 165-191). Bogotá: Centro Internacional para la Justicia Transicional (ICTJ).
- Kaplún, G. (2005). Cuatro ideas obvias para democratizar la comunicación. *Deciso*, (10), 51-56. Recuperado de: [http://cdn.designa.mx/CREFAL/revistas-decisio/decisio10\\_saber7.pdf](http://cdn.designa.mx/CREFAL/revistas-decisio/decisio10_saber7.pdf).
- Mignolo, W. (2010). Aisthesis decolonial. *Calle 14: Revista de Investigación en el Campo del Arte* 4(4), 10-25. <https://doi.org/10.14483/21450706.1224>.
- Observatorio del Programa Presidencial de Derechos Humanos y DIH. (2010).

- Panorama actual del Oriente antioqueño*. Recuperado de: [http://historico.derechoshumanos.gov.co/Observatorio/Publicaciones/documents/2010/Estu\\_Regionales/orienteantioqueno.pdf](http://historico.derechoshumanos.gov.co/Observatorio/Publicaciones/documents/2010/Estu_Regionales/orienteantioqueno.pdf).
- Pinilla, R. y Rabe, A. M. (2010). Los espacios de la memoria en la obra de Walter Benjamín. *Constelaciones: Revista de Teoría Crítica*, (2), 289-300. Recuperado de: <http://constelaciones-rtc.net/article/view/729/782>.
- Prieto, D. (2007). *Nuestro derecho a la diversidad comunicacional*. Recuperado de: <http://www.prietocastillo.com/textos/1/Nuestroderechoaladiversidadcomunicacional.pdf>.
- Reátegui, F. (2009). Las víctimas recuerdan. Notas sobre la práctica social de la memoria. En M. Briceño-Donn, C. Rivera y C. Uprimny-Salazar (Eds.), *Recordar en conflicto: iniciativas no oficiales de memoria en Colombia* (pp. 17-39). Bogotá: Centro Internacional para la Justicia Transicional (ICTJ).
- Richard, N. (2009). *Lo político en el arte: arte, política e instituciones*. Recuperado de: <http://hemisphericinstitute.org/hemi/es/e-misferica-62/richard>.
- Richard, N. (2011). *Lo político y lo crítico en el arte: Artistas mujeres bajo la dictadura en Chile*. Recuperado de: <https://docplayer.es/18771801-Lo-politico-y-lo-critico-en-el-arte-artistas-mujeres-bajo-la-dictadura-en-chile.html>.





# Oriente visual: referentes de identidad en los videoclips de las bandas musicales del altiplano del Oriente antioqueño

Daniela Correa Vélez

## Resumen

Actualmente, cuando Youtube contiene una enorme cantidad de material audiovisual narrado con unos cánones estéticos tan lejanos al montaje clásico, la investigación sobre el videoclip muestra otra textura: ya no es simplemente el objeto publicitario con el cual los artistas se promueven en los canales de televisión, sino que se entiende como una meta-narrativa que explica muchas de las formas de comunicarnos, identificarnos y ser ciudadanos del mundo actual. En ese sentido, la pregunta por el videoclip trasciende lo propiamente audiovisual y se instala en aspectos como la identidad: ¿qué dice el videoclip sobre nuestras ciudades y territorios?; ¿cómo su particular forma de narrar (evitando —justamente— narrar) puede aportarnos lecturas sobre nuestra relación con el espacio y el tiempo? En este trabajo se analizaron 38 videoclips pertenecientes a bandas de la región del Altiplano del Oriente antioqueño desde la perspectiva de la relación entre el mensaje comunicado y la percepción identitaria que estos mensajes promueven, aspecto que se identificó a partir de las características estéticas de estos productos. Para ello, se necesitó considerarlo como un texto audiovisual y cultural, con una fuerte presencia de cargas simbólicas en la imagen, que se transforman en procesos de comunicación en los cuales el mensaje llega con unos códigos propios (conscientes e inconscientes por

Videoclip, territorio, comunicación, identidad, Oriente antioqueño.

**Palabras clave**

parte de sus creadores), que impactan a quienes lo consumen. En efecto, a través de los videoclips viajan experiencias y un contexto propio, lo que genera interpretaciones diversas de un mismo producto, dando paso a una configuración del territorio desde quienes lo habitan.

Los resultados dan cuenta de la relación que existe entre lo global y lo local, que confluyen desde diferentes maneras a través de procesos de interacción, que permiten que las identidades de permanencia y las identidades mediáticas aumenten los registros y recursos simbólicos con los que una persona se relaciona. Además, empieza a verse a través del corpus analizado una apropiación y transformación de las dinámicas del territorio, a partir de las narrativas y escenarios que se eligen para enfocar la parte de realidad que se plasman estas piezas audiovisuales.

---

### El presente capítulo

Derivado del proyecto de investigación *Oriente visual: referentes de identidad en los videoclips de las bandas emergentes del Oriente antioqueño*, desarrollado por el grupo *Communis*, y financiado por la dirección de Investigación y Desarrollo de la Universidad Católica de Oriente.

### Daniela Correa Vélez

Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente. Periodista en medios impresos y radiales del Oriente antioqueño. Investigadora en formación. Integrante del semillero Música y Comunicación. Presentación en eventos de investigación locales, regionales y nacionales. Correo electrónico: [danielacorreavelez1998@gmail.com](mailto:danielacorreavelez1998@gmail.com).



ORCID: 0000-0002-5147-8149

## Introducción

La expansión del videoclip en el mundo se ha dado por procesos globalizadores dentro de las sociedades. Desde su aparición incipiente en los años setenta (Gifreu, 2009), su éxito en el canal MTV en los años ochenta (Cohendoz, 1999), la llegada de YouTube a comienzos del presente siglo (Cayari, 2011), el videoclip ha encontrado un contexto social y cultural propicio a la expansión, lo que, sumado a la reducción de los costos de la tecnología para producir y distribuir contenidos audiovisuales, nos lleva a lo que pudiera entenderse como la sociedad de las pantallas (Lipovetsky y Serroy, 2010).

Estos factores han generado que el videoclip, cuyo objetivo en esencia es publicitario, se convierta en referente estético y cultural de varias generaciones, con una narrativa que cambió la forma en que la sociedad empezó a consumir y crear sus estructuras de identidad. Por esa razón, lo han estudiado como ejemplo de las estéticas del fragmento (Calabrese, 1989), como eje meta-narrativo para comprender la vida en las ciudades (García Canclini, 1995), como mercannarrativa (Sedeño, 2007), y, más recientemente, como lenguaje configurador de imaginarios y estilos de vida (Martínez, 2015).

La congruencia entre fenómenos que alimentan al videoclip, y se derivan de él, ha sido estudiada desde la investigación como uno de los tópicos más interesantes de las sociedades contemporáneas. Más allá de su imagen y puesta en escena, ha creado una nueva estética propia de este producto audiovisual que recoge aspectos del videoarte, las artes vanguardistas, el cine, la televisión, entre otros (Sedeño, 2007), lo que nos da la posibilidad de asumirlo como un formato cuyas características

estéticas nos permiten ver y analizar la cultura globalizada en la que estamos sumergidos.

Entender los procesos de configuración de la identidad a partir de los videoclips se hace necesario, especialmente en territorios como la subregión Altiplano del Oriente antioqueño, lugares desde donde empiezan a surgir nuevas propuestas musicales, especialmente desde los jóvenes, quienes crean su propia música para plasmar sus vivencias e historias del lugar que habitan. Cada vez más usan diversas plataformas digitales para compartir al mundo aquello que ven. Y, en medio de todo esto, dan a entender una forma de vivir el territorio, de relacionarse con sus habitantes, y de llenar de significado el espacio geográfico (tanto en lo rural como en lo urbano).

Un fenómeno híbrido como el videoclip presenta matices interesantes para su estudio en una región también híbrida como el Oriente del departamento de Antioquia. Se trata de una subregión ubicada al centro-occidente de Bogotá, la capital de Colombia. Esta región ha tenido una tradición esencialmente rural, vinculada a la producción agrícola y a la floricultura. Pero, debido a obras como la creación del Aeropuerto Internacional José María Córdova (que sirve a Medellín, capital del Departamento), la autopista Medellín-Bogotá (que conecta a ambas capitales: Medellín y Bogotá) y la construcción de embalses para proveer de energía al país, se ve cómo desde finalizados los años sesenta del siglo pasado el Oriente entró en una dinámica no prevista de urbanización acelerada (Montoya, 2016).

Por lo tanto, analizar el videoclip en clave de las identidades territoriales, en el contexto de una región en la que perviven muestras ancestrales de arraigo cultural (transporte animal, agricultura de subsistencia, caminos veredales, paisajes agrestes) que conviven híbridamente con expresiones industriales (grandes factorías, puertos en tierra para el almacenamiento de mercancías...) y post-industriales (grandes superficies de consumo en supermercados y centros comerciales, conectividad inalámbrica a internet en cabeceras municipales, la configuración de Rionegro, uno de los municipios principales de la subregión, como ciudad-aeropuerto...), resulta interesante. Si bien las culturas nunca han sido puras, la instalación en el territorio local de referentes, narrativas y estéticas que se asocian a lo global, nos lleva a preguntar por la hibridación que se produce entre los artistas que escriben sus músicas y las narrativas que eligen para visualizarlas.

El videoclip y la identidad guardan una profunda relación. Con su aparición en los años setenta y la creación de MTV en 1981, el video musical se convirtió en «la más radical y al mismo tiempo financieramente rentable de las innovaciones de la historia de la televisión» (Sedeño, 2008, p. 750); más

allá de la función publicitaria otorgada desde sus inicios, este permitió a los artistas, productores y consumidores de este formato audiovisual conectarse con una esfera de significado que se relaciona directamente con los sentidos que surgen de quienes habitan una región, ciudad o país: porque los planos y secuencias del videoclip hablan de la cotidianidad, las historias, la identidad, el pasado, el presente... y se dinamizan a través de *lo imaginario*, pues la forma de unirse en el montaje audiovisual no está limitada a la linealidad referencial del tiempo: el videoclip recorta fragmentos, une espacios y tiempos distantes, sin limitarse a la función narrativa convencional de inicio-nudo-desenlace. Por esto se ha denominado como uno de los fenómenos audiovisuales que reflejan y configuran la sociedad posmoderna (García Canclini, 1995; Roncallo-Dow y Uribe, 2017).

Podríamos hablar, entonces, del videoclip como un excelente vehículo para mirar los profundos cambios sociales y culturales de la sociedad: como artefacto cultural dinamizador de las identidades del mundo globalizado, permite ratificar que los procesos de significación de las sociedades y la constitución de la cultura ya no se dan solo a través de las instituciones tradicionales como la escuela, la iglesia, la familia, el barrio, entre otros, sino que empiezan a darse mediante procesos de interacción que ocurren en formas que acortan distancias geográficas, culturales e históricas y que le proponen a las personas marcos referenciales que van más allá de sus contextos más cercanos (Torre, 2002). Esos cambios permiten la apropiación de referencias lejanas a la cotidianidad, donde lo propio y lo ajeno empiezan a construir formas de cultura que dan paso a la creación de nuevas maneras de ser ciudadanos en los lugares en donde habitamos.

Así, se llegó al ejercicio de empezar a reconocer al videoclip como una herramienta para entender las nuevas identidades que surgen dentro del territorio, desde la construcción del relato que los músicos hacen a partir de sus canciones (primero), y, segundo, con la utilización del lenguaje audiovisual que emplean en sus videoclips. La suma de ambos llevan a pensar cómo las formas en que cuentan audiovisualmente sus historias configuran un texto múltiple con fuerte presencia de cargas simbólicas representadas por medio de la imagen y el montaje, donde se plasman y se relacionan referentes globales y locales que señalan los imaginarios de identidad individual y colectiva que se muestran al mundo.

En el contexto de la rápida urbanización e industrialización que vive el Altiplano del Oriente antioqueño, los procesos de comunicación de los videoclips de las bandas emergentes de la región nos permiten entender la manera como sus habitantes empiezan a configurar un territorio y cuál es la mirada

que en ellos surge del Oriente antioqueño. Mientras el entorno se transforma (de pueblos a ciudades, de rural a urbano, de agrícola a industrial y de industrial a post-industrial), la experimentación en formas, formatos y estéticas del videoclip, también. En medio de ambos cambios, nos interesa saber, en esas lecturas del mundo que se plasman en el videoclip, cuáles son las formas de ver la vida, cómo la viven, con quiénes, qué quieren contar, qué concepción existe del pasado y del presente de la región; cómo las diferentes dinámicas externas que llegan a través de agentes foráneos y discursos impactan (¿fuertemente?) toda esta concepción que ellos construyen (no siempre de manera positiva); es ahí donde los jóvenes, a través de la música, empiezan a hacer procesos de reflexión y construcción de sentido que se materializan en muchas ocasiones a través del videoclip.

### ***De MTV a Youtube***

El videoclip se consolidó en los años setenta del siglo xx gracias a una transformación de la industria del entretenimiento y la tecnología, que lo llevó a convertirse en una herramienta fundamental para vender la música y los artistas que por aquella época estaban surgiendo en el campo del rock y el pop. Después de la Segunda Guerra Mundial, la sociedad occidental, para recuperarse de las secuelas que había dejado la acción bélica, empezó un proceso de revolución que dio como resultado la reducción de los tiempos de trabajo y el aumento en la oferta de bienes materiales y culturales que existían en el mercado. Como consecuencia, las personas tuvieron mayor cantidad de tiempo de ocio y dinero para gastar, asunto que aprovecharon las empresas, especialmente las discográficas, quienes vieron un mercado juvenil en crecimiento. Hacia finales de los años sesenta, se hizo necesario crear formas de difundir y aumentar las ventas de la música que se estaba creando y produciendo en el momento. El videoclip suplió la demanda de contenidos musicales y la carencia de tiempo de los artistas para ir promocionando su trabajo en cada una de las radioestaciones y canales de televisión.

Desde sus comienzos, entonces, todo el desarrollo del videoclip ha estado marcado por la velocidad. Por eso, aunque ha sido abordado desde diferentes perspectivas, su naturaleza cambiante y su estética han hecho difícil su definición. Sánchez (1996, citado por Sedeño, 2007) y Body y Weibel (1987) lo definen así:

Una creación audiovisual de vocación cinematográfica surgida al calor del mundo contemporáneo y el vendaval massmediático, un testigo excepcional de las expectativas e inquietudes de las subculturas y tribus urbanas, un

reclamo consumista para la juventud en su calidad de soporte publicitario de los productos de la industria discográfica y un vehículo para la autoafirmación y/o difusión y/o propaganda de los respectivos grupos y movimientos que alientan e inspiran su génesis al identificarse con una declaración de intenciones, un código ético y una forma determinada de vivir, comportarse y pensar, siendo también consecuentemente un documento antropológico polivalente, contradictorio y versátil (Sedeño, 2007, p. 566).

Una forma de arte dinámico en la que lo visual y lo musical se combinan, a través de lo que se produce una interacción entre las dos partes. Con eso se logra un efecto único que sería imposible sin la interacción entre ambas partes. La forma ideal es la música visual, es una fascinante combinación de disciplinas que se complementan mutuamente, esa combinación de formas, colores y música crea ilimitadas posibilidades de expresión artística. (Body y Weibel, 1987, p. 53).

Fue gracias a la masificación de la música, su facilidad de producción y distribución, como el videoclip logró establecerse en tanto uno de los formatos audiovisuales más importantes de la sociedad posmoderna. Por eso, han cambiado las formas de consumo de este formato a lo largo del tiempo que se adapta fácilmente a las rápidas transformaciones que se viven dentro de las sociedades en términos económicos, sociales, políticos y culturales. Además del aspecto publicitario, el videoclip estuvo ligado, desde sus comienzos, a la televisión. Sin embargo, esta no ha sido la única plataforma ni el único dispositivo donde el videoclip ha triunfado; por el contrario, lo que se puede apreciar es que su estética trasciende lo propiamente televisivo, al llegar a lenguajes como el cine y la publicidad, y a dispositivos como los computadores portátiles y los teléfonos móviles.

Particularmente importante en su desarrollo fue la creación de MTV. En 1981 este fue el primer canal que se dedicó exclusivamente a emitir este producto audiovisual, promoviendo la música popular de la época como el rock y el pop, lo que le permitió llegar a la cotidianidad de los hogares de las generaciones más jóvenes y las acercó a diversas referencias de identidad, antes lejanas (e incluso inexistentes) para la época. Desde sus inicios, el videoclip permitió procesos de interacción de aquellos marcos tradicionales con propuestas narrativas y estéticas que mostraban nuevas formas de identidad.

Años después, con la llegada del internet y la creación de diferentes plataformas digitales, las maneras de consumirlo cambiaron drásticamente. Por ejemplo, YouTube, creada en el año 2005 y que es hoy una de las principales canales de circulación de estos productos audiovisuales (Viruela, 2013).

El aumento en las interacciones de usuarios, artistas que producen contenido, y narradores que emplean códigos estéticos del videoclip para emplearlo en otros medios (cine, literatura, publicidad...) hace que la totalidad de interacciones entre personas de todo el mundo (y con los más diversos intereses) entren en un escenario imaginario casi infinito de intercambio de símbolos, códigos y referencias estéticas. Ante potencial cantidad infinita de interacciones, vale preguntarse por cómo aumentan (y se median) los referentes de identidad. La identidad es la manera en que se materializa y exterioriza la cultura de la sociedad, es por ello que las preguntas acerca de qué es lo propio y lo ajeno en medio del fenómeno posmoderno, se hacen cada vez más difíciles de responder. Incluso los procesos de significación y aprendizaje de nuestro entorno más cercano dependen de la experiencia individual y colectiva que tengamos en medio de la multiplicidad de los canales de producción y transmisión cultural. De acuerdo con Torre (2002), la identidad está referida a la manera en que interactúan las concepciones del yo (el social y el singular), el *nosotros*, donde se dan los procesos de construcción de las representaciones colectivas, y los *ellos*, que limitan la diferencia y las fronteras de la identidad.

En ese punto, preguntarse cuál es el papel que ha jugado el videoclip en la configuración de las nuevas sociedades que están surgiendo en la era digital y en la construcción de nuevas formas de identidad, resulta fundamental. Antes, en la época de la televisión, el consumidor de este tipo de formatos no intervenía en el proceso de creación y difusión de los videoclips: era solo un espectador. Sin embargo, hoy cualquier persona (artista musical o no) puede convertirse en protagonista, editor, director o productor de videoclips; puede tomar uno que ya existe y modificarlo, o crear un *videolyric* con su canción favorita; puede incluso sumar una secuencia de fotografías que, al acompañarlas de una canción, se puede leer como un videoclip. Ahora no se necesita una gran cantidad de instrumentos tecnológicos para crear contenido propio.

### ***Del formato a la mediación cultural***

A partir de esto, nace la premisa de que el videoclip se ha convertido en un artefacto que permite mirar detenidamente la cultura, ya no visto desde su esencia publicitaria que lo vuelve obsoleto con el tiempo, pero que desde otra perspectiva le ha servido a la industria y a las personas del común para hablar de esas nuevas mediaciones que han estado surgiendo entre la cultura de masa y la cultura popular; con la globalización de nuestros referentes, esos modelos a seguir se han ido transformando a través de los diferentes medios de comunicación; el videoclip no es una excepción, por lo cual si lo



entendemos como un texto cultural, puede arrojar un poco de luz sobre nuestras sociedades posmodernas:

Ahora se trata de entender cómo nos cambia la espectacularización permanente a distancia, dicho de otro modo, esta extraña combinación de mediatización e interconectividad. La mediatización aleja, enfría y al mismo tiempo la interconectividad proporciona sensaciones de cercanía y simultaneidad (García Canclini, 2004, p. 48).

Se tiene entonces que lo que sucede con el videoclip es extensible a los cambios de la sociedad actual. Hoy, en medio de las tecnologías digitales, nos encontramos con que los niños y adolescentes se diferencian enormemente de los adultos, desde su infancia han estado inmersos en un universo mediático que les ha permitido conocer más del mundo y facilitar su vida en muchos aspectos, cambiar las formas de vida de las personas, e influir fuertemente en la manera como empezamos a ver y pensar al mundo. Sedeño (2012) dice:

Internet ha revolucionado la vida cultural y social del ser humano de todos los rincones del planeta: la posibilidad de compartir en red todo tipo de archivos y experiencias está modificando los medios convencionales de comunicación y los cimientos de las industrias de fabricación de productos y servicios. Proporcionando un medio al alcance donde distribuir los contenidos, la red ha potenciado un cambio en la naturaleza y funciones de los agentes y ha dado un mayor protagonismo a los receptores, permitiéndoles la modificación y reinterpretación de todo tipo de textos (videos, contenidos textuales, musicales...) originales (p. 1225).

El videoclip se vincula particularmente con lo juvenil. Son los jóvenes quienes, en la música, la ropa y la imagen, buscan entender quiénes son, de dónde vienen, además de buscar espacios para pertenecer. «En la actualidad el joven se configura como tal a partir de la frecuentación, el consumo y el acceso a un cierto tipo de bienes simbólicos y productos culturales específicos» (Morduchowicz, 2005, p. 3); en productos como el videoclip buscan espacios para pertenecer y establecer diferencias con los otros: el video musical potencia la posibilidad de hablar del imaginario de una época, ya que comunica comportamientos y estilos de vida, además se convierte en un formato que se adecua a los gustos y prácticas de los jóvenes, haciendo referencia a una época donde lo efímero y lo frenético son parte de la realidad. A esto se refería Martín-Barbero (2002) cuando denominó al videoclip como un «género híbrido, global y joven

por excelencia» (p. 6), que redujo las barreras de comunicación, permitiendo un acercamiento social y cultural al hacer difusas las fronteras de la identidad.

El fenómeno de la globalización ha permitido el desvanecimiento de los límites geográficos, culturales e históricos. Ha permitido impulsar la economía a través de la explotación desmedida de los recursos y, con ello, afectar el crecimiento de las formas de vida en todo el planeta. Pero, en esa mezcla de fenómeno económico y cultural, ha dado como resultado el desvanecimiento de las fronteras de la identidad; por eso, actualmente, «para entender la cultura y los procesos a través de los cuales se construye el juego de las identidades, es necesario atender la interacción entre los procesos mass mediáticos y las prácticas cotidianas, para lo cual se vuelve necesario atender los efectos que la comunicación de masas tiene en la construcción de las identidades contemporáneas» (Torre, 2002, p. 77).

Es desde ahí donde el videoclip, visto como un formato masificado, se convirtió en una herramienta para entender la manera en que la sociedad posmoderna se está pensando a sí misma y preguntarse hasta qué punto se puede ver lo que realmente somos, lo que queremos llegar a ser o las maneras de vida utópica que se venden en este tipo de contenidos. Se hace entonces necesario preguntarse sobre los procesos sociales que surgen allí y revisar qué tanto se ha modificado su naturaleza publicitaria o si, por el contrario, se puede entender como un instrumento de estandarización de las formas de vida impulsado desde el ámbito de la industria cultural (por lo cual estaríamos hablando de un nuevo tipo de proceso social que se expresa en la cultura de la modernidad-mundo) (Martín-Barbero, 2003).

Cuando nos enfrentamos a profundos cambios, la ciudades, regiones y países entran en procesos de des-territorialización y en nuevas reconstituciones simbólicas. En ese punto, entra el videoclip como un objeto cultural, en donde los nuevos códigos de la sociedad empiezan a surgir y a configurarse desde este espacio fílmico que relaciona la imagen y el texto musical, el cual tiene fuertes significados para las sociedades. «Más allá de ser pensado solo como un producto publicitario, el videoclip constituye un nuevo sistema de significación caracterizado por la simultaneidad concurrente de códigos audiovisuales e informáticos» (p. 179). En efecto, desde su creación, el videoclip ha planteado una estética que le ha permitido adaptarse a las necesidades y transformaciones, que ha creado un universo de símbolos y significados a través de la cual se ha dado la construcción de las sociedades. Su naturaleza cambiante va de la mano con la ligereza, la inmediatez y la rapidez del pensamiento actual, cuyo contenido pretende reflejar lo que somos o lo que podríamos llegar a ser:

[Los videoclips] son la más fiel manifestación de una sociedad que ha entrado en una crisis de valores. El hombre es incapaz de aprehender la realidad de modo completo, por lo tanto, todo debe y puede ser aceptado, todo vale; no existe una estructuración, sino una recepción dispersa y fugaz; contenidos en constante transformación producen una estética donde la única estabilidad es el cambio. Los nuevos modos de vida contemporáneos nos permiten reflexionar sobre lo que constituye el vídeo clip, un medio que surgió como resultado de la cultura de consumo, donde los valores de los objetos pierden rápidamente su vigencia (Acosta, 2007, p. 144).

Así las cosas, no estamos ante un soporte de mensajes publicitarios para los artistas: estamos ante una forma de narrar, promover estilos de vida y moldear identidades que, en el marco de la globalización, llevan a preguntarse cómo los territorios aparecen bajo su narración, cómo los ciudadanos son representados, cómo sus símbolos son codificados y, en últimas, cómo la suma de todos estos referentes nos proponen lo que podríamos o deberíamos ser.

En este trabajo hemos analizado un corpus de 38 videoclips de artistas emergentes en el Oriente antioqueño para averiguar cómo estas piezas le están diciendo al mundo (y nos están diciendo a nosotros mismos) quiénes somos, dónde vivimos y en qué creemos.

## Metodología ●

Se trata de una investigación descriptiva de carácter cualitativo. El método utilizado fue el hermenéutico, para entender cómo se configuran los referentes de identidad en el territorio a partir de la relación que existe entre los marcos tradicionales y *mass* mediáticos, desde los que se mueven los videoclips analizados. Para el corpus de análisis, se buscaron artistas de la región que tuvieran, al menos, un videoclip publicado. El rastreo se hizo a través de una fase de entrevistas en el marco del proyecto *Oriente sonoro: referentes de identidad en las canciones de los artistas emergentes del Oriente antioqueño* (antecedente inmediato de la presente investigación). Además de esas entrevistas a 14 artistas, se hizo un rastreo en redes sociales como Facebook y Youtube en los perfiles y canales de los artistas.

A los videos identificados se les aplicó la matriz de análisis estético del video musical planteada por Roncallo y Uribe (2017) a 17 bandas emergentes del Altiplano del Oriente antioqueño, de donde se seleccionaron 38 piezas. En la matriz mencionada se propone una guía para la caracterización de estas creaciones audiovisuales, a través de diferentes categorías que buscan en-

tender la relación que existe entre música e imagen. Estos fueron los campos de observación:

Primero, *Tipo de videoclip* (Roncallo y Uribe, 2017), que se clasifican en *videoregistros —live performance—* (capturas de presentaciones en vivo del artista), *videoclips narrativos* (aquellos en los que se cuenta una historia, y esta puede o no representar la letra de la canción; no necesariamente tiene que ser interpretado por el artista), *videoclips no narrativos* (aquellos en los que el mostrar —imagen— prevalece sobre el sentido del mismo).

Segundo, *armonía/contrapunto* (Chion, 1994), que apuntan a la idea de independencia e interdependencia de la imagen y el sonido en la forma audiovisual<sup>1</sup>. Encontramos que esta categoría se analiza a la luz de tres perspectivas: *lo narrativo*, que habla de la manera en cómo hay o no hay *representatividad* de la letra de la canción en el videoclip; así mismo, *lo audiovisual*, que explica el papel que puede desempeñar el artista dentro del producto audiovisual; y *lo rítmico*, relacionado con la posibilidad de que las imágenes sigan el ritmo de la música y establezcan conexiones con la partitura y la duración de los planos. Estos tres aspectos permiten determinar, de forma más precisa, si la relación entre imagen y sonido es *armónica*, es decir, que el videoclip pone en escena lo que la letra cuenta; o si, por el contrario, hay *contrapunto*, que se relaciona con la presencia o no de una historia que es narrada en imágenes; en otras palabras, si la lírica y la imagen transitan por sendas diversas, dando paso a la existencia de dos narraciones diferentes.

Tercero, la *fragmentación/continuidad* de la pieza, entendida desde Roncallo y Uribe (2017). La primera, habla de un todo que ha sido descompuesto en varias partes, que pierde su unidad y se vuelve múltiple<sup>2</sup>; la segunda está relacionada con el concepto de *raccord*, el cual se asume como «la conexión entre planos que parece invisible ante el espectador, y que conecta elementos en una relación espacio-temporal» (Roncallo y Uribe, 2017, p. 12). Es preciso decir que esta no es una característica frecuente en los videoclips, por lo que

---

<sup>1</sup> Un supuesto contrapunto audiovisual, ejercido en condiciones muy diferentes del contrapunto musical (puesto que este último funciona con el mismo material de notas, mientras que el sonido y la imagen pertenecen a categorías sensoriales diferentes), implicaría pues, si la comparación tiene sentido [y sí lo tiene], que pudiera constituirse en el cine una «voz sonora», horizontalmente percibida como coordinada con la cadena visual, pero individualizada y diseñada por sí misma (1994, pp. 40-41).

<sup>2</sup> Los autores retoman a Calabrese (1987): «El fragmento, aun perteneciendo a un entero precedente, no contempla su presencia para ser definido; más bien, el entero está *in absentia*. [...] El fragmento se ofrece así como es, a la vista del espectador, no como fruto de una acción de un sujeto» (pp. 88-89).

es necesario entrar a hablar de *discontinuidad* y *ruptura del raccord*, que envuelven al espectador en situaciones y escenas sin conexión, complicadas e inestables, que ayudan a reforzar la relación entre sonido e imagen.

Cuarto, observamos los *símbolos* (Roncallo y Uribe, 2017), que hacen referencia a lo subliminal, a lo no explícito y que convierten al videoclip en un formato de experimentación estética particular<sup>3</sup>.

A partir de estos cuatro niveles de análisis realizamos la matriz que nos permitió sondear los siguientes resultados.

## Resultados ●

Un primer punto de análisis lo constituyen los nombres de las canciones (que son, a su vez, los nombres de los videoclips). Vemos que desde esta inscripción se empiezan a configurar imaginarios sobre lo que vamos a encontrar en el relato visual, en tanto sugieren territorio que se construye, con sus escenarios naturales y locales, mediante la utilización de metáforas que entienden y explican lo que sucede en su región y en el país. Títulos como *Cultura robada*, *Fantasma*, *Libre*, *Somos territorio*, *Buscándote*, *La memoria*, *Libertad de vientres*, *Revolución sin armas*, *La calle*, *Tú y yo*, entre otros, muestran a una región que se está transformando desde nivel local y transnacional, dando paso a un nuevo lenguaje audiovisual, en el cual coexisten esas diversas relaciones entre imagen y sonido que consolidan las nuevas formas de identidad.

### ***La audiovisualidad en los videoclips: el papel protagónico del artista***

Dentro de los videoclips analizados, las bandas musicales se convierten en foco central de sus propios productos audiovisuales, determinados por la *armonía* y el *contrapunto* presentes a lo largo de la narración dentro del mismo. Sin embargo, es cierto que predomina el *contrapunto*, es decir, la no-relación entre imagen y lírica en los videos musicales. Esto se debe a que, con frecuencia, los videos tienen como espacio las presentaciones en vivo de los artistas, en escenarios musicales como festivales, estudios de grabación o espacios cotidianos de las bandas (lugares de ensayo o locaciones casuales en las cuales se emplaza a la banda).

---

<sup>3</sup> «El símbolo está allí para sugerir una pluralidad de sentidos y para expresar, como lo hiciera ya el simbolismo en las artes plásticas, lo indecible, lo inenarrable, los más recónditos estados del alma, el privilegio —y aquí entra a jugar de nuevo la herencia surrealista— del sueño sobre la realidad» (Roncallo y Uribe, 2017, p. 15).

El *performance* de los artistas, en especial quien canta, deja entrever cierta informalidad en el oficio de las bandas, ya que, en su mayoría, hacen ver, a través de su (escasa) puesta en escena que la música es un *hobbie* para los músicos (en la inmensa mayoría de los casos). Estas carencias muestran el poco presupuesto del que disponen los artistas (algo que también mencionaron insistentemente en las entrevistas), circunstancia que se convierte en soluciones como realizar el videoclip con recursos (económicos y de conocimiento) propios o a través de la gestión de contactos.

No solo el alto número de piezas que se basan en un relato simple de actuaciones en vivo o *performance* musical hace que esta informalidad destaque: incluso en los videos que se nota una intención narrativa/estética, este nivel de informalidad salta a la vista. Esto evidencia que el videoclip no es un fuerte en la región; primero, debido a las pocas productoras audiovisuales que hay (se identificaron cerca de 10); segundo, porque no hay conexión entre los narradores audiovisuales de la región (agrupados en colectivos creativos) y los artistas (al menos no en un nivel creativo).

A pesar de ello (o justamente por ello), en medio de la precariedad técnica y creativa, algunos escenarios frecuentes de la región aparecen en segundo plano, así como es recurrente el uso de locaciones típicas en municipios como Rionegro, El Carmen de Viboral, Marinilla y La Ceja, en donde la relación entre lo natural y lo urbano se empieza a mostrar difusa.

En la planeación y ejecución de los videoclips de las bandas, se presentan montajes fílmicos en donde prima la utilización de un solo plano debido a que predominan los videoregistros, cuya finalidad es dar la sensación de *continuidad o no fragmentación*, recurso que se configura como la forma más sencilla de pensar al videoclip. El artista canta y protagoniza el montaje audiovisual, por lo cual este se convierte en el intérprete absoluto de la pieza musical. Es por ello que la convergencia que hay entre en este tipo de videos musicales *en vivo* se puede pensar como armónica, debido a que hay una clara correspondencia entre imagen y sonido, formando un todo coherente y organizado, además de presentarse una concordancia temporal entre el montaje fílmico y la partitura, que no rompe con la armonía presente en el videoclip.

La alta frecuencia con la que aparecen estos videoclips, deja entrever la importancia que tiene la música y puesta en escena «en vivo», por lo que producir el primer formato audiovisual de la banda, se convierte en otra oportunidad de dejar huella en el mundo, a través de la imagen estética que se muestra del artista; así mismo, crea un referente de identidad importante que se relaciona directamente.

En los videoclips narrativos y no narrativos, encontramos la aparición parcial del artista, si bien puede haber una historia que habla o no de la canción, en el caso de los videos musicales del Oriente antioqueño, encontramos que prevalece que la imagen y la lírica transita por sendas diversas, generando contrapunto narrativo entre ambos textos. Sin embargo, el artista musical se muestra como eje fundamental de los mismos, debido a que terminan incluso participando como personajes del montaje audiovisual, pero a su vez interpretando la canción. En ese sentido, el artista se convierte en un intérprete parcial. Pocas veces en el montaje audiovisual aparecen otro tipo de personajes, dando paso a un imaginario sobre cómo el artista se siente identificado con aquellos lugares y personas, en donde representa su cotidianidad, cuenta sus historias, cómo vive y la manera en que lo hace en la región a través de él mismo.

El protagonismo del artista nos sugiere la importancia que tiene la creación de imagen por parte de la banda: si bien en la mayoría de los casos asumen *hobbie*, el asunto musical, la conformación y consolidación de la banda conformadas en su mayoría por grupos de amigos, además muchos no se dedican solo a la música y esta se convierte en un espacio de ocio por fuera de la cotidianidad de los integrantes, sin embargo se le da la importancia necesaria como para sugerir la idea de un video musical, ya sea un *live session* o una puesta en escena más elaborada en donde el montaje fílmico y la historia que hay dentro de él puede o no representar la lírica. Más allá de esto, lo que se muestra como eje fundamental es la construcción que hay del videoclip, en donde la selección de las locaciones se hace a partir de la elección de una parte de la realidad de un territorio, que es plasmada, no solo en el ámbito musical, sino audiovisual para mostrar aquellos entornos locales al mundo globalizado.

### ***La representatividad de las letras en los videoclips***

El videoclip es un género audiovisual que tiene la posibilidad de experimentar con diversos formatos como el cine, la televisión, el videoarte, etcétera; es por ello que la idea de continuidad, la no fragmentación, y la poca velocidad entre imagen y sonido no es generalmente una particularidad del videoclip. Sin embargo, debido a su gran posibilidad de expresión, se presenta como un formato híbrido, cuyas características varían de acuerdo a la estética y al foco que se decida darle al videoclip a la hora de la producción.

Debido a la presencia de gran cantidad de videoregistros, y la alta frecuencia con la que el artista aparece interpretando la canción o en la trama del video musical, el Altiplano del Oriente antioqueño se presenta como una

excepción a esta premisa, debido a que la armonía que existe entre imagen y sonido es bastante alta en cuanto a interpretación pero no en cuanto a que la narración sea fiel o represente la letra (incluso en aquellos videoclips que no representan la lírica, hay presencia del artista, por lo que se da la coexistencia de dos armonías en un mismo texto audiovisual). Es decir, si la historia no materializa la letra en el texto audiovisual, como en el caso de los videoclips del Oriente antioqueño, nos encontramos con una situación de contrapunto narrativo, pero con la presencia de armonía audiovisual cuando aparece el artista en escena interpretando; pero si, por el contrario, la historia habla de lo que dice la canción, nos encontramos frente a una armonía entre lírica, imagen y autor-intérprete. Esto último no se evidenció en ninguno de los 38 videoclips analizados: si bien en algunas escenas de los videoclips se intentaba hacer un acercamiento a esto, no se lograba una prolongación significativa dentro del videoclip.

En la escala de frecuencia, los videoclips *no narrativos* ocupan el segundo lugar, después de los *videoregistros*, en estos prevalece la imagen sobre el sentido, es decir, que no se presenta armonía entre sonido e imagen, solo en los casos en los que aparece el artista interpretando la canción. De ahí sale la premisa de que este es eje transversal de todos los videoclips de las bandas emergentes, y por ello se le denomina a esto *instancias armónicas*, en donde hay concordancia entre la imagen del músico y el sonido. Sin embargo, a la hora de mirar la otra parte de la secuencia y el montaje fílmico, predomina el *contrapunto*, entendiéndolo como como un flujo de imagen y sonido independiente del texto sonoro, el cual no suele seguir los cánones rítmicos que estipula la partitura, por lo que se convierten en videoclips fragmentados, discontinuos e, incluso, si la canción es rápida, en videoclips *frenéticos*. Esto da como resultado que no se pueda percibir todo lo que se muestra. Por otro lado, es necesario aclarar que algunos hacen uso de imágenes al azar sin secuencia alguna, algunos se enfocan en temáticas, otros en mostrarse en diferentes presentaciones, o intentar hacer alusión a lírica.

Esa *no representatividad* de la lírica por medio de la puesta en escena, a través de escenarios, lugares del territorio y personajes, nos muestra un videoclip que algunas veces solo se hace con el fin de mostrar y vender al artista, lo cual nos acerca más a la función publicitaria de este producto audiovisual, pero, a su vez, nos sugiere una forma estética particular de narrar y mostrar las canciones que crean y producen los artistas. Esta forma se caracteriza por el uso de metáforas y personajes por fuera del orden natural, como la presencia de fantasmas, títeres, mimos, hombres con características animales, entre otros. A a su vez, hay presencia de mundos ficticios en lugares cotidianos, la utilización de objetos que se salen de la cotidianidad audiovisual como los



ataúdes, pero a la vez se muestra aquello tradicional como la religión. Este tipo de aspectos diferencian los videos musicales del Altiplano del Oriente antioqueño de otros, y le permiten ser reconocidos a partir de lo ya mencionado. Así mismo, nos presenta una región que no se ve solo desde la superficie, sino que van más allá para contar aquello que en ocasiones es difícil de narrar e —incluso— de plasmar en las imágenes.

La *representatividad* y *no representatividad* de las líricas en los videoclips nos permite tocar el asunto sobre crecimiento y posicionamiento que tiene la industria del entretenimiento, premisas importantes en las actuales condiciones del mercado. Encontramos que la mayoría de estos videoclips no superan los cinco años en YouTube; esto nos muestra el poco crecimiento que tiene este formato en la región y evidencia la falta de oportunidades y de espacios para el ámbito musical en el Altiplano del Oriente antioqueño; además, la alta frecuencia de *videoregistros* y *videos no narrativos* en donde acuden (audiovisualmente) a lo más simple, muestran videos musicales que no reciben apoyo externo de alguna organización privada o pública, por lo que deben recurrir a otros recursos para poder que su idea se logre plasmar en el video musical. En este aspecto, que toca ya con la gestión que los artistas promueven de su proyecto, se nota una falta de horizontes a los cuales acudir (independiente de la capacidad que se evidencia en los artistas musicales de acudir a sus redes de amigos).

### ***Lo simbólico a través de lugares, personajes y naturaleza***

La construcción simbólica de los videoclips es fundamental a la hora de entender los procesos de configuración de las formas de identidad, ya que a través de la naturaleza, los personajes y los lugares, los habitantes de un territorio —en este caso los músicos de la región— están construyendo y mostrando su realidad al mundo. Dentro de los videoclips analizados encontramos aspectos relevantes que empiezan a hablar de una identidad territorial individual y colectiva, que no es ajena a los procesos de globalización que afectan los aspectos económicos, sociales, culturales y políticos de los ciudadanos de la región. Cuando hablamos de *símbolo* hacemos referencia a aquellas asociaciones de signos, que van más allá de lo lógico y lo que se ve a simple vista. En ese sentido nos encontramos con aquellas características no explícitas e incluso subliminales, ya que estas son las que le dan un carácter estético particular a los videos musicales que se producen en el Oriente antioqueño.

De nuevo, un aspecto relevante es la presencia del artista como eje transversal en este formato audiovisual, pues tanto en los videoregistros

como en los videoclips *narrativos* y *no narrativos* se aprecia la participación del músico, tanto como intérprete, personaje o en fusión de ambas acciones. Esto no es fuera de lo común en los videoclips, ya que este tiene una función publicitaria, pero al estar siempre presente, podríamos sugerir que lo que se quiere mostrar como relevante es al artista mismo mas no la puesta en escena que pretende contar o intentar representar la lírica. Incluso, en este tipo de videoclips se refleja más la presencia de él que de una historia, lo que al final hace generar confusión en cuanto a la continuidad y representatividad del videoclip. Por otro lado, podemos pensar que la presencia de este se muestra pertinente en cuanto a que lo que se muestra allí es su propia cotidianidad, reflejando lo que él vive más allá de ese encuadre de la realidad que muestra el videoclip durante esos minutos.

No obstante, la presencia insistente del artista-cantante como centro representativo del video, no es barrera para presenciar otros aspectos que, si bien son aún tímidos, ya empiezan a aflorar en el lenguaje de estos videos. Por ejemplo, el aspecto natural hace presencia como un elemento frecuente: ya sea en una puesta en escena de la misma, en donde interactúan músicos y naturaleza, o haciendo parte de la narración como una especie de personaje fundamental a la hora de hablar del territorio y mostrar lo que en él encontramos. Así, aparecen las montañas, el agua y los bosques, como referentes para hablar de la identidad y los imaginarios que surgen desde los músicos a partir de las líricas, representadas a través de la elección de este tipo de imágenes. Así mismo, al ser parte del paisaje, se aprecia en ella un potencial a la hora de hacer un video musical, ya sea que esta se mencione o no en la letra, por lo que se convierte en un escenario «obligatorio» para un artista del Oriente antioqueño. Además, su uso es —en repetidas ocasiones— fundamental a la hora de crear las metáforas audiovisuales, en las cuales la naturaleza se muestra de manera positiva, como escenario de ocio y de encuentro cotidiano para sus habitantes que se refleja a través de la asistencia a eventos en lugares rurales, pero a su vez como lugar de transformaciones, donde las dinámicas de lo rural y lo urbano empiezan a ser parte de las configuraciones de los relatos y las trayectorias de los músicos (habitantes), o como un espacio de dolor, tristeza y soledad, cuyas estructuras narrativas evocan el conflicto armado en el Oriente antioqueño y en el país, se cuenta el pasado desde la historia de las víctimas, y a su vez se plantea el presente desde la esperanza de las mismas, y la manera en que han defendido sus hogares, y como otros han decidido cambiar un arma por un instrumento musical.

En los videoclips hace presencia el imaginario de lo urbano y lo rural. Esto es propio de una región de claros antepasados rurales que empieza, de

forma acelerada y desordenada, una senda de urbanización. Por ello, casas, calles, parques, estudios de grabación, teatros, festivales, etcétera aparecen como locaciones fundamentales a la hora de contar las diversas historias que se plasman, hablar del pasado y del presente, e incluso para mostrar la riqueza de escenarios que tiene el territorio. Por ello es recurrente encontrar parajes representativos de diferentes municipios de la región, especialmente del Altiplano, e incluso encontramos lugares que se presentan como *otredades*; tal es el caso de Medellín y Londres, en donde evidenciamos una fuerte influencia de lo externo a la hora de contar la historia de una canción.

A partir de ello, encontramos que estos escenarios son importantes para el montaje filmico: primero, porque los reconocen como parte de la región, es decir, como parte de su identidad, desde donde construyen sus historias y relatos; segundo, porque a través de ellos buscan que su público se sientan identificado con aquellos espacios, que son parte de la cotidianidad, y donde se crean experiencias individuales y colectivas de cada habitante en su municipio; tercero, porque moldean una imagen del Oriente antioqueño hacia afuera.

En medio de estos lugares aparecen personajes, que son quienes, por medio de sus prácticas cotidianas, le dan significación a dichos espacios; también la naturaleza aparece como personaje y como lugar para compartir con aquellos que están en nuestro entorno más cercano como amigos y familiares, pero a su vez como un escenario lleno de pasado, en donde se le hace alusión al conflicto armado que vivió la región.

Hay representaciones que van más allá de lo lógico y natural, en donde es recurrente ver fantasmas, calaveras, ángeles, lugares con nuevas realidades, en donde hombres y seres fuera de este mundo están presentes. Esto se convierte en una forma de narrar historias y experiencias de una manera diferente, incluso, de hacerle una crítica de manera metafórica a los aspectos negativos que existen dentro de la región a través de la alusión a mitos y leyendas que existen en aquellos lugares. Así mismo, aparecen personajes comunes de la cotidianidad, como parejas, niños, víctimas del conflicto armado, el público que asisten a las presentaciones de los artistas, entre otros, desde donde se construyen las identidades tradicionales y se consolidan cierta parte de la cultura del contexto local de la región, pero a su vez donde se empiezan a reflejar la influencia de las dinámicas globalizantes, que van dando paso a las nuevas configuraciones de la identidad reflejadas a través del videoclip.

## ● Conclusiones

El análisis de los videoclips de las bandas emergentes del Altiplano del Oriente antioqueño nos muestra un territorio que se está transformando internamente a partir de procesos mass mediáticos, en este caso nos enfocamos en el videoclip como un artefacto cultural dinamizador de la identidad de un territorio que se presenta como un formato desde donde sus habitantes, por medio de sus interacciones sociales, empiezan a generar nuevas formas identidad cultural, que, si bien parecen dejar de lado la forma tradicional de consolidar la identidad, recogen esas formas de comportamiento y de pensar aprendidas en las instituciones tradicionales más cercanas como la familia, el colegio y los amigos, y las relacionan con los marcos de referencia lejanos e incluso a veces inalcanzables que ven a través de los medios de comunicación.

En ellos, encontramos que los 38 videoclips se relacionan directamente con el asunto de lo juvenil: especialmente, a la hora de hablar de bandas emergentes, encontramos a habitantes jóvenes que frecuentan espacios comunes en donde pretenden encontrar sus procesos de identificación para construir su propia identidad, para poder contar aquellos relatos que son parte de su cotidianidad, hablar del pasado y del presente desde su perspectiva, abordando aspectos positivos y negativos de la historia de la región. Esto lo hacen, en primera instancia, a través de la letras; luego, cuando logran consolidar su propuesta musical, la plasman por medio del videoclip, en donde los protagonistas principales son ellos mismos, como artistas, pero a la vez como personajes de la cotidianidad y realidad del territorio (porque quién más que ellos que viven en la región de forma que les permita hablar y mostrar lo que sucede dentro de ella).

Sin duda, en el Altiplano del Oriente antioqueño, el videoclip aún no está consolidado como industria; sin embargo, desde las bandas y las pequeñas productoras existentes en la región, hay una propuesta interesante, para configurar una estética que marca diferencia en relación de la identidad con otros lugares, ya que muestra un territorio con unas dinámicas de identidad que se consolidan través de sus escenarios locales, pero que no deja de lado y es consciente de las transformaciones que trajo consigo el fenómeno de la globalización, plasmado no solo a través de sus letras sino desde la imagen. Por ello, en estas piezas se nos muestran locaciones urbanas, en donde las fronteras de lo urbano y lo rural se tornan cada vez más difusas. Además, se visualiza el acceso que tienen los individuos y las bandas, a una diversidad de registros culturales que les permiten nutrir sus ideas a la hora de producir su videoclip.

En estos escenarios y personajes es frecuente encontrar marcos de referencia globales, que le permiten a un espectador externo crear un imaginario sobre aquellos lugares, incluso aunque no entienda el idioma o no conozca el lugar.

A su vez, el análisis refleja el poco crecimiento y posicionamiento que tiene la industria del videoclip en el territorio, debido a que se encontró que estos no superan 5 años en YouTube, una de las plataformas que más y mejor ha recibido este tipo de construcciones audiovisuales. Solamente en los últimos tres años se han empezado a producir de manera más frecuente estas piezas audiovisuales, pero la frecuencia es poca; esto sugiere falta de oportunidades (autogestionadas o recibidas desde el entorno), e incluso de espacios para darse a conocer en el ámbito musical. En ese contexto, el videoclip se podría convertir —justamente— en un medio para consolidarse como banda, pero que presenta una dificultad de acceso: los músicos no cuentan con los recursos para realizar un montaje audiovisual que vaya en armonía con el sonido y la lírica, por ello recurren a otro tipo de recursos, que le dan una diferenciación a los videos musicales del Altiplano del Oriente antioqueño.

Este trabajo deja la convicción de que el videoclip es un territorio inexplorado en el Altiplano en el Oriente antioqueño, desde donde se pueden empezar a identificar las construcciones que las generaciones, especialmente las más jóvenes, hacen de la manera en cómo perciben y configuran el mundo desde sus contextos locales. Considerado el reflejo de la sociedad posmoderna, el videoclip, se convierte en una herramienta para entender la revalorización que la identidad está sufriendo en el mundo globalizado, por medio de la capacidad que tiene para adaptarse a las transformaciones de una sociedad, de ahí que sea un género híbrido, que representa nuestra forma de vivir y pensar en la actualidad.

## Referencias ●

- Acosta, C. (2007). Un acercamiento a los videoclips de *hip hop* en Medellín. *Anagramas*, (6), 139- 159.
- Barbero, J. (2002). Jóvenes comunicación e identidad. *Pensar la cultura*, 1(10), pp. 1-10.
- Barbero, J. (2003). La globalización en clave cultural. Una mirada latinoamericana. *Revista del ITESO*, (53), 18-33.
- Body, V. y Weibel, P. (1987). *Clip, Klapp, bum: von der visuellen Musik zum Musikvideo*. Colonia: Dumont.
- Calabrese, O. (1987). *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra.

- Cayari, C. (2011). The YouTube Effect: How YouTube Has Provided New Ways to Consume, Create, and Share Music. *International Journal of Education & the Arts*, 12(6), 1-30
- Chion, M. (1994). *La audiovisión*. Barcelona: Paidós.
- Cohendoz, M. (1999). Identidad joven y consumo: la globalización se ve por MTV. *Revista Latina de Comunicación Social*, (22), 1-11.
- García Canclini, N. (1995). *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México: Grijalbo.
- García Canclini, N. (2004). Culturas juveniles en una época sin respuesta. *JOVEN-es*, (20), 43- 53.
- Gifreu, A. (2009). Seminario historia del videoclip. *La Casa del Cine/Curso*, 1-7.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2010). *La cultura-mundo. Respuesta a una sociedad desorientada*. Barcelona: Anagrama.
- Martínez, J. E. I. (2015). *La dictadura del videoclip: industria musical y sueños prefabricados*. El Viejo Topo.
- Morduchowicz, R. (2004). *El capital cultural de los jóvenes*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Montoya, E. (2016) . Agentes del capital en el discurso de la planeación en el Altiplano del Oriente antioqueño. En C. Arango (Ed.), *Desarrollo y territorio: perspectivas, abordajes, experiencias* (pp. 47-64). Rionegro: Fondo Editorial Universidad Católica de Oriente.
- Torre, R. (2002). Crisis o revaloración de la identidad en la sociedad contemporánea. *Nómadas*, (16), 76-85.
- Sánchez, J. (2002). Basquiat y El Bosco recuperados. El mito de la culpa y la caída en imágenes de video-clip: "Until it sleeps", Metallica, 1996. *Boletín de Arte*, (23), 565-600. Doi: <http://dx.doi.org/10.24310/BoLArte.2002.v0i23.4773>.
- Sedeño, A. (2007). Narración y descripción en el videoclip musical. *Razón y Palabra*, (12), 1-11.
- Sedeño, A. (2008). El videoclip musical como formato audiovisual publicitario. *Comunicação e Cidadania*.
- Sedeño, A. (2012). Producción social de videoclips: fenómeno fandom y video musical en crisis. *Revista Comunicación*, (10), 1224- 1235.
- Roncallo, S. y Uribe, E. (2017). La estética de los videoclips: Propuesta metodológica para la caracterización de los productos audiovisuales musicales. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, (12), 1-31.
- Unda, R. (2002). El videoclip: un fenómeno neocultural. *Revista Universitas*, (2), 167- 187.
- Víruela, E. (2013). El videoclip del siglo XXI: el consumo musical de la televisión a internet. *Musiker*, (20), 167-185.

**Tercera Parte** ●

# COMUNICACIÓN





# Oriente sinfónico: procesos de interacción comunicativa en las bandas sinfónicas en el Oriente antioqueño

Sara Castro Arango  
Alejandra Quintero

## Resumen

La música es un lenguaje: sirve para expresar ideas, emociones y sentimientos, y —por tanto— para comunicarnos, reconocernos y posicionarnos en ciertas realidades y transformarlas. El lenguaje verbal y la comunicación musical son espacios de aprendizaje compartido, de carácter social y comunicativo; en consecuencia, lo musical y lo lingüístico están en condición dialógica (Méndez, 2016, citado en Pedro, 2018, p. 885). Esta interacción crea un sistema de narraciones, significaciones e interpretaciones particulares permeadas por la música. Siguiendo estas ideas, el presente artículo basa su interés en explorar los procesos de comunicación e interacción que se dan dentro de las bandas sinfónicas del Oriente antioqueño, desde sus rituales, discursos, espacios y prácticas. Se empleó una metodología cercana, teórica y metodológicamente, al interaccionismo simbólico, en el cual la realidad surge como una constante negociación significados. Dentro del conjunto de productos de esta interacción surge la identidad, que aquí se entiende como un proceso dinámico de relación intersubjetiva. En este texto se muestran resultados de la observación de campo, en la cual se siguieron de cerca los ensayos de las bandas sinfónicas de los municipios La Ceja y Rionegro, para explorar los procesos de comunicación e interacción que se dan dentro de las bandas sinfónicas en el territorio de La Ceja y Rionegro, fase intermedia de la investigación que permite acercarse a los procesos de configuración de imaginarios de identidad a través del ser músicos y hacer música.

Interacciones, imaginarios de identidad,  
comunicación, música.

**Palabras clave**

## El presente capítulo

Este trabajo surge como resultado del proyecto de investigación *Oriente Sonoro: configuración de los imaginarios identitarios en las bandas sinfónicas del Oriente antioqueño*, cuyo objetivo general es reconocer los imaginarios identitarios que se crean y se transforman a partir de los espacios que generan las bandas sinfónicas del Oriente antioqueño. Este trabajo se inscribe en el eje de investigación Oriente imaginado, dentro de la línea Comunicación para el cambio social del investigación *Communis*.

## Sara Castro Arango

Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente. Estudiante de Música en la Universidad de Antioquia. Fagotista, Banda Sinfónica de la Universidad Católica de Oriente y Banda Sinfónica de La Ceja del Tambo. Integrante del semillero de investigación Música y Comunicación. Correo electrónico: saracbassoon@gmail.com.

iD

ORCID: 0000-0003-2558-9053

## Alejandra Quintero

Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente. Fue oboísta de la Banda Sinfónica Nacional de Colombia. Actualmente, oboísta de la Banda Sinfónica de la Universidad Católica de Oriente, de la Banda Sinfónica de Rionegro y de la Orquesta Filarmónica Valle de San Nicolás. Integrante del semillero de investigación Música y Comunicación. Correo electrónico: maqr626@gmail.com.

iD

ORCID: 0000-0002-1004-1186

## Introducción ●

En los procesos de comunicación, los sujetos revelan sus subjetividades y realidades frente al mundo, interactuando desde la construcción de sentidos: «Los sujetos viven en permanente interacción con otros sujetos, y esto hace que construyan procesos colectivos mediados por el lenguaje, con lo cual estas dinámicas interpersonales, grupales, organizacionales y colectivas son también parte del objeto de estudio de la comunicación» (Arango, 2015, p. 20). Así, desde la comunicación, la interacción puede ser entendida como «el intercambio y la negociación del sentido entre dos o más participantes situados en contextos sociales» (O'Sullivan, 1997, citado en Rizo, 2006, p. 45).

La vinculación entre lo comunicativo y las interacciones sociales se debe a una razón simple: además del hablar y establecer relaciones, en todo proceso comunicativo hay implicaciones sociales desde las personalidades y subjetividades que los participantes tienen, por lo cual, se pone de manifiesto que los significados de las realidades sociales son el resultado de las interacciones que se dan en la cotidianidad. Según Rizo (2006), «solo es posible [la cotidianidad] si existe un universo simbólico de sentidos compartidos, contruidos socialmente, y que permiten la interacción entre subjetividades diferentes» (p. 45). Por lo tanto, sin interacción no existen los sujetos sociales, dado que la construcción de sentidos compartidos sobre la realidad social precisa de la interacción.

La música es uno de esos contextos que permiten la interacción, debido a que está ligada a creencias, valores y tradiciones. Tejada (2014) lo explica como «un medio de implicación social y cultural; es sobre todo una manifestación del contexto

humano en la que surge y existe» (p. 180). En este trabajo la música no es estudiada solo como una manifestación artística sino como un elemento mediador entre el individuo, la sociedad y todos los vínculos culturales, sociales e históricos que originan interacción, conexión y creación de identidades a partir de las significaciones.

De esta forma, podemos decir que en los procesos de comunicación se presentan maneras de pensar, actuar y sentir, siendo la música una generadora de experiencias compartidas, no solo por la interacción sino, además, por los tejidos culturales y sociales que implican símbolos, discursos y prácticas, contribuyendo a facilitar la comunicación entre músico-músico o músico-público, adaptada al contexto social. Allí, la comunicación es una muestra de la realidad social de estos sujetos, un producto de la asociación de los individuos, quienes conservan una mezcla con la cultura a la que pertenecen. De hecho, como lo menciona Tarde, «las formas y contenidos de cada cultura que ya están determinados» (citado en Rizo, 2008, p. 290).

Por lo tanto, la interacción que se da en los espacios musicales, se descubre a través de la influencia social, de las conductas, actitudes y estructuras del grupo, manifestando la construcción de vida en sociedad y, por ende, las representaciones sociales como un sistema de valores y prácticas que resultan ser medios para situarse en el contexto y tener relaciones cotidianas de intercambio.

En el caso particular de la población que estudiamos, esto se ha dado aproximadamente desde 1811, fecha en la que se tiene la primera referencia de una Banda en Antioquia. Inicialmente, se trataba de bandas de carácter privado y militar, que años después se apropiaron de las festividades religiosas las cuales amenizaban con repertorio litúrgico. «El 12 de octubre de 1892 se inaugura el Parque de Bolívar y se inicia la Retreta Dominical, modalidad de concierto que se expandió a muchos municipios y se convirtió en tradición popular» (López, 2006, p. 47). Para el año 1920 nace la Banda Sinfónica Departamental, transferida al Conservatorio de Música, por lo que cambió su nombre a Banda Sinfónica Universidad de Antioquia. Desde allí, se logró que el gobierno departamental apoyara a los municipios en el proceso de creación de las bandas musicales, el nombramiento de directores y la provisión de instrumentos (López, 2006, p. 48).

Posteriormente, nació el Plan Departamental de Bandas de Antioquia, el cual se ha ubicado en el país como un referente de política cultural, específicamente para la música, donde no solo se impulsaban las bandas, sino, además, las cuerdas tradicionales andinas y los coros. Con iniciativas como este plan, las bandas pasan de ser privadas a tener carácter público, algunas administradas como fundaciones, corporaciones o escuelas de formación musical, algu-

nas de las cuales —en la actualidad— precisan de manejar diferentes estilos y estéticas (desde lo clásico hasta lo tradicional, regional y popular) adaptándose desde su formato a las dinámicas sociales y culturales, «situándose con mayor propiedad frente al contexto y respecto a los factores que inciden en los procesos de cambio» (López, 2006, p. 51). En esa constante transformación puede verse cómo las bandas han sido instituciones en la dinámica social y cultural en Antioquia.

De hecho, algunas de las bandas del departamento antioqueño se han convertido en patrimonio cultural y se han destacado como referentes artísticos y sociales para los movimientos culturales del país y del extranjero; entre ellas, destacan la banda de Jardín y Ciudad Bolívar del suroeste y, en el caso del Oriente antioqueño, las bandas de La Ceja y El Retiro.

Pero si eso ocurre en el panorama público y político, en términos intersubjetivos interesa cómo, a la luz de las interacciones sociales, los sujetos que han conformado las bandas han prefigurado unas formas de identidad. Si bien a menudo se entiende la identidad como un estado fijo e inmutable, lo cierto es que esta surge en la interacción. Por tanto, es relevante mirar cómo la música permite, a través de los ensayos, los conciertos y la práctica individual, forjarse una identidad, una forma de ser: ser músico a través de hacer música. Ese es el interés de este trabajo: mostrar la configuración de la identidad del músico en el ejercicio mismo de su actividad. Así, al considerar la identidad como un proceso (y no solo como un producto), se eligió el escenario de las bandas sinfónicas como una vía para encontrar-se en lo musical.

## Metodología ●

En el propósito de explorar los procesos de comunicación e interacción que se presentan en las bandas, realizamos un trabajo de campo basado en la observación detenida de los ensayos generales de las bandas y sus conciertos durante dos meses. Los registros de los diarios se acumularon en una matriz de análisis que tenía dos categorías: comunicación e interacción. Luego, al ver las relaciones que surgían entre los datos, emergieron subcategorías, tales como relación músico-músico, relación músico-director y relación músico-público, dentro de la categoría interacciones, así como discursos y rutinas y rituales, en la de comunicación.

Estas categorías aparecen al analizar los apuntes de los diarios de campo, en los que se registraron diversas expresiones de las interacciones y la comunicación referidas al espacio físico (indicios, íconos y símbolos), las

relaciones verbales y no verbales entre participantes (proxémica, kinésica y paralingüística), y por supuesto, las interacciones —reconocimiento de actores y agentes sociales, procesos sociales, objetos y ritualidades—.

A partir de la observación participante buscamos obtener datos acerca de la realidad vivida dentro de las bandas sinfónicas de La Ceja y Rionegro, para acceder a la información inmediata sobre sus procesos comunicacionales y musicales, entrando en contacto directo para registrar los hechos desde la experiencia, entendiendo la música como un elemento que se ha dotado desde un principio de una carga inherente de sociabilidad creada como un conjunto de significados dictados por las necesidades del contexto, desde la cual se crea una relación a entre el individuo y la sociedad.

Los diarios de campo se realizaron por separado, para afirmar que lo registrado sería la realidad vista desde varias ópticas, por lo cual, aunque las investigadoras trabajaron juntas sobre el mismo tema, los diarios de campo fueron diferentes.

## ● Resultados

La comunicación en sí misma sugiere la interacción. Pero no son lo mismo. La interacción puede o no ser comunicativa (Rizo, 2008). Por eso, es necesario diferenciarlas, aunque sus límites sean sutiles. Pero, en donde más cercanas resultan es en la ritualidad, pues veremos cómo la producción e interpretación de símbolos (asociados a la música, en este caso) que se presentan en los rituales pueden referirse a significados compartidos aunque no sea de forma física y directa.

La mirada del interaccionismo simbólico procura recuperar en cada interacción sujeto-sujeto, sujeto-institución, el encuentro entre formas de imaginar, comunicar y poner en común la individualidad de cada persona. Así, en cada nivel de interacción se capturaron registros que sirven, en primer lugar, para reconocer el proceso de estructuración de estas interacciones, y, en segundo, relacionar estas interacciones como escenario para potenciar la construcción de identidad de los músicos. Luego de recorrer los niveles de interacción que identificamos, mostraremos la estructuración del proceso en las categorías previamente señaladas.

Estas interacciones posibilitan la construcción de los imaginarios e indagar sobre los imaginarios permite entender las bandas sinfónicas como grupos artísticos y culturales que se comportan de forma similar a las tribus urbanas. Si bien es claro que no son grupos fácilmente reconocidos en cuanto

a su vestimenta, la pertenencia a una tribu significa aceptar ser liderado por un líder (cacique), en este caso un director, así como el uso de signos distintivos que delimitan la afinidad con otros, en tanto que es necesario el compartir un serie de significados para sentirse parte de algo y así adoptar ciertas prácticas.

### ***Niveles de comunicación e interacción***

**Intrapersonal.** A partir de la percepción de los músicos, las bandas sinfónicas son interpretadas como un espacio que genera situaciones de comunicación donde se intercambia, ya sea algo material o simbólico (significados, percepciones y valoraciones sobre sí mismos, sobre los demás y sobre algo de su entorno), provocando en los individuos una visión del mundo basada en la música y en sus fenómenos, donde se le da una mayor importancia a sus procesos culturales.

Para Blumer (1968, citado en Rizo, 2007), los seres humanos se comportan sobre la base del significado que les asignan a los objetos, a las situaciones e incluso a otros sujetos que los rodean, siendo esos significados el resultado de la interacción social que tienen con los demás, y utilizados posteriormente como un «proceso de interpretación efectuado por la persona en su relación con las cosas que encuentra, y se modifican a través de dicho proceso» (p. 8). Siendo, finalmente, un asunto individual, debido a que si bien es necesaria la otredad para crear interacción, el proceso de interpretación y significación lo realiza el sujeto desde su contexto.

**Interpersonal.** Las relaciones interpersonales están argumentadas principalmente en los vínculos, los que dan diferentes grados de influencia social o incluso de poder de manera recíproca, donde cada sujeto intenta adaptarse al comportamiento y expectativas del otro, con base en las reglas, normas y dinámicas compartidas. En efecto, los músicos de las bandas sinfónicas de los municipios de La Ceja y Rionegro se configuran desde las relaciones entre lejanía-afinidad o identificación-diferenciación, donde el otro (como músicos profesionales o sus maestros) juega el papel de referente, interviniendo sobre los comportamientos y las sensibilidades personales. Allí, no solo el «otro», sino también la música, modifican las posturas del presente y la idealización del futuro, permeando más su cotidianidad con temas relacionados al lugar, a los ideales o a las personas pertenecientes al entorno de las bandas.

Dichas relaciones se van afianzando en la medida en que comparten tiempo, por esto resulta ser más eficaz las relaciones entre el mismo nivel de relación, debido a que se habla un mismo lenguaje, se comparten experiencias similares y se tienen gustos más afines. Por su parte, los encuentros recurrentes

y presenciales contribuyen a que músicos establezcan afectos emocionales y cada vez puedan ser reproducidos entre las personas que desean sumergirse en la actividad musical.

Los acuerdos previos que son usuales y construyen sobre lo que puede y debe hacerse, permiten el entendimiento entre los músicos participantes y contribuyen al efecto emocional creado entre ellos, así como entre músicos y el público.

**Intragrupal.** Este nivel se refiere a los grupos, y estudia las condiciones y efectos de pertenencia, es decir, los procesos de identificación grupal. Como lo menciona Rizo, «este nivel se preocupa por los procesos pequeños de los grupos, desde el liderazgo hasta las relaciones y estudia la estructura, es decir las normas, la comunicación que se refiere a las redes de relaciones, el liderazgo que es la influencia del líder y la cohesión, que es la fuerza para mantenerse» (Rizo, 2008, p. 306).

De acuerdo con los resultados, al entender las bandas sinfónicas como una tribu, vemos que el ser liderado por alguien, en este caso por un director, quien está encargado de orientar los procesos musicales, pero también juega el papel de mediador, de gestor y de escucha (en suma, de validador), es uno de los elementos que lleva a tener pertenencia a una banda. Esa pertenencia se ratifica en el uso de signos distintivos que delimitan la afinidad con otros, siendo necesario el compartir una serie de significados para sentirse parte del grupo y así adoptar ciertas prácticas.

Respecto a la comunicación que se maneja dentro de las bandas sinfónicas, se otorga una función notoria al diálogo en las situaciones de negociación y conflicto, donde la comunicación surge como un elemento trascendental en el grupo, desde la construcción conjunta de los significados a partir del respeto de las opiniones que hay en las relaciones entre «el yo» y «el otro», las cuales influyen en la construcción social de la realidad musical: a partir del ver, el oír y el hacer se da el sentido, desarrollando así los diálogos y las interacciones.

Por ende, la comunicación dentro de estos grupos no solo convoca la dimensión informativa donde se emite información sin ninguna trascendencia, sino que permite evidenciar una dimensión interaccional desde la conexión, la apropiación y la participación. La suma de estos elementos comporta una dimensión ideológica donde los músicos se sensibilizan y motivan, con lo cual logran la dimensión comunicacional que permite los encuentros socioculturales que conllevan el actuar, compartir y transformar.

**Grupo/sujetos.** Este nivel es importante porque «estudia la identidad social como el fruto de encuentros y desencuentros relacionados con la in-



fluencia, la existencia de mayorías y minorías, y muestra, así, la vinculación entre el conocimiento propio de los individuos que se desarrolla en el marco de las relaciones grupales» (Rizo, 2008, p. 307).

Según Arango (2015) en el nivel grupal «los integrantes suelen estar en el colectivo como una más de sus ocupaciones, a la cual le asignan un significado de vocación más que de obligación» (p. 25). La banda significa para los músicos una forma de reconocerse y diferenciarse ante los otros, porque además esa «validación social» de lo que hace el grupo es esencial de lo que los une como banda.

Simmel (2002, citado en Rizo, 2006) manifestaba que mucho más allá de las finalidades de las agrupaciones o de sus contenidos, «todas estas asociaciones están acompañadas de un sentimiento y una satisfacción en el puro hecho de que uno se asocia con otros y de que la soledad del individuo se resuelve dentro de la unidad: la unión con otros» (p. 50).

Por lo tanto, es acertado poner de manifiesto la idea de Thomas (1905, citado en Rizo, 2006): «Toda acción social es producto de los motivos e intenciones de los actores sociales. El individuo siempre actúa hacia las cosas según el significado que éstas posean para él; y este significado viene dado por las interacciones anteriores del sujeto» (p. 47). Cómo ven su entorno, cuáles son sus discursos, sus prácticas, sus rituales y sus significaciones, todo ello tiene su origen en la música y en lo que sus espacios les proporcionan como entorno histórico y social concreto. Los discursos desde el lenguaje musical, este entendido desde dos puntos de vista, uno como las conversaciones cotidianas sobre música, conciertos, ensayos, concursos, talleres por instrumentos, obras a trabajar, etc.; y desde la analogía que propone Thomas Monson (2009, citado en Pedro, 2018, p. 893) entre la música y el habla, donde se entiende la música como una expresión discursiva, puesto que en cualquiera de los dos casos se expresan emociones de acuerdo a un contexto.

Las prácticas y rituales, son entendidos entonces, como el conjunto de situaciones que se asumen como propias y se vuelven cotidianas, como los horarios de ensayo, las actividades antes y posterior a los ensayos, las posturas, el saludo, la posición de cada objeto dentro de la escuela, los descansos, etc. que finalmente permiten el funcionamiento de las bandas como grupos sociales.

Por otro lado, los rituales son parte importante de las interacciones, en general como parte constitutiva de la vida diaria del ser humano, por lo que se puede decir que la vida cotidiana está conformada por ritualizaciones que ordenan nuestros actos.

Además de ser un código de conducta, los rituales son un conjunto de símbolos, pues transmiten información significativa para los integrantes de

un grupo. También, los rituales se relacionan con la comunicación no verbal (kinésica y proxémica) donde se produce la «obligatoriedad» y la apropiación de ciertos comportamientos que se vuelven cotidianos, como los ensayos en horarios específicos, la ubicación dentro de los escenarios, las posturas, etc.

La interacción entre las personas también hace referencia a los entornos en los que se desenvuelven, hacen alusión a la apropiación, apego o identidad al lugar o al espacio simbólico. Desde la apropiación las personas desarrollan acciones propias en un contexto determinado, basado en la territorialidad y la identificación simbólica, vinculada con procesos afectivos, cognitivos e interactivos. Las acciones realizadas dotan al espacio de significado individual y social, a través de los procesos de interacción y la apropiación del entorno permite procesos cognitivos de identidad y relación (implicación y corresponsabilización), adquiriendo una dimensión más allá del espacio.

Simbolizar el espacio permite a los individuos que configuran el grupo percibirse como iguales en tanto en cuanto se identifican con este espacio, así como diferentes de los otros grupos en relación con el propio espacio o con las dimensiones categoriales simbolizadas por éste (Valera 1997, citado en Vidal i Moranta, 2005, p. 287).

Para el caso de las bandas sinfónicas se encuentra que existe una gran diferencia en la dotación de sentido del espacio físico. Principalmente, la Banda de La Ceja se ha preocupado por cargar de significado sus espacios determinados de formación, desde iconos que integran, el recorrido histórico-musical de la agrupación, como afiches, premios, participación de encuentros; referentes musicales, con fotografías, presencia de material de estudio; esto desde la apropiación con significados que valoran, y son el resultado de una construcción conjunta. Esta apropiación sirve como muestra de cómo las personas o los grupos transforman el espacios dejando una huella de lo que son y han hecho simbólicamente, que a la vez resulta ser un factor de la identidad y la cohesión del grupo. En el caso de Rionegro, el espacio responde más a una estructura física con la falta de iconos, símbolos e indicios que hablen por sí solos de los procesos interactivos, afirmando lo que Silva (2006, p. 3) menciona sobre la desvinculación entre sujetos e infraestructura para ejercer las actividades, careciendo de una significación de «territorialidad» en comparación con La Ceja, pudiendo afirmar que sus espacios son transitorios y no representativos.

### **Procesos de interacción**

En general, se aprecia que estas dos bandas se reúnen entorno a un objetivo en común, hacer música, esta actividad siempre va acompañada del estudio de obras entorno a proyectos, concursos o conciertos. En las bandas se puede ver que hay roles, se encuentra el director, los músicos que son los jefes de cuerda, pero en las relaciones también se ven las personas que toman las iniciativas, que expresan sus opiniones y que fomentan los encuentros por fuera de la bandas y las salidas. Los encuentros observados evidencian el juego de preguntas y respuestas, y no solo la transmisión de mensajes y el establecimiento de diálogos.

Las bandas son entendidas como un colectivo, donde se da la comunicación entorno a un objetivo en común. En los colectivos existen roles distribuidos y los integrantes suelen estar en el colectivo como una más de sus ocupaciones, asignando un significado más de vocación que de obligación. La interacción se presenta cuando dos sujetos emiten conductas en presencia mutua, provocan efectos distintos en dirección recíproca o comunicándose entre sí, provocando el *feedback* o las conductas de retorno. La interacción son acciones que afectan o no. Es determinante para la construcción y el otorgamiento de significados.

**Relación músico-músico (público).** Los músicos de las bandas evidencian establecer relaciones muy cercanas, desde sus expresiones de cariño, sus muestras de afecto, sus bromas, sus saludos, su compartir en los momentos extra musicales, esto se puede observar en subgrupos o en unos músicos con otros, pero no siempre de forma general. Las convenciones permiten el entendimiento entre los músicos participantes y contribuyen al efecto emocional creado entre ellos, así como entre ellos y el público. La relación entre los miembros de un grupo musical alcanza un punto en que, como sucede a menudo en una pareja, la comunicación no verbal puede resultar más informativa y efectiva que la comunicación verbal. Las relaciones entre los músicos se van afianzando en la medida en que comparten tiempo, por esto resulta ser más eficaz las relaciones entre el mismo nivel de relación, debido a que se habla un mismo lenguaje, se comparten experiencias similares y se tienen gustos más afines, los encuentros recurrentes y presenciales contribuyen a que músicos establezcan afectos emocionales y cada vez puedan ser reproducidos entre las personas que desean sumergirse en la actividad. Como se ha mencionado se logra en gran medida por el tiempo compartido y la gran afinidad lograda, obteniendo así no solo una comunicación verbal de la simple información, sino trascendiendo al diálogo y la comunicación verbal efectiva.

**Relación músico-director.** Dentro de cada banda sinfónica existe la presencia de un líder en este caso llamado director, que está encargado de dirigir los procesos musicales, pero también juega el papel de mediador, de gestión, de escucha, por eso se establecen buenas relaciones, pero no son muy cercanas, siempre se guarda la línea de diferenciación, incluso en ocasiones se llega a ver como un amigo o como el simple director, entrando en conflicto con las formas de proceder. Se preocupa por los procesos pequeños de los grupos, desde el liderazgo hasta las relaciones. La estructura es decir las normas, la comunicación que se refiere a las redes de relaciones, el liderazgo que es la influencia del líder y la cohesión, que es la fuerza para mantenerse. La pertenencia a un grupo no solo se queda en la categorización o en la identificación del grupo sin la necesidad de interactuar, sino que para este caso pertenecer a una banda sinfónica requiere ser un grupo interactivo donde existe una relación entre cada uno de sus miembros, hay una influencia social o de poder y se reconoce la presencia de un líder que influye, propone la cohesión y tratar de propiciar la fuerza para mantenerse en compañía de sus miembros.

### **Comunicación**

Dentro de estos grupos se evidencia las diferentes formas de comunicarse, los diálogos, las interacciones, el compartir significados, el establecimiento de reglas, las relaciones mismas, establecen en sí la comunicación. Esta se da en su gran medida entre iguales, con contextos compartidos, de forma respetuosa, amigable, cercana, permitiendo la diferenciación de roles, el encuentro social. La comunicación en el contexto de los colectivos cumple funciones de cohesión del grupo y visibilidad de su misión, sus proyectos y sus productos, más como una forma de legitimarse ante los demás, pero también porque esa validación social de lo que hace el colectivo es parte fundamental de lo que los une como grupo. La comunicación resulta ser la base de todo encuentro y de toda relación, es importante entender que la comunicación en las bandas no solo se queda en la emisión de información, sino que el establecimiento de diálogos recurrentes, del tiempo compartido y la adquisición de significados, lleva la comunicación a una dimensión interaccional, donde los actores participan, se apropian y se conectan, logran la dimensión ideológica, donde los músicos se sensibilizan y se motivan, y por último los procesos permiten desarrollar la dimensión comunicacional, donde se da el encuentro sociocultural para compartir, actuar y transformarse.

**Rutinas y rituales.** Estos grupos establecen horarios de ensayo, horarios de estudio, con frecuencia están estudiando de forma individual y grupal, para

los ensayos siempre se hace necesario el calentamiento corporal, los ejercicios de respiración, que todos los papeles de las obras estén completos, que se tenga buena disposición, no uso del celular, no hablar de forma externa o durante el ensayo, para así crear espacios amenos y agradables. También se adquiere compromiso, constancia y una serie de valores que permiten que el trabajo en equipo se desarrolle. En la interacción social, el acento está puesto en la comunicación y la reciprocidad entre quienes promulgan, utilizan y construyen los códigos y las reglas. Se establecen normas, reglas y dinámicas compartidas.

En toda situación de comunicación interpersonal los sujetos intercambian algo, sea algo material o, más frecuentemente, simbólico, esto es, significados, percepciones y valoraciones sobre sí mismos, sobre los demás y sobre algo del entorno. Para hablar de la interacción que se da dentro de los grupos, la adquisición de rutinas, rituales y símbolos y el compartir significados hace posible que se constituyan códigos, reglas y dinámicas compartidas para que así la convivencia, el ambiente el simple hecho de querer estar se convierta en una decisión y voluntad propia.

No se podría hablar que existe una interacción social si no existe un acción recíproca entre quienes están en constante interacción, si no hay una influencia social o si no se adquieren las dinámicas allí establecidas, porque conlleva la existencia de conflictos y el entorpecimiento de los procesos, pues así si un músico no está de acuerdo con ensayar los días sábados, este se opondrá o no compartirá las mismas dinámicas y rutinas establecidas dentro de su grupo.

**Discurso.** Los discursos dentro de las bandas sinfónicas se permean por un lenguaje musical constantemente, en especial en los encuentros grupales, igualmente los músicos establecen conversaciones fuera del entorno musical sobre su vida cotidiana. La música puede y debe pensarse como otra forma de lenguaje, conseguir «hablar» a través de la música.

Monson señala que la metáfora de la interpretación musical como conversación verbal sugiere tanto una analogía entre la música y el habla, como un énfasis en la sociabilidad que implica la interpretación musical (Monson, 2009, citado en Pedro, 2018, p. 893). En este sentido, si consideramos la expresión comunicativa del habla como acción discursiva entre un enunciador y un enunciatario, la oración «tocar es como conversar» (que encontramos en la base de la metáfora de la conversación) afirma el papel de la música como forma de expresión de un sujeto individual o colectivo (enunciador) que tiende a comunicarse con uno o varios interlocutores (enunciatario). El lenguaje resulta ser la base de toda comunicación humana, y por esta razón los seres humanos se diferencian de los animales por establecer una serie de símbolos y significados que hacen posible la comunicación entre ellos. El lenguaje

musical, las expresiones musicales se entiende entonces como una forma de comunicación, donde se conversa a través de la música y siempre existirá la necesidad de establecer un emisor y un receptor que escucha. Por otro lado, el encuentro que se da entre cada intérprete de un instrumento permite conversar desde el tocar, generando intenciones, matices, expresiones, etcétera.

## ● **Discusión y análisis**

Desde la corriente del *interaccionismo simbólico* se dice que la personalidad se forma en el proceso de socialización por la acción recíproca de elementos objetivos y subjetivos en la comunicación, es decir, desde la interacción que tienen los seres humanos a través de sus contextos comunes, donde crean y transforman significados y posteriormente las realidades de cada uno de los participantes en la situación.

La importancia otorgada a la música, y en especial a las bandas sinfónicas, se da desde su capacidad para generar espacios de socialización y comunicación, donde, a partir de esas interacciones, los músicos moldean su personalidad y entienden su cultura y la de otros. Allí, los rituales juegan el papel de interiorizar ciertas prácticas que se vuelven cotidianas y donde estos grupos dan un rol importante a la comunicación para la negociación, resolución de conflictos y además para elementos como la empatía y la capacidad de ponerse en el lugar del otro. Se puede afirmar que las bandas ejemplifican la consideración de que la realidad social se explica a través de las interacciones de los individuos y los grupos sociales.

Estas relaciones, explicadas por Simmel (citado en Rizo, 2006) como relaciones conceptuales dadas por otros términos, tales como la identidad social, los grupos sociales, los roles sociales, los sistemas simbólicos y la construcción de sentido, hacen pensar en la interacción como una «situación de mutua causalidad, esto es, de acción y afectación recíproca entre sujetos» (p. 51).

Los espacios de estas bandas sinfónicas, son el resultado de una comunicación interpersonal, donde los músicos siempre están ejerciendo influencia recíproca sobre sus comportamientos pero en una situación de presencia física simultánea, estableciendo reglas, normas, y dinámicas compartidas. Surge entonces el establecimiento de diálogos —que son diferentes según el contexto y los pequeños grupos, ya sea entre músicos de la misma cuerda, formadores, o músicos-director, si se encuentran en ensayo, en taller o en espacios diferentes a la formación—, de rutinas (como los ensayos, talleres

y estudio en días y horarios específicos), de un sistema de comportamientos (posición y posturas para las clases, vestimenta, lenguaje discursivo y musical (interpretación del repertorio) y significados compartidos, lo que hace posible que las banda sinfónicas sean entendidas como un grupo social que permite el estudio de las interacciones y de los actos comunicacionales, como la comunicación verbal, gestual y no verbal.

Para Simmel (2002, citado en Rizo, 2006), «la sociedad es un conjunto de relaciones sociales dialécticas, un conjunto de intercambios, materiales y/o simbólicos» (p. 55). La comunicación-interacción dentro de las bandas resulta esencial para la constitución de ellos como grupo y como sociedad, añadiendo además que la amistad es otro de los resultados de la interacción que es muy visible en las bandas y que Simmel sustenta no solo en el contenido del grupo sino en la afinidad de intereses, así como en las experiencias compartidas que se dan en los concursos, en los viajes, ensayos, clases e incluso fuera del contexto.

La sociabilidad permite la vida en sociedad, la socialización, comprendida como el proceso mediante el cual el individuo incorpora los hábitos propios de su cultura. Es importante destacar que la sociabilidad es el proceso que permite o posibilita al individuo relacionarse, y por tanto comunicarse, con sus semejantes. la socialización incluye como elemento importante el que los individuos incorporen formas de relación con otros, acordes siempre a las situaciones o contextos dados (Rizo, 2006, p. 50).

La música es una forma de entender el mundo y un poderoso instrumento de conocimiento que ayuda a la construcción social de la realidad. Por esto, las bandas son una buena muestra del análisis que se hace de los procesos de interacción entre el hecho musical, los individuos, la sociedad en su contexto, pues desde ellas se observan las interacciones que surgen de esta relación, donde ningún elemento simbólico e identitario se desliga del otro; no podemos hablar de interacción sin comunicación, o de relación sin elementos de cohesión que propicien la permanencia y la adopción de ciertas prácticas.

«El papel de la música está ligado a la vida de quienes la practican (Bowman, 2004, citado en Pérez-Aldeguer, 2014, p. 181); por ello, y gracias a la carencia de contenido verbal, la música es una de las artes que revela los supuestos básicos de una cultura» (Small, 1989, citado en Pérez-Aldeguer, 2014, p. 181). Por esto se ha hecho necesario dentro de nuestro trabajo, indagar sobre el rol del músico frente a su actividad, que finalidad tiene y qué papel desempeña en su vida cotidiana.

## ● Conclusiones

Las interacciones básicamente están guiadas por las significaciones, pero no simplemente como un «lazo automático» entre mensaje-respuesta, sino desde el *feedback*, desde la interiorización y apropiación de los discursos, de los símbolos y de las conductas.

Por lo tanto, podemos decir que la interacción es un intercambio, considerado desde la creación de vínculos y relaciones. Así como lo menciona Simmel (2002, citado en Rizo, 2006) «las tramas de significados resultantes de las interacciones les permiten definir al mundo y definirse a sí mismos y a los otros. De ahí que todas las formas de interacción (intercambio, subordinación, etc.) necesitan tener a sujetos complementarios —ocupando posiciones contrapuestas en la situación de interacción- para poder existir como tales» (p. 50).

Para dichos intercambios son necesarios los espacios comunes que propicien la comunicación y por supuesto la interacción, y como ejemplo claro, están las bandas sinfónicas, que desde la música favorecen competencias interculturales y fomentan espacios de inclusión social, como significado de transformación de objeto a experiencia a un enfoque de pertenencia.

Estas capacidades se concretan en la adquisición de actitudes positivas frente a la diversidad cultural, la potenciación de habilidades comunicativas para una interacción efectiva entre personas de diferentes culturas, y el desarrollo de la capacidad para entender la propia cultura (Aguado, 1966, citado en Pérez-Aldeguer, 2014, p. 176).

La música entonces estudiada como un elemento que produce interacción se ve desde su interpretación, distribución, desde sus variables estructurales (clase social, género, etc.), variables relacionales (redes sociales, patrones de interacción) o elementos culturales (valores, símbolos), que confirmen que la comunicación se da a través de la cotidianidad, la sociedad, la empatía y en el sentido de ponerse en el lugar del otro, para así construir la realidad social, que es una suma de los individuos más los grupos, actuando bajo el mundo de los significados, siendo las bandas lugares de intercambio y construcción psicológica y social, ya que las conductas, los discursos, las prácticas, los imaginarios y las identidades se ven influenciadas por el contexto y por las acciones de otros, donde «cada situación de interacción considerada en su contexto y en toda su variedad y extensión equivale a una situación de influencia social específica» (Rizo, 2006, p. 46).



Además, se puede comprobar que la comunicación actúa como «puente» para que los seres humanos, puedan ser conscientes de sus experiencias y pensamientos, al mismo tiempo que comprenden al otro, siendo esto posible no solo desde que los músicos compartan un mismo *hobbie*, sino desde la capacidad de comprender la música como un mundo complejo y que compartan sus significados, tal cual como lo explica Schütz (1964), diciendo que la comunicación es un proceso que implica un «compartir el flujo de las experiencias del otro en el tiempo interior, este vivir a través de un presente común que constituye la experiencia del “nosotros”, que es el fundamento de toda comunicación posible» (citado en Rizo, 2006, p. 44).

## Referencias

- Arango, C. (2015). *Territorio, identidades y comunicación: itinerarios hacia la fundamentación conceptual de la línea de investigación «Comunicación para el cambio social»* (Documento de trabajo).
- Blumer, H. (1982). *El interaccionismo simbólico*. Barcelona: Hora.
- López Gil, G. A. y Londoño Fernández, M. E. (2006). Las bandas de música en Antioquia: oportunidad y compromiso. *Artes, La Revista*, 11(6), 46-65.
- Pedro, J. (2018). Diálogo intramusical: interacción, comunicación y metáfora de la conversación en la música blues. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, (27), 883-912.
- Pérez-Aldeguer, S. (2014). La música como herramienta para desarrollar la competencia intercultural en el aula. *Perfiles Educativos*, 36(145), 175-187.
- Rizo, M. (2006). George Simmel, Sociabilidad e Interacción. Aportes a la ciencia de la comunicación. *Cinta de Moebio*, 27, 43-60.
- Rizo, M. (2007). Intersubjetividad, comunicación e interacción. Los aportes de Alfred Schütz a la Comunicología. *Razón y Palabra*, 57.
- Rizo, M. (2008). La psicología social como fuente científica histórica de una comunicología posible. En L. J. Galindo Cáceres (coord.), *Comunicación: ciencia e historia-Fuentes científicas históricas hacia una comunicología posible* (pp. 189-342). Madrid: McGraw-Hill.
- Vidal i Moranta, T. y Pol, E. (2005). La apropiación del espacio: una propuesta teórica para comprender la vinculación entre las personas y los lugares. *Anuario de Psicología*, 36(3), 281-297.
- Silva, A. (2006). *Imaginario urbanos*. Bogotá: Arango Editores.



# Grafiti, comunicación alternativa: imaginarios urbanos en el municipio de Rionegro

Isabel Hernández Hernández

## Resumen

En este texto se asume la pregunta por *cómo los grafitis forman parte de una comunicación alternativa que corresponden a unos imaginarios urbanos en el municipio de Rionegro*. Mientras esta ciudad empieza a presenciar fenómenos de urbanización en alta velocidad, migración e inmigración en los órdenes local, regional, nacional e internacional, las formas de manifestación de lo imaginario también se transforman, al virar de la comunicación mediada por la palabra en los vecindarios de familias que durante varias generaciones han construido un tejido social, hacia conjuntos de habitantes entre los cuales no media ninguna historia construida conjuntamente. Ante ese escenario, formas de manifestación y apropiación del espacio surgen para revelar eso que ya no se puede poner en común mediante la palabra hablada. El grafiti, sin duda, es uno de los medios que más se han empleado con ese fin. Por eso, se entiende aquí como un medio de comunicación alternativa, toda vez que permite la expresión de otras miradas, otras voces, otros estilos. Así, mediante la metodología de estudio de los imaginarios sociales que propone Armando Silva, se han realizado encuestas y entrevistas entre los grafiteros identificados (25), para reconocer mediante los datos recopilados cómo surgen nuevas formas de comunicar en la ciudad.

Imaginarios urbanos, comunicación alternativa, grafiti, transformaciones, sociedad, expresiones.

**Palabras clave**



### **El presente capítulo**

Proyecto de investigación aprobado por el Comité de Currículo de Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente. Adscrito al eje de investigación *Oriente Imaginado*.



### **Isabel Hernández Hernández**

Comunicadora social, Universidad Católica de Oriente. Estudios en Comunicación Política, Universidad de Murcia (España). Experiencia en comunicación organizacional y periodismo televisivo regional.

## Introducción ●

El grafiti es una forma visual de un sentir, transmite ideologías; es expresión, en la visualidad, de la cultura mediante la cual se envían formas de ver el mundo y manifiestar cómo se ve a la sociedad. Dado que la diversidad de imaginarios urbanos que abundan en la sociedad moderna crea un mundo de conductas e interpretaciones de los símbolos, esta práctica de rayar paredes en el espacio público puede ser entendida bajo los postulados de la comunicación alternativa. En la presente investigación se describen los imaginarios urbanos que hay en esta práctica y cómo a partir de estos se logra hacer una lectura netamente comunicativa en el municipio de Rionegro (Antioquia), con el objetivo de aportar al análisis de esta expresión de una forma diferente, reconociendo el papel que cumple la comunicación alternativa como vía para la construcción social identitaria.

Lo entendemos así porque el grafiti, como proceso comunicativo, atiende primordialmente a la experiencia urbana, a la confrontación del poder y a la divulgación de lo prohibido. Así lo sugiere Armando Silva, para quien «el grafiti es una marca, pero es además la expresión del deseo colectivo, está determinado por una serie de valencias antes, durante y después de su realización: marginalidad, anonimato y espontaneidad velocidad» (Silva, 1993, p. 30). De esta forma, el grafiti es una referencia urbana, un elemento cultural que ha ido tomando forma a través de la historia, donde se pone de manifiesto como un recurso de comunicación alternativa que invade cualquier superficie de visibilidad pública; una forma de expresión que asume la pared como el escenario principal.

La comunicación es el proceso de relaciones mediadas por signos que transmiten información. Su propósito es construir significados entre los grupos sociales. En esos términos, la comunicación guarda relación con los imaginarios, pues es en lo imaginario donde se acumulan las percepciones, esquemas interpretativos y valorativos desde los cuales la realidad se entiende en cada grupo social. Si el imaginario es el vehículo de las representaciones sociales, los significados se construyen mediante la comunicación con una fuerte influencia de lo imaginario. De hecho, la comunicación es la que permite a los ciudadanos intercambiar sus percepciones, deseos y miedos, para modelarlos y llegar a acuerdos comunes sobre lo que algo significa.

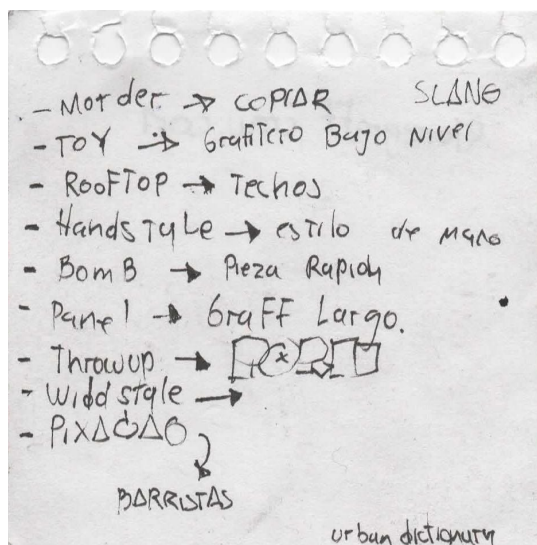
Los imaginarios urbanos, fenómenos sociales de la práctica urbanas se han convertido en formas de vida: hoy los habitantes de un territorio viven muchas de sus experiencias influidas por lo que imaginan y perciben colectivamente. Las interpretaciones son determinantes en cada lugar donde se practiquen ya que condensan y cualifican: un muro, un tren, puente y diversos espacios públicos donde se realice esta práctica. El trazado de una ciudad es una cualidad; y también lo son sus letras, sus sensaciones, sus sonidos, sus sitios, sus historias a lo largo del tiempo; por tanto, los grafitis pasan a ser característicos y un punto de referencia en donde se estampen.

El grafiti es una práctica llena de mensajes que transmiten información diferente dependiendo del lugar y el contexto donde se realicen. Se pretende inferir verdades a partir de un principio general, por medio del dibujo se comunican y se plasman expresiones que permiten darse a conocer a través de alguna manera, donde están las voces de las personas presentes por medio de los símbolos, los iconos, los personajes, las letras y las señales. El grafiti es una manera de crear nuevas expresiones que buscan el cambio y la transformación social de una manera visual. La represión es uno de los factores que lleva a que los grafiteros sean vistos de mala manera para la sociedad; hay quienes piensan que ellos aparecen en el momento en el que hay una ausencia de poder, debido a la forma brusca como irrumpen en el espacio público con sus inscripciones.

La Comunicación Alternativa [sic] entendida desde el grafiti, será el pilar desde el cual se busca observar una forma de expresión que en ocasiones es un verdadero arte de la participación juvenil y a la vez la observación de la construcción de una identidad juvenil basada en la integración que genera un medio alternativo de comunicación como lo es el grafiti (Laines, 2007, p. 24).

La comunicación alternativa es básicamente el cambio de una comunicación dominante a una comunicación participativa, y el «grafiti se puede

comprender (...) como un fenómeno comunicativo esencial en la vida de una ciudad imaginada» (Silva, 1986, p. 79). El grafiti va más allá de un simple escrito en la pared, es un fenómeno comunicacional que ha influido a través del pensamiento de la juventud y donde se maneja ese macro proceso por comprender la importancia de sus expresiones y sus sueños. Los jóvenes quieren dejar marcado ante la sociedad que es excluyente y no les comprende; sus inconformidades, descontentos, sus visiones y nuevas formas de ver las necesidades de la sociedad se recogen en los colores, las tipografías y los mensajes que se entregan a través de los grafitis. La ausencia de unos espacios que se propicien para esta práctica hace que el grafiti se convierta en un fenómeno de comunicación y no simplemente en una forma de expresar el arte.



**Figura 1.** Palabras clave utilizadas entre ellos, realizado por Mateo (PORN).

El grafiti es un fenómeno ligado no solo a lo simbólico sino que avanza sobre la esfera de la reproducción o transformación de una forma cultural específica. Surge como una nueva forma de interpretación, una nueva visión de la realidad para proponer diferentes claves de lectura, para reaccionar frente a los efectos que quieren los emisores; por eso los imaginarios brindan una

clave de lectura para comprender estas expresiones visuales: «Los estudios culturales sobre los imaginarios urbanos deban ser leídos hoy no tanto para entender la ciudad y la sociedad urbanas, sino para entender cómo se está produciendo nuestro propio imaginario urbano» (Gorelik, 2004, p. 6).

En el marco de la cultura y la reproducción de ideas acerca del mundo, es importante considerar la cultura como «un supremo aparato codificador y decodificador que ayuda a construir una nueva dimensión de la sociedad» (Silva, 1986, p. 80). Así, desde el grafiti se aprecia una cultura que es entendida por los jóvenes como un espacio para luchar en contra de lo establecido, expresarse donde no está permitido, y mostrar una obra a todo el mundo; allí, el grafiti se convierte en crítica y agresión, sin límites, sin censura: lo moviliza una forma de contar al mundo aquello que no es permitido. En efecto,

Si las políticas sobre juventud no se hacen cargo de los cambios culturales que pasan hoy decididamente por los procesos de comunicación e información están desconociendo lo que viven y cómo viven los jóvenes, y entonces no habrá posibilidad de formar ciudadanos, y sin ciudadanos no tendremos ni sociedad competitiva en la producción de una sociedad democrática (Martín-Barbero, 2000, p. 12).

Se hace indispensable, entonces, comprender que el grafiti transmite ideologías, formas de ver el mundo, pues estas formas visuales «parecen cubrir la ciudad material —los lugares— con innumerables velos, parciales, móviles, fragmentados, superpuestos, que dejan ver ciertos fenómenos y ocultan otros, dependiendo del sujeto y del tiempo, tanto cotidiano, como biográfico e histórico» (Lindón, 2007, p. 12). Esa suma de significados e imaginarios ocurre en muchos niveles, y se puede afirmar que lo que se quiera mostrar en el grafiti depende no solo del creador sino también del espacio, la fecha, el entorno en general y los colores que se utilizan; esta suma de elementos va a representar algo determinado con múltiples interpretaciones ya que nunca va a ser una interpretación universal.

De ahí que en esta investigación nos acercamos a las percepciones de los jóvenes que hacen grafiti en la ciudad de Rionegro, buscando a través de sus palabras y sus firmas —*tags*— cuál es la ciudad que ellos imaginan y cómo usan la expresividad visual para propiciar una comunicación alternativa. En otras palabras, cómo es que sus piezas visuales, sus rituales y sus formas de comunicación, intentan irrumpir en el imaginario cotidiano de los habitantes del territorio.

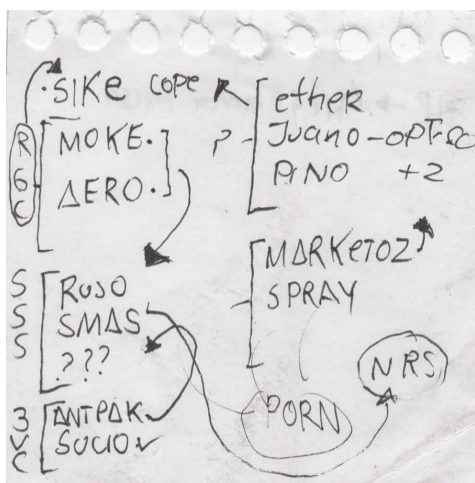


## Metodología

El presente estudio plantea un abordaje etnográfico que se encuentra bajo el enfoque de investigación cualitativa, desde un nivel descriptivo. Primero se realiza una sistematización de las respuestas y de las conductas observables de los grafiteros, para luego hacer análisis de ellas. Para identificar imaginarios urbanos, emblemas o fantasmagorías se utilizaron las técnicas y herramientas cuantitativas ya diseñadas por Armando Silva Téllez (2004). Como población y muestra, se tiene que el municipio de Rionegro cuenta con 20 grafiteros activos; se logró concertar con 17 jóvenes, la mayoría de ellos tatuadores, oriundos del municipio, con edades promedio entre 18 y 29 años.

Para este estudio se empleó la encuesta ciudadana de Armando Silva (2004) para identificar los principales imaginarios ciudadanos de los grafiteros. Sus resultados se cruzaron con la entrevista a profundidad a esta misma población, y la observación sistemática que se realizó durante la investigación.

En ese tipo de abordajes, como se verá en la siguiente figura (2), es válido el recurso de ir encontrando los personajes a abordar en la medida en que ellos mismos van sintiendo la confianza para referírseles al investigador. En este caso, los primeros acercamientos a un par de grafiteros permitieron el acceso a los demás.



**Figura 2.** Lista hecha por Mateo (PORN) de los diecisiete grafiteros que podría encuestar.

## Resultados

### *Los imaginarios de los grafiteros*

La técnica utilizada para este objetivo fue la encuesta diseñada por Silva (2004), la cual cuenta con 82 preguntas en su versión original. Para este ejercicio, buscando la mejor adaptabilidad de la encuesta al tipo de investigación que se pretendía, se hizo una nueva versión con 61 preguntas. La validación de la versión empleada se efectuó mediante revisión de expertos en el tema de comunicación alternativa a imaginarios sociales. Es importante recalcar que las preguntas de la encuesta son altamente subjetivas y perceptivas, y que la significatividad se logra, más que por la extensión de la muestra, por su representatividad como colectivo (Silva, 2004). La encuesta se divide en ocho secciones que buscan determinar imaginarios: identificación, ciudad, ciudadanos y otredades.

La implementación del cuestionario no fue fácil, en tanto la población de grafiteros opera en el anonimato, y la única forma de distinguirlos es el *tag* con el que firman sus obras. Para ello, se empleó como vía de acceso a la población un grafitero que tiene una gran tradición y antigüedad en el gremio, gracias al cual se pudo establecer el contacto con unos pocos quienes, a su vez, brindaban el contacto del resto del colectivo. Para la descripción de los imaginarios urbanos que expresan los jóvenes grafiteros con relación al entorno y a los lugares que frecuentan solo se presentan las respuestas que corresponden a *imaginarios urbanos* que se encuentran identificados entre el 20 % y el 60 % de los encuestados<sup>1</sup>. Así, vamos a presentar los resultados relevantes por cada categoría en términos de imaginarios ciudadanos de los jóvenes grafiteros.

---

<sup>1</sup> Silva (2004) diferencia entre *imaginarios urbanos*, *fantasmagorías* y *emblemas ciudadanos*. El imaginario es aquello latente en una población, que aún no logra, como en el caso de los emblemas, constituirse en un consenso o una representación social. Silva sugiere un criterio estadístico. Mientras los emblemas presentan respuestas superiores al 60 %, se entienden como ideas en las que una gran mayoría de la población está de acuerdo; por fantasmagorías se entienden ideas perceptivas que existen en algunos sectores de la población o en algunas pocas personas pero que aún no se consolidan en el imaginario. Los imaginarios son las ideas que, sin representar un acuerdo total en la población, y sin contar con palabras precisas para nombrarlas y hacerlas parte de la vida cotidiana, ya están en un porcentaje representativo de la población. El criterio para definir los porcentajes varía según algunas condiciones como el tipo de población, el número de personas encuestadas y su relación con el fenómeno estudiado. En este caso, donde se logró un alto número de jóvenes grafiteros, se estableció que los imaginarios son las expresiones que se mueven entre el 20 y el 60 %.

### **Imaginarios: la ciudad**

En cuanto al *clima*, los grafiteros consideran que Rionegro es *fría* (59 %) y *templada* (29 %). El contraste de estas dos respuestas y las cifras, muestran la transformación de lo rural (clima frío) a lo urbano (la oleada de calor que han traído los edificios, el aeropuerto y la urbanización acelerada). Los encuestados no dejan de lado que las tardes en Rionegro últimamente se están percibiendo más calurosas que en días anteriores.

En cuanto a la *temporalidad* de la ciudad<sup>2</sup>, la opción *tarde* logra un 36 %, mientras *noche* lleva un 53 % de las opciones. Resultados que, sin duda, hablan de la población encuestada: grafiteros. La *temporalidad* en este apartado está asociada a las *rutinas ciudadanas*: son jóvenes que trabajan o estudian en la mañana y la tarde, estas son las horas más pesadas por sus actividades diarias; la noche, por el contrario, es la hora para relajarse y descansar. En lo respectivo al *color de la ciudad*, las respuesta es *rojo* (29 %); mientras que respuestas como azul, gris y café se mantuvieron por debajo del umbral establecido para imaginarios urbanos<sup>3</sup>.

En la pregunta sobre el *género musical* que identifica a la ciudad<sup>4</sup>, la *música popular* expresó el mayor de los porcentajes 58,82 %. En la cultura antioqueña este género musical es el más escuchado, adoptado inicialmente por la cultura campesina, conocido como guasca (rancheras, corridos, boleros, vals): lo fundamental de estas canciones es la letra, que se basa en el concepto de despecho, licor y traición, que puede ser sinónimo de angustia o desesperación.

En la pregunta 15 («¿Cómo percibe su municipio?») se encuentran otros elementos del imaginario que reflejan estos jóvenes. Se prefijaron para sus respuestas cuatro caracteres dominantes (siguiendo a Silva, 2004): alegre, triste, peligrosa y aburrida. Se destaca la respuesta peligrosa con el 35,29 %. En las entrevistas se pudo establecer que la percepción social que los grafiteros tienen de Rionegro se da primordialmente porque conocen lo que pasaba cuando el parque se encontraba abierto y no estaba en reconstrucción; el

---

<sup>2</sup> Pregunta 9: ¿Con qué tiempo identifica más a Rionegro?

<sup>3</sup> En la observación se notó que, en la mayoría de los casos, los encuestados pedían que se repitiera la pregunta, sonreían y miraban al cielo. En sus caras se notaba asombro; decían cosas como: «¿Cómo que el color? ¡Qué pregunta más difícil! Espere yo pienso...». Adoptaban una postura de intriga hasta llegar a la respuesta que dieron. Los que son oriundos del municipio respondieron café, gris y negro; si se sumaran estas respuestas darían un porcentaje de 41,17 %, más de lo que suma el color rojo. Nos podemos dar cuenta de que son aquellos jóvenes que vieron convertirse el municipio en lo que se está convirtiendo, y exclamaban frases como: «Antes era más verde, pero ya por donde usted se meta hay alguna nueva construcción».

<sup>4</sup> Pregunta 11: ¿Con qué género musical identifica al municipio?

parque es un punto donde se expende droga, hay prostitución en todos los géneros, se presentan frecuentemente robos y otros comportamientos castigados por la ley: «Después de las 10 de la noche uno no puede pasar por el parque porque lo chuzan» (E3, Comunicación personal). Esta referencia a la peligrosidad se marca también en barrios como El Laberinto y La Inmaculada.

En la pregunta 21 de la encuesta se indagaba por la percepción en aspectos como la corrupción, cuya calificación obtenida fue mucha en el 58,82 %. Esta respuesta, que es una generalidad en Colombia, presenta matices en Rionegro: la supuesta existencia de un cartel de licencias de construcción en el municipio fue una noticia relevante en la época de realización del trabajo de campo de esta investigación. De hecho, el padre de uno de los grafiteros es ingeniero; le contó a su hijo que «en Rionegro retrasan las licencias de construcción, obligan a la gente a que construya ilegalmente, luego les cobran por no sancionarlos o, en el peor de los casos, si quieren construir legalmente tienen que pagar para acelerar el proceso de la licencia» (E10, Comunicación personal).

Los entrevistados perciben que se le da importancia a urbanizar y no a las necesidades básicas del municipio como lo son el aseo, el agua, la seguridad. Esta pregunta está compuesta por cuatro ítems acerca del desempeño de los dirigentes para llegar por último a la pregunta del nivel de corrupción; lo significativo en los resultados es que los dirigentes son buenos a la hora de generar programas sociales, en el manejo de instituciones, en servicios públicos, pero a la hora de planear y llevar a cabo lo dicho es donde hay inconvenientes.

En la ciudad como escenario, remarcan resultados obtenidos en la pregunta 25 (la calle más peligrosa), donde el 59 % señaló El Laberinto, identificado junto a El Alto del Medio, el Parque y La Inmaculada (si bien estos últimos no alcanzan el umbral establecido del 20 %, todos los sectores que arrojó la encuesta son aquellos que tienen fuertes problemáticas sociales como el expendio de sustancias alucinógenas, fronteras invisibles<sup>5</sup>, hombres en los balcones vigilando quién entra y quién sale). Para estos jóvenes grafiteros, a pesar de que conocen el sector y lo frecuentan sin ningún problema, no deja de ser mentira que al barrio El Laberinto no entra cualquiera y que si alguien entra es con permiso de otra persona que viva allá.

Por el contrario, cuando se les pide identificar el lugar con el olor más agradable, los resultados muestran cuatro sectores, que se ubican más en

---

<sup>5</sup> Expresión cotidiana que alude a los juegos territoriales de bandas criminales determinadas por el expendio de drogas. Ningún habitante de un sector determinado puede comprar alucinógenos en un lugar diferente al que le «corresponde» en este juego oculto de poder; el costo de traspasar estas fronteras invisibles es la muerte del comprador y los consecuentes enfrentamientos entre bandas.

relación con espacios amplios, limpios o los desplazamientos ciudadanos propios de cada persona. Ninguno observó el olor en relación con olores naturales, únicamente con calles donde se vende comida; el olor de la Nacional de Chocolates (35 %) es de gran agrado para la mayoría de las personas; pero estos jóvenes, a lo largo de estas preguntas, señalaban el barrio El Porvenir como respuesta casi para todo lo bueno. Este barrio, además de uno de los más grandes y tradicionales de la ciudad, con un antepasado obrero claramente marcado, es el espacio donde se proyectan las percepciones positivas de Rionegro para los encuestados. Existe allí toda una avenida con puestos de comida y bares, que es frecuentado principalmente por mujeres; además, cuenta con un parque llamado el Banderas, donde frecuentemente presentan toques de bandas de diversos géneros, hacen tertulias, chocolatadas, canelazo...

Como lugar de mal olor, en cambio, se identificó a las cercanías del río (curiosamente Rionegro toma su nombre de este), mientras que La Galería (plaza de mercado) se identifica como la calle más sucia<sup>6</sup>. Por su parte, el lugar con más movimiento es el parque principal (35 %). Este dato es significativo pues, a pesar de que en las noches es un lugar inseguro, en el día no deja de ser el parque principal del pueblo, en el cual se encuentran: la iglesia, los bancos, la alcaldía y demás establecimientos comerciales de uso diario en un pueblo; para los adultos no deja de ser un punto de encuentro para tomarse un café, fumarse un cigarrillo, ir a la iglesia o al banco. Es, cuando menos curioso, que una ciudad con más de 120 000 habitantes, siga teniendo como referente al parque principal, lugar que estaría asociado a los esquemas sociales de la época colonial, con valores y formas de uso asociadas al pasado.

### ***Imaginarios: los ciudadanos***

Pero, de nuevo, los resultados vuelven a mostrar contrastes. Al preguntarse por los lugares más transitados por mujeres, se menciona a la Universidad Católica de Oriente (uco) (29 %) y San Antonio (35 %); en el primer caso, encontramos un centro de estudios donde un alto número de mujeres realizan sus estudios y/o actividades laborales; en el segundo, un lugar asociado a la fiesta y la gastronomía, y que, además, es un parque al que acuden visitantes del resto de la región (Oriente antioqueño) y Medellín, capital del departamento de Antioquia, donde queda Rionegro. Sin embargo, estas situaciones hacen que circulen

---

<sup>6</sup> Al respecto, sugerimos el trabajo *Imaginarios urbanos: miradas desde el género, los espacios y los oficios. Un caso de estudio*, de Arango y Castaño, incluido en este mismo libro [Nota del editor].

muchas mujeres, pero también muchos hombres, por lo cual llama la atención que los jóvenes encuestados los identifiquen como lugares de tránsito femenino.

Del lado contrario, el tránsito de hombres está asociado a lugares como La Galería, que marca un 29 %, mientras que lugares como avenida Los Estudiantes y el parque principal obtienen, cada uno, un 17 % de las respuestas, que es significativo pero no los alcanza a clasificar como imaginarios. En ese sentido, es llamativo que la avenida por donde circulan estudiantes de bachillerato y universidades técnicas sea asociado al tránsito masculino, mientras el parque, por el que también circula un amplio número de mujeres (secretarías, vendedoras, ejecutivas...) se identifique también como un lugar para la circulación de hombres. El imaginario apunta, claramente, a la asociación de estos espacios como lugares de actividades femeninas (estudiar en universidad, salir de fiesta) y masculinas (disfrutar del espacio público, estudiar bachillerato o carreras técnicas).

Otro punto que llama la atención es lo referido a la percepción sobre el tránsito de jóvenes por la ciudad, donde el 35 % señala que se destaca en la avenida Los Estudiantes; El Porvenir, lugar de residencia de la mayoría de los entrevistados, y de cuya tendencia en respuestas ya vimos, obtuvo un 12 % de las respuestas, lo que hace pensar en que ellos asumen su territorio como un lugar de circulación de otros grupos de edades diferente al de los propios jóvenes. El parque principal obtuvo un 71 % de las respuestas, con lo cual se posiciona como un emblema ciudadano.

Mientras la categoría ciudad revela los imaginarios referidos a la percepción sobre el territorio habitado, ciudadanos es una categoría que habla sobre cómo se perciben a los habitantes de este territorio. Por ejemplo, en cuanto al carácter de los ciudadanos, los encuestados respondieron 30 % de las veces melancólico, 29 % sereno y 35 % agresivo. Llama la atención que las tres respuestas clasifican como imaginarios, con lo cual se está afirmando que, en su imaginario, los ciudadanos son tanto melancólicos, como serenos y agresivos. Mediante las entrevistas se logró precisar que la agresividad a la que se refieren, en un mayor número de casos, no es física. Los jóvenes expresaban cosas como «yo me monto a la buseta y no sé si es por los tatuajes o porque en realidad la gente no quiere contestar» (E5, Comunicación personal)<sup>7</sup>.

En esa misma construcción, aparece la pregunta por la procedencia de los ciudadanos de Rionegro. En su imaginario, los grafiteros señalan que

---

<sup>7</sup> Hubo un caso particular de un joven grafitero que tiene aproximadamente 70 tatuajes, algunos de ellos en su rostro, quien señaló hostilidad por parte de los ciudadanos en espacios como tiendas y otros espacios públicos: «Rionegro vive mucho de las apariencias, no sé si es porque son conservadores o si les importa cómo una luzca». Señalan que las personas les manifiestan de diversas formas que por llevar tatuajes se asume que son vándalos.

proviene de otras ciudades (Medellín y Bogotá, con 35 % de las respuestas y otros municipios del Oriente antioqueño (41 %).

### ***Imaginarios: las otredades***

Finalmente, conviene revisar frente a qué se instalan esos imaginarios: las otredades. En ese sentido, y ante los pocos imaginarios que resultaron en la parte de *ciudadanos*, resalta la respuesta frente a cuál municipio considera que es diferente a Rionegro. El Retiro (29 %) y Marinilla (23 %) marcan las principales respuestas. Mediante las entrevistas se logró establecer que este primer municipio se percibe como lejano (aunque hay otros más lejanos, pero más rurales), mientras al segundo probablemente aparezca debido a la tradicional rivalidad entre Marinilla y Rionegro, que hunde su tradición en la historia y que, a día de hoy, difícilmente un joven pueda siquiera describir.

Cuando se les preguntó por municipios con los que creyeran que hay afinidad con Rionegro, señalaron 41 % La Ceja y 53 % Marinilla. En las entrevistas se destacó que a Marinilla lo ven como una extensión de El Porvenir o como San Antonio, un lugar nocturno para divertirse durante unas horas, tomar un café o, en su defecto, ingerir alcohol en las aceras o en los lugares de esparcimiento allá creados, pues, similar a como ocurre en el Parque Banderas de El Porvenir, en Marinilla *no molestan* por la presencia de menores de edad, no hay restricciones de hora y pueden fumar [marihuana] sin ningún inconveniente.

En cuanto a las proyecciones, al preguntarles «¿A cuál ciudad imagina que Rionegro se quiere parecer?», hay un nivel claro de consistencia, que eleva a la respuesta por encima del imaginario: un emblemático 94 % dijo *Medellín*. Esta manifestación se reafirmaba en las entrevistas: «Rionegro respira Medellín», que, sin embargo no se logra precisar como algo bueno o malo. Es solo que evidencian que Rionegro quiere copiar de Medellín sus avances en infraestructura aunque no en otros aspectos como la gestión en políticas públicas, la educación y la innovación social.

Estos resultados globales muestran que en la vida ciudadana existen hechos, ideas o proyectos que dan un mayor margen para la producción imaginaria. Por ejemplo, el grafiti es una cultura adoptada para no alejarse a otros países, y lo más cercano a grafitis bien logrados están en calles de Medellín, la cual fue la primera gran ciudad que muchos de los entrevistados han conocido y por eso reconocen que la cultura del grafiti se trajo de allá por dos señores que firmaban HP; esta sigla significa Hegemonía Paisa.

### **Grafiteros, en profundidad**

Es hora de mostrar los resultados de las entrevistas en profundidad. Para poder hacer inmersión y análisis en las percepciones de los grafiteros, la estructura de la entrevista, en comparación con la encuesta, realiza cuestionamientos más puntuales, a través de 15 preguntas abiertas; el cuestionario se construyó a partir de ciertas indicaciones de Silva (2004) respecto a la metodología para enriquecer los resultados de la encuesta ciudadana, así como de los resultados de esta que resultaron más reveladores respecto al objeto de estudio de este trabajo:

Cuando hablamos de la percepción imaginaria lo hacemos, entonces, ya no en tanto que sea constatable (comprobable) o no su percepción realística [emblema], tampoco en cuanto sea o no un mensaje previsto por su enunciador [imaginario urbano], sino en la medida de su construcción social y recaee sobre ciudadanos reales de la urbe [fantasmagorías] (Silva, 2004, p. 25).

Para consolidar los resultados de las entrevistas, se usó una matriz de análisis donde todas las respuestas se dividieron en tres categorías: *ciudad*, *ciudadanos*, *otredades*.

**Tabla 1.** Estructura de la entrevista a profundidad

Categoría	Subcategoría	Pregunta
Ciudad	Escenarios	10. ¿Cree que es importante mantener la cultura del grafiti? Si/No ¿Por qué?
	Escenarios	11. ¿Cree que el Grafiti ha tenido acogida en el municipio?
	Escenarios	12. ¿Cuál es la importancia del grafiti a la hora de hablar de paisaje cultural del municipio?
	Calificaciones	13. ¿Qué aporta (o aportaba) usted a la construcción de un buena cultura grafitera?
	Cualidades	15. Creería que: ¿el grafiti es una crítica y una forma de contar al mundo aquello que no es permitido?



<b>Ciudadanos</b>	Marcas	1. ¿El grafiti es un símbolo de...?
	Rutina	2. ¿Qué sienten al dejar un grafiti plasmado?
	Rutina	3. ¿Qué buscan cuándo rayan las paredes?
	Marcas	4. ¿Considera que el contenido de los grafiti comunica? Si/No ¿qué Comunica?
	Marcas	5. ¿Por qué grafitear?
	Marcas	6. ¿Cómo puede definir el grafiti en el municipio?
	Rutina	7. ¿Qué problemas se generan (generaban) entre ustedes y como los solucionan?
<b>Otrades</b>	Ciudades anheladas	8. ¿Qué es lo que más se valora de un grafiti?
	Ciudades anheladas	9. ¿Cuándo un grafiti esta bien logrado?
	Ciudades afines	14. Describe una de las mejores/peores piezas que haya tenido. Y ¿qué la hizo buena?

### **Relatos de ciudad**

Cuando se les pregunta, en la entrevista, sobre qué tan importante consideran que es el grafiti, «porque la calle grita su arte» es la más constante. Allí se nota un grado alto de importancia por parte de los grafiteros para que esta cultura prevalezca y no se pierda; en la calle, afirman, están sus propias voces presentes por medio de los símbolos, iconos, figuras, y letras. En ella encuentran esa forma de expresión que no se las da otro medio y que sus conciudadanos mismos les niegan (por su apariencia). Aunque constantemente sean censurados, como personas y como artistas, en la mayoría de los casos estos jóvenes quedan con el consuelo que les da el tiempo que duró su pieza pintada en la pared, la cantidad de público que pudiera apreciar y/o comentar su grafiti.

Cuando se indaga en ellos si creen que el grafiti ha logrado acogida en Rionegro, señalan la falta de apoyo desde las administraciones como contrapunto de la acogida que tienen en sectores juveniles, pues estos «valoran el arte y las tribus urbanas». Ahí se marca claramente el segmento poblacional al que le habla el grafiti: se trata de un medio de expresión juvenil en su espíritu y contestatario en su matriz política. Incluso, uno de los entrevistados mencionó algo significativo: «La gente encontró una forma distinta de expresarse y se dio cuenta que el arte no solo está en los museos» (E7, Comunicación personal).

En conexión con esto, cuando se les indaga por la importancia del grafiti en el contexto del paisaje cultural del municipio, los artistas defienden su medio de expresión porque *permite que la gente se entere de la cultura* y porque refleja lo que es *la vida de las calles*. Las entrevistas permiten entrever que, desde su entender, los artistas asumen que este propone un diálogo con la ciudad al expresar las realidades y vivencias que existen en los jóvenes frente a la sociedad, proceso que genera marcas que relacionan espacio y prácticas significantes.

De hecho, el grafitero no espera que la ciudad le dé un lugar (físico o simbólico), sino que muestre sus sentimientos, sin importar dónde; es más valiosa la reacción de la ciudadanía que la reivindicación del grafitero como tal. Los mismos grafiteros se sienten personas con criterio que, coloquialmente hablando «no tragan entero»; digieren muy bien su entorno para luego desarrollar —por medio del grafiti— una interpretación propia. Así, entienden que aporta a la construcción de la cultura ciudadana, en general, y grafitera en particular.

El grafiti es una manera de crear nuevas expresiones que buscan el cambio y la evolución de una manera visual, es considerada en la sociedad como una de las prácticas más controversiales; la represión es uno de los factores que lleva a que los grafiteros sean vistos de mala manera para la sociedad. Por eso, se percibe que el grafiti sí es una crítica y una forma de contar aquello que no está permitido porque: primero, es la voz del pueblo; segundo, es el sentido mismo de su origen: «El grafiti muestra lo que se le prohíbe y en esto está su mecanismo delirante. Si se permitiese, el grafiti ya no sería un hecho deliberante sino que se convierte en arte o publicidad» (Silva, 1993, p. 15).

### **Relatos de los ciudadanos**

Veamos ahora las respuestas que apuntan a sus percepciones sobre los ciudadanos. Las respuestas muestran que para los artistas entrevistados el grafiti es una referencia urbana o elemento cultural, es evidente en todas sus apreciaciones: ha ido tomando forma a través de la historia, entendido o utilizado con los parámetros actuales que se ubican en este siglo, donde se pone

de manifiesto como un recurso de comunicación alternativa que invade cualquier superficie de visibilidad pública, donde la pared es el escenario principal.

Los entrevistados expresan que al hacer esta práctica pueden dejar un sentimiento atrás, pero también reconocen que ese sentir depende de muchas cosas, como por ejemplo la intencionalidad que tenga, si lo planea para hacerlo, si es un dibujo o una frase pensada con anticipación, ese sentir varía y se puede pasar por cada una de las respuestas encontradas. De ahí que cuando se les pregunta lo que buscan al rayar paredes, hablan de *expresar inconformidades y mostrar la realidad de las calles*.

Lo que se busque depende no solo del creador sino también del espacio, la fecha, el entorno en general; los colores que se utilicen van a representar algo determinado con múltiples lecturas. A lo largo de las entrevistas, se puede reflejar el sentir de estos jóvenes por su deseo de entrar en la sensibilidad de las personas, crear una conciencia crítica, mostrar las realidades de las calles. Por eso se les preguntó por qué consideraban que los grafitis comunican<sup>8</sup>. En sus respuestas hacen ver claramente que el grafiti va más allá de un simple escrito en la pared: es un fenómeno comunicacional que ha influido a través del pensamiento de la juventud y donde se maneja ese macro-proceso por comprender la importancia de las expresiones. Con él, los jóvenes quieren dejar marcado que la sociedad no los entiende, pero que, además, en el no entenderlos se evidencia cuán cerrados son los ciudadanos, cuán indiferentes se muestran ante las cosas que están mal en la ciudad.

¿Por qué, entonces, grafitear? Responden: «Para ponerle color a lo gris» (E17); «Por la reacción» (E\$); «Porque es gratificante» (E8). Grafitear para estas personas es pasión, es una forma de mostrar a la sociedad que el arte está vivo en las calles. Esto recuerda a Gorelik cuando afirma que los grafitis deben ser leídos hoy no tanto para entender la ciudad y la cultura urbana, sino para des-cifrar cómo se está generando el imaginario urbano en la colectividad de la ciudad contemporánea (Gorelik, 2004, p. 6).

## Resultados y discusión ●

Luego de la sistematización de las observaciones, se obtuvieron como resultado algunas *convergencias* y *divergencias* entre sus respuestas en la en-

---

<sup>8</sup> «El "graffiti" se puede comprenderlo como un fenómeno comunicativo esencial en la vida de una ciudad imaginada» (Silva, 1986, p. 79).

cuesta, como jóvenes habitantes *de* la ciudad, y sus respuestas en las entrevistas en profundidad en las que fueron abordados como artistas *en* la ciudad. La conjunción de ambos referentes sirve para identificar la participación de lo alternativo de la comunicación que propicia el grafiti. Si como habitantes *de* la ciudad los grafiteros construyen unos imaginarios, como artistas *en* la ciudad operan sus procesos de comunicación alternativa (ver tabla 2).

La acción del grafiti es, por principio, alternativa. Establece un flujo de comunicación desde el desagrado y el rechazo. Pero, justo desde allí, es que instala su operación simbólica: extrae a las personas de su cotidianidad. La comunicación no parte solo de teorías sino también de una realidad más concreta (el entorno); allí, surge la utopía de llegar a establecer una sociedad alternativa, donde se tiene un fundamento histórico y para lo cual la comunicación es una de las más grandes bases.

En este caso, la comunicación alternativa es la columna vertebral de estos procesos de cambio donde es necesario pasar de una comunicación dominante a una comunicación participativa. El grafiti va más allá de un simple escrito en la pared, es un fenómeno comunicacional: los jóvenes quieren dejar marcas de su sentir, de su vivencia temporal y de sus reacciones ante la indiferencia ciudadana generalizada.

La ausencia de unos espacios que se propicien para esta práctica hace que el grafiti se convierta en un fenómeno de comunicación y no simplemente en una forma de expresar el arte. El grafiti es un fenómeno ligado no solo a lo simbólico sino que avanza sobre la esfera de la reproducción o transformación de una forma cultural específica (y dominante). Esto hace pensar que la tradición de los estudios culturales se deben pensar de un modo diferente: como una nueva forma de interpretación, una nueva visión de la realidad para proponer diferentes claves de lectura, para reaccionar frente a los efectos que quieren los emisores.

## ● Conclusiones

Todo el proceso de investigación realizado es el vivo reflejo de que el grafiti es y forma parte de la comunicación, en este caso, una comunicación alternativa por el motivo de que esta pretende buscar un cambio social y que la voz de todos los actores sociales sea escuchada. Esta se origina en las mentes de individuos que, inspirados por la realidad, sin saberlo, proponen una mirada ajena a la del poder (el grafiti como una alternativa de comunicación). Para identificar los posibles imaginarios urbanos expresados a lo largo

**Tabla 2.** Consolidación de resultados: imaginarios y comunicación alternativa.

	<b>Imaginarios</b>	<b>Relatos</b>	<b>Comunicación alternativa</b>
<b>Ciudad</b>	Rionegro es fría (y cálida), roja; peligrosa, nocturna, suena a música popular (guasca, carrilera, despecho); corrupta; huele mal en la Galería (plaza de mercado) y cerca al río (que le da nombre a la ciudad, pero bien cerca a la Nacional de Chocolates).	La ciudad no se espera los grafitis y no tolera a los grafiteros. Su aparición se asocia a desorden y falta de control.	Grafiti (primeridad): el grafiti irrumpe el espacio público para instalar una denuncia; formas, colores y textos se reúnen para manifestar una consigna; el lugar, la fecha, la relación formal entre el grafiti y el espacio marcan la ciudad.
<b>Ciudadanos</b>	En Rionegro, las mujeres circulan en espacios asociados a la educación universitaria y a la rumba; los hombres en las zonas de educación secundaria y técnica; sus ciudadanos son melancólicos, serenos y agresivos [simultáneamente]; sus habitantes provienen de las veredas; otros municipios del Oriente antioqueño, y ciudades como Medellín y Bogotá..	Los ciudadanos son indiferentes a lo que pasa alrededor; el grafiti es un llamado a ese estado de normalidad cómoda que circunda sus vidas.	El grafitero (segundidad): es un joven artista, inconforme, subversivo, <i>underground</i> , que lee/escribe en la ciudad y para la ciudad. Vive el rechazo de la gente «normal» y desde ahí moviliza un <i>performance</i> : rayar las paredes.
<b>Otredades</b>	Rionegro se parece a La Ceja, quiere ser Medellín (en aspectos negativos como el crecimiento urbanístico, en vez de en aspectos positivos como la educación y la innovación social), y se diferencia (en general a Marinilla), aunque se parece, en el segmento entrevistado, a Marinilla.	Las referencias a la cultura urbana provienen de Medellín; Rionegro se quiere parecer a esta ciudad, pero la imita solo en sus aspectos negativos.	Reacciones (terceridad): la ciudadanía lamenta el grafiti, acusa falta de orden cuando ve una imagen de estas pintadas en la pared; lo asumen como falta de orden. Otra ciudadanía, la ciudadanía alternativa, asocian al grafiti con movimientos urbanos (tribus) que conectan otras sensibilidades contestatarias de protesta. El grafiti sirve como rasero para medir las otras ciudadanías.

de la exploración, usaremos las nueve miradas que propone Armando Silva (2006) para interpretar la ciudad<sup>9</sup>. Frente a cada una de ellas, esbozaremos unas breves conclusiones. A futuro es necesario aplicar estudios similares en otros colectivos ciudadanos que están generando procesos de comunicación alternativa, de cara a reconocer las dinámicas de comunicación ciudadana que se movilizan en Rionegro y el Oriente antioqueño.

**Género.** Cabe preguntarse dónde es Rionegro un territorio femenino y dónde es masculino. La uco es una zona que constantemente es transitada por jóvenes, tanto hombres como mujeres, a todas horas. Pero cuando se buscan la connotación de lo femenino/masculino en la ciudad, ¿qué hace que los hombres respondan que San Antonio es transitada por mujeres? En esta lectura de lo femenino y lo masculino en relación con el espacio, es claro que operan estereotipos, en los que lo femenino se asocia a la seducción (zonas de fiesta y reunión social) y lo masculino con la producción (el parque principal o la plaza de mercado). Curiosamente, los lugares asociados a lo masculino son los que se reseñan como más peligrosos, mientras que los asociados a lo femenino no aparecen calificados como tal.

**Lo social.** Como emblema social, los grafiteros perciben que Rionegro se quiere parecer a Medellín; esto es una representación simbólica, donde se puede determinar que «Rionegro respira Medellín». Lo que, curiosamente, no logran determinar en sus respuestas es si esto es malo o bueno. La discusión se centra en que únicamente se quiere copiar a Medellín en sus avances en infraestructura y no en otros aspectos tales como, la gestión en políticas públicas, la educación, etcétera... De Medellín, sin embargo, se trajo a Rionegro la cultura del grafiti y los movimientos de tribus urbanas. Esto, que por principio los grafiteros pudieran considerarlo positivo, entra en el dilema social de preguntarse qué ciudad quiere ser Rionegro (cuál es el Rionegro imaginado) y cómo en ello se establece qué ciudadanos merece la ciudad. El asunto tiene relación también con la condición de inseguridad y agresividad percibida como generalidad en los jóvenes estudiados.

**Edades.** La figura más representativa que tiene la mayor concentración simbólica es El Parque: es el lugar de mayor movimiento, el parque tradicionalmente es el lugar donde queda la iglesia, los bancos y la alcaldía. Por percepción cultural, allí las personas de mayores edades hacen sus diligen-

---

<sup>9</sup> En su propuesta, Silva sugiere utilizar estos lentes para reconocer diferentes conglomerados urbanos desde el punto de vista de los imaginarios. Ello permitiría encontrar diversas dinámicas de uso, apropiación y producción de lo urbano.

cias de banco y negocios, y se toman el café. Llanogrande y San Antonio se toman como los lugares de referencia para lo juvenil en relación con la fiesta (farándula), mientras que El Porvenir, particularmente el Parque de Banderas, se toma como el espacio alternativo de lo juvenil.

Los jóvenes que cruzan el parque lo hacen con afanes, pasan porque deben pasar por allí para ir algún lugar de destino final. La ciudad mayor está en el parque, la ciudad adulta en La Galería (plaza de mercado), mientras que los jóvenes están estudiando, o en actividades de esparcimiento social.

**Lo cronológico.** Rionegro es tarde y noche. Tarde, asociada a las personas mayores; noche, a los jóvenes, especialmente los grafiteros. Otra temporalidad importante se marca en el eje antes/después. Mientras hay un antes un poco idílico, de montañas verdes y una vida más tranquila, el hoy se presenta como un momento más caótico, lleno de más información y con gente menos tolerante a la diferencia. *Antes*, los habitantes eran todos autóctonos; *ahora* provienen de otros municipios e incluso otras ciudades.

**Los desplazamientos.** Esto último también habla de los desplazamientos. La gente que proviene de otras ciudades trae otras intenciones, con ellos (indirecta o directamente) aumenta la inseguridad. Entonces surgen varios ejes de desplazamiento: el de los colectivos que buscan un espacio (huyendo del parque principal y La Galería), y el de personas que salen de la ciudad o vienen a ella de forma más definitiva. En ese juego, el *tag* (firma de los grafiteros) opera como un índice, y se puede ver cómo van llegando nuevas firmas que ellos mismos no reconocen como personas del colectivo, mientras que *tags* de grafiteros de Rionegro empiezan a verse en municipios cercanos.

**Sentimientos.** La agresividad, en el mayor de los casos no es física; en las rutinas ciudadanas de una sola persona hay miles de cruces con otras. En primera instancia, los jóvenes entrevistados marcan el rechazo y la agresividad de los habitantes de la ciudad. Ese sentimiento se lleva a sus obras en las paredes del espacio público. Pero, además de eso, hay un sentimiento generalizado de inseguridad y transformación de pueblo a ciudad frente al cual se tejen las más variadas reacciones: desde el optimismo exagerado, hasta la visión apocalíptica que anhela volver a los caminos veredales plenos de tranquilidad e inocencia.

El grafiti acompaña a llevar las emociones, a estar en permanente creación de identidad y de cierta forma a llevar la vida de forma diferente, es para estos chicos un refugio, en el que tiene pensado tomarse el municipio y contaminarlo con color. La identidad en este caso es la alusión hecha hacia un modo de calificar la urbe, el grafiti como una forma alternativa para comunicar cultura no se reduce simplemente a formar un público consciente sino incen-

tivar lo que en la sociedad hay de pueblo. En este caso Silva (2006), afirma que «el primer paso para la construcción de una identidad social deriva de una imagen urbana» (p. 26).

Al entender el grafiti como una forma de comunicación alternativa se deja entonces de entender la comunicación simplemente como el medio entre emisor y receptor para convertirse en mediador de sentidos que elimina barreras simbólicas y exclusiones sociales, generando contenidos que resaltan las prácticas y experiencias de los jóvenes en la sociedad.

**Oficios.** Ser grafitero es un oficio. Es algo que se constituye como una técnica (manejo de herramientas, administración del color, composición y demás elementos formales), que se aprende y que se puede mejorar con la práctica. Sin embargo, no aparecen con mucha claridad alusiones a otros oficios de la ciudad: se habla de estudiantes únicamente. Las ocupaciones de personas en espacios como la plaza, el parque o ciertos barrios, están más asociados a circunstancias de uso del espacio que propiamente a oficios como tal.

**Lo generacional.** Las claves de interpretación sobre lo generacional están marcadas en el *yo-nosotros* juvenil que se enfrenta a *lo otro* adulto. Eso se ve reflejado en el uso de los espacios (una ciudad para los mayores, una ciudad para los jóvenes), y en la inscripción misma del grafiti como forma de dirigirse a esos otros identificados. Los jóvenes, en su condición de estudiantes, con una alta actividad social, dejan la ciudad de los adultos para que ellos puedan hacer sus diligencias, comprar sus mercancías, establecer sus procesos de socialización. Por eso, al mismo tiempo, es una generación nocturna que deja la tarde y la mañana productivas para las otras generaciones.

**Epifanías/fantasmas.** La ciudad está hecha de apariciones simbólicas. Una virgen, un número mágico, un muerto... Las epifanías agitan el imaginario de una forma dinámica. Es lo que ocurre con el grafiti que, en sí mismo, opera como una epifanía: aparece y desaparece con gran velocidad. La fugacidad está en su misma esencia: tanto su acto de construcción (la noche, las pinturas, no dejarse *pillar* por la policía o algún vecino que los denuncie) como su permanencia en el tiempo está determinados por una serie de situaciones todas inmediatas.

La aspiración, en ese sentido, es a lograr un grafiti que quede en el recuerdo del mayor número de personas y que, a partir de ahí, ese mensaje cale en su relación con la ciudad, que se tome conciencia, que los ciudadanos se atrevan a mirar con otros ojos lo que tienen en frente.

En conclusión, estos hallazgos pueden indicar que estos jóvenes, aunque tienen un canal de comunicación fuerte, no tienen unas condiciones que les permitan sentirse realmente como un colectivo de comunicación alternativa.



Tienen horizontes de sentido compartido, donde es claro primero que cualquier grafiti siempre debe estar bien logrado, que el arte no está únicamente en los museos y que las redes de comunicación pueden operar sin oficinas ni jefes si se cumple la condición de tener objetivos claros.

## Referencias ●

- Gorelik, A. (2004). Imaginarios urbanos e imaginación urbana. Para un recorrido por los lugares comunes de los estudios culturales urbanos. *Bifurcaciones: Revista de Estudios Culturales Urbanos*, (1), 1-10.
- Laines, A. (2007). *El grafitti: como herramienta de comunicación alternativa para la participación juvenil en el sector de Cotacollao* (tesis de grado). Universidad Politécnica Salesiana (Ecuador).
- Lindón, A.(2007). La ciudad y la vida urbana a través de los imaginarios urbanos. *Revista Eure*, 33(99), 7-16.
- Martín-Barbero, Jesús. (2000). Jóvenes: Comunicación e identidad. *Pensar Iberoamérica: Revista de Cultura*, (0).
- Silva, A. (1986). *Una ciudad imaginada. Grafiti, expresión urbana*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Silva, A. (1993). Ciudad imaginada. *Signo y Pensamiento*, 12(22), 18-27.
- Silva, A. (2004). *Imaginarios urbanos: hacia la construcción de un urbanismo ciudadano. Metodología*. Bogotá: Convenio Andrés Bello; Universidad Nacional de Colombia.
- Silva, A. (2006). *Imaginarios urbanos*. Bogotá: Arango Editores.



# **Representaciones sociales: vestir-se como representar-se. Un estudio en adultos mayores en el parque de Marinilla**

**Jenny Carvajal Valencia  
Isabel Toro Toro  
Daniel Builes Hernández**

## **Resumen**

El presente trabajo busca caracterizar las representaciones sociales que los adultos mayores que concurren el parque principal de Marinilla atribuyen a sus prendas de vestir. Para esto nos centramos en el carácter comunicacional de dichas representaciones. Mediante el uso del método etnográfico y, basado en el razonamiento inductivo, empleamos la técnica cualitativa de la entrevista semiestructurada, teniendo en cuenta los aportes de Martínez (2006), Moscovici (1981) y Jodelet (1989) desde las representaciones sociales. Los resultados muestran una clasificación de las prendas de vestir desde el contexto o el ambiente en el que se usan, desde las anécdotas y experiencias, y desde la función y practicidad.

Representaciones sociales,  
comunicación, prendas de vestir, adulto mayor,  
parque principal de Marinilla.

## **Palabras clave**



### **El presente capítulo**

Surgido del proyecto de investigación *Representaciones sociales a partir de las prendas de vestir de los adultos mayores que concurren al parque principal de Marinilla*, que se desarrolla dentro del grupo *Comunis*, impulsado dentro del eje de investigación *Oriente Imaginado*.



### **Jenny Carvajal Valencia**

Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente. Correo electrónico: jennycv@gmail.com.



### **Isabel Toro Toro**

Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente. Bailarina. Correo electrónico: torotoromariaisabel@gmail.com.



ORCID: 0000-0003-3995-3426



### **Daniel Builes Hernández**

Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente. Diseñador gráfico. Realizador audiovisual.  
Correo electrónico: danielbuileshernandez@gmail.com.

## Introducción

Esta investigación se propone reconocer las representaciones sociales que tienen de sus prendas de vestir los adultos mayores que concurren al parque principal de Marinilla. Planteamos ese propósito porque la configuración del territorio y del espacio apropiado por los seres humanos pasa por los símbolos desde los cuales se produce sentido. Pero, adicionalmente, porque las formas de hablar, vestir y vivir la vida que practica cada generación son formas particulares de instalarse en el territorio. Mas, en el caso puntual de las personas de la tercera edad, esas formas pueden desaparecer, con lo cual se entra en procesos de modificación de las identidades colectivas. Así, con el ánimo de profundizar en el carácter comunicacional que allí se da, el presente trabajo pretende describir las representaciones que los adultos mayores del parque principal de Marinilla les atribuyen a sus prendas de vestir.

Para lograr nuestro objetivo fue necesario identificar los distintos autores que han teorizado sobre las representaciones sociales como lo son, principalmente, Moscovici (1981) y Jodelet (1989). También encontramos, en autores como García y Martínez (2017), aportes valiosos en los que convergen las representaciones sociales y la comunicación. En cuanto a las prendas de vestir, se establece un diálogo entre los trabajos de Lipovetsky (1987) y Barthes (2003).

Las categorías de análisis de la presente investigación parten de las representaciones sociales construidas colectivamente alrededor de las prendas de vestir por el adulto mayor, y que dotan a cada individuo de interpretaciones diversas y abstractas —producto de un proceso comunicativo intrapersonal e interpersonal—

de la realidad que lo circunda, en este caso, el parque principal de Marinilla como escenario de encuentro y esparcimiento de la población estudiada.

Entendemos que la representación social es una construcción de sentido en el contexto de lo colectivo. Es un escenario de juego e intercambio entre el sujeto y su entorno. El término representaciones fue abordado por primera vez por Durkheim, uno de los fundadores de la sociología científica, quien tenía como idea metodológica central la experiencia de la persona que brindaba el reporte introspectivo apropiado para los procesos cognoscitivos superiores del hombre: la interpretaciones de los productos de la experiencia colectiva (Mora, 2002).

Más adelante, Moscovici (citado por Mora, 2002) da su aporte a este concepto de representaciones sociales.

La representación social es una modalidad particular del conocimiento, cuya función es la elaboración de los comportamientos y la comunicación entre los individuos. La representación es un corpus organizado de conocimientos y una de las actividades psíquicas gracias a las cuales los hombres hacen inteligible la realidad física y social, se integran en un grupo o en una relación cotidiana de intercambios, liberan los poderes de su imaginación (p. 7).

En este orden de ideas, las representaciones sociales adquieren un papel considerablemente importante en la configuración de diversos fenómenos sociales, culturales, económicos, políticos y demás elementos que relacionan al individuo consigo mismo y su entorno. Esta importancia se fundamenta en la capacidad interpretativa y cognitiva del ser humano, alimentada por diversas interpretaciones y construcciones, no solo mediadas por otros individuos, sino por toda la información producida en el universo (Galindo, 2011). Esto fundamenta, en este caso, la representación social y características del objeto en cuestión: las prendas de vestir.

Propiamente, desde la comunicación social, Ibáñez (1998) especifica: «Para la comunicación social las representaciones sociales se hacen necesarias en sistemas complejos de interdependencia que construyen en diferentes grupos sociales una atmósfera de entendimiento que también se puede denominar como «sentido común». Así, por ejemplo, las comunicaciones sociales serían difícilmente posibles si no se desarrollaron en el contexto de una serie, suficientemente amplia, de representaciones compartidas» (p. 43).

En un sentido similar, García y Martínez (2018) proponen que «cada representación nace al calor de la comunicación, entre las conversaciones de los sujetos y la agenda temática de los media, para al fin y al cabo convertirse en el horno y el combustible que impulsa a la comunicación misma» (p. 156).

Esto permite al hombre perteneciente a un grupo social orientarse en un mundo material y le permite comunicarlo mediante códigos construidos colectivamente. Las prendas de vestir, objetos dotados de tales representaciones sociales, llevan consigo historias que describen, mediante estos códigos, las singularidades pertenecientes a las realidades circundantes del sujeto estudiado. Y que, al ser un «componente de las formas de vida, pueden cambiar parcial o totalmente, ya que no somos estáticos» (Malo, 2010, párr 10).

Se puede considerar que esa es la plataforma de sentido que mueve los hilos entre el vestuario y la moda: «La moda es un sistema original de regulación y presión social. [En ese sentido], sus cambios presentan un carácter apremiante, se acompañan del “deber” de adopción y de asimilación, se impone más o menos obligatoriamente a un medio social determinado» (Lipovetsky, 1987, p. 42). De este modo, la vestimenta —y el conjunto de atributos intangibles que la componen— aportan a cada forma de vestir un gran valor histórico, al ser dotadas de sentidos capaces de interactuar con las realidades de un individuo. Y aquí yace la importancia de estudiar los comportamientos de una población que guarda, en algunas ocasiones y no por mucho tiempo, representaciones de una realidad dispuesta a ser estudiada y posteriormente comprendida. Moscovici y Hewstone (como se citó en García y Martínez, 2017) revelan que «enraizada así en el cuerpo, la vida de las representaciones se revela como una vida de memoria» (p. 153), a la espera de ser contada.

En síntesis, mientras la representación social configura posibilidades de marcar simbólicamente el espacio personal ante los otros, las prendas de vestir son uno de los vehículos mediante los cuales se entra en el espacio de interacción que determina el lenguaje y que, en este caso, se toma del lenguaje de la moda (Barthes, 2003).

## Metodología ●

El método de estudio que se empleó en esta investigación es de corte etnográfico (inductivo), el cual permite emerger una versión cercana y vívida de la realidad, enfocados en la descripción de las dinámicas de un grupo social. Los investigadores etnográficos «estudian los significados del comportamiento, lenguaje e interacciones de grupos que comparten una cultura» (Creswell, citado por Govea Rodríguez, Vera, y Vargas, 2011, p. 29).

Se formularon los hallazgos a partir de hechos observados, partiendo de lo particular a lo general. Esta directriz se siguió en tanto el objeto de estudio (representaciones sociales) parte de una construcción social en con-

stante transformación y no permite un arquetipo específico para el estudio en una población como el adulto mayor, en la cual, a cada instante, confluyen fenómenos representativos en las dinámicas, influenciados por múltiples procesos comunicativos del grupo social.

En este sentido, se retoma como recurso metodológico la entrevista semiestructurada, desde los aportes de Martínez (2006), teniendo presente que es una técnica cualitativa acorde a la categoría *representaciones sociales* y que brinda la posibilidad de rescatar elementos del discurso no hablado, indispensables para la caracterización de dichas representaciones sociales.

La población que sirvió de muestra no probabilística para la investigación fue de 30 adultos mayores que concurren o han concurrido el parque principal de Marinilla, necesarios para una primera parte de identificación de las prendas de vestir. En una fase previa, esta observación permitió hallar tres perfiles específicos de vestuario, a partir del uso de las tres prendas y accesorios más comunes en su uso, y la relación entre estos, brindan un perfil genérico.

El primer perfil específico se compone de las prendas y accesorios con mayor uso, dentro de las cuales están: camisa manga corta, reloj, pantalón y correa con un uso mayoritario en toda la identificación. Por otro lado, el segundo perfil específico se compone de la siguiente forma: camisa manga larga, sombrero, medias y llavero. El tercer y último perfil específico se conjuga así: chaqueta, anillo, botas y porta-celular<sup>1</sup>. Como puede notarse, los perfiles surgen mediante la combinación de una prenda superior, una prenda inferior y un accesorio.

Luego, en una segunda fase, fueron entrevistados seis sujetos, buscando que la muestra seleccionada fuese significativa para el objetivo. Se siguieron los siguientes criterios de selección: primero, que la población debió superar en un cincuenta por ciento la participación en el escenario (parque principal de Marinilla) durante el rastreo etnográfico y la investigación encubierta de la primera parte; segundo, que el sujeto debía tener, al momento de la selección, por lo menos dos prendas de cada uno de los tres perfiles hallados en la primera parte de la investigación.

Para el análisis de los resultados se diseñó una matriz compuesta en una primera parte por la observación, que en este caso se relacionaría con el discurso textual recuperado de la técnica de la entrevista semiestructurada; seguido, la teorización, que permite hacer un análisis cruzado del discurso y la teoría; finalmente, la interpretación a la luz de la caracterización de las representaciones sociales.

---

<sup>1</sup> Accesorio que acopla el teléfono móvil al cuerpo, generalmente sujetado en la cintura del sujeto.



## Resultados

Con el fin de caracterizar las representaciones sociales que tienen los adultos mayores que concurren al parque principal de Marinilla, fue necesario identificar las características que constituyen una representación social. Para esto, tomamos como base los tres elementos fundamentales que, según Jodelet (1989) componen una representación social: *información, objeto y sujeto*.

Jodelet menciona que las representaciones sociales deben contener: «categorías que sirven para clasificar las circunstancias, los fenómenos y a los individuos con quienes tenemos algo que ver; teorías que permiten establecer hechos sobre ellos» (Jodelet, 1986, pp. 470-473).

Teniendo en cuenta lo anterior, más el análisis de las entrevistas realizadas, pudimos clasificar y caracterizar las representaciones sociales que se dan de las prendas de vestir a partir tres aspectos: desde el contexto o el ambiente en el que se usan, desde las anécdotas y experiencias que se han formado a lo largo de la vida y desde la función y practicidad que ven en ellas.

### ***Representaciones sociales desde el contexto/ambiente***

Los entrevistados reconocen que las prendas de vestir deben usarse en momentos y espacios determinados. La interpretación que realiza la mayoría de los adultos mayores está basada en contrastes como campo-ciudad, rico-pobre, frío-calor<sup>2</sup>. Lo anterior hace que las representaciones sociales se configuren a partir de rasgos culturales, principalmente los que tienen que ver con la religión (Semana Santa, fiestas patronales, domingos, entre otros) con los eventos sociales y, por último, con las creencias heredadas de sus mayores.

Algunos fragmentos de las entrevistas que ilustran lo anterior:

Si es un día muy especial tengo mi muda de ropa buena pa' esos días. Si digamos es un bautizo, un matrimonio o un cumpleaños tengo mi muda, pero no me gusta estar cachaco. Me gusta vestir sencillo (E3. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

Para trabajar uso sombrero alón blanco. El sombrero fino lo uso pa' salir al pueblo (E3. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

---

<sup>2</sup>A estas estructuras diádicas, Armando Silva, desde la perspectiva de los imaginarios sociales, las denomina *isotopías*: campos semánticos desde los cuales se organiza la experiencia de interpretar la realidad. Ver: Silva, 2006.

Yo nunca me quito la chaqueta, en caso de hacer sol me meto en la sombra, pero no me quito la chaqueta (E6. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

La mayoría de amigos míos usan gorra, pero no me gustan, por lo que uno fue levantado con un sombrero de caña (E1. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

Un señor más bien aseñorado debe llevar un zapato, preferiblemente de cuero; charol de pronto para ocasiones especiales (E4. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

### ***Representaciones sociales desde la función y la practicidad***

Otras características de las representaciones sociales están determinadas por la función y practicidad que adquieren las prendas de vestir para los adultos mayores. Ellos dan un valor especial a las prendas que, además de la función habitual de vestir, les ofrecen facilidades como por ejemplo la comodidad, la protección o la seguridad. En estos usos se puede observar que ha habido una particular elaboración mental del objeto y que, además, este se ha convertido en uno de los elementos importantes de la imagen que proyectan y asimilan de los otros, es decir, las representaciones que se tienen alrededor del vestuario.

Me gustan las camisas de bolsillo doble; yo compro las camisas y mi señora le hace el bolsillo de por dentro. Cuando uno tiene plata, nadie le va quitar la camisa pa' quitarle la plata. También tengo pantalón con bolsillos dobles (E3. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

No me gusta el sombrero, pero yo lo utilizo para evitar el sol. Una razón por la cual no carga sombrero a diario es por si va a oír misa y no tener sombrero en la mano, un sombrero en misa estorba mucho, entonces mejor en cabeza (E5. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

En ese sentido, el vestuario actúa en un lenguaje inicialmente funcional que ofrece posibilidades de presencia/ausencia de elementos, a partir de los cuales se toman decisiones de vestir que, si bien guardan relación con lo funcional, apuntan a otro tipo de representaciones simbólicas que se enmarcan en la producción de sentido (el significado que se quiere portar a través de la prenda): «Pa' qué bolsos si hay bolsillos; no consigue uno plata pa' echar al bolsillo, ahora pa' cargar un bolso» (E5. Comunicación personal. 4 de junio de 2018); «Yo nunca me puse una cachucha y no me la he puesto, así como los tenis, es que usted los tiene que lavar en cambio los zapatos no» (E5. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

En esas decisiones se entretrejen asuntos en los que lo generacional también adscribe pautas de identificación/diferenciación:

Nunca me ha gustado el bolso que la mayoría de juventud acostumbra, por lo que uno en el carriel, en primero tiene muchos bolsillos y guardar la herramienta para trabajitos de manillas, relojes, llega un amigo con una manilla reventada para arreglársela (E1. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

Así lo vemos en afirmaciones como: «Porque no me gusta esa ropa que se ponen ustedes, prefiero la camiseta que los pantalones que se ponen los jóvenes. Me siento amarrado con esa ropa y me siento fresco con esta...» (E3. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

En efecto, aquí lo que apreciamos es una alta vinculación de las representaciones generadas por el vestuario con condiciones de espacio y tiempo, es decir, con las características del territorio y la identidad que este puede mediar: «Cuando regresé a Marinilla, usé el sombrero algunos días y lo dejé, no veía la necesidad de ponérmelo, a diferencia de cuando trabajaba en Cesar» (E6. Comunicación personal. 4 de junio de 2018). Algo consistente con esta afirmación: «Tengo tres sombreros y unas boticas para cuando voy a mis tierritas por allá por San Luis, y tampoco me faltan las botas por si uno se encuentra una culebra en el camino» (E3. Comunicación personal. 4 de junio de 2014).

Cuando se trata de prendas de accesorio, la línea entre el vestuario propiamente dicho y objetos o accesorios que complementan el atuendo pasa a ser una frontera frágil:

Cargo el lapicero para prestarlo, yo casi no lo uso, sino los comisionistas, o pa' anotar el número de un celular. Lo tengo visible para que me lo pidan prestado (E2. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

Cuando iba a jornalear y tenía el sombrero, apachurraba el centro del sombrero para darle la comida al perro (E1. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

Cuando almorzaban, tendían la ruana para descansar un rato, ahora no la cargan mucho porque la reemplazaron por la chaqueta (E1. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

Ni por el clima, yo nunca me quito la chaqueta, en caso de hacer sol, me meto en la sombra, pero no me quito la chaqueta (E6. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

Si bien, de entrada, lo que notamos son elecciones duales entre lo funcional y lo no funcional, entre lo que es práctico y no lo es (Medina, 2005), se

puede percibir que los entrevistados asignan un valor semántico a los objetos (Baudrillard, 1981) que conforman su atuendo: un lapicero, una ruana, una gorra, además de ser funcionales para determinados fines, comportan elementos transmisores de significado e interacción social: el lapicero que se exhibe en el bolsillo de la camisa para ser visto por quienes pudieran necesitarlo, un sombrero con el cual se le sirve comida al perro, unas botas que sirven para efectos de sobrevivencia pero, además, indican una condición social determinada.

### ***Representaciones sociales desde las anécdotas***

Algunas anécdotas que se encontraron en las entrevistas realizadas a los adultos mayores demuestran la representación que estos asumen de sus prendas de vestir a partir de sus experiencias vividas. Estas experiencias reflejan, no solo el valor simbólico del objeto, sino que también facilitan la comprensión de las razones por las cuales alguien porta un objeto particular, lo que a su vez permite la comunicación y el entendimiento. En medio de ambas surge la anécdota. Esto se observa claramente cuando dos personas que compartieron una época, un territorio o un oficio, reconocen en su vestimenta una vivencia común, por ejemplo, de alguien que lleva un zurriago los otros infieren que tuvo alguna relación con la arriería o el manejo de ganado.

No se puede olvidar que la representación social y la comunicación son aliadas, en tanto, desde una perspectiva semiológica; la comunicación es *un proceso de interacción simbólica*, en el cual la posibilidad de transferir mensajes ocurre sobre la base de signos, de acuerdo con reglas culturales socialmente compartidas, y mediante códigos convencionalmente definidos sobre la base del uso de criterios previamente seleccionados (Crespi, 1997, p. 209).

Por medio de las vivencias que los adultos mayores han tenido, se crea una cultura con valores previamente adquiridos.

Yo cuando estuve en el Valle usaba un sombrero grande, un carriel grande y un poncho que hasta los cantineros de la zona de tolerancia me tenían pavor porque ellos mismos le decían a sus mujeres cuando yo me aparecía: «Juepucha, a ese señor hay que atenderlo muy bien por la carita que tiene» (E2. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

En la siguiente cita también se evidencian estos valores compartidos:

Una prenda que siempre tengo encima y nunca me falta es el escapulario. Imagínese yo con 70 años y mis padres eran antiguos, no les faltaba el rosario día y noche pa' acostarse, entonces ahí va uno aprendiendo todo eso (E2. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

Cuando venía al pueblo me ponía ropita así fuera remendadita, que estuviera limpia (E5. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

Uno cuando cumplía los 18 años se ponía pilas el papá de uno a darle un pantaloncito de paño, bregaban a conseguirle a uno eso, que era lo más finito de la época (E1. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

El primer guarniel que me coloqué, yo estaba de 16 años y me recuerdo como si fuera hoy, a mi padre y a mi abuelo no les faltaba, y como en el pueblo donde yo estaba no se conseguía, mi padre y mi abuelo se fueron para Rionegro con don Evelio Tobón (E1. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

Cuando yo me puse los primeros zapatos, el pantalón que me puse era elegante porque era la ropa de la época. Cuando eso uno usaba pantalón corto hasta los 18 años (E5. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

Cuando yo me conseguí mi primer novia [sic] y de aguinaldo me regaló una cadena. No me la pongo, pero ahí la tengo como recuerdo; esa cadena tiene por ahí unos 60 y punta de años (E5. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

En un tiempo llegué a negociar y ganguear anillos por ahí para revender (E1. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

La articulación entre las anécdotas y las prendas de vestir muestra con claridad el ejercicio de la representación y alcanzan a dar cuenta de un nivel interesante de intencionalidad comunicativa en el que se mueven las decisiones sobre qué ponerse para salir a la calle. No puede olvidarse que en los pueblos colombianos el parque es un eje de actividad social bastante relevante. En ese sentido, a la práctica social que es vestirse, se le agrega una dimensión simbólica que guarda relación con un querer decir (Savater, 1991).

## Discusión y análisis

La Organización de las Naciones Unidas –ONU– (citado por Calvo, 2001) establece la edad cronológica de 60 años para considerar que una persona es adulta mayor. Si bien la edad cronológica es uno de los indicadores más usados para considerar a alguien viejo o no, esta, por sí misma, no nos dice mucho de la situación en la que se encuentra una persona (en términos psicológicos y físicos), de sus sentimientos, deseos, necesidades o relaciones; sin embargo, la población adulta mayor que identificamos en el parque principal de Marinilla oscilaba entre esa edad, y lo que los resultados nos muestran en

que en ellos se configura claramente el concepto de *generación*: unas mismas formas de ver el mundo, un conjunto de valores y prácticas sobresale entre todos ellos y los une a un mismo contexto socio-histórico.

Referimos las prendas de vestir del adulto mayor como objetos que son posesión de ellos, y que, por ende, presentan una exclusividad en calidad de que el vestuario es suyo y no de nadie más; además de la vestimenta y que sea de ellos, para los adultos mayores tienen una significación. Las representaciones van dirigidas hacia un objeto, que, en este caso, son las prendas de vestir; las personas suelen tener objetos de mucho valor sentimental. Es el caso de don Arcesio:

Yo me siento sin el carriel y me siento como bobo como que me falta algo, lo que es el vicio y la costumbre, por lo que uno ahí (...) El primer guarniel que me coloqué, yo estaba de 16 años y me recuerdo como si fuera hoy, a mi padre y a mi abuelo no les faltaba, y como en el pueblo donde yo estaba no se conseguía, mi padre y mi abuelo se fueron para Rionegro con don Evelio Tobón (Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

Jodelet (1989) y Moscovici (1981) coinciden en que las representaciones se evidencian en el lenguaje y las acciones sociales de grupos específicos; reiteran la importancia que tiene la comunicación para los espacios de desarrollo de las representaciones en la vida cotidiana. Una de las características de las representaciones sociales es que tienen un aspecto simbólico donde se adquiere un significado para sí mismo y para una colectividad. En la colectividad tradicional de Marinilla, el domingo no solo simboliza un día feriado, sino que también es el «Día del Señor», y la representación religiosa no es algo que demuestren los adultos mayores tan solo en su diálogo, también lo hacen en la forma como visten: escapularios, rosarios, dijes religiosos, que se unen en la «mejor muda» para el domingo<sup>3</sup>.

Otra de las características fundamentales de las representaciones es que existe una clasificación de un objeto social y los sujetos lo incorporan a su realidad cotidiana y en los colectivos se genera una herramienta de comprensión y apropiación de la realidad. De ahí resulta significativo el hecho de que los entrevistados coincidieron en que no les gusta como visten los jóvenes de hoy<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> Otro entrevistado insiste: «Si es un día muy especial tengo mi muda de ropa buena pa' esos días. Si digamos es un bautizo, un matrimonio o un cumpleaños tengo mi muda...».

<sup>4</sup> Así lo ratifica este testimonio: «Ese vestido que se coloca la juventud de hoy, en primero, es ropita rasgado, a uno viejo no le luce eso, tampoco esos *jeans* bota tubo o bota campana, sino una botica como para uno» (Arcesio Jaramillo. 4 de junio de 2018).

Ese rechazo, que se marca en oposiciones como adecuado/inadecuado, o formal/informal, ratifica la perspectiva de Barthes (2003) cuando dice (basado en Saussure) que el lenguaje de la moda, como todos los sistemas de decisión, se basa en oposiciones duales. En el contexto del lenguaje, estas oposiciones tienen el resultado de otorgar valor (o negarlo) a los signos (Quiceno y Arango, 2012)<sup>5</sup>.

El *estilo*, en sí mismo, no parece una categoría de interés. La representación a partir del vestuario se configura por decisiones que están a medio camino entre lo funcional y la pertenencia a una generación, a una forma de ver la vida, o a unas convicciones éticas y estéticas. Se puede afirmar entonces que las decisiones del vestuario guardan estrecha relación con factores identitarios que funcionan tanto en el nivel individual como en el grupal. Vestirse de cierta forma es inscribirse como sujeto individual y como parte de un colectivo (generacional, religioso o laboral). Es en ese yo colectivo que aparecen algunas marcas de identidad grupal: «Los jóvenes de hoy en día se visten muy distinto a nosotros... pantalones caídos, todos colgados y que no están hechos a la medida, todos grandes. Esas modas no se veían ahora tiempos» (Arcecio. 4 de junio de 2017)<sup>6</sup>.

Las representaciones componen un sistema mediador que conecta a los individuos con los objetos sociales en ciertos entornos. Las representaciones intervienen en las relaciones entre individuos y sus objetos formando parte de una triada de sentido que se retroalimenta de forma dialéctica (García y Martínez, 2017).

Con el fin de identificar y caracterizar las representaciones que cada adulto mayor tiene de sus prendas de vestir, nos basamos en los tres elementos fundamentales, que según el enfoque cualitativo de Jodelet constituyen las representaciones sociales: contenido, objeto y sujeto. El contenido constituye la información, nociones y conocimientos referentes a un objeto social; las representaciones sociales van dirigidas hacia algo y que se constituye como el elemento central de esta categoría: el objeto; y el sujeto, individuo o grupo son los que perciben el objeto y elaboran los contenidos sobre este. En el caso de nuestra investigación, el adulto mayor se convierte en el sujeto que percibe ese objeto social (las prendas de vestir) elaborando para sí mismo los contenidos.

---

<sup>5</sup> Testimonio: «Aquí hay gente que sale aquí así sea domingo con botas de caucho teniendo forma de comprarse unos zapatos, y es toda la semana con eso hasta el domingo» (Comunicación personal. Emilio. 4 de junio de 2018).

<sup>6</sup> Veamos: «Al muchacho le gusta una camisa prácticamente ombliguera. Es más valiosa –costosa– la ropa que se pone un joven. Digamos que yo me mando a hacer un pantalón y me queda por ahí en 30 000 con tela y todo, me compro una camisa que me vale como 25 000 y quedo más o menos bien presentado. La moda vale» (Comunicación personal. Jesús Emilio Cardona. 4 de junio de 2018).

## Conclusiones

Las representaciones sociales que pudimos identificar están basadas en las anécdotas que los adultos mayores han adquirido a lo largo de sus vidas, la practicidad y uso que le otorgan o ven en ellas y el contexto o ambiente en el que se usan. Muchas de las representaciones sociales son basadas en el pasado y vivencias de cada uno de los adultos mayores, pero también son compartidas por muchos, lo que les permite que la comunicación sea un proceso de interacción simbólica, donde mediante códigos se transmiten mensajes. En este punto entra la dimensión afectiva que propone Jodelet (1989), donde entra a jugar la valoración positiva o negativa que tenga el sujeto con relación al objeto social.

La interpretación que realiza la mayoría de los adultos mayores está basada en contrastes como lo mencionamos en «Representaciones sociales desde el contexto/ambiente». Las prendas de vestir, en tanto que representaciones, se manifiestan como una vida de memoria que se revela en el presente a través de valores, normas y creencias sociales y culturales.

El sujeto, como portador de un objeto produce sentidos, sin embargo no encontramos que el sujeto utiliza una prenda de vestir con el propósito de comunicar algo. En este sentido, hay un proceso en que la comunicación se da de forma implícita, donde el sujeto lanza códigos que permiten la interacción en su contexto gracias a que su cultura permite que los códigos puedan ser entendidos.

A medida que pasa el tiempo, las representaciones sociales se pueden modificar debido a que tanto sujeto como objeto se transforman en el contexto de época o de lugar. Por ejemplo, un objeto no va a tener el mismo sentido ahora, que el que tenía en otras épocas.

A través del método etnográfico pudimos observar que el adulto mayor crea una idiosincrasia a partir de sus núcleos sociales; la familia juega un papel fundamental en cómo él concibe su vestimenta, por ejemplo:

Un hermano mayor que yo, que era muy *pinchadito* usaba mucho anillo, me fueron gustando también a mí desde hace más de treinta años me vienen acompañando los mismos (E1. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).

A uno joven lo enseñaron a vestir de sombrero, ruana, poncho, zurriago. Como visto en el campo, visto en la ciudad también. Pero cuando hay un evento o algo, sí me pongo la mejor ropita (E4. Comunicación personal. 4 de junio de 2018).



Esta vida de memoria (información) que es asignada a las prendas de vestir (objeto) por el adulto mayor (sujeto) hacen parte minúscula de un sinnúmero de elementos representativos del adulto mayor. Los elementos que se enuncian en esta investigación pretenden ser inmortalizados y se busca la conservación de la memoria histórica en el vestuario, como forma de comunicación no verbal que corresponde a la configuración de la identidad y por ende la cultura de un grupo de personas que habitan un territorio.

## Referencias

- Barthes, R. (2003). *El sistema de la moda y otros escritos*. Madrid: Planeta.
- Baudrillard, J. (1981). *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI.
- Calvo, E. (2001). *Nacidos para cambiar: Cómo construimos nuestras biografías*. Madrid: Taurus.
- Crespi, F. (1997). *Manual de sociología de la cultura*. Lisboa: Estampa.
- Galindo, J. (Coord.). (2011). *Comunicología posible: Hacia una ciencia de la comunicación*. México: Universidad Intercontinental.
- García, R. y Martínez, B. (2017). Representaciones sociales y comunicación: apuntes teóricos para un diálogo interdisciplinar inconcluso. *Convergencia: Revista de Ciencias Sociales*, (76), 147.
- Govea Rodríguez, V., Vera, G. y Vargas, A. (2011). Etnografía: una mirada desde corpus teórico de la investigación cualitativa. *Omnia*, 17(2), 26-39.
- Jodelet, D. (1989). *La teoría de las representaciones sociales*. [https://www.mapama.gob.es/ministerio/pags/Biblioteca/fondo/pdf/87506\\_6.pdf](https://www.mapama.gob.es/ministerio/pags/Biblioteca/fondo/pdf/87506_6.pdf).
- Ibáñez, T. (1988). *Ideologías de la vida cotidiana: Psicología de las representaciones sociales*. Madrid: Sendai.
- Lipovetsky, G. (1987). *El imperio de lo efímero: la moda y su destino en las sociedades modernas*. Barcelona: Anagrama.
- Malo, C. (2010). El lenguaje del vestido. *Revista Artesanías de América*, (70), 7-24. Recuperado de: <http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/handle/cidap/529>.
- Martínez, M. (2006). La investigación cualitativa (síntesis conceptual). *Revista de Investigación en Psicología*, 9(1), 123-146. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v9i1.4033>.
- Medina, F. (2005). La dimensión comunicativa del objeto. Una propuesta de análisis. *Iconofacto*, 1(1), 89-109.
- Mora, M. (2002). La teoría de las representaciones sociales de Serge Mos-

covici. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 1(2) 1-25. <https://doi.org/10.5565/rev/athenea.55>.

Moscovici, S. (1981). *Representaciones sociales*. Madrid: Universidad Complutense.

Quiceno, B. y Arango, C. (2012). Valores culturales en la publicidad exterior: entre la intención comunicativa y la apropiación del mensaje. *Anagramas: Rumbos y sentidos de la comunicación*, 10(21), 95-108.

Savater, F. (1991). *Las preguntas de la vida*. Barcelona: Ariel.

Silva, A. (2006). *Imaginario urbanos*. Bogotá: Arango Editores.

# *En juego:* **la voz del deporte aficionado**

Mateo Arias  
Sebastián Hincapié

## **Resumen**

La sistemación de experiencia del colectivo EnJuego se ideó en la búsqueda de identificar la experiencia que han tenido los deportistas aficionados y profesionales del Oriente antioqueño en su interacción con el colectivo, para profundizar en forma particular cómo este ha influenciado en ellos y ha promovido el cambio y la construcción social. La pregunta que orienta esta parte de la investigación es cómo ha influenciado el equipo de trabajo en los deportistas del Oriente antioqueño. Para la recolección de la información se llevó a cabo una serie de entrevistas en profundidad con diferentes deportistas del Oriente. Para garantizar la diversidad de la muestra se buscaron practicantes de diferentes disciplinas, edades y estratos sociales. El método y la metodología utilizada en esta investigación fue la sistematización de experiencia que, a través de la aplicación de entrevistas en profundidad, registradas en matrices de análisis, nos llevaron a una lectura puntual en diferentes dimensiones de nuestro interés. A partir de los testimonios, se pudo establecer que los deportistas reconocen al colectivo como un medio de comunicación diferente a los convencionales, enfocado en visibilizar procesos deportivos aficionados y profesionales con una narrativa totalmente alternativa. Gracias al contacto que EnJuego ha generado con los deportistas, muchos de ellos no solo ven un medio de comunicación que narra sus logros, sino que ven en el colectivo un ese medio que ha estado ahí siendo testigo de la experiencia de su crecimiento deportivo y personal.

Deporte aficionado, EnJuego, sistematización de experiencias, cambio social, Oriente antioqueño.

**Palabras clave**

## **El presente capítulo**

En primera instancia, EnJuego es un colectivo de comunicación que empezó con un programa radial en la emisora Sinigual FM, de la Universidad Católica de Oriente. A raíz de esta experiencia, se formuló un proyecto de investigación que tenía como objetivo sistematizar la experiencia del colectivo, primero, entre sus propios integrantes, segundo, con los deportistas y, tercero, con las instituciones deportivas de la región. A raíz de dicha investigación, han surgido diversidad de productos de investigación y muchos productos audiovisuales. En conjunto, estos trabajos han permitido el crecimiento del portafolio de servicios del colectivo y una proyección diferente del mismo. Correo electrónico: enjuegomedios@gmail.com.

## **Mateo Arias**

Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente. Realizador audiovisual, diseñador gráfico, productor audiovisual y fotógrafo. Correo electrónico: enjuego.publicaciones@gmail.com.



ORCID: 0000-0002-5679-903X

## **Sebastián Hincapié**

Comunicación Social, Universidad Católica de Oriente. Realizador radial. Correo electrónico: sebashinca71@gmail.com.



ORCID: 0000-0002-9602-6699

## Introducción ●

La propuesta de la sistematización (Jara, 2001) de experiencias invita a estudiar los proyectos sociales como redes complejas que se pueden mejorar en términos de sus objetos de interés, sus prácticas, sus discursos y su historia. EnJuego es un colectivo de comunicación que desde hace aproximadamente dos años empezó como un programa de radio enfocado en el deporte, particularmente en el deporte aficionado. Este enfoque le dio pronto el reconocimiento de los oyentes, y una participación activa en la agenda del programa de Comunicación Social de la Universidad Católica de Oriente. Esto llevó a que sus integrantes decidieran articular su trabajo académico con el emprendimiento social que cada vez tomaba más fuerza.

Ahí nació la idea de realizar una investigación para sistematizar la experiencia del colectivo. La formulación metodológica permitió descubrir las unidades de análisis que serían fruto de la sistematización: desde el concepto clave de *experiencia*, se recogerían los momentos significativos asociados, primero, a los propios integrantes del colectivo; segundo, a los deportistas que han sido protagonistas en los contenidos producidos por EnJuego (que han sido material para reportajes, entrevistas, crónicas, perfiles, seguimientos, noticias, etcétera); y, tercero, a las instituciones deportivas de la región del Oriente antioqueño, donde se enmarca el accionar del colectivo. En este trabajo, nos centraremos en las experiencias de los deportistas.

La sistematización tiene como propósito hilar la interacción entre un proyecto y su población objetivo a través de la evaluación (hermenéutica) de las cosas que han sucedido (Jara, 2001). Su finalidad es rescatar la historia como un banco de enseñanzas desde

las cuales se puede dirigir la gestión del futuro. El centro de la sistematización es la experiencia, que se entiende como el proceso mediante el cual la historia de vida de los sujetos y de los colectivos sociales toma nuevos rumbos, gracias a vivencias que se tornan significativas en el rumbo de las biografías. Así mismo, la experiencia significativa se entiende como un momento en el cual sucedieron cosas que son relevantes para la misión del proyecto social. Esta misión se entiende, en términos de emprendimiento, como la propuesta de valor, es decir, aquella solución que provee el proyecto en un entorno social y que lo diferencia de los demás proyectos. En el caso de EnJuego, la propuesta de valor se define así: «Somos un colectivo comunicacional cuyo foco de atención está en el deporte aficionado como proceso de mejoramiento y construcción social, contando historias de diferentes disciplinas deportivas en el Oriente antioqueño».

En ese sentido, la propuesta de valor involucra tres elementos. Primero, el enfoque en el deporte aficionado, como práctica social que fortalece vínculos comunitarios a través de la convergencia de proyectos de vida en torno a la práctica del deporte. Segundo, el énfasis en el aspecto humano y comunitario de los deportistas y colectivos que practican deporte (esto se entiende desde la perspectiva de la comunicación, pues EnJuego es un colectivo comunicacional). Tercero, la relación de la práctica del deporte aficionado y la comunicación alternativa con el territorio.

Si bien el deporte (tanto aficionado como competitivo y/o profesional) es de por sí una actividad relevante en lo social, la comunicación del deporte ha estado ligada al mismo desde los orígenes de la humanidad. La hazaña deportiva es mediada por un relato cuya historia se remonta a Grecia, cuando los poetas y rapsodas entonaban himnos para engalanar la acción deportiva (Medina, 1995). En la comprensión de esa relación deporte-comunicación, el profesor Federico Medina ha hecho aportes valiosísimos: mientras el deportista resuelve mediante el *cuerpo* una *acción* que lo reta *físicamente* (saltar una cuerda, impulsar un balón, sortear una curva cerrada a alta velocidad...), el narrador registra con la *palabra* esa acción. Pero no se trata de un registro neutro: en realidad, el narrador (cronista, reportero, poeta, comentarista...) *enaltece la acción* y la convierte en *hazaña*. De esta forma, en la comunicación del deporte hay una conjunción de elementos físicos (la acción del deportista) llevada al registro del *lenguaje* y *masificada* a través de los medios de comunicación.

En el caso de EnJuego, la propuesta de valor hace que esa mediación del lenguaje ocurra en el seno del enfoque alternativo de comunicación para el cambio. La hazaña no es únicamente el triunfo, el título obtenido o los *records* alcanzados; la hazaña es el proyecto de vida que se concreta mediante

el deporte aficionado. Y la mediación no ocurre con fines mercantiles sino con fines de comunitarios: realzar la labor deportiva, reconocer el aporte de los deportistas aficionados al tejido social, enfatizar los valores personales que se ponen en juego mediante la práctica deportiva.

En adelante, vamos a exponer cada uno de estos elementos, para darle contexto a la sistematización de la experiencia.

### ***Comunicación: el cambio en lo social***

Para hablar de comunicación y cambio social, hay que hablar de inclusión, de territorio, de comunidades, de experiencias, de realidades, de símbolos, de cultura y, sobre todo, de respeto al otro y a su espacio. La comunicación social va más allá del simple hecho de informar; la comunicación para el cambio debe llevar ese efecto de transformación que garantice el mejoramiento del otro.

Para lograr la emancipación por medio de la comunicación, se debe contar con la participación de los mismos integrantes de las comunidades; es importante conocer las realidades, las condiciones en las que el otro se encuentra para poder trabajar en pro del desarrollo y el mejoramiento. Es significativo hablar el mismo idioma y que el aprendizaje sea participativo y horizontal.

La comunicación para el cambio social es una línea de trabajo a la cual actualmente no se le presta mucha atención. En algunos países, la comunicación social está perdiendo su verdadera esencia de trabajar en lo social, en comunidad y con la persona, garantizando el bienestar de esta. Esta realidad hace presencia debida al poco interés que se le da: el foco está centrado en otras herramientas, como la comunicación estratégica, política o pública, que hacen que sea cree un imaginario frente a la comunicación erróneo.

La humanidad siempre está en busca de un estado de bienestar, que garantice una calidad de vida digna y las ciencias sociales tienen mucho que contribuir a que este objetivo se cumpla. Bien lo dice Galeano (citado en Plaza 2012): «La utopía está en el horizonte. Camino dos pasos, ella se aleja dos pasos y el horizonte se corre diez pasos más allá. ¿Entonces para qué sirve la utopía? Para eso, sirve para caminar» (párr. 1). La utopía es como ese motor que nos acelera a contribuir al mejoramiento, muy similar a lo que busca la comunicación para el cambio y la transformación social.

Por otro lado, no hay nada más difícil que definir el verdadero perfil de un comunicador social. Para muchos, el comunicador es la persona que diseña, que hace radio o televisión; para otros es el que crea estrategias de ventas comerciales o *branding* político; incluso hay quienes lo imaginan como asesor de imagen. «Lo que hace a un nuevo comunicador es esa mezcla, difícil

de obtener en una sola persona, del conocimiento de los temas de desarrollo, la experiencia directa de trabajo en las comunidades, la sensibilidad para abordar la interculturalidad, y el conocimiento de los medios y la tecnología de la comunicación» (Gumucio, 2004, p. 8).

Para realizar trabajo social se necesitan saberes teóricos, sensibilidades estéticas y conocimientos técnicos. Afortunadamente, a partir de 1970 en Latinoamérica han aparecido autores que han realizado una transformación al campo de la comunicación, al entenderla como eje de progreso y de construcción social. La misma realidad hace la necesidad para que la comunicación como construcción esté presente en un territorio. Latinoamérica es un continente que en varios campos, incluidos la comunicación, ha recaído en el uso irreflexivo de modelos extranjeros; de ahí que en los años setenta del siglo pasado surgiera la necesidad apremiante de crear y experimentar modelos propios, basados en lo participativo.

El comunicador para el cambio social deberá asumir unas prácticas éticas que le permitan desarrollar su trabajo con la comunidad:

- Reconocer la comunidad como un sujeto activo, vivo.
- Establecer diálogos con mismas personas de la comunidad para así conocer las diferentes formas de pensar y de comportamiento.
- No agredir sus costumbres o tradiciones, por eso la importancia de conocer el contexto.
- Reconocer el saber y el hacer, permitir que las mismas personas se cuenten, para así poder crear estrategias de relacionamiento.
- Contar con un equipo de trabajo, no solo de comunicación sino interdisciplinar, con una clara orientación práctica para brindar soluciones a las diferentes problemáticas que se presenten.
- Por último, retroalimentar y llegar a conclusiones con las mismas personas de la comunidad.

Lamentablemente, aún comunicación se liga mucho a los medios y a la tecnologías. Realmente no está mal, porque a través de estas herramientas también se puede llegar a comunidades; pero el hecho está en saberlo orientar estratégicamente: «El nuevo comunicador debe tener la comprensión de que la tecnología es solamente una herramienta para apoyar el proceso de la comunicación humana, y esta última no debe en ningún caso ser dependiente de la tecnología. Del mismo modo debe entender que la tecnología no implica



necesariamente computadoras, equipos de radio o acceso a Internet» (Gumucio, 2004, p. 9). El comunicador social tendrá que eliminar esa idea errónea de que en su trabajo es más importante el producto que el proceso, pues «para un comunicador para el desarrollo, el resultado es el mismo proceso de trabajo desde la comunidad y con la comunidad» (Gumucio, 2004, p. 9).

### **Lo aficionado y lo alternativo**

En relación con la labor de EnJuego, tan importante como estas premisas de la comunicación para el cambio son las que dan sentido a la práctica del deporte. Según el profesor Esteban Petitti (2012), el deporte aficionado debe entenderse como actividad no profesional con un componente constantemente ignorado como la generosidad del esfuerzo. Mientras la mayor parte de acciones y gestos humanos tienen un trasfondo utilitario (se realizan *porque* sirven para algo, *porque* a través de ellos se obtienen algunas cosas), el deporte supone una altísima inversión de energías *porque sí*. El deporte aficionado está más cercano a la lógica del juego: el juego es una finalidad en sí mismo, no se dirige a fines posteriores.

Opuesto a esa idea, la palabra deporte es, para muchos, sinónimo de fútbol o de cualquier otra actividad que se juegue con un balón. La televisión ha generado una idea de deporte solo asociado a los títulos, las marcas, la publicidad y las celebridades mundiales. Contrario a esa percepción generalizada del deporte masificado por los medios, Cagigal (1959) afirma: «La Humanidad siempre ha hecho deporte, he aquí el porqué de que el deporte sea digno de estudio» (párr. 1). Esa aparente contradicción entre el triunfo deportivo profesional (donde todo es convertible a cifras de dinero: el costo de los contratos, las bolsas de premios, los costos de los derechos televisivos, los precios de las pautas publicitarias...) y el deporte aficionado, hace que a veces las administraciones públicas y los dirigentes condicionen el concepto a su manera. Por esto, no dimensionan su verdadero significado, por lo cual un sin fin de deportistas aficionados quedan en el olvido. Esto, que es muy lamentable por los deportistas, vistos individualmente, es todavía más lamentable cuando se mira desde la óptica comunitaria.

Pero... ¿qué es el deporte *amateur* o aficionado? Muchos pensarán que son los mismos espectadores jugando o que son personas muy devotas a algún equipo de cualquier deporte jugando o haciendo deporte. Lo cierto es que no es así. Muchos medios solo se interesan en el deporte aficionado cuando hay noticias «relevantes»; la mayoría de medios, sin embargo, ni siquiera lo incluye en su agenda.

El *amateurismo* deportivo es aquel que realiza una persona por vocación y sin ningún fin específico; el fin es la diversión, el compañerismo con el otro, el servirle a la otra persona. Por eso, el juego y el deporte son dos palabras que se la llevan muy bien, puesto que el único fin es el de sentir a plenitud la actividad deportiva, sentirse bien con uno mismo y con el otro. Es aquí donde el carácter del fenómeno social trasciende: «El deporte es algo que existe, intrínseco a la naturaleza humana, que se manifiesta, que se ha manifestado siempre donde el hombre ha existido. El deporte es una propiedad metafísica del hombre. Es decir, que dondequiera que se da el hombre se da el deporte; y solo en el hombre se puede este concebir» (Cagigal, 1959, párr 9). El deporte aficionado, basado en el juego, es un acto de pasión, un hecho que sucede, no por un valor monetario, ni por que Nike o Adidas lo propiciaron. Al practicar deporte aficionado, el ser se conecta y determina cuál será su razón de ser. Esa es la gran diferencia entre el deporte aficionado y el deporte como un poder que vende ideología y que le da mucho dinero a grandes empresas o gobiernos.

Así que entre la discusión por el cambio social y lo alternativo que hay en el deporte aficionado se teje nuestra experiencia en el territorio. El Oriente antioqueño es un territorio que actualmente sufre grandes transformaciones sociales, estructurales y materiales. Por esto es pertinente contar la región a través de procesos deportivos aficionados que enmarcan la teoría del cambio y construcción social: trabajar con las personas es el verdadero papel del comunicador para el cambio social, mediar procesos para que se identifique la diversidad cultural de las comunidades y contribuir en la pregunta por cómo ésta afecta sus realidades.

Sin herramientas conceptuales (y a veces, ni siquiera, técnicas) muchas comunidades han logrado configurar interesantes procesos de comunicación a raíz del deporte. A su vez, muchos deportistas aficionados, en la búsqueda de mejorar su práctica, y de pasarlo bien, han tejido lazos sociales de mucho valor para el cambio social. Por eso, el deporte amateur, convertido en un símbolo para las comunidades, ha generado canales para el relacionamiento con el otro, ha construido tejido social y ha permitido compartir saberes que permite la identificación entre deportistas y comunidades.

Sistematizar la experiencia de EnJuego lleva entonces a mirar cómo el colectivo ha servido para la articulación de tres esferas: el grupo de integrantes del colectivo, los deportistas y las instituciones deportivas. Como se dijo antes, en este trabajo nos centraremos en la segunda de esas esferas: los deportistas aficionados.

## Metodología ●

Desde la perspectiva de la investigación sistemática, se retoman las experiencias que han sido significativas para un proyecto social (Jara, 2001). En el caso del colectivo EnJuego, esas experiencias están ligadas, en primer lugar, a las propias de los integrantes en el desarrollo del colectivo; en segundo lugar, a las de los deportistas que han sido protagonistas de nuestras historias; en tercero, a las instituciones deportivas con las que hemos trabajado. En este trabajo abordamos la segunda instancia, es decir, la experiencia de los deportistas a través de EnJuego.

Para ello, siguiendo las indicaciones de Jara (2001), elaboramos entrevistas en profundidad como instrumento de trabajo de la investigación, donde se conoce y se identifica las experiencias significativas que han tenido los deportistas y se aborda especialmente cómo el colectivo ha influenciado en la vida de cada uno de los entrevistados, con el fin de obtener resultados críticos que contribuyan al cambio y al mejoramiento del colectivo. Esa es la filosofía de la sistematización: recoger hitos, que se entienden como puntos relevantes en una línea de tiempo que han marcado las vidas de las personas que participan de un proyecto social.

De hecho, Óscar Jara (2001) habla desde *el sentir de la sistematización*, un nivel de lectura altamente sensitivo, donde el material son las biografías de las personas involucradas en el proceso. La aproximación que hace al método desde la experiencia no deja de lado las bases teóricas que propone el paradigma de educación latinoamericano (que es el contexto en el que surge la sistematización). Por otro lado propone una ruta conceptual y metodológica clara, rigurosa y realizable, que en este caso seguimos a través de un procedimiento metodológico preciso: entrevistas en profundidad, guiadas por un cuestionario, en el que —más que preguntas— usamos *detonantes*, siguiendo las indicaciones de Guadalupe Chávez (2004), los cuales permitieron identificar los hitos; estos se llevaron a una matriz de análisis donde se consolidó la información proveniente de todas las entrevistas. En la matriz triangulamos los hitos, los testimonios que los deportistas refirieron (y desde los cuales pudimos reconocer los puntos significativos de sus experiencias), y los principales conceptos del marco conceptual antes esbozado.

Como resultado, tenemos las formas como el colectivo EnJuego ha permitido nuevas posibilidades de vida para el trabajo deportivo (y personal) de los entrevistados.

## Resultados

La rutina diaria de los deportistas está enlazada principalmente con el deporte, la academia, el trabajo, el círculo social y el familiar. La vida deportiva se considera altamente prioritaria debido a que lo practican, también, los fines de semana y en los tiempos libres; en ese contexto, la disciplina es fundamental para la vida del deportista.

Para la mayoría de los deportistas entrevistados el deporte nunca estuvo como proyecto, ni fue una prioridad para la vida; sin embargo llegaron a él deporte por diferentes razones como: casualidad, enfermedad o por el simple hecho de divertirse. La formación deportiva de los entrevistados crece desde semilleros donde el gusto gana más que la competitividad.

La experiencia de los deportistas entrevistados por EnJuego es una experiencia de amigos, de vínculos sociales y de interacciones; de orgullo y de satisfacción, en el nivel personal. Se trata de un reconocimiento por engrandecer a los deportistas *amateur* como profesionales. La experiencia también se convierte en sinónimo de alternatividad y de querer seguir emprendiendo en el deporte. EnJuego influye como canal para que el deportista encuentre una visión diferente frente al deporte.

Los entrevistados ven a EnJuego con una primera impresión de familia, como si fueran amigos de toda la vida, como un colectivo enfocado y realizando un trabajo *fuera del molde*. Para algunos de los deportistas es increíble saber que hay un medio de comunicación que hable de lo no habitual; la máxima impresión de casi todos los deportistas entrevistado es *asombro*.

Para los entrevistados es muy importante que se evidencien los procesos del deportista, el trasfondo y la historia, puesto que deportistas y logros hay muchos, pero hay pocos medios que se centren en la historia (en el cómo se han logrado los triunfos, cómo se han vivido las derrotas, y, sobre todo, cómo se insertan estas marcas externas en las biografías de cada quien).

Estas valoraciones son importantes porque el potencial de los deportistas del Oriente antioqueño cada vez es mayor y EnJuego surge como *la voz* de los deportistas locales, y a la vez es el canal para romper estigmas frente algunas disciplinas deportivas que usualmente no reciben atención de los medios (ni de la sociedad). Es, en resumen, un medio que permite la visibilización a *lo alternativo*.

Los entrevistados reconocen que en competencias y torneos de la región han estado presentes otros medios del Oriente como canales comunitarios o algún ente administrativo; pero que esa circunstancia se presenta, eventualmente, solo si hay alguna información relevante que se desprenda del hecho

deportivo, como si el deportista obtuvo un título, un torneo o una medalla. Muchos medios han hablado, pero solo de manera informativa, acerca de sucesos que, vistos en perspectiva, no dejan de ser hechos aislados. En las entrevistas, los deportistas reconocen que EnJuego va más allá: está más pendiente e interesado en el trabajo y la vida del deportista, abre puertas a otros espacios; no solo informa sino que también motiva. Una frase que sintetiza este sentir es: «Ustedes han sido el único medio» (E3. Comunicación personal, junio de 2018).

En las entrevistas se reconocen fuertes vínculos entre los deportistas del Oriente antioqueño; la rivalidad es mínima, la amistad es protagonista. Por su parte, en cuanto a la ubicación geográfica de los municipios, el mal llamado *Oriente lejano*<sup>1</sup> abre las puertas a los deportista que residen en el Oriente cercano. De esta forma, hay interacciones que muestran un vínculo fuerte e intenso, una especie de comunidad que comparte unas mismas convicciones, prácticas y valores frente a la vida.

Incluso, en su condición misma de espacio físico, el Oriente antioqueño es visto por los deportistas como un *paraíso terrenal*: un territorio que crece a pasos agigantados, en renovación constante. Como hecho característico, no hay consenso frente a lo positivo o negativo de esta condición de crecimiento y transformación del espacio: para unos es bueno que este proceso de urbanización traiga placas y unidades deportivas que permitan la práctica de las diversas disciplinas; para otros no es bueno, ya que cada vez aparecen más edificios que zonas verdes, lo cual impide ciertas interacciones deportivas y torna al territorio como un espacio volcado al turismo deportivo (que se caracteriza por tener más matices de industria que de vínculo social o comunitario).

En su lectura de lo aficionado, los deportistas entrevistados difieren de la acción de los medios (tradicionales), las instituciones deportivas y las percepciones de muchos habitantes (e incluso deportistas) de la región. Esto sucede porque, en primer lugar, los deportistas tienen muy claro el concepto de lo que es el *deporte aficionado* (para la mayoría es: pasión, diversión, *goma*, auto-gestión; valores que incluso se pueden convertir en poco compromiso, gusto, el no rendir cuentas a nadie). Una frase captada en las entrevistas permite recoger esa sensación de autonomía, libertad y diversión: [en el deporte aficionado] «soy solo yo» (E5. Comunicación personal. 28 de mayo de 2018).

---

<sup>1</sup> La región del Oriente antioqueño tiene cuatro subregiones: Páramos, Bosques, Embalses y Altiplano. Esta última es la que, popularmente se denomina *Oriente cercano* por ser la zona más urbanizada, en la que se encuentra uno de los municipios más importantes (por número de habitantes y crecimiento urbanístico: Rionegro).

En segundo lugar, los deportistas difieren de la visión social sobre el deporte aficionado porque mientras ellos diferencian y reconocen una gran variedad de disciplinas deportivas (*slackline*, escalada deportiva, motocross, enduro, *streetworkout* —entrenamiento callejero—, *breakdance*, *BMX freestyle*, patinaje agresivo, parapentismo, *kayak*, rápel y torrentismo), muchas personas, no. A este respecto, reconocen que EnJuego es el canal para cambiar el paradigma: aunque falta un poco de masificación de los contenidos que produce el colectivo, el trabajo se ha hecho de la mejor manera, teniendo en cuenta que apenas se completan [los primeros] dos años. En ese sentido, reconocen la búsqueda constante por parte del colectivo para cubrir disciplinas, torneos, deportistas y logros que no encuadran en la agenda de los medios regionales o locales, las instituciones deportivas ni la gente del común.

En este punto, reconocen que EnJuego influye cada vez más en su proceso como aficionados: para ellos es sinónimo de satisfacción y motivación llegar a ser entrevistados y reconocidos en un medio deportivo como este. EnJuego, afirman, motiva a los pequeños deportistas a que crean en ellos mismos dado a que la [mass] mediación resignifica las sesiones de entrenamiento, los regímenes de disciplina, las dietas, las horas de competencia, y los convierte en motor para volverse competitivo y dar más de sí.

En suma, para los deportistas está claro que EnJuego promueve la transformación social. De un lado, en escenarios con municipios que apoyan poco al deporte aunque haya muchos muchos deportistas luchan por sus sueños, EnJuego cumple el papel de mostrar a esos *luchadores*; de otro, en escenarios donde sí existe un apoyo institucional más claro, los programas radiales dan a conocer y promueven a la participación del deporte, y esto agrega un interés adicional a lo propiamente deportivo. El deporte cambia la vida de las personas; EnJuego es un canal que amplifica lo que sucede con el deporte aficionado desde adentro de los deportistas (sus vivencias, sus miedos, sus retos...), desde lo comunitario (los torneos, los encuentros...), desde lo institucional (los programas, los proyectos de alcaldías e institutos deportivos), y, en síntesis, desde lo social: ayuda a fortalecer un tejido de relaciones que se encuentra en crecimiento y consolidación.

Desde sus percepciones, los entrevistados consideran diferentes aspectos que EnJuego como colectivo motiva a realizar: la satisfacción de ver que el deporte permite el cambio de vida, les motiva a verse a sí mismos como profesionales, enfatizar en la formación como personas y luego como deportistas. En este punto, según los deportistas, EnJuego motiva porque no informa solo cuando gana el deportista sino también la historia y el proceso que hay detrás.

## Discusión y análisis ●

Para el colectivo EnJuego es de gran importancia, a la hora de hablar de deportistas, conocer su hábitos, su historia y sus estilos de vida. Siguiendo a Cagigal (1959, párr. 1-2), importa reconocer varios niveles de análisis en el deporte objeto de estudio. Nuestro interés aquí es la mirada del deportista en el contexto de la mediación que establece EnJuego. Resalta en nuestros hallazgos, en primer lugar, que aunque varios de los deportistas entrevistados llegaron al deporte sin alguna intención previa, este se ha convertido en un todo: esto es evidente al escuchar los deportistas cuando dicen que todo tiempo libre (especialmente los fines de semana) lo utilizan en pro de su formación deportiva.

Así, el deporte se convierte en una necesidad vital, y es posible ver cómo los deportistas entrevistados se han dejado permear —algunas veces desde niños— por el contexto deportivo, a través de semilleros que comienzan por gusto y diversión y que, luego de varias decisiones vitales, se van convirtiendo en espacios donde desarrollan su proyecto de vida, en un trasegar que los va llevando, poco a poco, a ser deportistas [más] competitivos.

En segundo lugar, vale resaltar que estos semilleros en los que comienzan muchos deportistas suelen ser iniciativas comunitarias, aunque en una gran cantidad de oportunidades son creados o apoyados por entes institucionales. Aquí ya vemos el deporte como una actividad propiamente social, mediada por instituciones (comunitarias y/o gubernamentales) que son decisivas pues crean las plataformas (físicas e inmateriales) propicias para que la práctica deportiva se expanda.

Aunque no siempre logran las mejores articulaciones entre deportistas e instituciones, los medios de comunicación también cumplen un papel vital. En este punto es donde encontramos, incluso antes de crear el colectivo EnJuego, un gran vacío: el deporte aficionado nunca ha sido prioridad para los medios, dado que desde su contenido solo se queda en su interés monetario y de preferencia (los medios, aunque comunitarios, locales o regionales, se mueven a veces por la exclusión: en la elección de contenidos y personajes a cubrir tiene filtros que no siempre son transparentes. Es por eso que EnJuego ve la necesidad de abordar desde una perspectiva fuera de lo convencional. Gracias a el trabajo que EnJuego como medio de comunicación ha realizado, ha permitido reforzar/crear una experiencia diferente en los deportistas del Oriente antioqueño; una experiencia de amigos, de familia y de reconocimiento, permitiendo así la incentivación para que los deportistas salgan del anonimato.

Además de crear una experiencia totalmente diferente a otros medios, EnJuego se convierte en ese canal influyente que permite una visión diferente frente al deporte. A la luz de los expertos, el deporte contiene, cuando se trata de una actividad no profesional, dos componentes frecuentemente olvidados: generosidad y esfuerzo. Allí encontramos, desde la lectura de los deportistas, un aspecto fundamental: es motivante saber que hay un medio de comunicación que hable de lo no habitual, de sus historias personales, de sus inquietudes, retos, temores y logros.

Ya en el contexto territorial, el Oriente antioqueño es un espacio en donde actualmente se viven grandes transformaciones sociales, estructurales y materiales; por esto es pertinente narrar la región a través de procesos deportivos aficionados, que enmarcan la perspectiva del cambio y la construcción social. Actualmente, este territorio cuenta con máximos exponentes en diversas disciplinas deportivas; es ahí donde EnJuego se convierte en la voz de los deportistas locales y a la vez es el canal para romper estigmas frente algunas disciplinas deportivas porque permite la visibilización de *lo alternativo*. Lo otro, lo diferente, lo que no está en la agenda principal, lo que no ocupa las primeras páginas de los periódicos ni marca las agendas de conversación en la vida cotidiana de las personas.

Aquí entran las palabras de Gumucio que citábamos antes: «Para un comunicador para el desarrollo, el resultado es el mismo proceso de trabajo desde la comunidad y con la comunidad» (Gumucio 2004, p. 9). En ese orden de ideas, los medios de comunicación surge como esa herramienta que permite el re-conocimiento de las comunidades no solo por lo que logran, sino también por el proceso que realizan.

Hoy en día el Oriente tiene falencias en cuanto a que los medios de comunicación están realizando un trabajo que identifica solo el logro, mas no el proceso que se necesita para llegar a dicho logro. Esa falencia, que es generalizable para los medios de comunicación en general, es uno de los baches que se requiere cubrir con mayor prioridad. En medio de una sociedad volcada al éxito, la narración de los aspectos humanos que, a través de la disciplina, la entrega y la pasión movilizan esos logros, es algo urgente.

Esa otra mirada, alternativa, comunitaria, colaborativa, encuentra en el deporte aficionado del Oriente antioqueño con una plataforma, aún incipiente, que puede fortalecerse para consolidar el tejido social. El Oriente antioqueño cuenta con 23 municipios; pero, a pesar de las distancias geográficas, existen redes entre los deportistas de diversas disciplinas para compartir saberes y miradas hacia horizontes de sentido común. Desde ahí, alternativamente, de forma espontánea, surgen lazos de identificación que permiten que el deporte



no se convierta en un sinónimo de rivalidad sino de familia y de amistad, donde se nota el apoyo y la camaradería al recibir a los deportistas en cada uno de los municipios. Esto da a conocer a los deportistas del Oriente como unas personas humildes, amables y carismáticas, valores esenciales en medio de un tejido social roto, mediado por el capital y basado en la competencia, los valores de la guerra y la intolerancia.

Desde sus vivencias personales asociadas al deporte, en esta comunidad emergente el Oriente antioqueño es visto como un *paraíso terrenal*, un territorio que crece a pasos agigantados, pero que, a pesar de la transformación urbanística acelerada aún permite la práctica del deporte al aire libre, en medio de paisajes privilegiados por la naturaleza, donde, en zonas como *Bosques* y *Embalses* (dos subregiones clave en el mapa de la práctica deportiva del Oriente de Antioquia) se vive el auge que están teniendo deportes alternativos o extremos como el parapentismo, la escalada y el *kayak*.

Bajo una perspectiva alternativa, el cambio social surge, desde la comunicación, como la articulación de *territorios, identidades y comunicación* (Arango, 2017). Desde esta mirada, el deporte es una práctica social que detona identidades, en el contexto de un territorio definido, mediado por iniciativas de comunicación que articulan proyectos sociales. Así, EnJuego es el único medio deportivo del Oriente antioqueño que trabaja de la mano de los deportistas, se acerca a ellos y los entiende como parte de un proceso que potencialmente puede apalancar grandes oportunidades de cambio social.

## Conclusiones ●

El deporte, especialmente el deporte aficionado, suma las condiciones ideales para impulsar un proceso de cambio social. Esto es, llevar una situación A hacia una situación B. En esa lógica, los actores sociales (deportistas e instituciones), los procesos de comunicación (en este caso, EnJuego) y los territorios (en este caso, el Oriente antioqueño), pueden generar articulaciones donde las personas que practican el deporte, quienes lo disfrutan como espectadores, los gobiernos, las comunidades y los medios de comunicación, pueden buscar sinergias donde el cambio social sea el proceso y el punto de llegada.

En lo que respecta a este trabajo, enfocado en los testimonios de los artistas que han encontrado en EnJuego un escenario para reforzar sus convicciones respecto al deporte y a la vida, resalta la cantidad de hitos comunes, de experiencias significativas y de la suma de posibilidades que todo esto per-

mite. La mediación que establece EnJuego (cubrimientos, notas, entrevistas, reportajes), y que entrega a través de diversos canales (radio convencional, prensa, redes sociales, eventos...) resalta los aspectos de valor que hay tras la actividad deportiva. El esfuerzo, la dedicación, el compromiso, combinados con la solidaridad, la empatía y la sinergia, configuran un escenario ideal para resaltar actividades sociales como el deporte.

Los testimonios de los deportistas enfatizan el aspecto motivacional que conlleva el ser reconocidos, como deportistas aficionados, por un medio alternativo. Ahí puede evidenciarse cómo la brecha que existe entre la vida de las personas y los medios de comunicación, que lleva a problemáticas sociales de aislamiento, segregación y rechazo, se puede resolver mediante iniciativas alternativas que resaltan lo comunitario y lo local. Esto es comunicación para el cambio en su máxima expresión: colectivos que articulan esfuerzos para generar capacidades instaladas que queden en las mismas comunidades de origen; escenarios de autogestión y alternatividad que reconfiguran un tejido social marcado por la competencia, la lucha por el éxito individual, la crisis de valores.

Durante dos años, el colectivo EnJuego ha estado en una búsqueda constante de diferentes deportistas y disciplinas del Oriente antioqueño; hay en los testimonios de los deportistas evidencias de la influencia que ha tenido el colectivo en la comunidad: no solo ha permitido su reconocimiento como practicantes de un deporte, sino la motivación de los que ya están o de los que quieren incursionar en alguna disciplina.

Pero, si bien la comunicación no se debe ligar solo a los medios y a la tecnologías, contar con un enfoque alternativo permite no dejarse atrapar por la racionalidad técnica, por la trampa de los aparatos y los dispositivos. Esto permite reconocer que, a través de estas herramientas, se puede llegar a más comunidades, de forma que el alcance aumente y la misión, asociada a contar alternativamente historias del deporte alternativo, se consolida y amplía más.

## ● Referencias

- Arango, C. (2017). *Territorios, identidades, comunicación*. Manuscrito no publicado. Rionegro: Universidad Católica de Oriente.
- Cagigal, J. (1959). *Aporías iniciales para un concepto del deporte* (Proyecto Filosofía en Español).
- Chávez, G. (2004). *De cuerpo entero... Todo por hablar de música. Reflexión técnica y metodológica del grupo de discusión*. México: UCOL.

- Gumucio, A. (2004). *El cuarto mosquetero: La comunicación para el cambio social*. Barranquilla: Universidad del Norte.
- Jara, O. (2001). *Dilemas y desafíos de la sistematización de experiencias*. San José (Costa Rica): CEP Centro de Estudios y Publicaciones Alforja.
- Medina, F. (1995). Los narradores deportivos y sus epopeyas cotidianas. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 1(2), 69-106.
- Plaza, F. (26 de enero de 2012). «Para qué sirve la utopía... para caminar» (Galeano) [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <https://enfermeriaintercultural.wordpress.com/2012/01/26/para-que-sirve-la-utopia-para-caminar-galeano/>.
- Pettiti, E. (2012). *Recopilación de contenidos teóricos a desarrollar con alumnos de escuela media*. (Biblioteca Virtual)



# Gestión del error, saberes desechables y *epic fails*

Carlos Arango  
Yesid Castro  
María Isabel Cardona

## Resumen

Mientras internet aumenta las posibilidades de conservar, difundir y aumentar el conocimiento humano, un gran porcentaje de su uso corre por cuenta de los contenidos virales en los que se comparten toda suerte de desgracias humanas: caídas, salidas en falso, momentos de burla... La lógica propia de la red, permite que cada internauta se convierta en productor, editor y multiplicador de estos contenidos, al agregar comentarios, compartir con sus contactos o etiquetar a otros usuarios. Sin embargo, la reacción de reír ante la caída de otro, tiene profundas raíces en nuestro inconsciente colectivo, y es una de las experiencias donde vemos el funcionamiento de la risa, siempre asociada con el error (particularmente, el error de otro). Este trabajo muestra cómo lo desechable, el error, la caída, el fallo humano... pueden ofrecernos formas de saber. Y de reír.

Error, saberes desechables,  
*Schadenfreude*, risa, humor

**Palabras clave**

## El presente capítulo

Este artículo recoge procesos de investigación-creación liderados por los autores, tanto desde su experiencia empresarial con El Morenito Inc. como de la investigación científica, en los proyectos *Gestión del error: Herramientas comunicativas para la administración de la crisis y el cambio en ambientes de incertidumbre*, liderado por el grupo *Communis* de la Universidad Católica de Oriente, en convenio con la empresa y *Oriente imaginado: exploración del lugar de la comunicación en las representaciones sociales y la identidad. Primera fase*, desarrollado por el grupo *Communis*. Investigador principal: Carlos Arango. Co-investigador: Juan Pablo Sánchez Escudero.

## Carlos Arango

Agente de Contenidos de El Morenito Inc. Docente-investigador en el programa Comunicación Social de la Universidad Católica de Oriente, donde lidera el componente de imaginarios sociales de la línea Comunicación para el Cambio Social. Correo electrónico: carlosandres@elmorenitoinc.com, carango@uco.edu.co.



ORCID: 0000-0002-2120-3304

## Yesid Castro

Inc-director artístico El Morenito Inc., con más de 20 años de experiencia en la escena cultural, mediante trabajos de improvisación, *stand up comedy* y narración oral. Presentador de radio y televisión. Sociólogo. Correo electrónico: yesid@elmorenitoinc.com.



ORCID: 0000-0002-8917-8133

## María Isabel Cardona

Gerente particular de El Morenito Inc. Comunicadora gráfica con especialización en mercadeo. Productora y gestora cultural. Correo electrónico: mariaisabel@elmorenitoinc.com.



ORCID: 0000-0002-9652-5826

## Introducción ●

Permítannos empezar con un relato autobiográfico, pues este ejercicio del que vamos a dar cuenta parte de un placer colectivo. Más específicamente, de un placer culpable: sentarnos durante horas a ver videos de *epic fails*.

No llegamos espontáneamente a ello; hay un proceso. Y es del que queremos hablar en primer lugar. Este 2018, El Morenito Inc. cumple 15 años. En sus orígenes, la narración oral y la improvisación siempre han marcado nuestro camino creativo. Así permanecemos durante muchos años, hasta que, más o menos en 2012, se nos ocurrió convertir todo el trabajo escénico en parte de una empresa. O mejor: crear una empresa que le diera norte a todo el trabajo creativo que desde 2003 veníamos liderando en la ciudad de Medellín.

Configurarse como empresa tiene enormes ventajas, sin duda, pero también involucra un nivel de compromiso diferente. El caso es que, luego de las funciones, los clubes de comedia o los espectáculos que diseñamos para clientes corporativos, llegamos a casa con una extraña sensación: cuando se está en escena, y más en el caso de la improvisación (técnica en la que basamos todo nuestro trabajo escénico), el cuerpo queda invadido de adrenalina. Pero, aunque se tenga la sensación del sueño, el sueño no llega fácil; la adrenalina no lo permite. Es necesario entonces darle más trabajo al cuerpo, pero sin exigencias físicas. Y ahí entra internet: millones de *gigabytes* de contenido para distraer al cerebro mientras llega el sueño. Al principio, iniciamos la sesión con algunos fragmentos de documentales, rutinas de *stand up*; luego pasamos a videoclips de bandas alternativas o clásicas de décadas anteriores. Luego, len-

tamente, vamos llegando a los videos menos exigentes; de ahí, lentamente, vamos bajando la exigencia al cerebro, hasta llegar, por fin, a los *epic fails*. Fueron un gran hallazgo, y mientras los descubrimos, rememoramos algo de ese programa (*Locos videos*) que presentaban Jaime Sánchez Cristo y el difunto Jaime Garzón, por allá en 1993.

La cantidad de canales y *playlists* que Youtube tiene dedicados a los *epic fails* se sale de cualquier cálculo. Esa fue nuestra primera sorpresa. Por eso, luego de ver videos individuales de caídas, empezaron a aparecer las compilaciones por año (*Epic fails* 2013, 2014, 2015...), a medida que surgían canales especializados y que, además, los *tags* se hacían más específicos: *dj fails*, *wedding fails*, *japanese fails* (nuestro favorito) y así... al punto en que, como a menudo ocurre con nuestro trabajo creativo e investigativo, surgió la duda... Por qué disfrutamos ver a la gente caer, fallar, equivocarse o resbalar. Y fue así como empezamos a ver un panorama que, hasta el momento, recogemos en este trabajo y que es parte de una investigación que, de seguro, nos llevará a la escena (o a nuestro canal en Youtube) con una nueva propuesta escénica y que articulamos en este proyecto de investigación.

La bibliografía sobre investigación-creación, sin embargo, es escasa<sup>1</sup>. Hasta ahora, el camino de construcción y entendimiento de la metodología lo hemos alimentado de la perspectiva hermenéutica en la que se entiende el texto en sentido amplio y se lee la acción considerada como texto. Es importante recordar que, a día de hoy, la hermenéutica se entiende en un sentido amplio, más allá de la lecto-escritura (de textos sagrados), pues se aproxima a la noción de la filosofía como forma de vida (Gadamer, Pujol y Ramos, 2006). En esa praxis filosófica, vital, la perspectiva de Foucault (2005) en dirección a una relación ético-estética con la vida y de Bauman de la vida como obra de arte (2009), han sido soportes para comprender la creación en un contexto más amplio. También es importante mencionar a Howard Becker (2008) con sus planteamientos sobre los mundos del arte, donde la actividad de generación artística no se entiende como un ejercicio de creación sagrada, sino de recreación plenamente colaborativa.

## ● Error

En el contexto del proceso de investigación-creación, la palabra investigación se torna en algo menos absoluto, menos cientificista; más abocado

---

<sup>1</sup> Recomendamos los trabajos de Daza (2009) y Delgado, Beltrán, Ballesteros y Salcedo (2015).



a la exploración con fines creativos. Dicho proceso tiene en la observación un aspecto fundamental: habitar la ciudad, navegar la red, apreciar el cine (tanto el bueno como el malo) se convierten en posibilidades de sentido, que enlazan con búsquedas personales que, en el caso de los procesos colectivos de creación, devienen ejercicios que tanto se pueden concretar en textos (como este que ahora escribimos) o en propuestas escénicas.

En esa observación aparecen fenómenos tan variados como las *selfies* o los videos virales. En ello, internet deviene una bitácora de búsquedas y hallazgos para todos los que estamos conectados en la red de redes. Un largo recorrido ha traído a la humanidad hasta aquí. Y esto es ya, dijéramos, un hallazgo: cada *tag*, cada enlace, cada metadato... son huellas de búsquedas, encuentros y deseos. Desde que los medios masivos han logrado tanto poder de penetración en la vida cotidiana, al punto de ser referentes a partir de los cuales las personas perciben/filtran/opinan sobre el mundo, la sociedad moderna ha pasado del *simple* capitalismo a un capitalismo de ficción: la narrativa mediática es parte fundamental (y a veces única) de lo que las personas toman como insumo para responder a la pregunta de quién se es y qué es el mundo (Taylor, 2006).

En un planeta global, cada ciudadano tendría serios problemas para comprobar empíricamente cada aspecto del mundo antes de poder emitir una opinión acerca de este. Así, ya muchos autores han señalado la influencia de los medios en cómo las personas perciben la vida (Lipovetsky, 2002; Roncallo-Dow, Uribe Jongbloed y Goyeneche Gómez, 2016). En la modernidad, sin embargo, se trataba de medios lineales que emitían contenidos, y la interacción con la audiencia se limitaba a los estudios de *rating*. La hipermodernidad tiene su punto de mira con Internet (Arango y Álvarez, 2012)<sup>2</sup>. Si la modernidad se caracterizó por la triple articulación de individualismo, mercado e instituciones (familia, estado, trabajo...) lo *post* o lo *hiper* han debido existir porque algo en esa triple fórmula... o ya no lo es (post) o lo es de otra manera, tal vez más intensa (hiper) (Lipovetsky y Charles, 2006).

El caso evidente es que los grandes relatos que mediaron las instituciones y la relación hombre-mundo, no tienen el mismo impacto. Ni la escuela es el único lugar en el que se aprende, ni la familia sagrada es la única constelación familiar posible, ni el trabajo acoge al hombre en esa relación estable y lineal que acompañaban al sujeto para definir quién es, acompañamiento que duraba a lo largo de la vida hasta la jubilación.

---

<sup>2</sup> A decir de Lipovetsky (2006), es erróneo hablar de postmodernidad, porque esto implicaría asumir que lo moderno va de salida, que ya no nos identifica. Esta cuestión modernidad vs. post/hipermodernidad requiere atención.

Internet coincide con la crisis de los grandes relatos, y la clave individualista que cifró la Modernidad, aquella donde cada individuo se asumió único responsable de sí (sin referencia ya a los dioses o a la naturaleza...). Lo que ahora vemos, e internet es una excelente bitácora para verificarlo, no es el ocaso del individualismo sino su exacerbación. Así, internet aparece como la opción donde cada cual se define a sí mismo, co-produce contenido y gestiona sus afinidades y vínculos con los demás a partir del gusto (*likes*).

De hecho, internet muestra una sociedad más marcada por la *vivencia* que por la *experiencia*. El matiz es necesario: mientras la *experiencia* habla de un *nosotros* colectivo, integrado, y de una proyección del sujeto hacia afuera (el prefijo *ex* lo deja claro), la *vivencia* nos habla de un yo individual que, si bien interactúa con otros, se guarda para sí lo significativo, lo relevante. Entonces, el sujeto individual de la sociedad del yo es un sujeto que aunque simule experiencias, particularmente en las comunidades virtuales, es un sujeto individualizado, fragmentado, segregado de la comunidad.

Es lo que fenómenos como la proliferación de las *selfies* recalcan. La protuberancia de imágenes de sí (y para sí) impregnando la red de rostros individuales, desconectados de un contexto, y que, cuando se nos muestra en un espacio, suele ser un espacio-postal, un espacio iconográfico en el discurso del turismo, esa industria especializada en convertir los contenidos en experiencias para los sujetos individuales.

Internet es el ferrocarril de la era industrial, lo que el trabajo y la familia fueron en la primera modernidad<sup>3</sup>. Pero su giro hiper/postmoderno es claro: desde los blogs, los canales de Youtube, y las redes sociales, el espacio de la red le otorga un lugar a cada sujeto, espacio en el que cada uno tiene derecho a ser el centro, generar una audiencia, constituir una *fan base* en derredor suyo. Son muchas las cosas que en esa concentración de información están pasando y que nos revelan algo profundo acerca de la condición humana y, por tanto, de la comunicación.

En ese sentido, llama la atención que, a pesar de todo el potencial de información que hay, la construcción de investigación y conocimiento que ella, desde su origen, brinda, uno de sus mayores usos sean el entretenimiento, el ocio y los videos virales. Los *fails*, sin duda, uno de los principales.

Pero, en una primera revisión, lo que muestra el éxito de este tipo de videos donde alguien cae, o falla, habla justamente del temperamento de los tiempos que corren: si bien el error ha sido parte fundamental de la humani-

---

<sup>3</sup> Curiosamente, Internet es un proyecto «moderno»: una red militar para el intercambio de información importante para la defensa del Estado.

dad, y ha sido justamente a través de la secuencia ensayo-error como hemos alcanzado los más grandes puntos de la evolución como especie y la evolución del pensamiento, hoy el error tiene otra connotación. Particularmente por el imaginario de perfección que rodea nuestras actuaciones en la red. Las *selfies* sirven como ejemplo claro. Este es el correlato del individualismo: una sociedad individualista, volcada al yo individual, es una sociedad competitiva.

En nuestros perfiles de redes sociales, particularmente, nos esforzamos por generar una presentación lo mejor posible de cada uno. Los *timeline* de las redes están llenos de ese sujeto imaginario, proyectado, que cada uno construye. Se dirá que esto no es nuevo. Pero lo que queremos recalcar es que es en la modernidad donde el individuo adquiere relevancia social, relevancia que antes había funcionado más mediante la filiación a una comunidad o familia.

En ese contexto, e impulsado por las redes electrónicas, lo que vemos es una expansión del yo individual en detrimento del yo colectivo. Y en ese sentido el error adquiere una relevancia diferente, porque el nuevo trasfondo en el que se mueve aumenta el contraste. La perfección que proyectamos en red se ve entorpecida cuando caemos, chocamos con un poste o rodamos por unas escaleras.

Así luce el asunto cuando miramos al otro caer. Pero vale preguntarse... ¿Por qué disfrutamos viendo caer a otros que ni siquiera conocemos: por qué nos produce risa y qué es lo que nos anima a pulsar el botón «compartir»?

Nuestra conjetura es que ese porcentaje de contenidos y mediaciones que en internet se dedican a ver errores de los otros, nos revelan profundas cosas de lo humano y la comunicación, donde la risa es centro.

Parte de la respuesta la adelanta el hecho de que a menudo rehuimos el error en la vida laboral/cotidiana. Cuando nos enfrentamos a la creación basados en la improvisación, por el contrario, se nos impulsa a olvidar que hay error. La noción de error aparece cuando se toma como cálculo algo que, se supone, debería suceder; pero no sucede. Así, desde la escuela, se nos ha enseñado que no podemos colorear las figuras saliéndonos de la raya o que nuestra letra tiene que ser perfecta. En suma, todas estas indicaciones se basan en la idea de que hay una única forma válida de hacer las cosas. Es, claro, resultado de la mediación que establece la escuela: como centro del proyecto moderno, esta institución nos ha de preparar indicándonos cómo se hacen las cosas, o cómo se interpreta un libro. En la escuela siempre hay una única posibilidad, y quienes no den con ella están fuera, adquieren malas notas y se les pronostica fracaso en el mercado laboral.

Esa vinculación del error a una única forma de hacer las cosas funcionó en lo que podríamos denominar, siguiendo a los citados autores, como la primera modernidad. Allí, los ciclos de conocimiento tardaban mucho en renovarse, y la

innovación no era un requerimiento siquiera perceptible en las industrias. Por eso mismo, cuando una nueva tecnología aparecía y trastocaba las formas de hacer, las formas de saber quedaban fuera de lugar, lineal e inequívocamente.

El momento en el que los ciclos se renuevan más rápido (hoy se calcula un promedio de 4 años...) aparece la noción de saber desechable. Y, por tanto, el margen de error es más difuso, pues se ha mostrado cómo muchos errores o equívocos han llevado a invenciones fundamentales para la humanidad, desde la penicilina hasta el *postit*.

Por contraste, en nuestra metodología creativa, adoptamos la premisa de que no hay error. Esta premisa actúa junto a otro principio de la improvisación escénica: la sobreaceptación. Cuando se está en escena improvisando con otros actores, se parte de que la idea del otro es mejor que la propia, con lo cual, cuando él me propone algo, yo sobreacepto y me sumo a su idea. Bloquearla solo conduciría a un relato que no avanza mientras que la impro se propone ir siempre hacia adelante<sup>4</sup>.

## ● Risa

¿Por qué algo nos produce risa? Mientras la sonrisa es netamente social, la risa es signo de un proceso (también) intelectual. Reírse requiere entender. Al tiempo, la risa también es social: reímos más fácil si ya otros están riendo.

Allí encontramos otro signo de nuestro tiempo: todos los estudios de las neurociencias, esculcando hasta el último escollo del cerebro para encontrar no solo cómo funciona este músculo, sino para mapear cada circuito cómo se activa y cómo el exterior activa ciertas zonas. Abandonar lo espiritual (ligado a lo religioso) conduce a la necesidad de buscar algo de trascendencia. Esa trascendencia, sorprendentemente, se busca hoy en el cerebro, pues se trata de una instancia en nuestro cuerpo con aún mucho por descubrir. Pasamos de la pregunta por el alma, a la pregunta por la mente; de ahí, a la investigación sobre el cerebro.

En ese sentido, ya sabemos que la tarea del cerebro consiste en otorgarnos seguridad, con lo cual todo el tiempo, incluso cuando dormimos, él está en la tarea de recoger información del exterior para comprobar que todo

---

<sup>4</sup> Fuera del ámbito escénico, según hemos comprobado con clientes con quienes empleamos nuestra metodología, la noción de que no hay error permite que nuevas asociaciones aparezcan y, si bien en principio puede que la nueva idea no funcione, o no sea práctica, viable o factible, permitirse avanzar en ella puede dar con nuevos caminos creativos, o incluso con soluciones aplicables al problema que se está tratando, o a otro asociado a este.

está bien. Es una tarea comparativa, donde se recolecta información externa y se compara con la información almacenada en la memoria. Lo que se espera es que ambas informaciones sean consistentes, y cuando no lo son se genera una sorpresa. Esa sorpresa pudiera llevar a una alerta, cuando la inconsistencia es grave y amenaza contra nuestra vida; o puede ser mucho más tranquila cuando comprobamos que esa anomalía no nos amenaza. Allí aparece la risa, y es algo así como un *frescor* que se siente al ver que la información externa no se permite acomodar a la expectativa que tenemos, pero que resulta inofensiva. La risa entonces es como un mensaje de tranquilidad, por eso nos relaja tanto y se siente la catarsis que logramos al reír.

El *epic fail* encaja en este esquema. Esperamos que quien va a cruzar la calle realice una serie de pasos hasta lograrlo. Pero cuando aparece un error, y, particularmente, un error que no nos afecta, aparece la risa. Aquí se juntan dos esquemas: primero, la comprobación de que hay un mensaje externo que combate con las expectativas a que nos llevan la información previamente guardada en nuestra memoria; adicional a ello, cuando quien falla es alguien que pudiera considerarse un rival nuestro, la catarsis de la risa es aún mayor.

La resonancia de este fenómeno, *Schadenfreude*, ha sido tal, que ya hay investigaciones neurológicas, incluso libros, que abordan la cuestión. Según afirman, *Schadenfreude* es la emoción contraria a la envidia (Boecker, Likowski, Pauli y Weyers, 2015): mientras en esta sentimos que alguien tiene algo de lo que nosotros carecemos, en aquella nos alegramos porque tenemos algo que el otro falló o, simplemente, porque un otro, que pareciera ser amenaza o competencia para nosotros, ha fallado en alguno de sus propósitos.

La *Schadenfreude* se puede extender a lo social. Lo experimentamos en Colombia cuando Alemania derrotó a Brasil 7-1 en la final por la copa mundial de selecciones en 2014. Sí: no fuimos nosotros quienes derrotamos a Brasil, pero alguien hizo *justicia* por nosotros; además, #EraGolDeYepes.

Vale entonces articular una serie de interrogantes para revisar cómo la risa, en particular el *Schadenfreude* que se moviliza ante los *epic fails* pudieran darnos pautas de reflexión en torno a la risa como aspecto comunicativo.

## Conclusiones de cara a la comunicación

Quedan entonces varios asuntos luego de mirar este tema. De un lado, la forma como la horizontalización de los contenidos en la red permite que un mensaje se entienda, más que como mensaje, como *bits*: unidades de información; un ladrillo en medio de una ciudad llena de paredes, casas, edificios,

avenidas, barrios... Pero, esta vez, cada mensaje puede devenir el punto de una nueva cadena, pues en cada punto el mensaje puede ser intervenido, y esta intervención se le da otro giro, se le agregan otros *tags*, con lo cual puede llegar a otras personas diferentes a las que les habría podido llegar el «original».

En términos de la investigación-creación, reflexionamos en torno a las formas en que la superación del prejuicio del error nos encadenan a desechar contenidos que pudieran ser útiles. La improvisación como método para dar con el error, y el error, o la posibilidad de equivocarse, como parte de la exploración que puede llevara innovar. Las categorías del fracaso pueden ser también las categorías metodológicas de la innovación.

En lo que tiene que ver con la risa, ha sido muy potente encontrar las razones, o parte de las razones, que las neurociencias nos empiezan a reportar, toda vez que si bien tiene un componente emocional y social claro, la risa es un aspecto que declara procesos cognitivos, conexiones cerebrales.

A partir de esto, generamos contenidos que exploran desde la improvisación, la narrativa y el juego, la posibilidad de equivocarse, de forma que el comprender la risa desde la perspectiva de la comunicación aporta la comprensión de un fenómeno que desde siempre ha movido a las personas. Si el humor en la red es tan popular es, básicamente, porque en la vida cotidiana lo es, y lo que vemos en internet es una proyección a escala, y es cierto que a una escala grande, de esta situación.

## ● Referencias

- Arango, C. y Álvarez Moreno, M. (2011). Nuevas recepciones, viejos consumos. *Revista Anagramas*, 9(19), 18-34.
- Bauman, Z. (2009). *El arte de la vida: de la vida como obra de arte*. Madrid: Planeta.
- Becker, H. (2008). *Los mundos del arte: sociología del trabajo artístico*. Argentina: Universidad Nacional de Quilmes.
- Boecker, L., Likowski, K. U., Pauli, P. y Weyers, P. (2015). The face of schadenfreude: Differentiation of joy and schadenfreude by electromyography. *Cognition and Emotion*, 29(6), 1117-1125.
- Daza, S. (2009). Investigación-creación. Un acercamiento a la investigación en las artes. *Plumilla Educativa*, (6), 73-79.
- Delgado, T., Beltrán, E., Ballesteros, M. y Salcedo, J. (2015). La investigación-creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento. *Iconofacto*, 11(17), 10-28.

- Foucault, M. (2005). *La hermenéutica del sujeto. /The Hermeneutics of the Subject: Cursos del College de France, 1981-1982/Lectures at the College de France, 1981-1982* (Vol. 237). Madrid: Akal.
- Gadamer, H. G., Pujol, Á. G. y Ramos, A. G. (2006). *Estética y hermenéutica*. Madrid: Tecnos.
- Lipovetsky, G. (2002). *La era del vacío: Ensayos sobre el individualismo posmoderno*. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G. y Charles, S. (2006). *Los tiempos hipermodernos*. Madrid: Anagrama.
- Roncallo-Dow, S., Uribe Jongbloed, E. y Goyeneche Gómez, E. (2016). *Volver a los clásicos: teorías de la comunicación y cultura pop*. Bogotá: Universidad de la Sabana.
- Taylor, C. (2006). *Fuentes del yo: la construcción de la identidad moderna*. Barcelona: Paidós.





# Juego, luego existo: reflexiones en torno a los videojuegos y las subjetividades

Álvaro Acevedo-Merlano  
Jessica Chaux-Lizarazo

## Resumen

A continuación se presentan una serie de hallazgos que fueron producto de toda la reflexión que se estructura a lo largo de la investigación denominada *Consumo cultural de videojuegos y construcción de subjetividades en Hispanoamérica*. Todas las elaboraciones aquí presentes estuvieron siempre dirigidas a comprender cómo el fenómeno de los videojuegos impacta la subjetividad de las personas que los practican desde diferentes perspectivas. En esa medida, la trama argumentativa contiene en su desarrollo elementos significativos respecto a los géneros de los videojuegos, sus contenidos, las características de los entornos virtuales, las relaciones que se establecen entre los jugadores, las temáticas que se discuten en los juegos y los mecanismos de resistencias desarrollados por los jugadores al momento de enfrentarse a dichos contenidos.

Videojuegos, consumo cultural, subjetividades. **Palabras clave**

### **El presente capítulo**

Derivado del proyecto de investigación *Consumo cultural de videojuegos y construcción de subjetividades en Hispanoamérica*. Investigadores: Álvaro Acevedo-Merlano, Jessica Chaux-Lizarazo y Zulma Ortiz Zaccaro. Universidad de la Costa, Universidad del Magdalena y Universidad Cecilio Acosta, 2018.

### **Álvaro Acevedo-Merlano**

Director del grupo de investigación Community, Comunicación Social y Medios Digitales. Departamento de Humanidades, Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, Universidad de la Costa, CUC. ResearchGate: @AcevedoMerlano.  
Correo electrónico: alvaroacevedomerlano@gmail.com.

iD

ORCID: 0000-0002-0131-0276

### **Jessica Chaux-Lizarazo**

Psicóloga e investigadora de la Universidad del Magdalena. Miembro del Grupo de Investigaciones en Diversidad Humana (IDHUM).

## Introducción

El tema de los videojuegos llama cada vez más la atención. En esta investigación utilizamos una serie de categorías de análisis que permitieron estructurar la reflexión que aquí se presenta. Ahora bien, aunque las categorías no se encontrarán explícitamente redactadas en todos los casos, siempre estarán inmersas en el tejido argumental que permitirá enriquecer su comprensión y análisis a lo largo de toda la reflexión. Del mismo modo, se evidencia la emergencia de nuevas categorías perfiladas por las orientaciones con las que tradicionalmente se ha estudiado el tema de los videojuegos, como es el caso de su implementación en las dinámicas educativas, pues al ser aprovechados por las prácticas pedagógicas, pueden convertirse en grandes aliados del aprendizaje.

Otro de los elementos que se observarán a lo largo de estos apartes, es la presencia de indagaciones relacionadas, no solo con el consumo, sino desde la práctica de su desarrollo, como un arte expresivo y representativo. Así, los análisis e interpretaciones se construyeron desde la comunicación social con la psicología, la sociología y la antropología, pues —como parte de las ciencias sociales— fue necesario su diálogo para lograr un acercamiento holístico sobre la influencia que los videojuegos tienen en las diferentes esferas de la realidad social e individual, por lo que el propósito fundamental siempre fue transversalmente la comprensión de la subjetividad humana.

## ● Simulación y representación en los videojuegos: ¿dos tendencias?

Hoy en día, sin importar el gran número de géneros que existen en el mundo de los videojuegos, es posible percatarse de dos tendencias, entre muchas otras, claro está; por una lado se encuentran los que con cada nueva secuela se acercan cada vez más al realismo visual; gracias a los potentes *hardware* es posible recrear escenarios muy similares a la realidad, en donde los rostros y cuerpos de los personajes se asemejan más y más a los reales, lo que convierte a esta característica en un elemento fundamental para aquellos juegos circunscritos en esta tendencia. En ese sentido, para estos videojuegos el ejercicio de *simular* con mayor fidelidad la realidad proyectada gráficamente, se convierte en una finalidad más allá de la contextualización visual que acompaña la narrativa del juego, se convierte en un fin mismo.

Por otro lado, una segunda tendencia de la que es posible percatarse se encuentra orientada a no tomar la fiel simulación visual de la realidad como un fin, excepto como un recurso que no necesariamente debe ser perfilado a ejecutar una reproducción exacta de la realidad, sino más bien como una representación de ella. Por ello, la *representación* y la *simulación* se muestran como dos tendencias importantes que pueden ser divergentes o concomitantes, pues en muchos casos es posible que se cree una hibridación en la que coexistan ambas tendencias en un mismo juego.

Sentado esto, antes de avanzar, es necesario definir aquí esos dos conceptos. Por una parte, está la simulación, entendida como una técnica que imita la operación de un sistema del mundo real a medida que evoluciona con el tiempo (Winston, 1994). Del mismo modo, este concepto también puede hacer referencia a una amplia colección de métodos y aplicaciones que imitan el comportamiento de sistemas reales, usualmente en una computadora con el software adecuado (Kelton y Sadowski, 2004). Es posible que estos dos conceptos sean considerados como sinónimos; como partes complementarias de un mismo fenómeno, ya sea contenido uno en el otro o en situaciones equivalentes. No obstante, el ejercicio de la simulación va más orientado a imitar lo real, pues en la simulación se desencadena una suplantación de lo real, por los signos de lo real (Baudrillard, 1978). Por tanto, a diferencia de la representación, se podría decir que la simulación se encuentra más cerca de la imitación que de la interpretación.

Así, en la dinámica de la simulación, el sujeto que juega no experimentará exactamente lo real a través de lo simulado, ya que el jugador simula, pero no llega a las dimensiones exactas que la semejanza de un hecho puede provocar (por ejemplo, la muerte) sino en un grado de solo «sentirlo» (Medizábal, 2004). Sin embargo, la orientación de imitar lo más fielmente posible el entorno gráfico, contribuye a que dicha experiencia sí sea muy cercana a lo real desde esa perspectiva visual e incluso auditiva, vinculando de esa manera dos sentidos importantes en el proceso de percepción. En esa medida, las situaciones experimentadas *a priori* en la dinámica de la simulación, podrían preparar el terreno para el momento en el que se experimenten situaciones en la esfera de lo real.

Por otra parte, se podría decir que el ejercicio de la representación nace en el proceso de subjetivación de la realidad gracias a la experiencia vivida; y de ahí se genera una conceptualización de esa realidad, que lleva luego a su interpretación y, posteriormente, a su expresión. En ese sentido, la representación, más que la reproducción de la realidad, es el producto de su interpretación.

Un ejemplo muy dado en torno a la representación es el ejercicio de imaginar un elemento cotidiano de la realidad, como un tren por ejemplo; cuando se hace el ejercicio de pensar en un tren, se piensa en el concepto de tren que se ha construido a raíz de la experiencia de cada quien: tal vez el tren en el que usted piensa en este momento, sea un tren gris con una raya en el centro, viajando por una curva sobre una línea férrea urbana, mientras que el tren que otra persona tiene en su mente es más bien rural, con paja sobre sus vagones, viajando por una pradera. A través de su experiencia, cada persona genera el concepto de tren que posteriormente deposita en su memoria, ya sea por la primera imagen que vio de un tren o por la que más le impactó; ahora, es ese concepto ya interpretado lo que, al ser expresado de forma gráfica, por ejemplo, se convierte en la representación del tren, ya sea mediante un lápiz, un carboncillo, vinilos o píxeles. Pero basta de hablar de trenes para continuar con el tema.

De esa manera, los videojuegos que desarrollan una representación gráfica de la realidad, ponen en juego otro tipo de accionar en la percepción del jugador: incitan a la imaginación en el proceso de interpretación visual, acompañando y enriqueciendo la narrativa del juego. Ahora bien, décadas atrás los límites en la tecnología de *hardware* gráfico hacían que el elemento de la representación fuera una situación ineludible, pues se tenía que lograr el mayor provecho posible con muy pocos bits y píxeles; como bien lo hicieron aquellos pioneros con las naves espaciales y los alienígenas en *Space Invaders* (íd.; Taito Corporation, 1978) o hasta con el mismo *Super Mario Bros.* (íd.; Nintendo, 1985) representando gráficamente de manera exitosa a un fontanero italiano.

Son muchos los veteranos que experimentaron las representaciones ineludibles en los juegos de 2D; en videojuegos de plataforma como *Mega Man X* (Rockman; Capcom, 1993) o *Demon's Crest* (*Demon's Blazon: Demon World Village Crest Volume*; Capcom, 1994) era casi imposible no detenerse en alguno de los *stages* para imaginar qué podía existir detrás de las imágenes que se encontraban de fondo, desarrolladas solo como recursos gráficos para contextualizar la narrativa pero que lograban eficazmente abstraer al jugador, quien se detenía a contemplar los pequeños detalles de las figuras que conformaban los coloridos paisajes a través de sus varios niveles. Esto sucedía, ya fuese al imaginar cómo vivían los seres que habitaban esos edificios futuristas, o pensar en la sensación de estar en pie sobre las montañas que contextualizan la ubicación de la fortaleza secreta de Sigma; o, por otra parte, observando los oscuros escenarios del cementerio después de vencer a Zomulo, cuando aquellas estatuas y las cientos de tumbas bajo la niebla, mostraban un paisaje inhóspito que nos hacía curiosear sobre los seres que ahí podían existir; eran lugares virtuales que daban una sensación de frialdad y regocijo a la vez, era la ausencia del dato siendo recreada y analizada por la mente.

Así era como sucedía: había sueños de fantasías impulsados por imágenes que invitaban a escudriñar en los horizontes más nublados de la imaginación, mientras que la inherente capacidad de abstraer y conceptualizar la realidad conocida lo hacía fascinante. Es ahí donde la representación de la realidad es una oportunidad para soñar despierto; una oportunidad que solo los videojuegos proporcionan, logrando con esto que el mundo se enamorara de ellos.

Con lo anterior no queremos decir que una tendencia sea mejor o más compleja que otra, pues el que un videojuego sea considerado bueno o malo, simple o complejo, depende de un gran número de variables simultáneas; además, cada una de estas tendencias tendrá millones de fanáticos, pues existen tantos géneros como gustos por ellos, otro elemento que hace de la industria una de las más exitosas. Lo que aquí tratamos de plantear es un paralelo entre dos formas de expresión que se manifiestan a través del videojuego, exhortando a mantener el umbral que permita la presencia de la imaginación, entendiendo a los videojuegos como algo más que gráficos, incentivando a jóvenes desarrolladores que puedan plasmar en unos pocos bits, grandes torrentes de creatividad.

## Breve reflexión sobre los salones recreativos en Hispanoamérica

Muchos de los lectores de este trabajo recordarán lo que era estar en el colegio a la última hora de clases, desesperados por la llegada del final de la jornada y correr a los salones de *arcade*, salones que tuvieron su apogeo a lo largo de los años ochenta y principios de los noventa del siglo pasado. Obviamente, muchos de los mejores jugadores contemporáneos no tuvieron el privilegio de estar en estas salas pagados toda la tarde gracias a una moneda; como ya muchos lo saben, y bien que se ha documentado al respecto, esas salas eran lugares que podían gozar de ambientes tan diferentes alrededor de la misma dinámica, el jugar. Había salas que tenían ambientes muy cordiales, eran iluminadas y muy bien conservadas; pero, al mismo tiempo, se podían encontrar salas recreativas bastante lúgubres, en las que no solo la emoción era por jugar sino por salir ileso de algún asalto.

Sin importar cuál fuera el caso, las salas de *arcade* eran muy populares en todos los estratos, pues había salas en todo tipo de barrios; estos salones eran el escenario en donde los videojuegos hacían su debut, donde muchas veces se tenía que hacer cola para poder jugar el último título que acababa de ser estrenado. De esa manera, aunque el consumo de videojuegos se ha relacionado actualmente con las colectividades que poseen los recursos suficientes para adquirir las consolas caseras, la afición a los videojuegos nació en esas salas de *arcade*, que eran frecuentadas por adolescentes de estratos medios y bajos.

Sin embargo, a pesar de su éxito y popularidad, estos salones fueron poco a poco cediendo protagonismo, hasta el punto en que prácticamente han desaparecido del mapa. Autores como Marzo (2003) argumentan que la caída de las salas recreativas de *arcade* en muchos países se debe en gran parte al extraordinario éxito de las consolas caseras, que aún hoy en día son la vanguardia de la industria.

El primer acceso a las máquinas de juego electrónico fue a cargo de las clases medias y bajas, que se reunían en las salas de juego, y que fue, a finales de los 80, con la mercantilización masiva por parte de Sega y Nintendo de juegos conectables a la televisión, que las clases más pudientes pudieron adquirir las consolas (costosas en un principio) para disfrutarlas en casa (Marzo, 2003, p. 125).

Se produce entonces durante finales de los años ochenta, como lo plantea Anyó (2006), un proceso progresivo de desplazamiento desde las calles hacia

el hogar por parte de los jóvenes jugadores, momento en el que los videojuegos comienzan a trasladarse del espacio público al ámbito de lo privado, hasta llegar al espacio sacro de la habitación; no obstante, dicha retirada a la que se refiere el autor ocurre en su mayoría en los estratos medio altos y altos, pues aunque la llegada de las consolas caseras acabara en gran parte con el negocio de los salones de *arcade*, en los sectores populares aún están vigentes estos espacios, en donde ya no se encuentran grandes máquinas que funcionan encendidas todo el tiempo a la espera de monedas, sino consolas caseras como la Xbox y la PlayStation, inicialmente concebidas como tecnologías de juego para el ámbito doméstico, utilizadas en estos establecimientos públicos, anclados por fuera del hogar, en el contexto profano de lo urbano.

Estos establecimientos, conocidos simplemente como salas de videojuegos, funcionan gracias a la apropiación que tuvieron los sectores populares sobre estas tecnologías, al adaptar estos aparatos que fueron diseñados desde su concepción como dispositivos para el espacio doméstico, convirtiéndolos hoy en día en los principales responsables de la difusión popular de los videojuegos en el ámbito de lo público a lo largo de las urbes y poblados hispanoamericanos.

El público que generalmente frecuenta estos sitios está compuesto — en su mayoría— por jóvenes de estratos medio y medio bajo; es esa misma clase media y baja la que dio vida y aún mantiene en las calles la dinámica de las salas de videojuegos, ya que, aunque las consolas caseras sean consideradas asequibles para muchos, las consolas caseras de vanguardia no se encuentran a disposición de las capacidades económicas de todos los aficionados a los videojuegos, más aun cuando la economía y el poder adquisitivo varía de acuerdo a cada país y a cada región.

La normatividad, legislación y regulación para este tipo de establecimientos aún es incipiente; en esa medida, la mayoría existen como establecimientos informales, negocios familiares o barriales que no cuentan con norma alguna. En cualquier caso, es posible encontrarse con uno de estos espacios en el poblado más lejano o en el área más rural que exista, en las que se cobra lo equivalente a 1 USD por cada hora de juego, dependiendo de la consola o del televisor en el que se instale; esto va en contraste con lo ocurrido en las salas de *arcade*, en donde la moneda duraba lo que el jugador podía permanecer sin perder su turno hasta finalizar el juego. Resulta ineludible mencionar que dinámicas como la piratería, el contrabando y la informalidad son elementos significativos para que estos locales puedan operar; y en esa medida, a pesar de ser sitios con recursos económicos limitados, logran, en última instancia, democratizar el acceso a estas tecnologías de juego.



Por otra parte, estos salones podrían ser considerados por Foucault (1997) como heterotopias de contradicción, en las que se generan emplazamientos virtuales; o tal vez serían concebidos como no lugares para Augé (1993) por ser solo espacios de paso, en los que presuntamente no se recrean historias, porque el jugador se encuentra sumido constantemente en el juego y el espacio de la sala no es más que un espacio sin significado: es solo el portal que sirve para el viaje hacia la utopía de lo virtual. No obstante, a pesar de que estos espacios poseen posiblemente un porcentaje de ambas categorías, se convierten en cúmulos de relaciones interpersonales que se construyen alrededor de la dinámica del juego, relaciones que trascienden el contexto y situación en la que se han generado (Acevedo-Merlano, Chaux-Lizarazo y Rodríguez, 2016).

Por lo tanto, aquellos extraordinarios salones de *arcade* y hoy las salas de videojuegos podrían ser considerados como espacios de sociabilidad, en donde ocurren sucesos más allá del jugar o el consumir un producto cultural; dicho esto, y para todos aquellos que no estén familiarizados con estos espacios, no todo el tiempo todos los que están ahí estacionados se encuentran jugando simultáneamente, pues hay momentos para socializar, en los que se discuten y comparten trucos, se conoce a los visitantes frecuentes, se debate sobre los mejores jugadores, se rechaza o aplaude lo bueno o malo de cada título; en estos lugares se generan las críticas y las reflexiones más agudas sobre la industria, se ponen a prueba la exigencia narrativa y la jugabilidad; es en estos espacios en los que seguramente se encontrarán los más hábiles jugadores que jamás hayan existido, y también, en estos claustros, se crean amistades que pueden ser para toda la vida.

## El perder en los videojuegos y la tolerancia a la frustración ●

Perder o experimentar una situación de derrota, en la mayoría de los casos, está acompañado por el sentimiento de frustración, ya sea al perder un trabajo, un negocio o una oportunidad; en cualquier caso, el perder, ya sea en la vida real o en un videojuego es algo que siempre va a generar reacciones concretas en las emociones; depende de cada uno saber cómo sobrellevar estas adversidades.

Desde hace décadas, los jugadores aficionados han estado en contacto con títulos clásicos extremadamente complicados de jugar, ya sea por la complejidad de sus escenarios o por lo restringido que son los movimientos de

los personajes; en ese sentido, las limitaciones técnicas que existían para entonces contribuían de manera directa en el nivel de dificultad que ofrecían los videojuegos. Es así que para poder finalizar un juego de NES, por ejemplo, había que intentarlo cientos de veces hasta lograr memorizar las secuencias y los ritmos que debería seguir el jugador para lograr pasar el juego; muchas veces había juegos que ni siquiera tenían la opción de *password* (extremadamente complejos algunos), ni mucho menos la posibilidad de grabar las partidas. A raíz de todas las limitaciones de aquel momento, el reto de finalizar un juego era inmenso; tanto así, que algunas veces había que dejar pausado el cartucho muchas horas mientras se dormía o comía algo, para nuevamente continuar con la partida sin necesidad de hacerlo desde el inicio, pues algunos títulos solo contaban con la opción de continuar inmediatamente o reiniciar y empezar desde el comienzo. En ese tipo de situaciones, perder se convertía en algo terrible y paradójicamente muy común; pero, a pesar de la inconformidad, el dolor, la incomodidad o la frustración que se experimentaba, se debía aceptar tal situación. Muchos fueron los jugadores que después de perder en los últimos *stages* de clásicos como Super Castlevania IV (í.d.; Konami, 1991) o Battletoads in Battlemaniacs (í.d.; Rare, 1993) por ejemplo, corrían súbitamente a desconectar la consola, pues el solo pensar en pasar los escenarios nuevamente desde el inicio, causaba un agotamiento mental.

De esa manera, basándonos en Palomero y Fernández (2001), la definición de frustración en psicología muchas veces está acompañada por sus consecuencias u orígenes. Autores como Dollard, Doob, Miller, Mowrer y Sears (1939) la definieron en su momento bajo las teorías de la frustración-agresión como «el resultado de un bloqueo en la consecución de metas» (p. 23); dichos autores se basaron en la primera hipótesis de Freud, quien entendía a la agresión como una respuesta a la frustración de los instintos. De esa manera, se manifestaba que la frustración y la agresión eran fenómenos complementarios, aseverando que la agresión siempre sería la respuesta indisoluble a la frustración. No obstante, aunque en muchos de los casos la respuesta a la frustración es la agresión, no significa que siempre sea de esa manera, ya que la respuesta a la frustración puede ser la resignación u otro tipo de emoción; aunque es cierto que experimentar una situación altamente frustrante bajo mucho estrés puede generar una predisposición para una reacción agresiva, sin embargo, la frustración no provoca agresión de forma directa.

Ahora bien, como animales sociales y culturales, los seres humanos deben y necesitan vivir en comunidad; para ello es indispensable la comunicación y el entablar constantemente relaciones, ya sean familiares, laborales, etcétera. En ese ejercicio relacional aparecen una gran diversidad de per-

sonalidades, temperamentos y formas de ser, unas compatibles y otras no tanto, por lo que es normal que se generen inconformidades e inconvenientes entre aquellos que se relacionan; es por ello que los ejercicios de mediación, conciliación y tolerancia son necesarios para llevar una vida social estable y más en una era en donde las actividades cooperativas resultan imprescindibles para la realización personal y el desarrollo social.

Desde sus inicios, se podría considerar a los videojuegos como dispositivos para la práctica sobre el control y manejo de algunas emociones, como la paciencia, la ira, la frustración, entre otras. Es entonces donde los ejercicios de perder y aceptar la derrota constantemente, pueden contribuir a un aumento en la tolerancia a la frustración.

A pesar de que hoy los juegos ofrecen más posibilidades para grabar partidas y personalizar las exigencias, el perder en un videojuego tiene la misma o más importancia que en décadas pasadas, pues los jugadores ya no solo juegan por diversión sino por competir y participar en torneos a diferentes escalas, situación que pone en juego más que solo la victoria o la satisfacción de ganar, ya que existen premios en metálico que agregan un elemento adicional a lo que se experimenta en la conclusión de un juego o una partida.

Cuando se está en una partida de competencia, en la que se aspira a obtener reconocimiento, un trofeo o una recompensa muy alta en efectivo, los niveles de estrés mientras se juega son extremadamente altos; a diferencia de un practicante de deporte físico como el fútbol, en donde gran parte del estrés ganado por la presión se diluye en el ejercicio físico, para el caso de los videojuegos, ese porcentaje de estrés no es eliminado por el jugador, situación que agudiza más la presencia del estrés y, por supuesto, de la predisposición a la frustración.

En los juegos cooperativos *online* de competencias como League of Legends (id.; Riot Games, 2009), por ejemplo, ocurre algo adicional: además de sentir frustración por una derrota y tener que enfrentarla con tranquilidad, se debe también soportar la respuesta del equipo al que se pertenece, ya que muchos expresarán su inconformidad con lo sucedido en la partida, ya sea culpando a los compañeros, otorgando responsabilidades y/o difícilmente aceptando la derrota, pues cada sujeto reacciona de manera distinta a determinadas situaciones o estímulos. Por lo anterior, en una situación de fracaso se dilucidan diversas reacciones. Se debe entonces ser tolerante, no solo con la derrota en sí misma y superarla, sino con las reacciones de todos aquellos que han participado en la partida, más aun cuando la derrota no depende de un solo jugador sino de la habilidad o desempeño de los compañeros de juego, lo que agudiza la sensación de frustración, pues está más allá de las posibilidades individuales, situación que exacerba las capacidades del sujeto jugador.

Estas tecnologías de juego, tomadas con sobriedad, podrían ser excelentes entrenadores para el control de la ira o la tolerancia a la frustración, sin mencionar las demás ventajas que se pueden obtener y que bien se han descrito en muchos textos, como el trabajo en equipo y afines. Títulos como *League of Legends*, además de incidir implícitamente sobre estas competencias emocionales, premian de manera explícita el comportamiento de los jugadores con reconocimientos que resaltan e incentivan las cualidades positivas, ya que, de acuerdo a la conducta en el juego, se puede ser visto como un rival honorable, una persona amigable y cooperativa o, en su defecto, ser reportado por una actitud negativa en varios matices.

Ahora bien, a medida que se va ganando madurez en este tipo de juegos, la tolerancia a la frustración va aumentando y los jugadores asimilan de mejor manera una potencial derrota, dominando poco a poco el sentimiento de frustración; este ejercicio no solo se aplica al escenario del juego, ya que las habilidades ganadas en el ejercicio de jugar pueden ser llevadas con éxito a contextos de la vida personal, como se ha planteado anteriormente.

Por lo tanto, los videojuegos pueden concebirse como una herramienta que nos enseña a ser conscientes de que la derrota, así como la victoria, es una posibilidad factible. En ese sentido, el perder —más aún: *saber perder*— se convierte en algo en lo que se debe ser competente a nivel emocional, ya sea en un entorno virtual o en la realidad análoga. Así, aunque las personas sean inducidas desde la infancia solo a visualizarse rodeadas siempre de éxitos y victorias, mientras se lucha por obtener triunfos, se debe estar preparado en caso de ser vencidos, incluso para cuando en la pantalla de la vida aparezca el mensaje *gameover*.

## ● Más allá de las reglas: una reflexión sobre el uso de los trucos en el videojuego

¿Qué esperar después de finalizar un videojuego? Esta pregunta es el pretexto para iniciar la reflexión sobre el goce que proporciona la dinámica del juego: mientras se camina a través del sendero virtual que se debe recorrer en la interactividad, articulada al ejercicio hermenéutico, se crea y se da sentido al universo del juego. Es ese recorrido, propiamente, uno de los elementos más significativos que posee cada videojuego, pues cuando se logran todas las metas y no quedan más retos que desafíen al jugador, solo resta terminar con el título, mientras se busca más dinero y se corre a los almacenes en busca de otro juego que ofrezca nuevas metas.

Ahora bien, existe una gran cantidad de preferencias en el mundo de los jugadores, que van desde quienes disfrutan mucho más finalizar los juegos en el menor tiempo posible, sin importar los objetos o los porcentajes, hasta los que prefieren alcanzar el máximo porcentaje y cumplir la totalidad de las misiones con calma, sin que el factor temporal sea relevante. La reflexión se enfocará parcialmente en la importancia de disfrutar el camino, más que alcanzar el final; en este sentido los videojuegos pueden ser un elemento de análisis para reflexionar al respecto. En cualquiera de los casos, se debe mantener presente que el juego, en sus diversas manifestaciones,

Se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio y (...) se desarrolla en un orden sometido a reglas (...) Cada juego tiene sus reglas propias, estas reglas determinan lo que ha de valer dentro del mundo provisional que ha destacado. Las reglas de juego, de cada juego, son obligatorias y no permiten duda alguna (Huizinga, 1972, pp. 25-26).

En los videojuegos, estas reglas según, Juul (2005, citado en Sánchez-Navarro y Aranda, 2010) son los componentes estructurantes que configuran el universo mágico del juego. Dichas reglas establecen restricciones que imponen límites, obligando al jugador a tomar caminos específicos para conseguir objetivos concretos; estas reglas, según los autores, «...permiten entender el mundo del videojuego y al mismo tiempo lo hacen justo, igualitario y emocionante» (Sánchez-Navarro y Aranda, 2010, p. 135). En esa medida, la historia de la que está compuesta un videojuego involucra al jugador en una experiencia interactiva que lo persuade, condicionado por las reglas, a seguir consecuentemente la narrativa histórica de su contenido, involucrándolo de esa manera en el argumento, haciéndolo partícipe y responsable de las consecuencias en el desarrollo del juego.

Así, ya sea para finalizar rápido las partidas, para alcanzar el máximo nivel, para obtener los récords más altos o hacer que el juego sea más fácil, los trucos aparecen como artificios concebidos para romper dichas reglas, son códigos implementados en función de satisfacer todas las pretensiones que exacerbaban las características predeterminadas del juego; ¿pero qué tan divertido resulta acceder a un atajo o a un truco para acortar el camino, o para acercarse más rápido al final del juego? Esta pregunta parecería muy obvia en su respuesta, pues a quién no le gustaría ahorrar tiempo cuando es lo único que no se puede recuperar después de haberlo gastado. Desde que los videojuegos eran de 8 bits, existen «trucos» o «*cheats*» que generalmente han tenido la condición de secretos o han estado relacionados con la noción de

hacer trampa; es muy probable que antes de los 8 bits hayan existido diferentes maneras de burlar las reglas, ya sea en forma de *glitch*, *bug*, *pokes*, etcétera.

No obstante, uno de los ejemplos más representativos, que incluso podría considerarse el primer código incorporado a un videojuego para obtener concretamente un beneficio adicional, adyacente a las características predefinidas, es el famoso «código Konami», descrito de la siguiente manera:  $\uparrow \uparrow \downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow B A^1$ . Esta secuencia fue usada por primera vez en la versión de *Gradius* (Konami, 1985) para la videoconsola Nintendo Entertainment System (NES), en 1986. Con la creación de este código, como el epítome de las «secuencias/trucos», se dio inicio a toda una gama de códigos que se han convertido con el tiempo en parte indisoluble del universo de los videojuegos. Así, ese mismo código, como muchos saben, se repite en una gran cantidad de títulos de la misma compañía desarrolladora, parcialmente con algunas variantes, pero siempre conservando su raíz.

De ese modo, los trucos y las trampas han sido parte integral de los videojuegos desde épocas tempranas, incluso en los tiempos donde la internet no era tan asequible para buscar los tutoriales, ni mucho menos para hallar códigos que permitieran obtener ventajas radicales; contrario a eso, en dicha época, era necesario comprar revistas u otras fuentes de información que se alejaban mucho de ser gratuitas; por lo tanto, cuando se descubría un secreto o se obtenía información de trucos o claves, dicho conocimiento adquirido se protegía más que a un documento clasificado del Gobierno. Por ello, obtener uno de estos trucos se convertía en un elemento muy valioso, ya que no era nada fácil conseguirlo, a diferencia de hoy, en donde una gran cantidad de juegos revelan sus trucos o pistas para encontrarlos desde un principio, o en su defecto pueden ser descargados de la red.

En aquel tiempo, todas esas claves o trucos que se aprendían de memoria se ejecutaban en los mandos muchas veces cubriendo las manos con las camisetitas o impidiendo a cualquier costo que los demás supieran el mecanismo o la forma del truco, ya que era una ventaja que se tenía frente a los demás jugadores; en esa medida, el aforismo sobre «el que tiene el conocimiento tiene el poder», atribuido a sir Francis Bacon, se cumplía a cabalidad; aún hoy ese principio se cumple; sin embargo, con la difusión de la red se ha democratizado el acceso a la información, a tal punto que ni los trucos son tan secretos.

---

<sup>1</sup> El código se trata de una clave que puede ser aplicada en algunos videojuegos desarrollados por la empresa Konami, que generalmente sirve, ya sea para activar diversas características secretas que otorgan ventaja al jugador, o para la activación de personajes, características y escenarios especiales del juego.

Pero qué significa eso del truco, usar un atajo o hacer trampa para ganar ventaja. Aquí se tratará de seguir en lo que se ha propuesto, enlazar las características de los juegos y sus usos en las maneras de consumo a las tendencias en la que los seres humanos conciben las realidades. En esa medida, según Reddiford (1998), hacer trampas se caracterizaría por tres rasgos fundamentales: a) la búsqueda de ganancias ilegítimas, violando las reglas del juego; b) la ocultación de las intenciones reales, ya que el engaño es fundamental; y c) el engaño o la trampa solamente tiene éxito si la víctima y/o el árbitro o juez cree que todo ha sido correcto.

Por otra parte, para Ponseti, el concepto de hacer trampa se puede entender, «no solo como no respetar las reglas escritas o previamente estipuladas, sino que también implica actuar en contra del “juego limpio”» (Ponseti *et al.*, 2012). Igualmente, García y Lull sostienen que «en la trampa hay una intención maliciosa de alterar las pautas del juego porque resulta divertido para algunos, especialmente para los que ganan» (García y Lull, 2009, p. 9). Como bien queda expuesto, son varios los autores que enfatizan en los aspectos negativos de lo que se entiende por hacer trampa y muchos lo hallarán de esa manera, ya que a simple vista resultan obvias las connotaciones negativas y la carga moral que lleva en sí ser un tramposo.

Ahora, se debe tener en cuenta que la mayor parte de estas reflexiones relacionadas con el hacer trampa se han realizado desde contextos de juegos tradicionales como el fútbol o el béisbol, por tanto, si bien es posible que muchas de las características descritas en dichas reflexiones puedan extrapolarse a los videojuegos, es una discusión que aún demanda una profunda disertación. Por otra parte, al concepto de hacer trampa o al rol del tramposo como sujeto que ejecuta la acción, se suma lo que Huizinga (1972) describe como «el aguafiestas» o «estropea juegos» —*Spielverderger*—, aquel que infringe las reglas del juego o se sustrae a ellas: «Basta pensar en la emoción, próxima al pánico, que nos asalta, tanto a niños como a adultos, cuando esas reglas son ignoradas, no tanto trasgredidas como dejadas a un lado; no tanto el “haces trampa” como el “así no se juega” (...)» (Pontalis, citado por Winnicott, 1982, p. 2). El aguafiestas es alguien más peligroso, incluso, que el tramposo: amenaza por destruir completamente el universo y las estructuras simbólicas en las que se encuentra cimentada la dinámica del juego; como bien lo deja claro el filósofo e historiador holandés:

El aguafiestas es cosa muy distinta que el jugador tramposo. Este hace como que juega y que reconoce, por lo menos en apariencia, el círculo mágico del juego. Los compañeros de juego le perdonan antes su pecado que al agua-

fiestas, porque este les deshace su mundo. Al sustraerse al juego revela la relatividad y fragilidad del mundo lúdico en el que se había encerrado con otros por un tiempo. Arrebató al juego la ilusión (...). El aguafiestas deshace un mundo mágico (Huizinga, 1972, p. 25).

Aunque varias de las características planteadas por los autores se cumplen en los videojuegos, ¿qué sucede cuando el juego se desarrolla solo en la relación entre el jugador y la computadora, cuando el juez resulta ser el sistema programado del juego o, en última instancia, el mismo jugador? Vale preguntarse hasta qué punto el usar *bugs* u otro tipo de artificio convierte al jugador en tramposo o en el aguafiestas que Huizinga describe. Es posible que ser un tramposo o un aguafiestas en los videojuegos posea las mismas connotaciones negativas que en el caso de los juegos como el fútbol o el póker; sin embargo, contrario a las posturas mencionadas, existen autores como Consalvo (2007), quien analiza los trucos y secretos en los videojuegos basándose en el concepto de «capital cultural» desarrollado por el sociólogo francés Pierre Bourdieu, con el propósito de desarrollar el concepto de «capital de juego». En este planteamiento, las dinámicas de la trampa y los trucos juegan un papel importante como parte integral de ese capital de juego. En esa medida, así como el «capital cultural» le permite a los sujetos entender y desenvolverse en determinados contextos culturales, el «capital de juego» podría interpretarse como esas mismas competencias de comprensión en relación a los contextos de juego.

Sea cual sea la motivación que lleva a los jugadores a acudir a la trampa, es claro que la intención va orientada a conseguir modificaciones de las reglas o normas predeterminadas. En la mayoría de los casos, el uso de trucos tiene como objetivo otorgar una ventaja a quien lo ejecuta, aunque existen casos en donde los trucos son implementados para aumentar las dificultades del juego. En ese sentido, aunque en el escenario del juego tradicional la trampa posee claras posturas de rechazo, para el caso de los videojuegos, el hacer trampa, aunque también tenga connotaciones negativas, logra revelar otro tipo de elementos diferentes a las características predeterminadas del juego, práctica que no resulta en lo absoluto ajena al «capital de juego», en palabras de Consalvo (2007); por el contrario, la trampa podría en algunos casos hacer más llamativo el videojuego.

En esa medida, ya sea utilizando artificios o haciendo uso de todas las habilidades como jugadores, si el único propósito es llevar a cabo el objetivo de finalizar el videojuego, podría pervertirse la finalidad del juego en términos del jugar, y más aun cuando el uso de trampas acelera exponencialmente



dicha finalidad ya que, al anular las dificultades a través de la trampa, probablemente el juego poco a poco dejará de ser divertido y al final carecerá de sentido el mismo ejercicio de jugarlo.

En el caso de los MMORPG<sup>2</sup> y de juegos con características similares, por lo general, existe una ardua lucha por alcanzar el máximo nivel y las mejores armaduras con los avatares; pero, al momento de obtenerlas, un poco de la magia por alcanzar la meta se desvanece con la obtención de la meta misma. Así que, luego de alcanzar todos los retos, muchos optan por dedicarse a ayudar a los demás para ascender, otros se dedican solo al PVP<sup>3</sup> y los demás simplemente crean otro avatar para volver a sentir lo que significa el recorrer el camino en el ascenso.

De esa manera, aunque llegar al final del juego es uno de los principales propósitos del ejercicio de jugar, ya sea usando o no trucos, es el camino, o más bien el recorrer y disfrutar el camino lo que al final proporciona la diversión, ya sea un camino repleto de bugs, trucos y trampas o un sendero marcado por las remembranzas del esfuerzo y el mérito. En cualquier situación, no es el final del juego lo que le da sentido al jugar, así como no es el final de la vida lo que le da sentido al vivir, es el estar consciente de lo que se hace en cada micro instante mientras se juega y descifran los códigos a través de los stages que conforman cada una de las vidas de los jugadores.

## Age of Empires en el aula: Una propuesta de implementación

Los videojuegos pueden contribuir a desarrollar habilidades y destrezas sociales, teniendo en la cuenta que, en muchos de ellos —especialmente los *online*— existe una gran cantidad de personas interactuando, a veces a nivel masivo y simultáneamente, con lo cual se generan un gran cúmulo de relaciones que, dependiendo del título, pueden entrenar al jugador en habilidades como la tolerancia a la frustración, el trabajo en equipo, el desarrollo del liderazgo y la

---

<sup>2</sup> La abreviatura MMORPG hace referencia a las siglas en inglés de los videojuegos de rol multijugador masivos en línea o *massively multiplayer online role-playing game*.

<sup>3</sup> PVP significa jugador contra jugador (en inglés *player vs player*), la cual es usualmente implementada en los videojuegos de rol, con el propósito de clasificar la modalidad de juego en la que dos o varios jugadores combaten unos a otros.

negociación; por otra parte, pueden incentivar la construcción de conocimiento de manera colectiva y conectiva. Así mismo, algunos juegos también pueden enseñar a los jugadores respecto a las maneras de relacionarse con los demás, ya que se pueden generar penalizaciones desde la colectividad en rechazo a un comportamiento considerado como negativo, deshonesto o anti-cooperativo. Al tenor de lo expuesto, se observa que, mediante estas coerciones sociales, los jugadores moldean su comportamiento, ya que aprenden por vía propia cómo sus acciones traen consecuencias negativas o positivas, contribuyendo de esa manera a forjar algunas habilidades y destrezas sociales.

De igual forma, la gestión de los videojuegos como tecnologías de información y comunicación (TIC), los ha llevado poco a poco hacia el entorno educativo, en el cual están demostrando una gran eficacia en los procesos de enseñanza, teniendo presente las bondades que la dinámica del juego ofrece en la educación y el aprendizaje, además de su aporte al desarrollo de las actividades cooperativas, el fomento del trabajo en equipo, la interactividad e interconectividad que los caracteriza (Acevedo-Merlano y Soto, 2016). En esa medida, los videojuegos también se convierten en las primeras herramientas tecnológicas en donde los sujetos empiezan a experimentar con la autogestión del conocimiento que requieren, en primera instancia, para poder enfrentarse a las dinámicas y a los retos que los videojuegos les proponen, entrenándose y contribuyendo a la creación de una inteligencia colectiva (Levy, 2004) y conectiva (Kerckhove, 1999).

Respecto a las habilidades sociales que se entrenan en los contextos escolares, la resolución de los conflictos es una de las prioridades que se muestra como situación neurálgica para la buena convivencia dentro del entorno escolar; en esa medida, se podrían plantear dos maneras de utilizar los videojuegos para resolver conflictos, la primera y más popular, es la de encontrar un videojuego que esté diseñado específicamente para la resolución de los problemas escolares más comunes, como en el caso del videojuego *Village Voices* (í.d.; Sirem, 2013), un juego en el que se pueden experimentar los diversos conflictos que se producen en los patios de las escuelas, como disputas entre amigos, diferencias de opiniones o querellas sobre posesiones. Por otra parte, se puede utilizar un videojuego que tenga características de cooperación indispensables para lograr su avance, en donde la colaboración y el trabajo en equipo sean elementos determinantes. De esa manera, al identificar los alumnos protagonistas de un conflicto, se les organizaría como compañeros de equipo en este tipo de juego, supervisando sus progresos como compañeros, y ofreciéndoles incentivos al lograr avanzar mediante la cooperación, a través de los diferentes niveles que componen al videojuego.

Muchos de los videojuegos están diseñados con contenidos que pueden contribuir al aprendizaje en diversas áreas, como matemáticas, historia y lenguaje, entre otras. Lo importante es que el maestro identifique cuáles son los videojuegos que por sus contenidos y características pueden incentivar a los jóvenes a indagar sobre los conocimientos que se esperan enseñar en las aulas. De esa manera, los estudiantes, al estar relacionados con las temáticas a estudiar a través del videojuego, pueden llegar a clase con una mayor motivación y con una adquisición de conocimiento que puede ser muy enriquecedora como complemento para el desarrollo de las clases. No se trata solo de que los videojuegos tengan el contenido que se necesita que aprendan los estudiantes, ya que, con una adecuada guía por el docente, se pueden utilizar videojuegos para construir postulados frente a lo que es o no correcto de manera argumentativa. Así, no es cuestión de asimilar los contenidos integrados en los juegos; se trata de desarrollar en los jóvenes un criterio en el que se logren construir críticas alrededor de dichos contenidos, para establecer comparaciones y debates frente a las temáticas tratadas en ellos.

Ahora bien, uno de los principales problemas a los que se debe enfrentar el docente al momento de implementar un video juego en su área, es la precariedad en la que se encuentra generalmente la infraestructura informática de las instituciones educativas (particularmente, en el caso de las públicas), ya que, aunque cuenten con los equipos, estos no siempre se encuentran actualizados. Además, los equipos solo son dedicados a las clases de informática exclusivamente, mientras los profesores de otras áreas generalmente no pueden acceder a ellos. Por otra parte, si la infraestructura no es el problema, resulta complicado incluir un videojuego, en asignaturas como Historia —por ejemplo— a causa de la concepción conservadora que aún poseen las directivas de los colegios frente a la integración de un videojuego en el aula. Por tanto, resulta poco probable que las instituciones accedan a financiar la compra de videojuegos para integrarlos al currículo. Así mismo, no todos los estudiantes cuentan con ordenadores o consolas, por lo que las actividades usando videojuegos resultan ser complicadas para un amplio porcentaje de la población estudiantil y, por ende, para el docente como promotor de la actividad.

Al integrar los videojuegos en las dinámicas educativas de los jóvenes estudiantes, el docente resulta ser un punto clave para lograr exitosamente dicho propósito, ya que se convierte en el principal eslabón para lograr en los jóvenes una óptima comprensión sobre las singularidades del mundo contemporáneo, caracterizado por la integración de estas tecnologías de juego en gran parte de las esferas de la vida cotidiana, además de estar supeditado a las altas velocidades en los flujos de información, en donde ni siquiera la

escuela se encuentra exenta. De esa manera, aunque los videojuegos sean integrados a la educación, son los procesos exitosos de enseñanza/aprendizaje los que pueden garantizar que las generaciones futuras fortalezcan sus criterios respecto a las dinámicas que se desarrollan en la consolidación de una sociedad del conocimiento, frente al «uso con sentido» de las TIC, la valoración de la información y la construcción del conocimiento. En ese sentido, resulta importante que el docente sea un sujeto reflexivo y constantemente capacitado, con el propósito de mantenerse actualizado y con una posición crítica frente a las transformaciones que se demandan en la esfera de lo educativo, pues los procesos de enseñanza empiezan a verse rezagados con relación a las nuevas formas en las que los jóvenes se acercan a la información y al conocimiento, mientras aprenden de manera orgánica a relacionarse cotidianamente con el mundo tecnológico en el que conviven, en el que los videojuegos son un elemento preponderante.

Así, en el ejercicio de jugar con videojuegos, no solo se está asimilando la información que este proporciona al jugador, ya que el elemento de la interactividad juega un papel fundamental que diferencia a los videojuegos como dispositivos propicios para el aprendizaje de otros mecanismos de enseñanza. En ese sentido, el sujeto no solo se acerca a la información, sino que logra una mayor sensibilidad gracias a la experiencia vivida, desarrollada por la interacción y la posibilidad que tiene de interferir en la secuencia que el videojuego propone, garantizando de esa manera que lo aprendido sea mucho más significativo y duradero.

Ahora bien, aunque la distracción puede ser una problemática muy recurrente en los estudiantes cuando estos se involucran en actividades lúdicas, esta no se presenta exclusivamente por el uso de los videojuegos, pues si la distracción se convierte en un problema inmanejable posiblemente se deba a que los estudiantes no cuentan con las orientaciones adecuadas respecto al objetivo que se busca utilizando el videojuego en el aula (pues, al no tener claro dicho propósito, es posible que la intención pueda diluirse en la dinámica de la lúdica mientras el alumno se sumerge en la práctica del juego). Por lo tanto, resulta fundamental que el maestro sepa exactamente cuál es el objetivo que se plantea al articular un videojuego en su área, pues la integración del videojuego por sí misma, al margen de los objetivos curriculares, no garantiza de ninguna manera un apoyo en el proceso de enseñanza/aprendizaje; por el contrario, podría desvirtuar las potencialidades que estas tecnologías de juego pueden ofrecer a los contextos educativos.

De ese modo, para mantener siempre la atención en el proceso de enseñanza, se debe tener bien clara la ruta a seguir y para qué aspecto puntual se va

a utilizar el videojuego; además, es necesario que el contenido del videojuego esté articulado a los propósitos del micro diseño curricular. Por otra parte, es preciso acercarse al videojuego antes de llevar a cabo su implementación, por lo que se recomienda jugar y conocer muy bien los contenidos que se planean incorporar. De ese modo, con el pasar del tiempo, las competencias tecnológicas necesarias para el uso y comprensión del videojuego serán asimiladas, aprendidas e interiorizadas. Así, a través de la implementación progresiva de estos ejercicios, se optimizará el uso que se dé a estas «tecnologías de juego», sin desviar la atención del proceso de enseñanza, logrando resultados cada vez más fructíferos con cada experiencia aprendida.

## **Hablemos de Age of Empires II: The Conquerors**

Básicamente, el juego Age of Empires II: The Conquerors es una expansión de la segunda entrega de la serie Age of Empires (AoE) desarrollado por Ensemble Studios. El juego trata sobre la construcción de las bases de una civilización o comunidad que a lo largo del tiempo va avanzando en las diferentes edades, evolucionando desde la era primitiva hasta la época de los grandes imperios. Tiene dos frentes, uno es el de la construcción de la civilización con la adecuada administración de recursos para lograr avanzar de era en era, mientras que el segundo enfoque es de contenido militar, en el que se enfrentan dos o varios imperios rivales al tiempo, compitiendo para alcanzar en el menor tiempo posible una mayor evolución respecto a la acumulación de riqueza y a lo militar. En esta expansión es la primera vez que en la serie aparecen civilizaciones americanas (maya y azteca), además de algunas otras civilizaciones (los españoles, los hunos, los coreanos...). La victoria puede alcanzarse, ya sea derrotando por completo al imperio opositor o construyendo una gran edificación denominada «maravilla». Esta es una edificación insignia de la cultura con la que se decide jugar; si se construye primero y se defiende por un período de tiempo, puede permitir la victoria de la partida, según las configuraciones que se realicen a las preferencias del juego. Las campañas que se desarrollan en la expansión The Conquerors se centran en los relatos de tres personajes históricos, y a través de ellos se muestra la historia de varias conquistas: Rodrigo Díaz de Vivar «el Cid», Atila «el Huno» y Moctezuma, emperador azteca.

La tipología del juego es caracterizada por ser de estrategia en tiempo real, con capacidad de soportar varios lenguajes, lo que puede contribuir en

ese caso al fortalecimiento en el manejo de una segunda lengua. Respecto a las edades recomendadas para su consumo, está categorizado en «T» según la clasificación ESRB<sup>4</sup>. El nivel de dificultad es ajustable, por lo que se puede empezar en el nivel *fácil*, e ir hacia los niveles *moderado*, *difícil*, hasta llegar al nivel *muy difícil*.

Como la historia del juego empieza a ser contada con la intención de atrapar al jugador, inmediatamente debe ser atendida por los estudiantes para que logren contextualizarse sobre el juego; sin embargo, la narración resulta interrumpida por el inicio de la primera fase, en donde empieza la interacción con el enfrentamiento del campeón, es decir el Cid contra varios soldados. Así, luego de lograr la victoria, somos destinados a liderar los ejércitos y de ahí en adelante la narrativa del juego empieza a ser interactiva hasta terminar exitosamente esta primera fase; posteriormente, continúa la narración con las cinemáticas que van entre una y otra fase.

Por esto, el videojuego AoE posee unas características de juego que el estudiante debe aprender a través de la información con la que interactúa. En esa medida, el videojuego es de constante indagación, ya que, al empezar con el mapa completamente oculto, desde el inicio se incita al estudiante a investigar sus alrededores con uno de sus personajes exploradores, que va poco a poco revelando el mapa en el que se encuentra el centro urbano principal de la civilización que el jugador administra.

De esa manera, a medida que se va recorriendo el área se van descubriendo diversos yacimientos que pueden ser utilizados como recursos limitados, por lo cual deben ser administrados correctamente para generar posibilidades de éxito en el juego. Así, mientras se van develando las edificaciones, el contexto gráfico muestra explícitamente información relacionada con lo que se espera identifique el estudiante. En ese sentido, el juego exige al jugador la ejecución correcta de varios procedimientos para avanzar de una época a otra, como la construcción de la armería o de los templos religiosos en momentos específicos. Estas acciones indican que si el estudiante logra avanzar en cada fase, está asimilando los conocimientos que el docente espera obtenga con la actividad.

De acuerdo a las características del videojuego Age of Empires II: The Conquerors, se puede afirmar que se ajusta al entorno de aprendizaje basado en problemas, según la perspectiva constructivista de Jonassen (citado en Rei-

---

<sup>4</sup> El *Entertainment Software Rating Board*, conocido como ESRB, es el sistema estadounidense que clasifica los contenidos de los videojuegos, estableciendo sus categorías dependiendo de su contenido, para clasificar los rangos de edad del público al que va dirigido.

geluth, 2000), ya que, al ser un juego de estrategia, desde el inicio está retando a los jugadores sobre la forma de resolver dificultades para lograr avanzar de una edad a otra. De esta forma, el estudiante va aprendiendo de la historia que se va narrando, que para este caso es la historia de Rodrigo Díaz de Vivar «el Cid», a medida que logra superar cada fase del juego. De la misma manera, no solo con la información narrada se obtiene el conocimiento de interés, ya que a medida que transcurre el juego los estudiantes se van familiarizando con los entornos que simulan la época en donde vivía el personaje histórico que se espera aprendan.

La dinámica de juego muestra un significativo nivel de competición, pues siempre se lucha contra otra civilización que puede atacar en cualquier momento y de manera inesperada. Estas situaciones dependen de los niveles de evolución alcanzados por cada adversario en el menor tiempo posible, pues su estado evolutivo determina radicalmente cómo serán los ataques y también la manera de responderlos. En esa medida, existe un porcentaje alto de motivación para avanzar de época y ser más capaz que la civilización contraria.

Además, los estudiantes deben ser agudos en sus observaciones para dar cuenta de qué aspectos del juego no son acertados, si se ha indicado con anterioridad que hayan realizado algunas consultas en los textos históricos oficiales sobre el Cid, para de ese modo realizar comparaciones y argumentar cuáles elementos del juego no resultan veraces.

## **Algunas habilidades que se pueden potenciar**

Es importante resaltar que la distribución del mapa es fundamental para lograr ventaja en el juego; por tanto, el reconocimiento y la organización del espacio resultan ser elementos clave para tener éxito. Así, existen una gran cantidad de situaciones que el jugador debe tener presentes de manera simultánea y permanente (elementos como los mapas, los personajes —enemigos y aliados—, el chat y las edificaciones que se encuentran distribuidas a lo largo y ancho de toda la pantalla), lo que ayuda al desarrollo de la organización del espacio.

Del mismo modo, se debe estar muy atento al progreso del juego y a una gran cantidad de variables de manera simultánea, como el estado de los aldeanos al recoger los diversos recursos, la ubicación de los exploradores, la construcción de edificaciones, tanto civiles como militares, entre otros aspectos.

tos. Esta situación le demanda al jugador desarrollar una amplia capacidad de atención, no solo hacia su imperio, sino hacia los imperios aliados y los enemigos que pueden atacar en cualquier momento.

Por su parte, el desarrollo de la habilidad memorística también resulta ser muy importante teniendo en la cuenta la gran cantidad de elementos que conforman una partida, pues se deben tener presentes cada una de las edificaciones, huertas, minas y campamentos construidos, además de su ubicación en el mapa, ya sea para reubicar los lugares de abastecimiento cuando los recursos se van agotando, o para reorientar los modos y las características de abastecimiento.

Así mismo, se pueden potenciar habilidades de búsqueda de información; para el caso de este título concreto, toda la información necesaria para emprender un buen juego se encuentra dentro del mismo programa, ya que este cuenta con tutoriales iniciales destinados a las personas que no se encuentran familiarizadas con este tipo de videojuegos. Sin embargo, para acceder a los atajos y códigos que facilitan las partidas, se debe acceder a otras fuentes halladas fuera del mismo programa, fácilmente identificables en la web. En ese sentido, como su género lo indica, es un juego que necesariamente requiere de estrategias para vencer a los oponentes, sean estos la computadora u otros compañeros de juego, ya que se cuenta con la opción de jugar en línea.

Así, a lo largo del proceso de jugar se necesita encontrar, organizar y administrar varios recursos de acuerdo a la estrategia que el jugador establezca, pues de eso depende el avance óptimo y ágil en cuanto a los aspectos y directrices que configuran el modo de juego. En ese sentido, se puede optar por acumular recursos para crecer militarmente y atacar al enemigo o, en su defecto, abastecerse para construir edificaciones magníficas y vencer de manera pacifista; todo ello depende de las necesidades que se presenten a lo largo de la dinámica de juego. Por tanto, el jugador es quien toma las decisiones frente a qué o cuál recurso producir y para qué fin utilizarlo.

Por tanto, se hace uso de la intuición frente a lo que podría maquinarse o realizar el oponente; así, de acuerdo a las suposiciones engendradas durante la experiencia y las condiciones que muestre el juego, se deben tomar decisiones frente a qué estrategia llevar a cabo. De ese modo, se puede tomar una postura defensiva u ofensiva, mientras se decide cuál de los recursos organizar e invertir en función de construir la infraestructura adecuada en el lugar correcto.

En esa medida, el uso del razonamiento inductivo aparece cuando se valoran los diversos recursos para cada una de las civilizaciones con las que se juega, ya que esto lleva a reconocer la importancia del abastecimiento para todas las civilizaciones. Así mismo, dicha forma de razonamiento también opera en la asimilación de la jugabilidad, pues para cada civilización existen



singularidades respecto a la movilidad o maneras de organización; sin embargo, también existen muchas generalidades que ayudan al jugador a encontrar rápidamente la forma más adecuada de manejar a los miembros de cada civilización.

A lo largo de las partidas es necesario evaluar ideas e hipótesis constantemente, pues si las decisiones tomadas se reflejan en una desventaja notoria frente al oponente, el jugador puede evaluar si sus estrategias son las adecuadas y decidir si cambiarlas o continuar por esa misma vía.

Por otra parte, existen unas mecánicas y patrones que se repiten al momento de jugar, ya sea en la manera de recolectar recursos, o en la forma de organizar la dinámica militar. En esa medida, el jugador puede, dependiendo de la civilización con la que decida jugar, aprovechar estas generalidades y así optimizar su proceso de aprendizaje con una civilización con la que nunca ha jugado, haciendo uso de un razonamiento deductivo.

Al ser este juego de carácter constructivista, donde el jugador es el encargado de llevar a cabo la cimentación de la civilización que ha seleccionado, el rango para la toma de decisiones resulta ser muy amplio, ya que se es libre en decidir en qué o cuál recurso invertir, en qué lugar del mapa se desea explorar o de qué modo se piensa atacar a los oponentes y en qué momento hacerlo. De la misma manera, se realizan operaciones y cálculos teniendo en cuenta la administración de los recursos como el oro, la madera, el alimento y los minerales que se pueden comercializar en uno o varios mercados; así, de acuerdo a las necesidades que se presenten, el jugador debe realizar las operaciones y los cálculos necesarios para llevar a cabo una óptima distribución de los recursos destinados a la fabricación de armaduras, armamentos, edificaciones, alimentación, entre otros. En ese sentido, también se desarrolla un pensamiento heurístico, pues, de acuerdo al avance de las partidas, el jugador debe encontrar, de manera orgánica, creativa e inventiva, las mejores alternativas para evitar ser derrotado. Como sujeto, en el juego se expone a una constante autoevaluación respecto a sus decisiones u opciones tomadas para lograr la victoria y el éxito, potenciando en esa dinámica sus habilidades meta-cognitivas.

Al contar con una gran cantidad de variables, el juego puede ser interpretado de múltiples maneras. En ese sentido, el hecho de que la trama esté centrada en la guerra entre imperios por lograr la expansión y la victoria, si no se orienta bien, puede focalizarse solo en la importancia de la guerra en cuanto el vencedor de la batalla es el que se declara superior y por consiguiente el vencedor. Ahora bien, hay que ser cuidadosos en este aspecto, ya que puede incentivar la construcción de una perspectiva guerrerista frente a la manera de concebir una civilización. Por lo tanto, hay que hacer énfasis y ser claros

con los estudiantes en que el poderío militar o el mucho abastecimiento de recursos no son factores que categoricen de superior o inferior a una civilización frente a otra. Por otra parte, cuando se juega en modo colaborativo, es decir una lucha entre varios imperios, se pueden desarrollar valores como la colaboración y el trabajo en equipo. De igual forma, el juego no expresa violencia explícita, sexismo, racismo u otro antivalor.

Así, el apartado anterior muestra cómo a través de la implementación de un videojuego se pueden aprovechar elementos que enriquecen las competencias de los estudiantes en la clase de historia. En ese sentido, todos los componentes que configuran el juego impactan el proceso en el que se fundamentan las percepciones, el entendimiento y la interpretación que los jóvenes jugadores construyen de los acontecimientos pasados; estos, decantados en las dinámicas contemporáneas sobre las que reflexionan, y en donde ensamblan, desde sus subjetividades, todos los presupuestos que componen la estructura de su realidad.

## ● League of Legends en el Campus

Actualmente, para la mayoría de los aficionados a los videojuegos no resulta para nada extraordinario la existencia de los *e-sports*, inclusive resulta ser algo muy común en la escena contemporánea; sin embargo, tiempo atrás concebir a un videojuego como un deporte era algo que distaba mucho de la realidad. A pesar de ello, hoy en día bastante información se puede encontrar en la red sobre esos videojuegos clasificados como *e-sports* y sus características para poder catalogarse como tal, aunque hasta hace poco aún se da el debate sobre si deben ser considerados como deportes en el término clásico y colocarlos al nivel del fútbol, el baloncesto o el ajedrez; teniendo en cuenta que este último siempre fue un antecedente en la concepción del deporte como una actividad más allá del ejercicio físico, para entenderlo también como un ejercicio mental si se entiende al cerebro como un músculo u órgano más que se debe ejercitar.

De esa manera, se puede observar que la definición de *e-sports* aún se encuentra en construcción o abierta a posibles modificaciones, como generalmente sucede en las etapas tempranas de un concepto que pretende describir una situación relativamente novedosa; puede darse el caso de que su definición vaya mutando a lo largo de su consolidación, ya que con las constantes innovaciones tecnológicas se van integrando elementos novedosos que enriquecen esa dinámica y complejizan aun más la realidad que se espera definir. Así, tal

y como se encuentra esa definición hoy, parece afirmar que jugar videojuegos solo es deporte cuando se realiza con un objetivo más allá del entretenimiento, ya que según una de sus características más difundidas en foros y comunidades de Internet: «No todas las personas que jueguen videojuegos son "deportistas electrónicos", solo las personas que obtengan dinero por ello».

Esta parte del concepto parece equivalente con la definición del deporte clásico a nivel profesional; situación que, creemos, debería problematizarse un poco más, ya que cuando se practica fútbol como aficionado, solo por diversión o por competir, no se duda de que se esté practicando deporte, no a nivel profesional, pero deporte al fin y al cabo; así mismo, cuando alguien es aficionado a los videojuegos con características competitivas, debería ya por definición ser considerado también como un «deportista electrónico», ya que de la misma manera como ocurre a nivel profesional, también se realizan torneos amateur o aficionados sin recompensas monetarias y con el solo propósito de competir. Todo esto resulta ser solo un acto de provocación para una discusión que aún se encuentra abierta, en la que habrá testigos y creadores.

Sin embargo, independientemente de ello, hoy en día existen varios torneos en diferentes países que movilizan a un gran número de participantes y millones de aficionados a nivel mundial, en los que las inversiones, los patrocinios y la publicidad, generan ganancias multimillonarias a todas las industrias relacionadas con el sector, que se reflejan inclusive en los premios que superan el millón de dólares para los equipos ganadores. Eventos como la Evolution Championship Series (EVO) o World Cyber Games (WCG) son dos de los varios escenarios en los que se congregan miles de aficionados de estos videojuegos; es de anotar que uno de los géneros más populares en todo este movimiento de los *e-sports* son los *multiplayer online battle arena* (MOBA), con un número muy amplio de jugadores, alcanzando a millones de seguidores a lo largo del globo.

Actualmente, el apogeo de los *e-sports* ha traído de vuelta a la escena de los videojuegos a una gran multitud de jóvenes, que, no siendo muy aficionados ni dedicados por completo a los videojuegos, retoman esa actividad seducidos por la competitividad, la promoción de torneos y la posibilidad de obtener beneficios económicos con el ejercicio del jugar o por el simple hecho de tener un espíritu deportivo.

En ese sentido, las universidades en Hispanoamérica, como centros de conocimiento y lugares que concentran una gran cantidad de jóvenes, en los que se gestan iniciativas, movimientos, innovaciones y cúmulos críticos, no han sido la excepción en todo este proceso; como se ha dado en la Universidad del

Magdalena, en donde a través de la promoción de torneos interuniversitarios del MOBA League of Legends (í.d.; Riot Games, 2009) y su reconocimiento como deporte, permite que mediante la categoría de joven deportista, el aspirante o estudiante jugador de LOL pueda acceder a los mismos beneficios universitarios que un jugador de fútbol, ajedrez o baloncesto.

Este proceso que se está llevando a cabo en la Universidad del Magdalena como representación de una universidad hispanoamericana, que, a pesar de ser una universidad mediana y estar circunscrita dentro de lo que se conoce como «el tercer mundo» (en el que supuestamente no existe una cultura digital tan difundida como se creería que ocurre en otros países), está generando estos procesos de apropiación de las TIC. Se trata de un proceso que puede considerarse como una experiencia exitosa de cómo una universidad de «periferia» se apropia de este tipo de herramientas y dinámicas que llaman a la comprensión, articulación y aceptación de esa cultura digital promocionada desde el campus universitario.

Así, se muestra una experiencia significativa entre los videojuegos y el contexto universitario; esto evidencia el comienzo de lo que seguramente será un proceso exitoso, en donde la institucionalidad respalda la apropiación de esa cultura digital, apoyando procesos de acercamiento y comprensión, con el propósito de superar esa actitud pasiva y utilitarista que siempre se ha tenido frente a la tecnología. Es sumamente importante en el contexto hispanoamericano que se estén generando este tipo de dinámicas relacionadas con los videojuegos, que van desde lo educativo hasta lo empresarial, ya que detrás de estas actividades e iniciativas existe todo un caudal de posibilidades que se pueden aprovechar, cultivando el emprendimiento tecnológico. Por lo tanto, la promoción llevada a cabo en dicho campus universitario, se convierte en una materia prima sustancial para continuar con la reflexión sobre las dinámicas que se entretajan en torno a los videojuegos, máxime con el apogeo de los *e-sports* como tecnologías de juego que han escalado un peldaño más al ser categorizados como deportes.

## ● Conclusiones

Los videojuegos influyen en las subjetividades de diferentes maneras, sin embargo, esta característica también la poseen otros tipos de juegos, desde los tradicionales hasta los sumergidos en la realidad virtual. Lo novedoso es que, gracias a su integración con las TIC, dicha influencia se desarrolla a niveles masivos, en «la seguridad del espacio doméstico» y a través de la

red. Por tanto, los videojuegos no son una irrupción en la dinámica de los juegos como tradicionalmente se practican, son más bien la manifestación de una continuidad que expresa el salto de los juegos a las nuevas tecnologías, mostrando de esa manera el estado multimedial de su funcionamiento y la condición de hipertextualidad que describe Del Villar (2011).

Así, el análisis sobre la influencia que los videojuegos tienen en la construcción de las subjetividades apunta hacia el fortalecimiento de la reflexión sobre su consumo masivo en el contexto hispanoamericano. Más allá de las connotaciones negativas relacionadas con el uso de las TIC, resulta una actividad de ocio que puede ser enfocada para «potenciar la capacidad crítica e impulsar una cultura participativa online y offline, basada en la expresión libre y que promueva valores de igualdad, respeto y dignidad» (Muros, Aragón y Bustos, 2013, p. 38).

En ese sentido, más allá de objetivar las investigaciones acerca de los beneficios o perjuicios de los videojuegos o de las situaciones problemáticas que el uso de estas tecnologías puedan generar en los usuarios, se sugiere participar en este campo de investigación para estudiar cómo operan las interacciones que en estos ambientes se desarrollan, con el fin de comprender las dinámicas que se dan y se generan desde estos entornos virtuales.

En esa medida, este trabajo espera contribuir a la generación de espacios reflexivos relacionados con investigaciones acerca de las dinámicas presentes en la virtualidad, pues a través de esta se mantienen interconectadas millones de personas alrededor del mundo en comunidades virtuales. Todo esto con el propósito de ampliar la comprensión teórica en relación con este tipo de dinámicas contemporáneas que afectan de manera considerable los estilos de vida de sus usuarios.

Así mismo, se puede aseverar que el uso de las TIC ha develado infinitas posibilidades para la comunicación en el nivel global, pues uno de los pasatiempos con mayor auge en los últimos años dentro de la población joven y adulta son los espacios de interacción ofrecidos por los videojuegos *online*, ya que en estos entornos virtuales se presentan múltiples formas de convivencia y socialización.

De ese modo, se concluye que las subjetividades de los videojugadores se construyen mediante las interrelaciones que se producen entre los sujetos y la dinámica en la que se desarrolla el juego, incorporando a su constructo tanto valores como sentimientos y significados, pues hay un gran número de personas conectadas de manera simultánea, con diversas nacionalidades y diversos grupos etarios, en donde la conformación de colectivos y la influencia de unos frente a otros ocurre de manera masiva.

## Referencias

- Acevedo, A. y Soto, M. (2016). Difusión de realidades: comunidades virtuales presentes en los videojuegos de rol en línea. (Caso Aguabrial-Dofus - Periodo 2012-2013). *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 17(2), 133-148.
- Acevedo-Merlano, A., Chaux-Lizarazo, J. y Rodríguez, U. (2016). Las relaciones de pareja en los videojuegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG). *Athenea Digital: Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 16(3), 131-165.
- Anyó, L. (2006). ¿Quién consume videojuegos? Los estilos de vida en contextos urbanos y el consumo de videojuegos. En XXI Congreso Internacional de Comunicación CICOM: *Los jóvenes y el nuevo escenario de la comunicación*, Pamplona, Universidad de Navarra. <http://dspace.unav.es/dspace/handle/10171/16876> (31- 03-2012).
- Augé, M. (1993). *Los no lugares: espacios del anonimato*. Barcelona: Gedisa.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro* (P. Rovira, Ed.). Barcelona: Kairós.
- Consalvo, M. (2007). *Cheating. Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge: MIT Press.
- Del Villar, R. (2011). Brecha digital, categorías perceptivas y cognitivas, el caso de los videojuegos. *Comunicación y Medios*, (17), 1-11. <http://www.revistapolitica.uchile.cl/index.php/RCM/article/viewArticle/11501>.
- Foucault, M. (1997). Los espacios otros. *Astrágalo: Revista Cuatrimestral Iberoamericana*, (7), 83-91.
- García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Jonassen, D. (2000). El diseño de entornos constructivistas de aprendizaje. En Reigeluth, *Diseño de la instrucción: Teoría y modelos*. Madrid: Aula XXI Santillana.
- Kelton, W., Sadowski, R. y Sturrock, D. (2004). *Simulation with Arena* (3.<sup>a</sup> ed.). Boston: McGraw-Hill.
- Kerckhove, D. (1999). *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*. Barcelona: Gedisa.
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: Por una antropología del ciberespacio*. Washington: Organización Panamericana de la Salud. Recuperado de: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>.

- Marzo, J. (2003). *Me, mycell and I. Tecnología, movilidad y vida social*. Barcelona: Fundació Antoni Tàpies.
- Mendizábal, I. (2004). *Máquinas de pensar: Videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar.
- Muros, B., Aragón, Y. y Bustos-Jiménez, A. (2013). La ocupación del tiempo libre de jóvenes en el uso de videojuegos y redes. *Comunicar*, 20(40), 31-39. Doi: <http://dx.doi.org/10.3916/C40-2013-02-03>.
- Palomero Pescador, J. E. y Fernández Domínguez, M. R. (2001). La violencia escolar, un punto de vista global. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, (41), 19-38.
- Ponseti, F. J., Palou, P., Antoni Borràs, P., Vidal, J., Cantallops, J., Ortega, F., Boixadós, M., Sousa, C., García-Calvo, T. y García-Mas, A. (2012). El cuestionario de disposición al engaño en el deporte (CDED): su aplicación a jóvenes deportistas. *Revista de Psicología del Deporte*, 21(1) 75-80.
- Reddiford, G. (1998). Cheating and Self-Deception in Sport. En M. J. McNamee y S. J. Parry (Eds), *Ethics and Sport* (pp. 225-239). Nueva York: Taylor & Francis.
- Sánchez-Navarro, J. y Aranda, A. (2010). Un enfoque emergente en la investigación sobre comunicación: Los videojuegos como espacios para lo social. *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, (40), 129-142.
- Winnicott, D. (1982). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.
- Winston, W.L. (1994). *Investigación de operaciones*. México: Grupo Editorial IberoAmérica.





**Prospectivas para la formación  
universitaria en comunicación y  
periodismo en América Latina:  
un repensar para rehacer  
el saber, el hacer y el ser**

Juan Fernando Muñoz Uribe





### Juan Fernando Muñoz Uribe

Profesor titular, Universidad Pontificia Bolivariana. Presidente Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social, FELAFACS. En la actualidad estudia en el doctorado internacional de Comunicación en la Universidad de Huelva (España), en la línea de Educomunicación y *Media Literacy*. Comunicador social – periodista y especialista en Gerencia de la Comunicación Organizacional de la Universidad Pontificia Bolivariana (Medellín, Colombia). Con amplia experiencia profesional en radio, prensa, televisión y creación de nuevos medios. Periodista colaborador de la revista *Universitas Científica*; miembro del Comité Editorial de la revista *Diálogos de la Comunicación*; miembro del Consejo Científico de la coedición internacional iberoamericana de la revista *Comunicar* y miembro de honor de la Red Internacional de Historiógrafos de la Comunicación. Actualmente es el presidente de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social (FELAFACS). Su investigación está basada en aportaciones prospectivas de calidad desde una revisión de la formación profesional de la comunicación en América Latina. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7693-1296>.



ORCID: 0000-0002-7693-1296

Los años cincuenta del siglo xx marcaron la referencia para el nacimiento de la comunicación como área de formación disciplinar en América Latina, teniendo como antecedentes los esfuerzos formativos liderados por algunos medios de comunicación para cualificar a sus periodistas y las incursiones académicas de algunas instituciones universitarias. En la segunda mitad del siglo anterior la comunicación comenzó su consolidación y debió nutrirse de aportaciones teóricas, conceptos y hasta paradigmas que delimitaron su enseñanza y aprendizaje. Ahora, en el siglo xxi, en plena revolución digital y con el apogeo de las tecnologías de información y comunicación surge el debate en torno a la calidad de la formación universitaria.

El nacimiento de las primeras escuelas de periodismo en América Latina estuvo vinculado al funcionamiento de algunos periódicos de reconocimiento nacional y ante la necesidad de formar periodistas en el oficio diario de informar. Era latente la necesidad de formar para informar porque la actividad periodística se instruía, pero no tenía fundamentación ni mucho menos apropiación teórica. De hecho, los primeros que hablaron de teorías y conceptos sobre el periodismo y la comunicación no fueron periodistas, ni comunicadores. Se incurría entonces en la práctica intuitiva del quehacer cotidiano de la prensa. Las primeras experiencias de formación periodística se nutrieron del quehacer cotidiano de la prensa y, sobre todo de los métodos y hábitos que la dinámica empresarial impartía en cumplimiento de jornadas intensas y ante la necesidad de mantener oportunamente informado a un público.

Haciendo una revisión de las primeras escuelas de periodismo en América Latina se encuentra que en 1901 ya existían dos escuelas periodísticas patrocinadas por los diarios argentinos *La Prensa* y *la Nación* (Nixon, 1982). En 1936, la Facultad de Filosofía y Letras de la Pontificia Universidad Javeriana, en Colombia, comenzó a brindar cursos de periodismo; luego a finales de esos años 30 la Asociación de la Prensa Brasileña lideró la promoción de una escuela de periodismo, que por acuerdos de la asociación nacional y el gobierno de turno se constituyó con cursos en la Universidad de Brasil, en Río de Janeiro, en 1943. Ese mismo año, nació la escuela de periodismo en México. Un año antes, 1942, República Dominicana creó el Instituto de Periodismo de la Universidad de Santo Domingo y Cuba decidió fundar su primera escuela de periodismo, aunque con un nivel técnico. Siguen la iniciativa Perú y Ecuador, en 1945; Guatemala, en 1952; Chile, en 1953; El Salvador, en 1954; Nicaragua, en 1960; Panamá, en 1961; Paraguay, en 1965 y Costa Rica y Bolivia, en 1960; Uruguay y Honduras, en 1970. De 1970 a 1980 se calcularon cerca de 170 programas académicos de periodismo en América Latina.

Todos los esfuerzos, incluso los relacionados con la formación en el periodismo, se encaminaron para que en los años cincuenta naciera la comunicación como campo de conocimiento; sin embargo, se cuestionó en la medida en que no tenía el trasfondo científico y disciplinar que merecen los aspectos epistemológicos de una disciplina.

Pero, realmente fue la *teoría de la información*, también conocida como la teoría matemática de la información (*A Mathematical Theory of Communication*), publicada en 1948 por los laboratorios Bell, en Nueva York (EE. UU.), la que marcó el antecedente sobre el estudio de la comunicación y no precisamente por cuenta de un comunicólogo: Claude Elwood Shannon pretendía demostrar con su planteamiento la medición de las fuentes de información y los canales de comunicación esenciales para identificar la capacidad y la velocidad de transferencia de los mensajes. Además, su teoría suponía, desde un aspecto puramente técnico, contribuir a la supresión de ruido y la redundancia (Bernal, 2016). Un año después, el biólogo Warren Weaver, animado por el estudio de los aspectos técnicos de la comunicación durante los años de la guerra relacionados con la decodificación automática y la criptografía escribió sobre lo que él consideraba las contribuciones recientes de la nueva teoría. Estos dos aportes se fusionaron luego y se conocieron como el modelo de Shannon y Weaver.

---

<sup>1</sup> Traducción propia.

Posteriormente, Bernard Berelson (1952) calificó la teoría de la información de ser una aproximación menor (López, 1998) debido a su mínima influencia en la investigación comunicacional en cuanto a aportación conceptual, lo cual no ocurrió en su invaluable desarrollo teórico para la evaluación en la calidad de las telecomunicaciones y hoy sigue siendo objeto de estudio en la ingeniería. No obstante, la detracción que sobre la teoría de la información pudo provocarse desde la investigación en comunicación se empleó y aún sigue utilizándose en los modelos pedagógicos de los programas de comunicación para explicar y relacionar los aspectos y factores influyentes en una acción comunicativa.

Mientras el aporte teórico de Shannon inducía a la explicación matemática de los parámetros técnicos de la comunicación en procura del perfeccionamiento de la calidad de la transmisión de mensajes en un contexto histórico marcado por la Segunda Guerra Mundial, su crítico, Berelson, publicaba el *Análisis de contenido en investigación de la comunicación*, modelo científico desarrollado por el gobierno de los Estados Unidos para evaluar la propaganda enemiga, bajo la dirección de Harold Laswell (Devi, 2013).

Y fue el mismo Laswell quien en 1948, influenciado por concepciones conductistas, procuraba explicar el comportamiento de las masas según su respuesta a procesos de estimulación. Su artículo se enmarcaba en una época en que se presuponía la manipulación de las audiencias (masas) mediante el uso de prácticas conductistas que la propaganda aprovechaba. Esto en concordancia con el impacto y la influencia que marcaban la radio y el cine.

Responder a preguntas como ¿quién dice? (1), ¿qué? (2), ¿en qué canal? (3), ¿a quién? (4), y ¿con qué efecto? (5), definió la sustentación del modelo de Laswell y dio apertura al análisis de los actos comunicativos.

Bajo estas consideraciones y teniendo en cuenta las discusiones que se enmarcaron, primero en un período de guerra y, segundo, en un proceso de postguerra, el mismo Berelson calificaba de padres teóricos de la comunicación a Harold Laswell, Paul Lazarsfeld, Carl Hovland y Kurt Lewin, debido a sus aportaciones:

Laswell (politólogo) al subdividir la comunicación en áreas y fases (de control, contenido, medios, audiencia y efectos) y centrar sus planteamientos en temas relacionados con la propaganda y el poder de influencia de los medios; Lazarsfeld (sociólogo y matemático) quien se contrapone a la teoría de los efectos de los medios de comunicación desde el emisor (las campañas no generan nuevas opiniones, sino que activan las predisposiciones latentes) y solventa su teoría de los dos pasos (la presencia de un líder de opinión y de individuos en contacto social); Hovland (psicólogo) y su contribución a la

comunicación persuasiva (el comunicador o quien dice, lo comunicado y qué dice, y la audiencia: a quién se dice) y Lewin (psicólogo), quien cuestiona la tesis de una masa amorfa y manipulada por los medios de comunicación.

Hay quienes expresan que en este escenario resulta interesante reconocer que ante la proliferación de marcos conceptuales que centran su atención en la comunicación, seguimos reproduciendo los mismos marcos con los que nacimos más de siete décadas atrás y continuamos caminando sin un consenso claro sobre lo que es o no un fenómeno comunicativo.

Según Gómez-Rodríguez y otros (2017), Robert Craig (1999) propone una reconstrucción tentativa de las tradiciones multidisciplinares de la teoría de la comunicación como siete vocabularios alternativos para teorizarla como práctica social (metamodelo constitutivo de la comunicación). Estas tradiciones son: retórica: comunicación como arte práctico del discurso; semiótica: comunicación como mediación intersubjetiva por signos; fenomenológica: comunicación como la experiencia de la otredad; cibernética: comunicación como proceso de información; sociopsicológica: comunicación como expresión, interacción e influencia, proceso por el cual los individuos interactúan y se influyen mutuamente; sociocultural: comunicación como proceso simbólico que produce y reproduce patrones socioculturales compartidos; y la tradición crítica: comunicación como reflexión discursiva.

En efecto, Craig explica la teoría de la comunicación como un campo a partir del cual se necesita comprender cuándo, cómo y por qué la interacción altera los patrones del remitente y el receptor, y dice: «La teoría de la comunicación sociocultural representa el descubrimiento de la comunicación, en gran parte desde el siglo XIX y en parte bajo la influencia del pensamiento semiótico, dentro de las tradiciones intelectuales de la sociología y la antropología. La comunicación en estas tradiciones es típicamente teorizada como un proceso simbólico que produce y reproduce patrones socioculturales» (1999, p. 144)<sup>1</sup>.

Martín-Algarra (2009) define con mucha claridad las dificultades que representa ordenar la información sobre la teorización de la comunicación:

Los intentos de sistematizar las teorías de la comunicación son ya abundantes. Ciertamente, ninguno de ellos hace total justicia a la realidad, ya que cualquier sistematización deja necesariamente de lado los matices que hacen única una mirada concreta frente a las demás: la ciencia, en muchos casos, no consiste en otra cosa que ordenar, sistematizar, clasificar. Sin ese ejercicio de sistematización el conocimiento no sería posible. Pero no deja de ser paradójico que la abundancia de aportaciones teóricas sea uno de los grandes problemas de la teoría de la comunicación y que, simultáneamente, la búsqueda de una

sistematización que recoja las peculiaridades de cada teoría se haya convertido en la prioridad para nuestro campo del saber. Es obvio que necesitamos conocer qué se ha dicho y cuáles son las grandes líneas o perspectivas desde las que se ha afrontado el estudio de la comunicación, pues, sin lugar a dudas, todas ellas arrojan luz sobre el objeto de estudio. Sin embargo, reducir la teoría de la comunicación a una mera recopilación, a un catálogo es caer en un sin sentido, en una erudición poco útil o, lo que es peor, en un constructivismo engañoso. Sin duda, el estudio de las teorías de la comunicación es importante pero lo esencial es conocer la realidad de la comunicación (p. 3).

En los años cuarenta Paul Lazarsfeld distinguía la diferencia entre teorías críticas y administrativas, lo cual le permitió con Elihu Katz formular la teoría de la opinión pública que explicaba la intermediación de pequeños grupos de individuos entre la sociedad y los medios masivos de comunicación (modelo *two-step-flow*), distinto al modelo de la aguja hipodérmica presentado por Laswell a finales de la segunda década del siglo veinte (Martín-Algarra). Es dado pensar que en poco tiempo, la teoría de Katz y Lazarsfeld pasó a ocupar un lugar preponderante en el corpus de la comunicación, particularmente en cuanto a la difusión de nuevas ideas y conceptos. Hacia fines de los años sesenta la teoría era considerada como una de las más importantes formulaciones en ciencias sociales.

Martín-Algarra (2009) dice que E. Katz y otros investigadores señalan cinco universidades con importantes escuelas en nuestro campo: Chicago, donde sitúan la primera investigación en comunicación; Columbia, donde Lazarsfeld y otros desarrollaron estudios sobre los efectos persuasivos y de gratificación de los medios en el público; Fráncfort, donde surge la investigación crítica; Toronto, donde Harold Innis y Marshall McLuhan desarrollaron la corriente del determinismo tecnológico; y la Escuela de Birmingham, donde aparecen los estudios culturales. También mencionan París, con su gran tradición de estudios semióticos del cine y la cultura y la Universidad de Yale, donde Carl I. Hovland dirigió un importante grupo de investigación sobre la persuasión de masas y presentó su modelo conocido como la *teoría del cambio de actitud* (1953).

Fuentes (1999) plantea que en los años sesenta lo que él denominó «la problemática latinoamericana de la comunicación» (p. 187) y los acercamientos a la investigación y a la práctica fueron predominantes a partir del eje de tensión teórico-metodológico entre el desarrollo y la dependencia, y que, posteriormente, en los años setenta, correspondió al eje epistemológico-político, «entre los criterios de cientificidad y la contribución al cambio social. Pero

ningún esquema de este tipo me permitió entonces organizar las tensiones del campo en los años ochenta» (Fuentes, 1999, p. 54).

Por su parte, Beltrán (2006) y quien consideró los años sesenta como la «década de fuego» reconocía los esfuerzos que se dieron en América Latina por un cambio estructural hacia una democracia, los cuales repercutieron en la década siguiente:

Las primeras manifestaciones académicas de inconformidad por el papel instrumental de la comunicación para perpetuar la dominación y la dependencia brotaron ya, en cierto grado, a fines del primer tercio de la década de 1960 en dos estudios precursores: el de Antonio Pasquali (1963) en Venezuela y el de Eliseo Verón (1963) en Argentina. A fines del último tercio de esa misma década, la proposición del pedagogo brasileño Paulo Freire (1969, 1969a) de una «educación para la libertad» por medio de la «concientización» brindaría a los comunicólogos inspiración para pensar luego en una «comunicación horizontal». Y también entonces el especialista paraguayo en comunicación educativa Juan Díaz Bordenave (1969, 1969a) comenzó a sembrar semillas de cambio en el enfoque de la comunicación para el desarrollo rural (p. 1).

Incluso, Beltrán, para referirse a esta época tan crucial en la formación universitaria en comunicación en América Latina alude a factores de dominación interna: en tal sentido señala aspectos relacionados con el favorecimiento marcado de la disponibilidad de los medios de comunicación masiva por la atención de la población urbana (1), mensajes con predominancia de intereses de la sociedad oligárquica (2) y la concentración de la propiedad de los medios de comunicación (3). De igual modo, distingue bajo su criterio dependencias externas que afectan como la concentración y monopolio del tráfico internacional de contenidos informativos y mensajes publicitarios para América Latina por parte de agencias estadounidenses (1), la concentración en Estados Unidos de la producción cinematográfica, discográfica y editorial de revistas, libros de historietas y tiras cómicas (2), y la propaganda política del Servicio de Información de Estados Unidos (USIS) y las operaciones clandestinas de comunicación de la Agencia Central de Inteligencia (CIA) para la desestabilización de gobiernos en la región.

De estas décadas se deriva la enorme influencia teórico-conceptual estadounidense, el conocimiento de los planteamientos teóricos europeos y el interés hegemónico, ideológico, político y cultural sobre América Latina.

Los que se han considerado fundadores o pioneros de la comunicación en Latinoamérica bien tuvieron en fijarse unas metas y unos retos en contexto



con aquello que terminaba representando lo propio. Ejemplo de referencia tenemos a Costa Rica: fue epicentro en los setenta de ese movimiento que derivaría en la reunión de 1975 y posteriormente en el informe MacBride, en 1980 (que lleva el nombre de uno de sus investigadores: Sean MacBride), como también de lo que comúnmente se denominaría el NOMIC, el Nuevo Orden Mundial de la Información y la Comunicación, promovido por la Unesco.

La década del setenta del siglo pasado referenció los caldos de cultivo de las incipientes escuelas de comunicación. Corría el año de 1977 cuando se presentó por primera vez la metodología de la investigación-acción participativa, cuyo ejercicio, como lo llegó a plantear el maestro Orlando Fals Borda: «Abrió un intenso lustro de ensayos en el campo de las políticas, así desarrollistas como revolucionarias». Fue modelo aplicado en muchos de los países de la región, en unos, con mirada abierta y receptiva; en otros, con cierta prevención, recelo y hasta resistencia.

En algún momento, el maestro Mario Kaplún, quiso entrevistar a los que él consideró los padres fundadores de la comunicación en Latinoamérica (transcripción tomada del libro *Comunicación: memorias de un campo*, coordinado por la profesora mexicana Beatriz Solís Leree y recientemente presentado en la Asamblea del CONEICC). Kaplún, en una entrevista radiofónica le pregunta al maestro Luis Ramiro Beltrán sobre sus aportes a la investigación en comunicación. El profesor Beltrán le contesta en esa ocasión:

Yo creo que los años setenta fueron de lucha por la democratización de la comunicación, precursores, fue una época de coincidencia entre francotiradores furtivos. Los conservadores en comunicación piensan que era una gran conspiración poderosamente organizada por siniestras fuerzas de la izquierda internacional, y no era así, habíamos bichos —decía Beltrán— de todo pelaje en ese consorcio accidental, gente preocupada por la injusticia, había de toda clase, marxistas, no marxistas, variedades de marxistas, althuserianos, frankfurtianos, un surtido (...). Cada uno reaccionaba como podía, quiero decir que esa fue una insurgencia con característica de movimiento donde había aportes de varias fuentes y no había un eje central porque no había un poderío político organizado detrás de eso, y la batalla se vuelve romántica pero inefectiva.

En ese diálogo de los dos importantes teóricos, Kaplún interpela a Beltrán: «A ver, profundizamos un poco en esto».

Veamos, dice Beltrán: los años setenta son los años en que la pulga le pegó al elefante, esa es mi visión, tanto que algunas de las pulgas se creyeron que eran elefantes, y eso no es así, había que ver la dimensión real de lo que podíamos hacer, pero estábamos tan embelesados pensando que se podía

cambiar al mundo, maravillosa y violentamente, aunque en realidad no se hizo sino un rasguño al aparato de poder... (p. 53).

Quizá pasó mucha agua bajo el puente para que el maestro Beltrán pudiera aseverar tal cosa: «Algunas pulgas se creyeron que eran elefantes». Hoy varios lustros después, ¿seguiremos actuando como insignificantes pulgas magnificadas por la lupa de nuestras creencias? ¿Qué estamos haciendo por la comunicación social en nuestro continente? O más bien, ¿qué está haciendo la comunicación social por nuestro continente? Y como para no evadir nuestra responsabilidad social, ¿qué estamos haciendo por la solución a nuestras problemáticas sociales desde la comunicación y desde sus múltiples frentes para el bienestar de nuestras comunidades? ¿Qué le estamos aportando a la comunicación desde la investigación, desde la transferencia de conocimiento, desde la enseñanza y el aprendizaje, desde la internacionalización, desde la comunicación misma?

Martín-Barbero (1987) sugiere reorientar la mirada investigativa a los procesos sociales como mediaciones y apartar un tanto la preocupación y el interés en el objeto: los medios, así:

La comunicación comenzó a ser vista más como un proceso de mediaciones que de medios de comunicación, una cuestión de cultura y, por tanto, no sólo una cuestión de conocimientos sino de re-cognición [...] El término 'popular' no se aplica sólo a cultivos de campesinos o nativos americanos, sino también a las gruesas capas de mestizajes o mezclas y en la evolución deformada de la cultura urbana, masiva, encontrado en los nuevos asentamientos que rodean las ciudades de América Latina.

Años después de la presentación del texto *La teoría de la comunicación como un campo (Communication Theory as a Field, 1999)* Robert Craig evalúa la teorización sobre la comunicación:

Estamos de frente a un proceso de dispersión por la creación de nuevas miradas y conversaciones teóricas (...) como en 1999, las teorías de la comunicación se caracterizan por su «fragmentación productiva».

Carlos Scolari plantea una crítica sobre la formación en comunicación y periodismo al cierre de su texto *Hipermediaciones*:

Los estudios de comunicación no deberían perder de vista el bosque transdisciplinar donde florecen las grandes conversaciones fronterizas; pero, a la

hora de consolidar el campo con investigaciones que permitan acumular nuevos saberes, deberían limitar las pertinencias científicas llamadas en causa. La confusión en las conversaciones teóricas sobre la comunicación no se acabará de la noche a la mañana, y es probable que por muchos años sigamos asistiendo a una «sucesión de malentendidos» (Greimas). Quizás en ese estado de confusión —en sus traiciones discursivas, en sus conversaciones inconclusas, en su permanente inmadurez como disciplina científica, en el deambular por esos territorios de frontera sometidos a las reglas siempre imperfectas de la traducción— se esconde la verdadera riqueza de los estudios de comunicación, pero al mismo tiempo ahí reside su gran debilidad de frente al resto de las ciencias sociales.

En términos prospectivos, la formación universitaria en comunicación y periodismo ha de implicar la toma de un nuevo aire para repensar cómo rehacer el saber, el hacer y el ser. La academia no ha de estar ausente de su responsabilidad social para estudiar la comunicación desde lo local y para lo local, en contextos que connotan la participación global. Bien lo dice Raúl Fuentes-Navarro:

La historia del pensamiento, y había que agregar enfáticamente, la *acción estratégica* sobre la comunicación en la región latinoamericana y en los países que la componen, es todavía en buena medida un proyecto por desarrollar como tarea de investigación, por integrar como interpretación y convicción, y por compartir y discutir dentro y fuera de la academia, dentro y fuera de América Latina.

## Referencias ●

- Beltrán, L. (2006, julio). Comunicación para la democracia en Iberoamérica. Memoria y retos de futuro. *Telos*. Recuperado de: <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articuloautorinvitado.asp@idarticulo=1&rev=72.htm>
- Bernal, D. (2016, 1 mayo). Claude Shannon: el padre de la Teoría de la Información. *El País*. Recuperado de: [https://elpais.com/elpais/2016/04/30/ciencia/1461969990\\_765784.html](https://elpais.com/elpais/2016/04/30/ciencia/1461969990_765784.html)
- Craig, R. (2001). *Minding My Metamodel, Mending Myers*. Recuperado el 8 de febrero de 2018, de: <https://academic.oup.com/ct/article-abstract/11/2/231/4210411>.

- Craig, R. (1999, mayo). *Communication Theory as a Field*. Recuperado el 14 de enero de 2018, de: <http://people.unica.it/ernestinagiudici/files/2014/03/CRAIG-COMMUNICATION-THEORY-AS-A-FIELD.pdf>
- Devi, P. B. (2013, junio 17). Content Analysis: A method in Social Science Research. *Centre for Social Studies*. Recuperado de: <http://www.css.ac.in/download/Content%20Analysis.%20A%20method%20of%20Social%20Science%20Research.pdf>
- Fuentes, R. (1999). La investigación de la comunicación en América Latina: condiciones y perspectivas para el siglo xxi. *Diálogos de la Comunicación*, (56), 52-67. <http://dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2012/01/56-revista-dialogos-la-investigacion-de-la-comunicacion-en-america-latina.pdf>.
- Gómez-Rodríguez, G., Morrell, A., y Gallo-Estrada, C. (2017). A 30 años de Comunicación y Sociedad: cambios y permanencias en el campo académico de la comunicación. *Comunicación y Sociedad*, (30), 17-44. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/346/34653156003.pdf>
- López, R. (1998). Crítica de la teoría de la información. *Cinta Moebio*, (3), 24-30. Recuperado de: <http://www.moebio.uchile.cl/03/frprin01.html>
- Martín-Algarra, M. (2009). *La comunicación como objeto de estudio de la teoría de la comunicación*. Recuperado el 14 de enero de 2018, de: <https://ddd.uab.cat/pub/analisi/02112175n38/02112175n38p151.pdf>
- Martín-Barbero, J. (1987). *Comunicación, cultura y hegemonía: de los medios a las mediaciones*. México: Gustavo Gilli.
- Nixon, R. (1982). Historia de las escuelas de periodismo. *Chasqui: Revista Latinoamericana de la Comunicación*, (2) 14-19. Recuperado de: <http://www.revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/946>
- Scolari, C. (2015). From (new) media to (hyper) mediations. Recovering Jesús Martín-Barbero. Mediation theory in the age of digital communication and cultural convergence. *Information, Communication & Society*, 18(9), 1105-1106. doi:10.1080/1369118X.2015.1018299
- Scolari, C. (2016, 17 enero). *Communication Theory: 25 años no es nada* [Publicación en un blog]. Recuperado el 5 de febrero de 2018, de: <https://hipermediaciones.com/2016/01/17/communication-theory-25-anos-no-es-nada/>.





La convocatoria, edición académica y curaduría de los trabajos que se presentan en este libro, son fruto del trabajo del grupo de investigación Communis, en el desarrollo de su línea Comunicación para el cambio social, particularmente en los proyectos de investigación *Oriente Imaginado: Exploración del lugar de la comunicación en las representaciones sociales y la identidad. Primera fase* y *Observatorio de medios para el cambio social*.

Los trabajos que aquí se reúnen surgieron como proyectos de aula, trabajos de grado, y trabajos de semilleros de investigación. Algunos han trasegado por eventos de investigación, redes, publicaciones y toda una variedad de procesos y productos de divulgación y apropiación del conocimiento. Presentarlos aquí reunidos implica arriesgarse a decirle al mundo que estamos pensando la comunicación para el cambio desde una perspectiva triple en la cual entendemos que la comunicación es un eje que articula el territorio y las identidades. En otras palabras, que nuestra forma de concebir el cambio social pasa, primero, por un reconocimiento de los lugares donde el cambio tiene o puede tener lugar; segundo, por un reconocimiento claro de que el cambio social se pondera en términos de las subjetividades que entran en juego, que lo sueñan, lo alimentan y lo hacen posible.



**ISBN:** 978-958-5518-15-5 (digital)