

Memorias de la calle

Oscar Cárdenas Duitama

Año:2017

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Facultad Ciencias de la Comunicación

Tecnología en Comunicación Gráfica

2016

## Contenido

TITULO.....	2
Resumen.....	2
ABSTRACT.....	2
Antecedentes .....	3
Problema.....	6
JUSTIFICACIÓN.....	7
OBJETIVOS .....	8
MARCO TEÓRICO.....	8
METODOLOGÍA.....	10
DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	18
PRODUCTO GRÁFICO.....	19
Anexos.....	27
BIBLIOGRAFIA.....	28

### TITULO

Memorias de la calle

### Resumen

El proyecto aborda el Street art y las formas en las que configura ejercicios de memoria en los espacios de la ciudad, a partir de este interrogante: ¿Cómo el Street art y sus sistemas visuales realizan ejercicios de memoria? Para responderlo se realizan cartografías visuales en la ciudad de Bogotá, con el fin de hacer un rastreo de los puntos de Street art para ubicarlos en una aplicación móvil buscando la convergencia entre medios tradicionales y medios digitales.

*Palabras clave: Street art, cartografías visuales, ejercicios de memoria, Sistemas visuales, convergencia.*

### ABSTRACT

The Project analyzes the Street art and the ways in which it configures memory exercises in the city spaces through one question: How do the Street art and its visual Systems perform memory exercises? Visual cartography perform in Bogotá

city to give an answer, in order to track the points of Street art to locate them in a mobile application looking for the convergence between traditional media and digital media.

Key words: Street art, visual cartography, memory exercises, visual systems, convergence.

#### Antecedentes

Título: ***Ciudades tatuadas: arte callejero, política y memorias visuales***

Fecha: 20 de septiembre de 2011

Autor: Martha Cecilia Herrera y Vladimir Olaya

Publicación: Tomado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105122653007>

Síntesis: Aborda al Street art y las formas en las que éste configura formas de memoria dentro de las culturas visuales actuales, mostrando diversas expresiones culturales y las formas en las que se visibiliza el tema de memoria en los diferentes espacios que posee la ciudad.

Título: ***No me resigno a ser pared: Graffitis y pintadas en la ciudad artefacto***

Fecha: 2002

Autor: Claudia Kozak

Publicación: Publicado en [www.revista-artefacto.com.ar](http://www.revista-artefacto.com.ar)

Síntesis: Abre el debate por el carácter y la necesidad de visibilizar las inscripciones urbanas no legales contemporáneas en el marco de una "ciudad viva".

Título: ***Desde la periferia hacia el centro: transformaciones en la apreciación del graffiti y el Street art en Chile.***

Fecha: Julio de 2010

Autor: Brian Gray Rojas.

Publicación: Publicado en [www.cultura-urbana.cl](http://www.cultura-urbana.cl)

Síntesis: Busca analizar la historia del Street art y el graffiti en Chile, que comenzó como un fenómeno marginal y que fue catalogado como vandálico, hasta convertirse en uno de los tantos referentes de la moda y la vanguardia en el mundo del arte contemporáneo y el diseño a nivel mundial.

Título: ***El "GRAFFITI TOUR": ¿Una imagen de la ciudad creada desde el margen?***

Fecha:

Autor: Natalia Pérez Torres

Publicación:

Síntesis: Busca analizar los alcances artísticos, urbanos y políticos que tiene el "Graffiti Tour" dentro de los espacios públicos de la ciudad.

Título: ***La memoria comunicada. Graffitis y pintadas de la Ciudad de Santa Fe***

Fecha: 5 al 7 de diciembre de 2012

Autor: Lucía Billoud

Publicación: Publicado en

Síntesis: Propone formas de expresión política alternativas por medio del análisis de graffitis, teniendo en cuenta que estas expresiones tienen un accionar político ya que aluden a otras formas de “hacer política”.

Título: ***Arte urbano y memoria: El discurso de los muros de la calle 26***

Fecha:

Autor: Laura Rodríguez Marín

Publicación: Publicado en

Síntesis: Explicar y analizar desde los estudios visuales la construcción y el efecto del discurso del Street art en su interacción con los ciudadanos.

Título: ***El papel de los medios en el desarrollo del arte urbano***

Fecha: 25 de septiembre de 2009

Autor: Javier ABARCA

Publicación: Publicado en

<http://www.aacadigital.com/contenido.php?idarticulo=372>

Síntesis: Analizar el papel que desempeña los medios de comunicación sobre la práctica del Street art y el desarrollo histórico del mismo.

Título: ***La Memoria Canalla de Bogotá***

Fecha: 25 de septiembre de 2009

Autor: Juan Antonio Canales Hidalgo

Publicación: Publicado en

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3829454>

Síntesis: Mostrar imágenes que han estado presentes en los recorridos cotidianos de los ciudadanos, representadas a partir de intervenciones o pintadas que por

poseer una condición efímera o secundaria, no habían sido registradas dentro de algún espacio institucional relacionado con las artes.

Título: **In pieces**

Fecha: 2015

Autor: Bryan James

Publicación: Publicado en <http://www.species-in-pieces.com/>

Síntesis: Es una exhibición interactiva que reúne la investigación sobre 30 de las especies animales más interesantes y exóticas del mundo pero que están en peligro de extinción, mostrando a los pocos ejemplares que quedan bajo el concepto de piezas de origami y que cada una de las piezas que representa a cada uno sirve para formar al siguiente.

Título: ***Rutas del conflicto***

Fecha:

Autor: Centro de memoria histórica, la fundación con lupa VerdadAbierta.com

Publicación: Publicado en <http://rutasdelconflicto.com/>

Síntesis: Recopila información acerca de las masacres ocurridas durante el conflicto armado desde 1982 en Colombia y las presenta al público como memorias a través de herramientas digitales de fácil navegación como son los dispositivos móviles y computadores.

Problema

El Street art es una práctica hecha y destinada para la calle, que se renueva a partir de los cambios que experimenta la sociedad y los espacios de la ciudad, visibilizado como elemento visual performativo de las culturas contemporáneas. Cada vez más alejado de su esencia marginal y clandestina para convertirse no sólo en una apuesta diferente sino en un fenómeno visual contemporáneo.

Un fenómeno visual que presenta las realidades sociales a través de la imagen y que pretende generar historias cortas con el fin de explorar modos distintos de construcción de los espacios de la ciudad a partir de la confluencia de temporalidades (**Pasado-presente**), con mayor exactitud procesos de memoria.

De esta manera el presente proyecto encuentra una oportunidad de desarrollar un ejercicio gráfico entendiendo a las aplicaciones móviles como una herramienta que permita ingresar e intervenir dentro de los procesos sociales que se dan a través de la imagen "**Ejercicios de memoria**" siendo un ejercicio curatorial de creación de sentido para efectuar el proyecto.

El desarrollo de un ejercicio curatorial necesario para crear un nuevo discurso, permitiendo nuevas lecturas del Street art y que se evidencia en la oportunidad de diseño con la creación de **Memorias de la calle** respondiendo al porqué del ejercicio curatorial.

## JUSTIFICACIÓN

La presencia de la imagen dentro de los procesos visuales que se dan dentro de las realidades y problemáticas sociales le ha permitido participar en otros escenarios, escenarios como el que propone este proyecto donde el Street art se visibilice como una práctica o ejercicio de memoria propiciando espacios que crean una fuerte conexión con la ciudad brindando la posibilidad al transeúnte o caminante de re significar dichos espacios.

De esta manera los conocimientos adquiridos durante la tecnología me dieron la oportunidad de abordar e interpretar nuevas formas de producción, creación y diseño de lo gráfico enfocado a encontrar nuevas posibilidades sociales y culturales de la imagen, interpretando las aplicaciones móviles como un nicho por explorar ejercicios de memoria.

## OBJETIVOS

**General:** Desarrollar una aplicación móvil donde se visibilice al Street art como una práctica o ejercicio de memoria.

**Específicos:**

- Realizar cartografías con el fin de visibilizar los puntos de la ciudad donde hay presencia del Street art
- Desarrollar categorías de memoria del Street art para su análisis
- Desarrollar participativamente la creación de contenidos

## MARCO TEÓRICO

Dado que la mirada central de este proyecto estará puesta en el Street art y cómo sus sistemas visuales pueden realizar ejercicios de construcción de memoria, será necesario plantear algunas categorías que sirvan de ejes conceptuales sobre los que se apoyará el desarrollo del proyecto. Para empezar, entenderemos el concepto de **Street art** como ese conjunto heterogéneo de obras gráficas (Murales, dibujos, stencils, realismo, instalaciones) que utilizan el espacio público como medio, soporte o elemento de comunicación, donde juega con la experimentación, con la mezcla de técnicas y con los colores, con la excusa de generar un lenguaje



abierto dirigido hacia el público generando un nuevo discurso de los muros “marcado con el signo de los nuevos movimientos sociales, por los nuevos lenguajes y expresiones puestos en la trama urbana” **(Corneta, 2011)**. De esta forma las imágenes creadas por el Street art pasan de ser meramente ejercicios creativos del artista a ser contenedores de historias cortas, por narraciones de hechos y sentimientos “sus propuestas son en sí mismas acontecimientos tanto por lo que le añaden a la ciudad, como por su posibilidad configurativa” **(Bal,2010)**, representados en experiencias propias dadas por el caminante que transita la ciudad, quien resignifica los espacios, de acuerdo a sus recorridos y lo que sus ojos pueden ver, alterando los sentidos de lo establecido “Su trashumancia retórica arrastra y desvía los sentidos propios analíticos y aglomerados del urbanismo; es un vagabundeo de la semántica, producido por masas que desvanecen la ciudad en ciertas de sus regiones , la exageran en otras, la dislocan, fragmentan y apartan de su orden no obstante inmóvil” **(De Certeau, 2000)**.

Ahora bien, entender que esas historias cortas poseen un carácter efímero nos permite comprender otras temporalidades, encuentro entre el pasado y el presente, denominado **Memoria** “Proceso abierto de reinterpretación del pasado que deshace y rehace sus nudos para producir nuevas prácticas sociales, visuales, nuevas maneras de vivir, sentir y comprender el mundo” **(N. Richard, 2007)**. Desde esta concepción, la memoria, como elemento que puede hacer parte de los sistemas visuales del Street art, podría jugar un papel relevante, ya que estas intervenciones estéticas, como contenedores semióticos, cuestionan el presente y de forma paralela perciben la manera en que las memorias de los hechos de lo social, “se imprimen en los cuerpos, en los objetos, en los lugares” **(Cortés, 2011)**. En este orden de ideas, las imágenes que resultan de hacer un ejercicio de construcción de memoria acontecen un significado de lo vivido, del pasado, del presente, donde se crea lo inimaginable; posibilitando la creación de imágenes con nuevos lenguajes y contenidos que conducen a un dialogismo permanente. Con lo anterior, explicamos que la memoria como elemento de los sistemas visuales del Street art recurre a fragmentos de experiencias del tiempo (**historias cortas**), que son ensamblados de

múltiples formas, y permiten cuestionar a la realidad “más allá de las presencias en interacción del pasado y el presente” (**Cortés, 2011**).

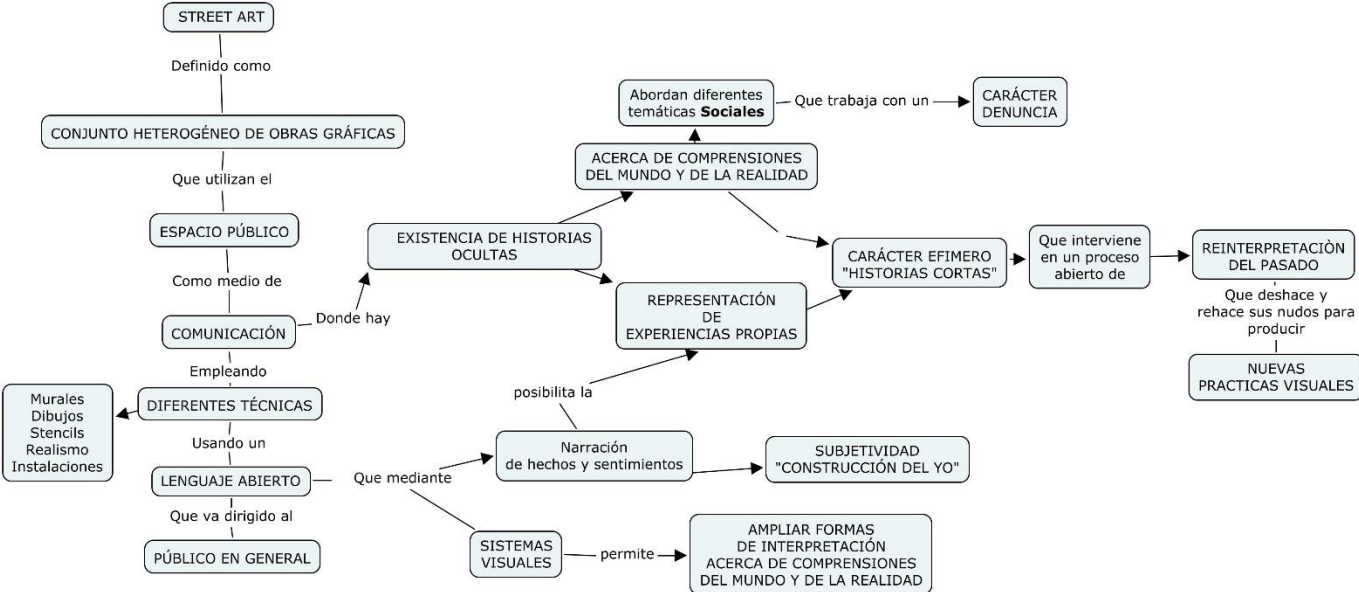
Por otro lado, para poder conseguir la adhesión de los procesos de memoria a los sistemas visuales del Street art es necesario recurrir a la acción de **Curaduría**, la cual va más allá de ordenar obras en una sala de exposiciones. Se trata de una acción compleja y multidisciplinaria que requiere investigación y dedicación. Como lo explica López Meléndez, curador jefe del Museo de Arte Moderno de Santo Domingo “La curaduría es la puesta en escena de la producción artística, pero en el campo de la reflexión, para pensar y analizar la obra”. En otras palabras es necesario la creación de sentido para generar un discurso visual, dialogo constante entre el Street art y los procesos de memoria que se logran a partir de la creación de **categorías de memoria**, permitiendo un mejor análisis y destacar la importancia de las subjetividades.

De esta manera la curaduría se “navega entre límites conceptuales y objetuales, sensibles e intelectuales, pragmáticos y poéticos. Ahí, en medio de las antípodas de la práctica curatorial es donde aparecen dichos umbrales de incertidumbre, porque antes que nada, la curaduría es y sigue siendo una apuesta subjetiva, la producción de un cuento, una posibilidad gnoseológica, reflexiva y emocional potentísima, pero no puedes saber cómo se da, y esos resultados no son medibles” (**SKRAMSTAD, 2004, p. 121**). Entonces, esa investigación en el campo del arte, el diseño y las artes visuales entran en el terreno de la imaginación, “y la imaginación puede ser capaz inclusive de introducir nuevas oportunidades, de inaugurar nuevas posibilidades de discusión y narración” (**Navarrete en Gutiérrez, 2008**).

## METODOLOGÍA

El trabajo de campo que se realizó para este proyecto, consistió principalmente en la recolección de información, a través de trabajo de campo autónomo y visitas a

exposiciones de Street art, planteando un método cualitativo de investigación basado en la cartográfico (**mapeos visuales**) con el fin de comprender de una forma más clara la relación entre las categorías conceptuales propuestas (**Street art-Procesos de memoria**), de esta manera el proceso se inicia con la creación de un mapa conceptual, como se muestra en la siguiente imagen.



Luego de tener claro los conceptos de las categorías de análisis se decide rastrear los puntos de la ciudad en la que hay presencia de Street art para poder realizar un registro fotográfico de las distintas intervenciones y luego agruparlas para ubicarlas de acuerdo a las zonas de la ciudad en las que fueron halladas, como se aprecia en las siguientes imágenes:

## Américas con 53 ciudad Mural













Calle 26 Inmediaciones del Centro de Memoria Histórica





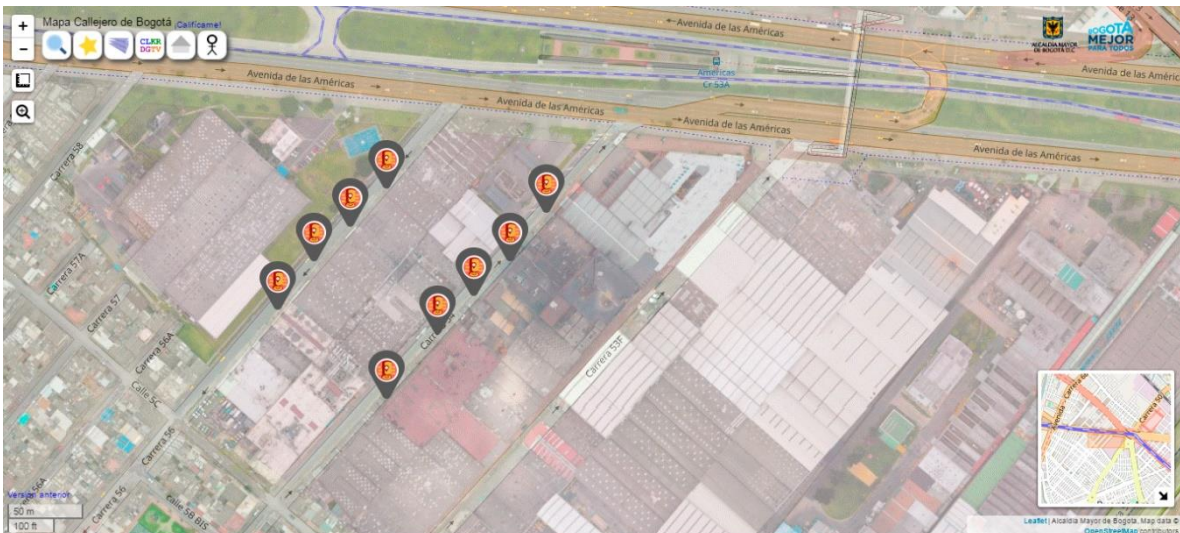






El siguiente paso fue realizar un mapeo visual del mapa de Bogotá para de esa manera ubicar las imágenes del Street art de acuerdo a la localidad en la que se encontraron, para así representar gráficamente la información recolectada, como se muestra en la siguiente imagen.

## Puente Aranda



## DESCRIPCIÓN Y ANALISIS DE RESULTADOS

A partir de las diferentes cartografías visuales mencionadas anteriormente (**Mapa conceptual-Mapeo visual del mapa de Bogotá**) llevaron a constituir **Memorias de la calle**, encontrando que la imagen ha adquirido nuevos roles dentro de los diferentes procesos sociales y de la cultura material permitiéndole participar en otros escenarios (**Street art**), en los que ella se constituye como elemento performativo de procesos culturales. Prácticas asociadas a la labor de archivo, es decir la construcción de repositorios y a la clasificación y manejo de imágenes como fuentes primarias de información.

Entre estas prácticas, hay una que hace parte de la agenda actual del arte y de las industrias creativas, esta es las asociada a los procesos de memoria, que en un inicio se han apropiado del conflicto y postconflicto armado colombiano, capacidad simbólica que tiene el arte, el diseño y artes visuales, que son las capaces de mediante ejercicios de simbolización poder llegar a representar estas realidades

Por otra parte estas prácticas que se desarrollan con las imágenes y que contienen ejercicios de memoria también se reconocen o se trabajan desde escenarios cotidianos, por ejemplo el álbum de fotos donde registramos las experiencias de vida de mayor importancia para nosotros y de esta forma construimos la memoria de nuestra familia generando espacios, aquellos que permiten volver a narrar, apropiarnos del pasado cuantas veces queramos y así pensar que ni el pasado ni el futuro están clausurados. Sin embargo, hay formas alternativas que se dan desde lo digital no tan convencionales en las que trabajamos la memoria y que están relacionadas con el uso de las nuevas tecnologías, por ejemplo al crear un perfil de Facebook o Instagram donde compartimos nuestras imágenes de interés, recuerdos de lugares con las personas más cercanas.

De esta manera estamos frente a la posibilidad de crear diferentes formas de memoria que reconocen subjetividades y que parten de algo individual como la recopilación de fotos familiares bajo un álbum o compartir imágenes en las redes

sociales, hasta algo colectivo como tener la capacidad a través del Street art de contar historias y colocarlas frente a los demás, una acción en la cual se mezcla la singularidad en la pluralidad.

Paralelamente esos mapeos visuales fueron una manera cualitativa de entender las imágenes del Street art aplicando una serie de criterios para su clasificación como lo son el formato en el que se trabaja, los lugares en los que se encuentra ubicado (fachadas de edificaciones en puntos concurridos de las vías arteriales de la ciudad para su mejor observación, además de estar presentes en lugares marginales como las intervenciones encontradas en la zona de Santa fe) pero quizá lo más importante es la creación de categorías para una mejor organización de los contenidos que se encontraron dentro de las intervenciones.

Categorías pensadas con el fin de simplificar los contenidos encontrados dentro de las intervenciones (**Consumo de iconos, Diversidad, Naturaleza, Subjetividades**) siendo además un punto clave en el desarrollo de la aplicación móvil facilitando la forma en la que se van a mostrar y a circular esos contenidos.

## PRODUCTO GRÁFICO

El proceso de desarrollo pretende desde la relación que se encuentra entre estas dos categorías conceptuales (**Memoria-Street art**) compartir el importante papel que cumple la imagen dentro de prácticas alternativas como lo es el Street art, a través de una serie de mockups donde se presenta como se va a mostrar la información recolectada de las cartografías visuales dentro de la aplicación móvil, consiguiendo visualizar los procesos de memoria a través de **memorias de la calle** y sus contenidos como organizador.

Los contenidos se realizaron con la intención de facilitar la comprensión por parte del usuario al ingresar en la aplicación, el primer contenido que se presenta es el apartado de **“El proyecto”** en el cual se resume en pocas palabras lo que se encontrará dentro de la aplicación. (ver imagen mockups aplicación)





Luego encontramos dentro de ese apartado la sección de “**Categorías**” donde se clasifican según varios criterios encontrados durante los registros fotográficos tomados en la ciudad. (ver imagen mockups aplicación)



(1. mockups aplicación)

Dentro de este apartado encontramos una breve descripción de cada una de las categorías, como se observa a continuación (Ver imagen mockups aplicación)



(1. mockups aplicación)

# NUESTRAS RAICES

Pluralidad étnica y cultural de Colombia  
observada desde campesinos e indígenas  
que tienen historias que contar a la  
ciudad.



EL PROYECTO



CATEGORIAS



MAPA DE MEMORIAS



TUS MEMORIAS

# REALISMO MÁGICO

Formas de representación en las que se incluyen elementos fantásticos para destacar lo mágico que hay en la realidad.



EL PROYECTO



CATEGORIAS



MAPA DE MEMORIAS



TUS MEMORIAS





(1. mockups aplicación)

El siguiente apartado es “**Búsqueda de memorias**” en el cual está el mapa de Bogotá y los puntos de Street art geo referenciados filtrados desde la ubicación del

usuario o según la localidad, galería de imágenes e información adicional de cada una de las intervenciones (**Técnica usada, descripción e información del artista**).

(ver mockups aplicación)

El ultimo contenido y el más relevante es el apartado de “**Tus memorias**” ya que le permite al usuario enviar sus imágenes para de esa forma alimentar el banco de imágenes con el que se cuenta, logrando de esta manera que la aplicación a través de esa participación e interacción del usuario se pueda crear memoria colectiva.

(ver mockups aplicación)



## Anexos

A continuación, se mencionan documentos anexos para comprender los ejercicios planteados en la metodología, los mockups de la aplicación para observar su

funcionamiento y un demo para mostrar el prototipo de la aplicación en cuanto a su programación.

1. Mockups aplicación
2. Bitácora de bocetación
3. Registro fotográfico calle 26
4. Registro fotográfico Américas con 53
5. Registro fotográfico candelaria-centro
6. Demo prototipo de la aplicación

## BIBLIOGRAFIA

1. CORNETA, 2011, "Graffiti en América del Sur", en: *Corneta Semanario Cultural de Caracas*, No. 135, disponible en: [http://www.corneta.org/no\\_135/graffiti\\_en\\_america\\_del\\_sur\\_algunos\\_ejemplos.html](http://www.corneta.org/no_135/graffiti_en_america_del_sur_algunos_ejemplos.html)], consultado en marzo de 2011.
2. . DE CERTEAU, Michel, 2000, *La invención de lo cotidiano. Artes de hacer*, Vol. 1, México, Universidad Iberoamericana. [ Links
3. RICHARD, Nelly, 2007, *Fracturas de la memoria: arte y pensamiento crítico*, Buenos Aires, Siglo XXI.
4. BAL, Michel, 2010, "Arte para lo político", en: *Estudios Visuales*, No. 7, Murcia, Cenedac, pp. 39-66.
5. CORTÉS, Catalina, 2011, "La ruina como aproximación estética, política y ética a los escenarios de memorias de la violencia", en: *Revista Lindes, Estudios Sociales del Arte y la Cultura*, No. 2, julio, Buenos Aires.

6. Kozak, Claudia. Contra la pared: sobre graffitis, pintadas y otras intervenciones urbanas. Buenos Aires, libros del Rojas, 2004.
7. A. Silva, "Atmosferas Ciudadanas: Grafiti, arte público, nichos estéticos", Universidad Externado de Colombia, Bogotá, 2013.
8. CALVINO, I. Las Ciudades Invisibles. Siruela, Barcelona, 2000, pág.56
9. A. Silva, "Atmosferas Ciudadanas: Grafiti, arte público, nichos estéticos". Universidad Externado de Colombia, Bogotá, 2013.
10. Colombia. "Proyecto de acuerdo 291 de 2010. Prohíbe los graffitis en bienes de uso público". Anales del Concejo, Bogotá, D.C., 2010.