

A5

2021 - 02

ACTIO

Journal Of Technology
in Design, Film Arts &
Visual Communication

***Número especial - Narrativas
en el diseño, las artes fílmicas
y la comunicación visual.***

ISSN: 2665-1890

ACTIO Volumen 5, Número 2 / Julio-Diciembre / 2021 / Bogotá D.C.

Créditos

COEDITORES EN JEFE

Karen Lange-Morales
Diseñadora Industrial, Doctora en Salud Pública
Escuela de Diseño Industrial

Julio César Goyes Narváez
Filósofo, Doctor en Comunicación Audiovisual
Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura - IECO

Javier Segundo Olarte Triana
Comunicador social y cineasta. Candidato a doctor
en Diseño y Creación.
Escuela de Cine y Televisión

COMITÉ EDITORIAL

Universidad del Magdalena (Colombia)
Carlos Mario Bernal Acevedo
Comunicador social y cineasta, Doctor en
Educación / Mediación Pedagógica

Universidad del Valle (Colombia)
Juan Camilo Buitrago Trujillo
Diseñador Industrial, Doctor en Ciencias en Diseño
y Arquitectura

Universidad Nacional de Colombia (Colombia)
Neyla Pardo Abril
Lingüista, Doctora en Lingüística Española

Universidad de Palermo (Argentina)
Alejandra Niedermaier
Fotógrafa, Psicóloga social, Magister en Lenguajes
Artísticos Combinados

**Universidad Autónoma Metropolitana-
Cuajimalpa (México)**
Luis Rodríguez Morales
Diseñador Industrial, Doctor en Teoría e Historia
de Arquitectura y Diseño

Universidad Rey Juan Carlos (España)
Lorenzo Torres Hortelano
Ciencias de la información, Doctor en
Comunicación Audiovisual

COMITÉ CIENTÍFICO

Universidad de Buenos Aires (Argentina)
Silvio Fischbein
Arquitecto, Planificador Urbano, Artista Visual y
Director Cinematográfico

Universidad Autónoma de México (México)
Marina Garone Gravier
Diseñadora gráfica, Doctora en Historia del Arte

Universidad de Sao Paulo (Brasil)
Maria Dora Genis Mourão
Bachelor en Cine, Doctora en Cine

Universidad Complutense de Madrid (España)
Jesús González Requena
Psicólogo, Ciencias de la Información, Doctor en
Comunicación Audiovisual

Universidad Jaume I (España)
Jaume Gual Ortí
Ingeniero en Diseño Industrial, Doctor en
Proyectos de Innovación Tecnológica

Universidad Pompeu Fabra (España)
Carlos Alberto Scolari
Comunicador Social, Doctor en Lingüística
Aplicada y Lenguajes de la Comunicación

EDITORES DE APOYO

Sede Bogotá
César Arturo Puertas Céspedes
Diseñador Gráfico, Magister en Diseño de
Tipografía
Escuela de Diseño Gráfico

Sede Medellín
Augusto Solórzano Ariza
Diseñador Industrial y Maestro en Artes Plásticas,
Doctor en Filosofía
Facultad de Arquitectura

Sede Palmira
Nélida Yaneth Ramírez Triana
Diseñadora Industrial, Doctora en Diseño,
Fabricación y Gestión de Proyectos Industriales
Facultad de Ingeniería y Administración

PARES EVALUADORES

Álvaro Triana Sánchez
Jam City

Andrés Felipe Cervantes Luna
Colsubsidio

Andrés Torres Guerrero
Universidad La Gran Colombia

Bernardo Javier Tobar Quitiaquez
Universidad del Cauca

Eric Ricardo Sierra Hernández
Centro Nacional de Memoria Histórica

Jo-Anne Bichard
Royal College of Art

Jorge Enrique Londoño
Universidad Nacional de Colombia

Julio Eduardo Benavides Campos
Universidad Autónoma de Bucaramanga

Lior Zylberman
Universidad de Buenos Aires

Sergio Andrés Triviño
Universidad Nacional de Colombia

PRODUCCIÓN

Mgs. César Puertas Céspedes
Diseño editorial

Linda Carolina Rodríguez Tocarruncho
Corrección de estilo

D.I. Lissa María Muriel Guisado
Diagramación

D.G. Andrés Hernández Vargas
Diseño web

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA

Dolly Montoya Castaño
Rectora

SEDE BOGOTÁ

José Ismael Peña Reyes
Vicerrector

Carlos Eduardo Naranjo Quiceno
Facultad Artes
Decano

Carlos Arturo Acosta de Greiff
Escuela de Diseño Gráfico
Director

Juan Pablo Cortés Castro
Escuela de Diseño Industrial
Director

Juan Guillermo Buenaventura Amézquita
Escuela de Cine y Televisión
Director

Angélica Chica Segovia
Instituto de Investigaciones Tecnológicas
Directora

Carlos Hernán Caicedo Escobar
Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura -IECO
Director

SEDE MEDELLÍN

Juan Camilo Restrepo Gutiérrez
Vicerrector

Juan Pablo Duque Cañas
Facultad de Arquitectura
Decano

SEDE PALMIRA

Jaime Eduardo Muñoz Flórez
Vicerrector

Óscar Chaparro Anaya
Facultad de Ingeniería y Administración
Decano

Contenido

EDITORIAL

Editorial

Karen Lange-Morales, Julio César Goyes Narváez
& Javier Segundo Olarte Triana

9

ARTÍCULOS

**Escrituras audiovisuales: el relato biográfico como género narrativo
(segunda parte)**

Marcela Andrea Negro

17

**La revelación ecléctica de lo existente: la propuesta de Orlando
Morillo Santacruz**

Julio César Goyes Narváez

29

**Procesos de educación informal en los talleres artesanales de los
maestros carroceros del Carnaval Multicolor de la Frontera (Ipiales)**

Ángela del Mar Verdugo Cabrera

39

Enhancing wellbeing: designing to enable desired narratives

Patrick W. Jordan, Muskan Gupta, Andy Bardill, Kate Herd & Silvia Grimaldi

56

**Orfandad, fragmentación y destrucción en un infierno terrenal: el
triunfo del mal en el filme Satanás de Andrés Baiz**

Daniela Alexandra Tunjano Bautista

80

VIDEOENSAYO

El viaje continúa

Lorenzo Torres Hortelano, Javier Olarte Triana & Julio César Goyes Narváez

105

RESEÑA

Investigaciones dialógicas para un buen vivir

Alejandro Araque Mendoza

109

Editorial

Editorial

Karen Lange-Morales

Julio César Goyes Narváez

Javier Segundo Olarte Triana

A5
2021 - 02
ACTIO
Journal Of Technology
in Design, Film Arts &
Visual Communication



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

ES Editorial

EN Editorial

ITA Editoriale

FRA Éditorial

POR Editorial

*Karen Lange-Morales,
Julio César Goyes Narváez &
Javier Segundo Olarte Triana*

Editorial



KAREN
LANGE-MORALES



JULIO CÉSAR
GOYES NARVÁEZ



JAVIER SEGUNDO
OLARTE TRIANA

Coeditores responsables
del volumen 5, número 2 /
Co-editors responsible for
Volume 5, Number 2.

EN EL 2021, DESPUÉS DE encontrar refuerzo en el portal de revistas de la Universidad Nacional de Colombia,

Actio arribó al volumen 5, número 2. Este nuevo espacio diversificó el diseño, en particular la usabilidad digital interactiva. Las tramas y formas tan expandidas como interdisciplinarias promueven significados y sentidos actualizados e inquietantes, resultado de ese encuentro/desencuentro, en la era de las video culturas, entre lo que significa usar y comprender, de manera convergente y transmedial, las tecnologías de la información y la comunicación, las artes visuales y filmicas, los diseños gráficos e industriales, las culturas populares y las disciplinas universitarias. Nuestra era es finalmente global y está interconectada, qué duda cabe.

El COVID-19 lo ha reafirmado a través de una pandemia mundial tan agresiva como incontrolable que tiene a los científicos del orbe trabajando en red; los países están interconectados por redes audiovisuales que se expanden y autorreproducen en cientos de aplicaciones digitales, portales, páginas web.

A lo anterior le sigue que, justamente, los modos de experimentar, conocer y expresar la realidad mundializada han cambiado o se han vuelto maleables. Las narrativas y las formas del lenguaje para tecnopercebir y conocer a la sociedad a través de una cultura de hiperimágenes —de un mundo configurado por tecnologías científicas, mediáticas, estéticas— disponen de una distinta comprensión de cómo afectan estos escenarios a los sujetos y cómo se construyen diversas subjetividades. Las narrativas son otras fuentes antropológicas cuyo soporte rebasa al lenguaje lineal lógico-cognitivo, a través de la yuxtaposición, lo discontinuo, el quiebre gramatical, la expresión imaginativa, la performance oral y la visión plástica. Estas formas del lenguaje narrativo son tan antiguas como las que tradicionalmente usa el pensamiento argumentativo, esquemático y clasificatorio; no se trata de una inclusión *per*

IN 2021, AFTER FINDING SUPPORT at the Universidad Nacional de Colombia's periodicals website, *Actio* has arrived

at Volume 5, Number 2. This new space has diversified its design, its digital interactive usability in particular. It's expanded and interdisciplinary weavings and forms promote updated and disturbing meanings and senses, as a result of this encounter/dis-encounter, in the era of video cultures, between what it means to use and understand, in a convergent and transmedial way, information technologies and communications, visual and film arts, graphic and industrial design, popular culture and academic disciplines. Our era is finally a global era, and it is undoubtedly interconnected.

COVID-19 has reasserted this through a world pandemic, both aggressive and uncontrollable, where all scientists in the world are networking, and countries are linked through audiovisual networks that expand and self-reproduce in hundreds of digital applications, sites, web pages.

In its wake, the ways of experiencing, knowing, and expressing reality have changed or have become malleable. The narratives and language forms used to techno-perceive and understand society through a culture of hyper-images —of a world shaped by scientific, media, and aesthetic technologies— allow for a different understanding of how these scenarios affect individuals, and how various subjectivities are articulated. Narratives are different anthropological sources whose grounding overflows linear, logic-cognitive language, through overlapping, discontinuity, grammatical ruptures, imaginative expression, oral performance, and plastic vision. These forms of narrative language are as ancient as those traditionally used by argumentative, schematic, and classificatory thought. It is not and inclusion *per se*, but a dialogical, reflexive, recursive and creative inclusion, that helps us to better understand the complex world that appears today in our screens.

se, sino una dialógica, reflexiva, recursiva y creativa que ayuda a comprender mejor el complejo mundo que se mueve en las pantallas de nuestros días.

Desde la primera editorial, *Actio* promueve estrategias de diálogo académico, la difusión del conocimiento, el encuentro de saberes y la colaboración entre investigadores. Estos espacios se mantienen y, alternando al diseño y publicación de los dos números del volumen 5, se desarrollaron conversatorios concertados con los comités científico y editorial de la revista. Varias circunstancias activaron este ciclo de conversaciones: por un lado, la disposición estratégica de unir lo lejano usando las redes sociales y amplificar la presencia de los actores a través de las plataformas digitales; por otro, reconocer el verdadero y eficaz papel que el comité científico de la revista tiene como guía y soporte del comité editorial. La nominación de diversas personalidades científicas, académicas y artísticas es, en *Actio*, una verdadera filosofía de trabajo. El suplemento a esta gestión y emprendimiento es el conocimiento y experiencia que profesores, investigadores e intelectuales internacionales imparten en estos conversatorios de acceso abierto, pues se trata con seres humanos de inigualable valor. Las intervenciones han sido grabadas, editadas y montadas en el canal de YouTube de *Actio* para beneficio de la comunidad universitaria y del público en general.

El ciclo comenzó con Jesús González Requena, profesor e investigador del Departamento de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid, original animador y desarrollador de la teoría y análisis textual del audiovisual (*Actio Journal*, marzo 5, 2021). Continuó la sesión del profesor Silvio Fischbein, artista, arquitecto, planificador urbano de la Universidad de Buenos Aires (*Actio Journal*, agosto 18, 2021). Luego estaría Carlos A. Scolari, reconocido teórico de la comunicación y los medios, catedrático de Teoría y Análisis de la Comunicación Digital Interactiva de la Universidad Pompeu Fabra (*Actio Journal*, octubre 29, 2021). Para cerrar este primer ciclo, siguió la profesora uruguaya, titular de la Escuela de Comunicaciones y Artes de la Universidad de Sao Paulo, Brasil, María Dora Genis Mouráo (*Actio Journal*, noviembre 24, 2021). Gracias al formato, abrimos espacios de interacción con estudiantes, profesores, académicos y profesionales, generando diálogos entre la Universidad Nacional de Colombia y otras universidades nacionales e internacionales.

From its first editorial, *Actio* promotes strategies to further academic dialogue, the spread of knowledge, the meeting of disciplines and collaboration among researchers. These spaces are preserved and, together with the design and publication of the two numbers in Volume 5, discussion panels were held with the journal's scientific and editorial committees. Several circumstances activated this cycle. On the one hand, the strategic decision of reaching remote places through social media and to amplify the presence of actors through digital platforms; on the other hand, recognizing the true and efficient role that the journal's scientific committee has played in guiding and supporting the editorial committee. The nomination of various scientific, academic, and artistic personalities is, for *Actio*, a real work-philosophy. Supplementing this management and entrepreneurship we now have the knowledge and experience international professors, researchers, and intellectual have shared in these open-access panels, for they are certainly invaluable human beings. Their interventions have been recorded, edited, and uploaded in *Actio*'s YouTube channel for the benefit of the academic community and the public in general.

The cycle started with Jesús González Requena, professor, and researcher of the Department of Audiovisual Communication at the Universidad Complutense de Madrid's Faculty of Information Sciences. Professor Requena was the original promoter and developer of the audiovisual textual theory and analysis (*Actio Journal*, March 5th, 2021). His presentation was followed by that of Professor Silvio Fischbein, artist, architect, and urban planner at the Universidad de Buenos Aires (*Actio Journal*, August 18th, 2021). Then came Carlos A. Scolari, well-known academician of media and communication, professor of Theory and Analysis of Interactive Digital Communication at the Universidad Pompeu Fabra (*Actio Journal*, October 29th, 2021). This cycle ended with the intervention of Uruguayan Professor María Dora Genis Mouráo, who teaches at the School of Communications and Arts, University of Sao Paulo, Brazil (*Actio Journal*, November 24th, 2021). This format allowed us to open spaces for interaction with students, professors, scholars, and professionals, generating dialogues among the Universidad Nacional de Colombia and other national and international universities.

ARTICLES IN THIS NUMBER

Five articles were chosen for this special edition, including various aspects of what narratives may be in design, film arts and visual communication. The first article, «Audiovisual writings: biography as a narrative

ARTÍCULOS EN ESTE NÚMERO

Cinco artículos fueron aprobados para este número especial, los cuales dan cuenta de una diversidad de facetas de lo que pueden ser las narrativas en el diseño, las artes filmicas y la comunicación visual. El primer artículo, «Escrituras audiovisuales: el relato biográfico como género narrativo (segunda parte)» de Marcela Negro, avanza en las características y aproximación metodológica del género biográfico, continuando con el discurso publicado en un número anterior (Negro, 2020). En esta entrega, se profundiza en aspectos relevantes durante el proceso de organización del relato, facilitando la toma de decisiones en el momento en que se decide cómo contar una historia y convertirla en un relato atractivo.

Le sigue a este documento «La revelación ecléctica de lo existente», de Julio César Goyes Narváez. Es el resultado de la entrevista que el autor le hizo al artista nariñense Orlando Morillo Santacruz sobre la exposición *Estética del carnaval*, realizada en el edificio intercultural Rogelio Salmona, en noviembre de 2019, en el marco del III Congreso Latinoamericano «Voces del Carnaval, Erotismo, Músicas y Danzas», convocado por el Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura (IECO) de la Universidad Nacional de Colombia. El autor hace un ejercicio narrativo del pensamiento estético latinoamericano e intenta comprender la expansión multidisciplinaria y multiexpresiva del arte, valorando las poéticas regionales «propias» y/o «nuestras» en diálogo con la historia de la cultura, sin perder de vista las bitácoras internacionales: las vanguardias, la poética del carnaval, el arte conceptual.

El tercer artículo de este número, titulado «Procesos de educación informal en los talleres artesanales de los maestros carroceros del Carnaval Multicolor de la Frontera (Ipiales)», de Ángela del Mar Verdugo Cabrera, expone los resultados de una investigación de la maestría en Educación, desde una perspectiva epistemológica narrativa y comunicativa en los escenarios de la cultura popular. Este estudio, de corte cualitativo con enfoque etnográfico, rastrea los procesos educativos informales, las relaciones entre los artesanos y las familias, la actividad creativa y la experiencia de aprendizaje a la luz de la teoría del caos, en el taller de trabajo de los artesanos carroceros de uno de los carnavales más importantes en el calendario festivo de Colombia.

El cuarto artículo, «Enhancing wellbeing: designing to enable desired narratives», los autores, Patrick W. Jordan, Muskan Gupta, Andy Bardill, Kate Herd y Silvia Grimaldi, presentan la primera parte de una investigación diseñada en cuatro etapas, en la cual exploran cómo las narrativas sobre objetos y servicios potencian el diseño de un nuevo

gender (Part II)» by Marcela Negro, explores the characteristics and methodological approach to the gender of biography, a continuation of the text previously published (Negro, 2020). In the present edition, some relevant aspects of the process of organizing the story are further developed, that make decisions on how to tell a story and turning it into an attractive narrative easier.

This document is followed by Julio César Goyes Narváez' «The eclectic revelation of that which exists». This is the result of an interview with Nariño's artist Orlando Morillo Santacruz on the exhibit *The aesthetics of carnival*, that took place at the intercultural building Rogelio Salmona, in November 2019, within the framework of the III Latin American Congress «Carnival Voices, Eroticism, Music and Dance», organized by the Universidad Nacional de Colombia's Institute for Studies in Communication and Culture (IECO). The author presents a narrative exercise on Latin-America's aesthetic thought, in an attempt to understand art's multi-disciplinary and multi-expressive expansion, valuing our "own" and/or "our" regional poetics in dialogue with the history of culture, while including the international avant-garde's agendas, the poetics of the carnival, conceptual art.

The third article, «Informal educational processes in the artisanal workshops for the float masters in the Frontier's Multicolor Carnival (Ipiales)», by Ángela del Mar Verdugo Cabrera, presents the results of a research developed for a Master's in Education degree from a narrative and communicative epistemological perspective within the scenarios of popular culture. This qualitative study with an ethnographic approach, traces the informal educational processes, the relationships among the artisans and their families, the float master's creative activity and their learning experience in the light of the theory of chaos, at one the most important carnivals in Colombia.

The fourth article, «Enhancing wellbeing: designing to enable desired narratives», by Patrick W. Jordan, Muskan Gupta, Andy Bardill, Kate Herd and Silvia Grimaldi, presents the first part of a research designed in four stages, where the authors explore how the narratives on objects and services promote the design of a new product or service. The research is based on a case study that may be framed within self-ethnography and shows the possibilities of narratives as a source of inspiration and creation.

The following text in this special edition is «Orphanage, fragmentation and destruction in an earthly inferno: the triumph of evil in Andrés Baiz' film *Satanás*», by Daniela Alexandra Tunjano Bautista. The author, a student at the

producto o servicio. Se basan en un caso de estudio que puede enmarcarse en la autoetnografía y muestran las posibilidades de las narrativas como fuente de inspiración y creación.

El siguiente texto se titula «Orfandad, fragmentación y destrucción en un infierno terrenal: el triunfo del mal en el filme *Satanás* de Andrés Baiz», de Daniela Alexandra Tunjano Bautista. La autora, estudiante de la maestría en Comunicación y Medios del IEEO, aplica la teoría del texto y el análisis textual, desde la perspectiva del filósofo español Jesús González Requena y elabora una ruta metodológica para dar cuenta de la experiencia del espectador frente al filme de Andrés Baiz (2007), que tiene como referencia directa la novela homónima de Mario Mendoza (2002). El resultado, más allá de dar cuenta de los registros del texto audiovisual (los signos, las imágenes y lo real), describe aspectos básicos de una narrativa posclásica donde resuena la psicosis y el horror de un caso estremecedor ocurrido en la Bogotá de 1986, conocido como «la masacre de Pozzeto».

Continúa esta edición con el videoensayo *El viaje continúa*, propuesta experimental de Lorenzo Torres Hortelano, Javier Olarte Triana y Julio César Goyes Narváez, con la edición de Javier Castro Cortés. Desde su creación, *Actio* propuso convocar, reconocer y valorar a los investigadores, escritores, realizadores, artistas y profesores que produjeran otro tipo de documentos no convencionales, que derivaran la escritura alfabética como único material de soporte para la reflexión, sensibilización e información. El número 3 de *Actio* incluyó 15 videoensayos, fue el primer acercamiento a otro tipo de contenido y soporte donde profesores, investigadores y artistas piensan las relaciones entre la comunicación visual, la tecnología y la paz (ver: <https://bit.ly/3s3gsDU>). En la era de las videoculturas, las tecnologías y redes digitales, se produce conocimiento diverso e interdisciplinario, se experimenta con los modos de enunciación, la autoría, con distintos soportes tecnológicos, con la escala que multiplica e hibrida la ficción y la no ficción, el documental y el argumental. La alianza —cada vez más borrosa— entre emocionalidad, cognición, cuerpo, cerebro y tecnología, protagoniza y desconcierta. Productos y obras viajan, se enriquecen, desaparecen, en múltiples plataformas físico-digitales.

Por tanto, *El viaje continúa* resuena con la innovación audiovisual, la amplificación del conocimiento y la reactivación de la sensibilidad. *El viaje continúa* resulta de la experiencia subjetiva, experimental, tan mimética como diegética, tan apegada a la imagen que cita como poética, donde confluyen fragmentos y huellas audiovisuales de

Master's Program in Communication and Media at IEEO, applies the theory of text and textual analysis, from the perspective of the Spanish philosopher Jesús González Requena, and develops a methodological path explaining the audience's experience regarding Andrés Baiz' film (2007), produced after Mario Mendoza's novel (2002) with the same name. The result, beyond accounting for the audiovisual text's registers (signs, images, and reality), describes basic aspects of a post-Classical narrative where we find echos of psychosis and the horror of a shocking case that took place in Bogotá in 1986, known as «The Pozzeto's massacre ».

Next in this edition is the video-essay *El viaje continúa*, (*The trip continues*), an experimental proposal by Lorenzo Torres Hortelano, Javier Olarte Triana and Julio César Goyes Narváez, edited by Javier Castro Cortés. Since its creation, *Actio* intended to bring together, recognize and value those researchers, writers, producers, artists and professors who would produce different, non-conventional documents, deriving alphabetic writing as the sole material to support reflection, awareness and information. *Actio's* third issue, which included 15 video-essays, was the first approach to a different kind of content and support, where professors, researchers and artists think the relationships among visual communication, technology and peace (ver: <https://bit.ly/3s3gsDU>). In the era of video-cultures, technology and digital networks, diverse and interdisciplinary knowledge is produced; ways of enunciation, authorship, different technological supports are experimented with, at a scale that multiplies and hybridizes fiction and non-fiction, documentary and narrative. The alliance —increasingly blurred— between emotionality, cognition, body, brain, and technology, is protagonist and mystifies. Products and works travel, are enriched, disappear, in multiple physical-digital platforms.

Therefore, *El viaje continúa* echoes audiovisual innovation, knowledge amplification and the reactivation of sensitivity. *El viaje continúa* is the result of a subjective, experimental experience, both mimetic and diegetic, so close to the image that it quotes as poetic, where fragments and audiovisual traces of the films *Hija* (2012, María Paz González); *Historias mínimas* (2002, Carlos Sorín) and *Tierra en la lengua* (2014, Rubén Mendoza) converge.

This edition concludes with the review «Investigaciones dialógicas para un buen vivir» by Alejandro Araque Mendoza and introduces *Memorias del Primer Coloquio de Tesis de la Maestría en Comunicación y Medios del IEEO*, Universidad

las películas *Hija* (2012), de María Paz González; *Historias mínimas* (2002), de Carlos Sorín, y *Tierra en la lengua* (2014), de Rubén Mendoza.

Finaliza esta edición con la reseña «Investigaciones dialógicas para un buen vivir» es de Alejandro Araque Mendoza e introduce las Memorias del Primer Coloquio de Tesis de la Maestría en Comunicación y Medios del IECCO, de la Universidad Nacional de Colombia, desarrollado de manera virtual entre los días 25 y 26 de febrero de 2021 y publicadas en la revista *ComVERgencia* número 2, de 2021 (<https://bit.ly/3l6bHPE>).

REFERENCIAS

ACTIO Journal, Universidad Nacional de Colombia. (Agosto 18, 2021). *Ciclo de Conversatorios de ACTIO - 2021: Silvio Fischbein* [video]. YouTube. <https://bit.ly/33VgN2j>

ACTIO Journal, Universidad Nacional de Colombia. (Marzo 5, 2021). *Ciclo de Conversatorios de ACTIO - 2021: Jesús González Requena* [video]. YouTube. <https://bit.ly/34dL7Fe>

ACTIO Journal, Universidad Nacional de Colombia. (Noviembre 24, 2021). *Ciclo de Conversatorios de ACTIO - 2021: Maria Dora Genis Mourão* [video]. YouTube. <https://bit.ly/3qzKub7>

ACTIO Journal, Universidad Nacional de Colombia. (Octubre 29, 2021). *Ciclo de Conversatorios de ACTIO - 2021: Carlos A. Scolari* [video]. YouTube. <https://bit.ly/3rd10F3>

GUERRERO, R. (Productor) y Baiz, A. (Director) (2007). *Satanás* [película]. Proyecto Tucán.

MENDOZA, M. (2002). *Satanás*. Editorial Planeta Colombiana S. A.

NEGRO, M. A. . (2020). Escrituras audiovisuales: el relato biográfico como género narrativo. *Actio Journal of Technology in Design, Film Arts and Visual Communication*, 4, 128-146. <https://doi.org/10.15446/actio.n4.96256>

Nacional de Colombia, that took place on line on February 25th and 26th 2021, published in *ComVERgencia* No. 2, 2021 (<https://bit.ly/3l6bHPE>).

REFERENCES

ACTIO Journal, Universidad Nacional de Colombia. (August 18th, 2021). *Ciclo de Conversatorios de ACTIO - 2021: Silvio Fischbein* [video]. YouTube. <https://bit.ly/33VgN2j>

ACTIO Journal, Universidad Nacional de Colombia. (March 5th, 2021). *Ciclo de Conversatorios de ACTIO - 2021: Jesús González Requena* [video]. YouTube. <https://bit.ly/34dL7Fe>

ACTIO Journal, Universidad Nacional de Colombia. (November 24th, 2021). *Ciclo de Conversatorios de ACTIO - 2021: Maria Dora Genis Mourão* [video]. YouTube. <https://bit.ly/3qzKub7>

ACTIO Journal, Universidad Nacional de Colombia. (October 29th, 2021). *Ciclo de Conversatorios de ACTIO - 2021: Carlos A. Scolari* [video]. YouTube. <https://bit.ly/3rd10F3>

GUERRERO, R. (Productor) and Baiz, A. (Director) (2007). *Satanás* [film]. Proyecto Tucán.

MENDOZA, M. (2002). *Satanás*. Editorial Planeta Colombiana S. A.

NEGRO, M. A. . (2020). Escrituras audiovisuales: el relato biográfico como género narrativo. *Actio Journal of Technology in Design, Film Arts and Visual Communication*, 4, 128-146. <https://doi.org/10.15446/actio.n4.96256>

Artículos

**Escrituras audiovisuales: el relato biográfico como género
narrativo (segunda parte)**

Marcela Andrea Negro

**La revelación ecléctica de lo existente: la propuesta de
Orlando Morillo Santacruz**

Julio César Goyes Narváez

**Procesos de educación informal en los talleres artesanales
de los maestros carroceros del Carnaval Multicolor de la
Frontera (Ipiales)**

Ángela del Mar Verdugo Cabrera

Enhancing wellbeing: designing to enable desired narratives

*Patrick W. Jordan, Muskan Gupta, Andy Bardill, Kate Herd & Silvia
Grimaldi*

**Orfandad, fragmentación y destrucción en un infierno
terrenal: el triunfo del mal en el filme Satanás de Andrés Baiz**

Daniela Alexandra Tunjano Bautista

A5
2021- 02
ACTIO
Journal Of Technology
in Design, Film Arts &
Visual Communication



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

ES Escrituras audiovisuales: el relato biográfico como género narrativo (segunda parte)

EN Audiovisual writings: biography as narrative genre (second part)

ITA Scritture audiovisive: il racconto biografico come genere narrativo (seconda parte)

FRA Écritures audiovisuelles: le récit biographique comme genre narratif (deuxième partie)

POR Escrituras audiovisuais: o relato biográfico como gênero narrativo (segunda parte)

Marcela Andrea Negro

Escrituras audiovisuales: el relato biográfico como género narrativo (segunda parte)

Recibido: 5/04/2021; Aceptado: 18/06/2021; Publicado en línea: 1/11/2021


<https://doi.org/10.15446/actio.v5n2.99294>



**MARCELA ANDREA
NEGRO**

Profesora titular regular de
Escrituras Audiovisuales en la
Facultad de Arquitectura, Diseño
y Urbanismo de la Universidad de
Buenos Aires.

Correo electrónico:
marcela.negro@fadu.uba.ar

 0000-0003-4218-5624

RESUMEN (ES)

El presente trabajo da cuenta de una investigación de cátedra en curso sobre las características del género biográfico y una aproximación metodológica para proyectos de escritura audiovisual sobre este género. Este texto ofrece una revisión de aspectos claves a la hora de intentar resolver la pregunta de cómo organizar el relato una vez que, en una etapa previa de trabajo, se ha definido qué es lo que se pretende contar acerca de la personalidad elegida para realizar el retrato audiovisual. El trabajo sistemático de análisis y desglose de piezas audiovisuales que se encuentran encuadradas dentro de este género es el que nos ha permitido detectar ciertos aspectos a tener en consideración a la hora de escribir, o en la etapa de organización de los acontecimientos que formarán parte del relato a través de una elección estructural que les dé una determinada forma e identidad. Por lo tanto, esta propuesta puede resultar de gran valor para todo aquel que sienta interés en la escritura de relatos de género biográfico, que ya cuente con una investigación avanzada y que se encuentre en el momento de decidir de qué manera una historia, o parte de ella, se convierte en un relato atractivo.

PALABRAS CLAVES: *biopic, escritura audiovisual, género biográfico.*

ABSTRACT (ENG)

This article comes from an ongoing class research on the features of the biographic genre and on a methodological approach to projects of audiovisual writing on this genre. The text offers a review of critical aspects when trying to answer the question of how to organize the story once, in a previous stage, it has been defined what is to be told about the selected personality to make the audiovisual portrait. The systematic work of analyzing and separating audiovisual pieces that are framed within this genre is what has allowed us to identify certain aspects to be considered when writing, or at the stage when the events that shall be part of the story are structurally selected to give them a determinate form and identity. Therefore, this proposal may be of value for those

individuals who are interested in writing stories of the biographical genre, who have already developed an investigation and are at the stage of deciding how a story or part of it becomes an attractive narrative.

KEYWORDS: *Biopic, audiovisual writing, biographical genre.*

RIASSUNTI (ITA)

Il presente lavoro espone la ricerca di un corso, in processo, sulle caratteristiche del genere biografico e su un'approssimazione metodologica destinata a progetti di scrittura audiovisiva all'interno di questo genere. Dopo aver definito cosa si vuole raccontare della personalità scelta per il ritratto audiovisivo, il testo offre un panorama degli aspetti importanti al momento di risolvere le questioni sul come organizzare tale racconto. Il lavoro sistematico di analisi e scomposizione di opere audiovisive facenti parte di questo genere è ciò che ci ha permesso di individuare alcuni aspetti da considerare al momento della scrittura o nella fase di organizzazione degli avvenimenti che faranno parte del racconto, attraverso una scelta strutturale che gli dia una determinata forma e identità. Questa proposta può quindi essere di gran valore per tutti coloro che manifestino interesse per la scrittura di racconti di genere biografico, che abbiano già alle spalle una ricerca avanzata e che si trovino nel momento di decidere come una storia, o una parte di essa, si possa trasformare in un racconto attraente.

PAROLE CHIAVE: *biopic, scrittura audiovisiva, genere biografico.*

RÉSUMÉ (FRA)

Le travail présent rend compte d'une recherche universitaire en cours sur les caractéristiques du genre biographique et une approche méthodologique pour des projets d'écriture audiovisuelle sur ce genre. Ce texte propose une révision des aspects clés à l'heure d'essayer de répondre à la question de comment organiser le récit une fois que, lors de l'étape préliminaire du travail, a été défini ce que l'on prétend raconter

au sujet de la personnalité choisie pour réaliser le portrait audiovisuel. Le travail systématique d'analyse et de découpage des pièces audiovisuelles qui sont associées à ce genre est ce qui nous a permis de détecter certains aspects à prendre en considération à l'heure d'écrire, ou lors de l'étape d'organisation des événements qui feront partie du récit à travers un choix structurel qui leur donne une forme et une identité déterminées. Par conséquent, cette proposition peut être de grande valeur pour qui s'intéresse à l'écriture de récits de genre biographique, qui possède déjà une recherche approfondie et qui se retrouve au moment de décider de quelle manière une histoire, ou une partie de celle-ci, devient un récit attractif.

MOTS CLÉS: *biopic, écriture audiovisuelle, genre biographique.*

RESUMO (POR)

O presente trabalho trata de uma pesquisa de uma matéria em andamento sobre as características do gênero biográfico e uma abordagem metodológica para projetos de escritura audiovisual sobre este gênero. Este texto oferece uma revisão de aspectos chave para tentar responder à pergunta de como organizar o relato uma vez que, em uma etapa prévia do trabalho, é definido o que se pretende contar em relação à personalidade escolhida para fazer o retrato audiovisual. O trabalho sistemático de análise e desagregação de peças audiovisuais que fazer parte desse gênero é o que nos permitiu detectar certos aspectos que devem ser levados em conta ao escrever ou na etapa de organização dos fatos que vão fazer parte do relato, através de uma escolha estruturada que lhes dê uma determinada forma e identidade. Portanto, esta proposta pode ter muito valor para todas as pessoas que sintam interesse na escritura de relatos de gênero biográfico, que já tenham uma pesquisa avançada e que estejam no momento de decidir de que forma uma história, ou parte dela, pode se tornar um relato atraente.

PALAVRAS-CHAVE: *biopic, escritura audiovisual, gênero biográfico.*

producción audiovisual existente y describiendo los nuevos desafíos que el guionista o el equipo autoral debe enfrenar en esta segunda etapa de trabajo que avanza hacia la creación del relato.

¿CÓMO LO VOY A CONTAR?

Antes de intentar responder a esta pregunta, recordemos qué se entiende por género biográfico o *biopics*, resultado de la abreviatura *biographical pictures* (García, 2007, p. 29). Son relatos biográficos interpretados, recreados (Vidal, 2014, p. 3) de personas reales que existieron o existen; en ellos se habla tanto de la superación como de la miseria humana. Es decir, el protagonista del relato encarna un retrato de una persona rastreable, de la que se puede dar cuenta o contar con evidencia de su paso por la tierra y que, con sus acciones, ha dejado una marca en la historia de un grupo social o en toda la humanidad (Negro, 2020, p. 132).

Ahora bien, en la búsqueda de la respuesta a las preguntas ¿cómo voy a contar este relato? y ¿cómo convertir los datos y acontecimientos históricos en un relato audiovisual que responda a una narrativa propia de este lenguaje?, surgirán algunas cuestiones a ser tratadas como, por ejemplo, el problema de lo que se podría denominar el *final anunciado*, la decisión del recorte biográfico y la incorporación del contexto de época, la elección de una estructura u organización temporal y la focalización de la voz del narrador.

Para que el abordaje de estos aspectos anteriormente mencionados sea eficiente, se requiere del trabajo sistemático y progresivo ya realizado en la etapa anterior, dado que en esta segunda etapa se deberán tomar muchas decisiones sobre la organización del relato. Por lo tanto, el conocimiento en profundidad de la personalidad y su época es absolutamente indispensable. Esto no significa que la investigación esté cerrada, sino que debe ser sólida y debe aportar claridad en cuanto a las cuestiones más relevantes que hacen al conocimiento íntimo de la personalidad a retratar, su contexto y su época.

EL PROBLEMA DEL FINAL ANUNCIADO

Cuando elegimos trabajar el relato de género biográfico, como guionistas enfrentamos numerosos desafíos: la organización de la investigación, la elección de las fuentes, el punto de vista, el tema, la definición del conflicto principal, etc. A todos estos aspectos debemos sumar uno más, que muy probablemente el espectador sepa el final de nuestra historia, es decir, tal vez no conocerá los detalles menores, pero sí sabe, por ejemplo, quiénes

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo complementa los aspectos vinculados con la escritura de relatos audiovisuales biográficos que ya fueron abordados previamente en el artículo publicado en el número 4 de la revista *Actio*, bajo el título «Escrituras audiovisuales: el relato biográfico como género narrativo» (Negro, 2020). En esta oportunidad, se amplía y profundiza otras cuestiones que deben ser pensadas en una etapa posterior y que completa la organización de la idea y el relato en función de la investigación y el recorte en la mirada sobre la personalidad a retratar.

Como ya se expuso anteriormente, el estudio sobre el género biográfico surge como respuesta a la necesidad de abordar un contenido propio para la asignatura Escrituras Audiovisuales que se dicta en el tercer nivel de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido en la Universidad de Buenos Aires. Los principales motivos que, como equipo docente, nos impulsaron a trabajar con este género son dos: el desafío creativo y la profesionalización en la labor de la escritura.

Por lo tanto, en el artículo previo se dejó establecido qué se entiende por relato de género biográfico, qué puede motivar la elección de este género, cómo diferenciarlo de otros géneros que abordan el relato histórico, los formatos en que puede ser desarrollado y una breve reseña de las apariciones del género a través de los años. Luego se trabajó sobre qué tipo de personalidades suelen ser las elegidas para la realización de estos relatos y la búsqueda de perfiles motivantes. Por último, se intentó dar respuesta a la pregunta ¿qué voy a contar? A través de un método que se describe en diez pasos, se propuso una alternativa de cómo organizar la investigación y seleccionar aquello que pasará a formar parte del relato.

Finalmente, quedó pendiente una nueva pregunta: ¿cómo lo voy a contar? Este artículo propone dar luz sobre este aspecto volviendo a indagar sobre la

son los vencedores o los vencidos en la Segunda Guerra Mundial, o que Albert Einstein logra enunciar y demostrar la teoría de la relatividad, o que Charles Chaplin se consagra como actor y Sandro como cantante. Por lo tanto, no será fácil sorprender al espectador a través de la creación de un final impactante e inesperado. Entonces, ¿cómo convertir la biografía de una personalidad en un relato atractivo y apasionante?

Para vencer este problema es posible echar mano a diversos recursos narrativos y estrategias de organización del relato que nos ayudarán a construir un guion que recorra la historia y que esté cargado de intriga, emoción, suspenso, humor, etc., y dónde el grado de conocimiento previo del espectador se minimice o quede diluido.

Es decir, el problema ya no es el final anunciado, sino realizar un trabajo creativo para que la historia se convierta en un relato atractivo, intrigante, atrapante y efectivo.

Así mismo, que el espectador cuente con cierto conocimiento previo también puede jugar a nuestro favor, ya que naturalmente podrá despertar el interés de algunos y, por lo tanto, deseará acercarse a la historia que estamos contando. Por ejemplo, a través de nuestro relato, el espectador podrá conocer con más detalle los motivos que fueron la fuente de inspiración en la obra de cantantes, músicos, escritores, artistas plásticos, o bien comprender los conflictos que debieron enfrentar en su propia época de índole política, económica, bélicos, religiosos, etc. Es decir, el espectador amplía su conocimiento sobre la personalidad retratada que tal vez previamente ya le despertaba curiosidad, admiración o simpatía.

Otro aspecto que puede verse como positivo sobre los conocimientos previos que pueda tener el espectador es que nos permitirá desarrollar un juego de tensión y relajación cada vez que el personaje se acerca y supera peligros que él mismo ignora, pero que nosotros conocemos, por ejemplo, en la serie *Genius* (Howard, 2017), cada vez que Albert Einstein dilata el momento de su partida de la Alemania nazi se refuerza la tensión dramática del capítulo ya que el científico, al defender sus principios morales y políticos, pone en riesgo constante la oportunidad de ser aprobado para emigrar a los Estados Unidos.

Es decir, el presunto conocimiento del final de la vida de nuestra personalidad o de los resultados de sus logros podrá ser utilizado como un elemento organizador del relato y al mismo tiempo como un atractivo, y pondrá el acento en la decisión de cómo contaremos esta historia.

Por otro lado, el problema del final anunciado no aparece en todos los casos ya que no necesariamente la personalidad elegida puede haber tenido o tenga un grado de exposición tan alta, ese podría ser el caso del largometraje *Erin Brockovich* (Soderbergh, 2000). Erin es una madre soltera, una mujer sin conocimientos de las leyes, pero determinada en conservar su empleo y en la lucha por la defensa de los más desprotegidos o postergados de la sociedad. Por lo tanto, en este caso estamos frente al relato de la historia de una mujer común que no tenía una vida pública y que un amplio sector de la sociedad tuviera algún conocimiento previo de ella. También puede ocurrir todo lo contrario, que la personalidad elegida sea de fama o notoriedad mundial, pero la elección del aspecto que deseamos resaltar no sea el que le ha dado mayor reconocimiento como, por ejemplo, en *El discurso del rey* (Hooper, 2010). En este caso, el relato se centra en la dificultad en el habla que padece el rey Jorge VI, precisamente el monarca a la cabeza del Reino Unido en los años en los que está desarrollándose la Segunda Guerra Mundial. El filme no expone el costado político o bélico de la época, sino que se centra en la superación de la discapacidad y el vínculo con su poco ortodoxo terapeuta.

RECORTE BIOGRÁFICO Y CONTEXTO DE ÉPOCA

La etapa de investigación, luego de organizar, catalogar y fichar los datos obtenidos de diversas fuentes, pensando en la tarea posterior de avanzar sobre la estructuración y escritura, debería quedar sintetizada en la confección de, al menos, dos líneas temporales. Una de estas líneas debe responder a los datos biográficos de la personalidad a retratar y, la o las otras, a los acontecimientos que acompañaron la época. Además, ya debemos haber elegido un punto de vista y un tema principal.

Con todos estos elementos es posible empezar a pensar qué recorte de toda esta información debería realizarse para organizar el relato, teniendo también en cuenta el formato que tendrá el proyecto, es decir, si será un largometraje, una serie de formato televisivo, una miniserie, etc.

Enunciar con claridad el tema y el conflicto central son dos elementos esenciales para comprender qué es lo principal, qué es lo secundario, qué puede ser accesorio y qué definitivamente queda fuera del proyecto en una primera versión.

En este momento, será importante preguntarse sobre la relevancia que puede tener incorporar las diferentes etapas de la vida del personaje o no: ¿es necesario exponer la infancia, adolescencia y vida adulta del personaje?

Por ejemplo, en *Código enigma* (Tyldum, 2014), el retrato sobre la vida del matemático Alan Turing incorpora, en unas pocas pinceladas, la infancia del científico, pero estas son las que nos ayudan a comprender algunas de sus conductas en la vida adulta, sus dificultades de vinculación social y su vida sexual.

En el caso de *12 años de esclavitud* (McQueen, 2013), el retrato de la vida de Solomon Northup se centra en los momentos previos a ser apresado y vendido como esclavo, los años de cautiverio y finalmente su regreso a la vida en libertad. Apenas conocemos datos de la niñez del personaje y luego, a través del epílogo, se complementa la información sobre los años que vivió luego de lograr ser liberado. El relato pone especial atención en el aún no resuelto problema de la esclavitud en los estados sureños, la deshumanización a la que se sometía a los esclavos y el débil sistema legal imperante en la época.

En el relato de la vida de Cecil Gaines en el filme *El mayordomo* (Daniels, 2013), se recorre casi por completo la vida de este hombre, desde que siendo niño trabaja como esclavo junto a su familia en las plantaciones de algodón en el sur de los Estados Unidos, el asesinato de su familia y cómo este hombre logra sobrevivir para finalizar ocupando un puesto de mayordomo en la Casa Blanca. Pero, este retrato, que describe unos 90 años en la vida de Gaines, permite también exponer la historia política del país durante ese período y cómo los afroamericanos lograron lenta y dolorosamente acceder a una equiparación en los derechos civiles.

Estos casos aquí brevemente mencionados nos permiten comprender si, en los momentos de la infancia o la juventud de los personajes, se produjeron acontecimientos que tendrán su correlato en el futuro y, por lo tanto, si incorporarlos es una decisión acertada o no.

En otros casos, la incorporación de la infancia del personaje directamente no es considerada como una etapa necesaria, en *Una mente brillante* (Howard, 2001) que retrata la vida adulta y carrera profesional del científico John Nash o en *Casas de fuego* (Stagnaro, 1995) que retrata también la vida adulta del científico Salvador Mazza. En estos ejemplos, posiblemente, no hay una conexión importante de acontecimientos entre la niñez y la vida adulta de los personajes y, por tanto,

se optó por recortar ese período de tiempo en la vida de estas personalidades en función de otros aspectos más sustanciosos para el relato.

Siempre es importante recordar que los recortes a realizar están directamente ligados a las decisiones que hemos tomado previamente en cuanto al tema, al conflicto y al punto de vista. De otro modo, poder jerarquizar lo imprescindible, de aquello que no lo es, se vuelve una tarea casi imposible. Más aún cuando los datos que hemos podido recopilar a través de la investigación son de un volumen importante o de profundidad en los detalles. También, es necesario pensar en la posibilidad de generar algún tipo de reinterpretación de los datos que nos permita generar situaciones dramáticamente más atractivas, tal vez no reconstruidas apegándonos al 100 % de los hechos ocurridos, sin perder coherencia ni verosimilitud. Al fin y al cabo, el género biográfico también puede ser entendido como un género de ficción.

LA ELECCIÓN DE LA ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO

Para poder avanzar más aún en la definición de aquello que voy a contar y que será parte del relato, es absolutamente necesario reflexionar sobre las alternativas posibles de organización y estructuración del relato. Es decir, no se trata de comenzar a elaborar las líneas argumentales o la confección de una preescaleta. Todavía nos encontramos en un paso previo que se hace al diseño de la estrategia en la que pretendemos organizar el relato. Por supuesto, en este punto, ya debemos tener absolutamente precisado cuál será el conflicto central, el contexto de época, el tema, el punto de vista, etc. Es decir, los aspectos que hemos trabajado en la etapa previa.

En el género biográfico es muy importante decidir de qué manera se presentará y ordenará la sucesión de acontecimientos que formaron parte de la vida del personaje y hacen comprensible su lucha. En términos generales, nos encontraremos con dos opciones, una es la de organizar el relato a través de una estructura temporal lineal mediante la sucesión cronológica de los acontecimientos, una coincidencia entre el orden de la historia y del discurso (Carmona, 2002, p. 188); la otra es la no lineal, es decir, se producen avances y retrocesos en el tiempo, también entendido como anacronías. Las anacronías pueden ser de dos tipos: *flashbacks*, cuando el discurso rompe el flujo de la historia para recordar sucesos anteriores, y *flashforward*, cuando el discurso salta hacia adelante (Zunzunegui, 1995, p. 185).

ESTRUCTURAS TEMPORALES LINEALES

La elección de la opción de un relato organizado temporalmente de manera lineal y con un riguroso ordenamiento cronológico facilita la presentación de todos los personajes que estarán involucrados en el relato y el encadenamiento de los acontecimientos. Las causas y consecuencias frente a cada acción dramática se van verificando de manera inmediata, sin necesidad de recuperar información o reiterarla. Pero, de ningún modo, esto quiere decir que sea un camino más sencillo ya que los problemas de la construcción de la tensión y relajación dramática siguen estando presentes.

En el caso de *Race* (Hopkins, 2016) y *Las sufragistas* (Gavron, 2015), la elección de la organización estructural del tiempo es lineal. En ambos filmes resulta de suma importancia trabajar detalladamente los problemas relacionados con el contexto ideológico y político de la época y cómo las acciones de los protagonistas están en constante tensión con este contexto.

En el primer caso mencionado, en *Race*, el deseo de Jesse Owens de integrar el equipo olímpico norteamericano, que se prepara para participar de los juegos a realizarse en Berlín en 1936, se ve amenazado en numerosas ocasiones por las dudas que tiene el propio Comité Olímpico, los prejuicios raciales, tanto de los grupos de la gente blanca como de la gente de color, etc. Revivir de manera lineal la sucesión de estos acontecimientos colabora para que el espectador respire el clima de la época y la pesada carga que reposa en los hombros del atleta. De esta manera, el relato nos conduce hasta el momento de su consagración deportiva, pero sin lograr que esta victoria pueda modificar definitivamente los prejuicios raciales de la época, aspecto que es central en esta película. Cada sector o actor social que opone resistencia a la participación de Owens en las Olimpiadas de Berlín constituye una línea argumental que se desarrolla y complejiza a medida que el relato avanza y todas ellas alcanzan su clímax en el momento en cual el evento deportivo se produce y el atleta alcanza las más altas marcas de velocidad registradas hasta ese momento. El relato se clausura con el retorno de Owens a los Estados Unidos.

En la película *Las sufragistas* sucede algo similar a lo expuesto en el caso anterior, el relato acompaña al personaje de Maud Watts, una empleada de una lavandería en Londres en las primeras décadas del siglo veinte. A través de ella y sus compañeras conocemos la lucha que el movimiento femenino entabla con el gobierno y el parlamento británico para lograr el derecho al voto. La complejidad de la situación laboral, social, política y familiar de estas mujeres, y de Maud, se

van presentando en orden temporal cronológico para desencadenar un final impactante en el que Emily Wilding Davison, una de las denominadas sufragistas, se arroja al paso del rey Jorge V, quien competía como jinete en el Derby de Epsom. Como consecuencia, la noticia del multitudinario funeral de Emily ocupa la primera plana de los diarios de todo el mundo, de manera que visibiliza la lucha de estas mujeres y las acerca a la obtención de los derechos reclamados.

Es decir, en estos dos casos mencionados, como en muchos otros, la elección de la construcción temporal lineal del relato es alimentada por una creciente sumatoria de acontecimientos que van cargando la atmósfera y que empuja a los personajes a tomar decisiones muy complejas. Lo que aparece, y se intensifica, es una marcada necesidad de comprender y retratar el intrincado contexto que rodea toda la situación.

Por otro lado, la elección de la linealidad del relato es pertinente tanto para *biopics* que propongan hacer un recorrido a lo largo de toda la vida del personaje a retratar, como también si se trata de los acontecimientos que marcaron un período específico de su vida.

Lo importante para tener en cuenta es que, posiblemente, cuantos más conflictos y más líneas argumentales sean incorporadas al relato, se hará más imperioso trabajar en la linealidad del relato dada la necesidad de que todas estas tramas crezcan y avancen de manera equilibrada.

ESTRUCTURAS TEMPORALES NO LINEALES

La elección de estructuras temporales no lineales, fragmentadas o anacrónicas es muy atractiva y ofrece una serie de alternativas en la organización del relato para producir efectos de sentido y para sostener la atención del espectador.

En el género biográfico aparece frecuentemente lo que se denomina una estructura en *flashback*, es decir, la primera escena o secuencia narrativa del relato instala un tiempo presente de la acción y una situación altamente conflictiva, de peligro inminente, de espera, de alta tensión. En términos estrictamente estructurales, esta situación podría volver a retomarse en el tercer acto, muy próxima al clímax de la película. En este caso, esa situación tensa preliminar se interrumpe y se instala un nuevo presente de la acción que sucede algunos años antes o en un tiempo anterior al de la primera secuencia. Con el restablecimiento del nuevo presente de la acción, el relato avanza hasta volver a retomar esa primera

secuencia de acción, pero ahora hemos comprendido cómo es que el personaje se encuentra en esa posición de muy alta carga dramática.

El uso de esta modalidad narrativa, en muchos casos, colabora en la resolución del problema del final anunciado o anticipado porque se establece en primera instancia aquel hecho de conocimiento más generalizado y luego se trabaja en la reconstrucción de todas las circunstancias que lo produjeron.

Por ejemplo, en el filme *El mayordomo* (Daniels, 2013), sobre el relato biográfico de Eugene Allen, en el inicio se sitúa al personaje en la actualidad cuando ya es un hombre de una edad avanzada, sentado junto a la puerta de lo que visiblemente es el despacho del presidente de los Estados Unidos. Esta espera dispara los pensamientos y recuerdos de Eugene sobre su propia vida, desde la década de los años veinte, en los que siendo un niño trabajó en las plantaciones de algodón de algún terrateniente sureño. De ahí en más, el relato avanza temporalmente de manera lineal y narra la historia de vida de este personaje, pero siempre ligada a la historia política reciente de su país, hasta volver al punto en donde la película se inició. Ahora conocemos que, tras tan dolorosa historia de segregación racial, Eugene asiste a una entrevista con el primer presidente de la nación de color. En este caso, la ruptura de la linealidad del relato es mínima, muy sutil y sin aportar mayor carga dramática, pero sí se acentúa de manera contundente el simbolismo de esa espera en la puerta de la oficina o la espera de toda una vida.

En la película *12 años de esclavitud* (McQueen, 2013), también aparece el uso del recurso del *flashback* inicial como organizador o marcador dramático y temporal del relato, pero presenta una variación. A diferencia de lo que sucedía en el caso anterior, este *flashback* no se resuelve en lo que en términos de estructura dramática clásica corresponde al tercer acto, sino que se resuelve en el punto medio.

En el inicio de la película, el personaje de Solomon Northup es presentado como un esclavo en las plantaciones de caña de azúcar en el sur de los Estados Unidos, pero su rutina varía al intentar utilizar el jugo de unos arándanos para escribir una nota. Luego retrocedemos en el tiempo y comenzamos a conocer que, antes de estar cautivo, Solomon tenía un trabajo como violista y una familia, y vivía como un hombre libre en Nueva York, pero es engañado, capturado y privado de todo derecho, hasta el de su propia identidad.

Hacia la mitad de la película, cuando Solomon ya ha conocido y padecido los horrores de la vida como esclavo, arribamos nuevamente a la escena de inicio en la que el personaje intenta utilizar el jugo de los arándanos para escribir una nota. A partir de este punto, la película avanza linealmente hasta el final.

Esta estrategia de trabajar con un relanzamiento del conflicto en el punto medio, a través del cierre del *flashback*, responde a la necesidad de instalar inicialmente varios temas y problemáticas que aborda el filme en relación con esclarecer la idea de que solo este hombre, que conoce sus derechos y cómo es la vida en libertad, podrá luego llevar adelante la lucha por su recuperación, es decir, se observa el fin y la motivación del personaje cuando se alimenta la progresión dramática del relato.

Por un lado, es necesario instalar la idea de que un hombre de color va a luchar por su libertad, pero esta idea solo es posible que la conciba un hombre que ya conoció la vida libre y que tiene motivos por los cuales intentar continuar con vida. Además, es necesario dejar claramente expresado que su vida está en constante riesgo, en primer lugar, por ser un esclavo, pero el hecho de querer elaborar un plan de escape acentúa el riesgo. Además, con esta estrategia estructural, resulta muy claro para el espectador comprender cuál es la motivación del personaje, inicialmente por sobrevivir y luego por intentar la recuperación de su libertad mediante la aplicación de la ley.

Es decir, esta estrategia de relato temporal no lineal, que acentúa el uso del punto medio como reinicio e intensificación del conflicto, además permite describir la complejidad conceptual de la lucha que enfrenta el personaje. También es cierto que, al no anticipar ningún aspecto ligado al final o a escenas vinculadas con el clímax y resolución, se elimina por completo el problema del final anunciado, ya que no tenemos indicios de hacia dónde podría avanzar esta historia.

Otro caso interesante en el uso de las estructuras temporales no lineales es la combinación de *flashbacks*, que funcionan como recuerdos del personaje ubicado inicialmente en un tiempo presente, posiblemente, próximo al nuestro. Tomemos como ejemplo el filme *La dama dorada* (Curtis, 2015). Este relato sobre María Altmann se inicia cuando fallece su hermana, y con ella parece desaparecer el último vínculo con su pasado y su familia en Austria. Sin embargo, entre las posesiones de la hermana aparecen ciertos documentos que podrían

ayudar a María a recuperar algunas obras de arte que pertenecieron a su familia y que fueron arrebatadas durante la ocupación nazi.

El relato se inicia con la muerte de la hermana de la protagonista de esta historia. Estamos en los años noventa y María es una señora mayor que vive en California atendiendo una coqueta *boutique*, pero, con la pérdida de su hermana, último vínculo familiar con su pasado en Austria, se reabre una historia que aún no ha encontrado su final.

María inicia una lucha legal contra el gobierno de Austria para que las obras de arte que pertenecieron a su familia y que fueron arrebatadas por los nazis sean restituidas, dado que en ese momento se estaban produciendo algunos casos similares con resultados positivos. En este caso en particular, una de las obras a recobrar es el célebre retrato de Adele Bloch-Bauer de Gustav Klimt, que es la tía de María y que es considerada por los austríacos como su Mona Lisa.

La película se desarrolla a través de los avances y reveses del conflicto legal, a la vez que se reconstruye, a través de los *flashbacks*, los años previos a la Segunda Guerra Mundial, momentos de felicidad de la niñez y juventud de María hasta que contrae matrimonio. Luego los *flashbacks* relatan los acontecimientos de la ocupación, la captura de los ciudadanos austríacos judíos, el saqueo y la peligrosa huida de María y su esposo desde Viena hacia los Estados Unidos.

Cada uno de estos momentos del pasado contienen información que nos permiten comprender las consecuencias en el presente de dichos acontecimientos. Tanto el personaje de María como el de su joven abogado deben realizar un recorrido sobre ese pasado, ella para poder salvar algo de su memoria familiar, él para tomar conciencia de ese pasado, de su historia familiar y la historia reciente.

En *Código enigma* (Tyldum, 2014), la organización temporal del relato también propone una construcción no lineal y trabaja sobre tres etapas en la vida del personaje del profesor Alan Turing. La primera es su infancia, en la que establece amistad con un compañero del colegio, Christian, quien lo incentiva a trabajar en descifrar mensajes y se convierte en su primer gran amor. La segunda etapa es la de su vida adulta, cuando se suma al equipo de especialistas que asumen la casi imposible tarea de descifrar los mensajes codificados de los nazis, pieza esencial para que el Reino Unido y el ejército de

los aliados pueda ganar la guerra. Y la tercera etapa es la de los días finales de su vida, pocos años después de la finalización de la guerra.

En este caso, la combinación de estas tres temporalidades se utiliza fundamentalmente para poder explicar la compleja personalidad de Turing y su falta de habilidades sociales frente a un trabajo científico extraordinario. Si bien el período de la vida de Turing que más tiempo está en pantalla es el que corresponde a los años de la guerra, tanto la niñez, como la última etapa de su vida son tratados a través de secuencias muy breves, pero colmadas por la alta carga de contenido dramático. Cada aparición de estas otras temporalidades marca un punto de inflexión en el relato.

DESIGNAR UN NARRADOR

Otra de las decisiones que es importante tomar en el momento en el que la investigación está muy avanzada y estamos evaluando cuál puede ser la estrategia narrativa más atractiva para la historia que voy a contar, es decidir por una focalización (Carmona, 2002, p. 194), es decir, a través de quién esta historia será contada o es percibida.

Muchos de los relatos de este género están contados a través de un narrador omnisciente y no individualizado, tal como ocurre, por ejemplo, en *Código enigma* (Tyldum, 2014) o en *Figuras ocultas* (Melfi, 2016). En estos casos no es posible determinar una voz, ya sea la del propio protagonista o la de un tercero, testigo del relato, de los acontecimientos que pueda dar cuenta de ellos.

En otros casos, el relato se sostiene a través de una voz en primera persona a través del uso, por ejemplo, del recurso de la entrevista. Esto sucede en películas como *Chaplin* (Attenborough, 1992). Allí se crea la figura de un corrector o editor que está trabajando en la autobiografía del actor, que ya es un anciano. El editor se encuentra reunido con el actor y, mientras le hace preguntas sobre algunos de los pasajes de una versión preliminar del libro que están poco descritos, es el propio Charles Chaplin quien se encarga de agregar los datos faltantes, los cuales se convierten en *flashbacks* que recomponen su historia desde la niñez, luego los inicios de su carrera como actor en Inglaterra, posteriormente su viaje a los Estados Unidos, su consagración y, finalmente, su exilio a Suiza. Así, todo el relato se compone y focaliza a través de la voz del propio protagonista.

Otro caso en el que se utiliza el mismo recurso es en la película *Jackie* (Larraín, 2016). Jacqueline Kennedy, algún tiempo después del asesinato de su marido, el presidente Kennedy, ofrece una entrevista a un periodista

de la revista *Life*. A través de las declaraciones de Jackie, recorremos los días de su vida como primera dama, los hechos que acompañan el asesinato del presidente y la posterior organización del funeral que culmina con la partida de ella y sus pequeños hijos de la Casa Blanca. De esta manera, se combina el relato de aquellos hechos e imágenes mundialmente conocidas, con una mirada íntima, de contraste entre la figura pública y la exprimera dama en su vida privada.

Otro recurso que funciona de manera similar a la entrevista y que posiciona el relato en primera persona es el uso del diario o bitácora. Algunos ejemplos de estos casos son *África mía* (Pollack, 1986), *El diario de Ana Frank* (Stevens, 1959), *Diario de motocicletas* (Salles, 2004).

Cercano al recurso de la entrevista aparece la combinación del género biográfico con el falso documental, que también funciona como estrategia para organizar el relato, es decir, el realizador apuesta a los recursos narrativos propios del documental, con entrevistas o testimonios al estilo de los *talking heads* (Puccini, 2015, p. 51). Dos claros casos en los que se puede verificar el uso de este recurso son los filmes *Yo, Tonya* (Gillespie, 2017) y *Prefontaine* (James, 1997). En ambos casos, los retratos corresponden a deportistas y la elección de los realizadores fue recurrir al falso documental con testimonios y declaraciones a la cámara de los diferentes personajes para aportar al desarrollo dramático de los relatos.

En la película *Una mente brillante* (Howard, 2001), el relato se inicia en primera persona y avanza linealmente retratando los días cuando John Forbes Nash llega a la Universidad de Princeton e inicia sus estudios para alcanzar el grado académico de doctor. Si bien su capacidad intelectual es extraordinaria, tiene inconvenientes para lograr establecer su campo de trabajo y, al mismo tiempo, establecer relaciones sociales, salvo con su compañero de cuarto.

Con este planteamiento en primera persona, la película avanza sobre estas dos cuestiones, la académica y la social, y cómo Nash va sorteando los contratiempos. Por un lado, logra completar su doctorado aplicando una combinación de teorías provenientes del campo de las matemáticas y las ciencias sociales. Esto lo lleva a obtener dos trabajos, uno como profesor en el Massachusetts Institute of Technology (MIT), y otro en el Pentágono como descifrador de códigos secretos. Además, por esos días que conoce a Alice, una brillante y hermosa estudiante con la que se casa y forma una familia.

El trabajo como descifrador de códigos se convierte en una verdadera obsesión para Nash y pone de manifiesto algo que hasta el momento no había sido percibido por nadie de su entorno, Nash padece de esquizofrenia, es decir, su propia mente genera visiones de personas y situaciones que en realidad no están sucediendo, y que no solo ponen en peligro su propia vida, sino la de todos los que lo rodean.

A partir del descubrimiento y diagnóstico de la enfermedad, se produce un giro narrativo muy interesante ya que el relato pasa de primera a tercera persona, es decir, las escenas se comienzan a trabajar en una combinación de focalizaciones, como espectadores asistimos al mundo visto a través de los ojos de Nash, con sus visiones, y el mundo tal cuál es, sin el agregado de personas o cosas que solo ve Nash. Esta estrategia de enunciación es muy interesante porque permite comprender el complejo universo de las enfermedades psiquiátricas y, en particular, la intensa lucha de este hombre extraordinario intentando establecer en qué plano de la realidad se encuentra.

La elección de la voz o la mirada a través de la cual plantearemos el relato nos permitirá arribar a diferentes efectos de sentido y así establecer una organización determinada de la visión del personaje, su discurso y la época.

LA OBRA DE LA PERSONALIDAD RETRATADA

Un aspecto más que puede ser considerado como un recurso o elemento valioso en la organización del relato es la incorporación de la propia obra o labor de la personalidad retratada.

En muchos casos, estos retratos audiovisuales biográficos revelan la lucha del personaje en pos de alcanzar un objetivo. Entonces, incorporar en el orden estructural un aspecto propio de su disciplina puede resultar interesante y colaborar en una mayor comprensión del conflicto o el desafío a superar por el personaje. Veamos un ejemplo: en el largometraje *Borg McEnroe* (Metz Pedersen, 2017) se utiliza, como recurso organizador del relato, el propio torneo tenis de Wimbledon del año 1980. Durante el encuentro deportivo, el joven e impulsivo McEnroe intenta llegar a la final y arrebatarse el título al quintuple campeón, el temido Borg. Las diversas instancias de avance del prestigioso torneo son el telón de fondo que da paso a los *flashbacks* que

ilustran la vida de ambos deportistas y cómo es que cada uno de ellos ha llegado a ese punto crucial de sus carreras y qué implica para cada uno de ellos ser el vencedor.

De manera diferente, pero con un mismo criterio integrador de los aspectos ligados a la disciplina propia de la personalidad retratada, es lo que ocurre con *Bohemian Rhapsody* (Singer y Fletcher, 2018). La película que narra la vida de Freddie Mercury, de cómo se convierte en el vocalista de Queen y el éxito que logra alcanzar la banda. El relato se articula argumentalmente entrelazando los distintos acontecimientos con la incorporación de las canciones emblemáticas de la banda de rock, casi apropiándose del lenguaje del video clip musical.

La importancia de considerar incorporar aspectos propios de la disciplina como estrategia para la organización del relato es que, de esta manera, el filme adquiere mayor identidad y establece un vínculo muy fuerte con el espectador debido a que se acentúa el universo propio del personaje, su época y su entorno o contexto. De todas formas, la incorporación de la obra no solo puede realizarse a través del orden estructural, sino también a través de los criterios estéticos generales que se desarrollarán posteriormente desde otras áreas vinculadas a la realización, como la dirección de arte, fotografía, sonido, el montaje, etc.

CONCLUSIONES

El objetivo buscado a través de estas páginas ha sido profundizar en el análisis y la comprensión del relato de género biográfico, intentando dar cuenta de cómo, luego de superar una primera etapa de investigación, el autor o equipo autoral se enfrenta a la compleja tarea de dar orden al material recolectado y acercarse a una estructuración del relato en función de los dispositivos dramáticos centrales como los conflictos y las líneas argumentales.

La pregunta clave a responder ha sido ¿cómo organizar el relato?, es decir, ¿cómo convertir los datos históricos en una narración audiovisual para cualquiera de los formatos en los que estemos trabajando?

Las herramientas que aquí se brindan son varias, cada una de ellas colabora a pensar en una estrategia narrativa apropiada que ayude en la transformación de la personalidad en personaje, sin perder de vista el interés en el retrato histórico o de una época.

Para empezar, se abordó el potencial problema de un final anunciado o previamente conocido por el espectador. Además, se ofrecieron alternativas en cuanto a la

organización de los acontecimientos y su jerarquización. Así mismo, se trabajó sobre cómo determinar de qué manera recortar la información a presentar, determinar qué aspecto o qué momento de la vida de esta personalidad es la que nos va a permitir revelar más atractivamente esta historia.

También se trabajó sobre cómo, en este tipo de relatos, la elección de un ordenamiento cronológico o lineal realiza aportes interesantes, y también las estructuras asincrónicas o no lineales. En definitiva, optar por alguna de estas dos alternativas está directamente ligada a la progresión dramática del relato que estamos construyendo.

Por último, se abordaron dos aspectos importantes, la focalización, es decir, determinar de alguna manera un enunciador del relato y así interferir en el modo en el que será narrado. En el último punto, se propuso la estrategia de integrar aspectos ligados a la disciplina de la personalidad como un recurso para el ordenamiento y criterio estético de la obra audiovisual.

De aquí en más, el recorrido que resta por seguir es complejo, el autor o equipo de autores tiene por delante la toma de muchas más decisiones para el diseño de la pieza audiovisual. Aún, por ejemplo, es necesario continuar el trabajo de la caracterización de los personajes principales y secundarios, y cómo colaboran en la construcción del retrato y las tramas. También queda por delante todo el desarrollo de cada una de las situaciones y la incorporación de las voces que se reflejarán tanto en las acciones como en los diálogos.

Una vez más, estas tareas pendientes necesitarán del respaldo de los elementos detectados durante la investigación y, tal vez, la profundización de alguno de ellos.

REFERENCIAS

- ATTENBOROUGH, R. (Director) (1992). *Chaplin* [película]. Carolco Pictures; Japan Satellite Broadcasting (JBS); Canal+ RCS Video.
- CARMONA, R. (2002). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Cátedra.
- CURTIS, S. (Director) (2015). *Woman in Gold* [película]. Origin Pictures; BBC Films.
- DANIELS, L. (Director) (2013). *The butler* [película]. The Weinstein Company.

- GARCÍA Gómez, F. (2007). *Van Gogh según Hollywood*. Asociación de Amigos del Cine Experimental de Madrid.
- GAVRON, S. (Director) (2015). *Sufragistas* [película]. Film4; Pathé; Ruby Films.
- GILLESPIE, C. (Director) (2017). *I, Tonya* [película]. LuckyChap Entertainment; Clubhouse Pictures; AI Film.
- HOOPER, T. (Director) (2010). *The King's Speech* [película]. UK Film Council; See-Saw Films; Bedlam Productions.
- HOPKINS, S. (Director). (2016). *Race* [película]. Forecast Pictures; Solofilms; Trinica; Trinity Race.
- HOWARD, R. (Director) (2001). *A Beautiful Mind* [película]. Imagine Entertainment.
- HOWARD, R. et al. (Productores ejecutivos) (2017). *Genius (A. Einstein)* [serie de televisión]. Imagine Television; Paperboy Productions; OddLot Entertainment; EUE/ Sokolow; Fox 21 Television Studios; Manhunt: Unabomber. A. Sodroski.
- JAMES, S. (Director) (1997). *Prefontaine* [película]. Hollywood Pictures.
- LARRAÍN, P. (Director) (2016). *Jackie* [película]. Bliss Media; Fábula; Protozoa Pictures; LD Entertainment; Wild Bunch; Why Not Productions.
- MCQUEEN, S. (Director) (2013). *12 years a slave* [película]. Plan B Entertainment; Film4 Productions; Regency Enterprises; Summit Entertainment.
- MELFI, T. (Director) (2016). *Hidden figures* [película]. 20th Century Studios; Chernin Entertainment; Donna Gigliotti; TSG Entertainment.
- METZ Pedersen, J. (Director) (2017). *Borg McEnroe* [película]. SF Studios Production AB, Danish Film Institute; Film I Väst, Nordisk Film; Nordisk Film; Finnish Film Foundati.
- NEGRO, M. (2020). Escrituras audiovisuales: el relato biográfico como género narrativo. *Actio. Revista de Tecnología en Diseño, Artes filmicas y Comunicación Visual*, 4, 128-146.
- POLLACK, S. (Director) (1985). *Out of Africa* [película]. Mirage Entertainment; Universal Pictures.
- PUCCINI, S. (2015). *Guion de documentales. De la preproducción a la posproducción*. La marca.
- SALLES, W. (Director) (2004). *Diario de motocicletas* [película]. FilmFour; South Fork Pictures; Tu Vas Voir Productions; BD Cine; Inca Films S.A.; Sahara Films; Senator Film Produktion; Sound for Film.
- SINGER, B. y Fletcher, D. (Directores.) (2018). *Bohemian Rhapsody* [película]. GK Films; TriBeCa Productions; New Regency; Queen Films Ltd.
- SODERBERGH, S. (Director) (2000). *Erin Brockovich* [película]. Universal Pictures; Columbia Pictures; Jersey Films.
- STAGNARO, J. B. (Director) (1995). *Casas de fuego*. Pablo Rovito.
- STEVENS, G (Director) (1959). *The diary of Anne Frank* [película]. 20th Century Studios.
- TYLDUM, M. (Director) (2014). *The imagination game* [película]. Black Bear Pictures; Bristol Automotive.
- ZUNZUNEGUI, S. (1995). *Pensar la imagen*. Cátedra. Universidad del País Vasco.

ES La revelación ecléctica de lo existente:
la propuesta de Orlando Morillo
Santacruz

EN The eclectic revelation of the existent:
Orlando Morillo Santacruz' proposal

ITA La rivelazione eclettica dell'esistente:
La proposta di Orlando Morillo
Santacruz

FRA La révélation éclectique de l'existant.
La proposition d'Orlando Morillo
Santacruz

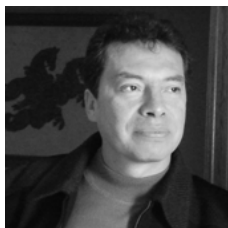
POR A eclética revelação do existente: A
proposta de Orlando Morillo Santacruz

Julio César Goyes Narváez

La revelación ecléctica de lo existente: la propuesta de Orlando Morillo Santacruz

Recibido: 19/04/2021; Aceptado: 21/07/2021; Publicado en línea: 1/11/2021.


<https://doi.org/10.15446/actio.v5n2.99291>



**JULIO CÉSAR GOYES
NARVÁEZ**

Profesor e investigador de
Teoría y Estética de la Imagen y
Análisis Textual del Audiovisual,
en el Instituto de Estudios en
Comunicación y Cultura (IECO)
de la Universidad Nacional
de Colombia.

Correo electrónico:
jcgoyesn@unal.edu.co

 0000-0002-3926-2089

RESUMEN (ES)

En esta reflexión intento comprender ciertos derroteros del arte en las últimas décadas en América Latina, y tiene su origen en las palabras de presentación para inaugurar la exposición *Estética del Carnaval* del artista nariñense Orlando Morillo Santacruz, en noviembre de 2019, y que tuvo como escenario el Espejo de Agua del edificio intercultural Rogelio Salmona de la Facultad de Ciencia Humanas de la Universidad Nacional de Colombia. Este evento fue una invitación del Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura (IECO), en el marco del III Congreso Latinoamericano «Voces del Carnaval, Erotismos, Músicas y Danzas», cuyo país invitado fue México. Esta singular exposición fue complementada con la entrevista que sostuve con el artista a cerca de su trayectoria, pensamiento estético y docencia en el departamento de Artes Visuales de la Universidad de Nariño.

PALABRAS CLAVE: *eclecticismo, neobarroco, carnaval del sur, co-creación, decolonialidad estética.*

ABSTRACT (ENG)

The purpose of this reflection is to understand certain artistic trends of the past few decades in Latin America. It originates in the inaugural presentation of the exhibit *Carnival's Aesthetics* by the artist from the Department of Nariño Orlando Morillo Santacruz, in November 2019, held at the Water Mirror in the intercultural building Rogelio Salmona, Human Sciences Faculty, Universidad Nacional de Colombia. This unique exhibit was an invitation from the Institute of Studies in Communication and Culture –IECO– within the framework of its III Congress *Carnival Voices, eroticism, music and dances*, where Mexico was the guest participant. It was further developed through an interview with the artist on his trajectory, aesthetic thought and teaching activities at the Department of Visual Arts, Universidad de Nariño.

KEYWORDS: *Eclecticism, Neo-Baroque, South Carnival, co-creation, aesthetic de-colonization.*

RIASSUNTI (ITA)

In questa riflessione cerco di comprendere determinati percorsi dell'arte in America Latina negli ultimi decenni. A questo scopo, prendo spunto dalle parole di presentazione che l'artista Orlando Morillo, della regione di Nariño, usò nel novembre del 2019 per inaugurare la mostra *Estetica del Carnevale*, sullo scenario dello Specchio d'acqua dell'Edificio interculturale Rogelio Salmona della facoltà di Scienze Umane dell'Università Nazionale de Colombia. Questa mostra particolare, fatta su invito dell'Istituto di Studi in Comunicazione e Cultura – IECO – nell'ambito del III Congresso *Voci del Carnevale, erotismi, musiche e danze*, con paese invitato il Messico, venne integrata dall'intervista che feci all'artista, sul suo percorso, la sua estetica e la sua didattica, nel dipartimento di Arti Visive dell'Università del Nariño.

PAROLE CHIAVE: *ecletticismo, neobarocco, carnevale del sud, co-creazione, decolonialismo estetico.*

RÉSUMÉ (FRA)

Par cette réflexion j'essaie de comprendre quelques unes des démarches artistiques de ces dix dernières années en Amérique latine, et cela a pour origine les paroles de présentation de l'artiste Orlando Morillo Santacruz, originaire du département de Nariño, lors de l'inauguration de l'exposition *Esthétique du Carnaval* en novembre 2019, qui eut pour scène le Miroir d'Eau du bâtiment intercultural Rogelio Salmona de la Faculté de Sciences Humaines de l'Université Nationale de Colombie. Cette exposition singulière, qui fut une invitation de l'Institut des Études en Communication et Culture - IECO - dans le cadre du IIIème Congrès *Voix de Carnaval, érotismes, musiques et danses*, pays invité Mexique, fut complétée par l'entrevue que j'ai eue avec l'artiste sur son parcours, sa pensée esthétique et son enseignement au sein du département des Arts visuels de l'Université de Nariño.

MOTS CLÉS: *éclectisme, néo baroque, carnaval du sud, co-crédation, décolonisation esthétique.*

RESUMO (POR)

Nesta reflexão, procuro entender alguns caminhos da arte nas últimas décadas na América Latina, cuja origem provém das palavras de apresentação da inauguração da exposição Estética do Carnaval do artista natural de Nariño, Colômbia, Orlando Morillo Santacruz, em novembro de 2019, que foi realizada no Espelho de Água do edifício intercultural Rogelio Salmona da Faculdade de Ciências Humanas da Universidade Nacional da Colômbia. Esta exposição única, que foi um convite do *Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura* -IECO- (Instituto de Estudos em Comunicação e Cultura), no âmbito do III Congresso *Voces de Carnaval, erotismos, músicas e danzas* (Vozes do Carnaval, erotismos, músicas e danças), com o México como país convidado. Além disso, a exposição foi complementada com a entrevista que fiz ao artista sobre sua trajetória, pensamento estético e docência no Departamento de Artes Visuais da Universidade de Nariño.

PALAVRAS-CHAVE: *ecletismo, neobarroco, carnaval do sul, co-criação, decolonialidade estética.*

EL REENVÍO

Comprendo la obra del artista nariñense Orlando Morillo Santacruz en el tránsito descolonizador que intenta, sin cortocircuitar «lo ajeno», afirmar el valor de «lo nuestro», contribuyendo al despertar cultural del sur. «Lo nuestro» no como una estructura de lo identitario cristalizado, sino como estructuración constante que difiere y se conforma; un «nosotros» por revelar o reinventar. La obra de Morillo es una escritura expandida donde reverberan imaginarios que a través de la lectura alcanzan una experiencia subjetiva en estado suramericano¹. La primera vez que estuve frente a una de sus obras, un tríptico, produjo en mí un extrañamiento totémico, como reexistencia, así los matices ocres y amarillos de la paleta, así la costra terrígena que provoca al tacto y las figuras fálicas que trazan un meditado erotismo.

- ¹ Denomino *escritura expandida* para diferenciarla de la *escritura alfabética*. Se amplía el concepto y práctica gráfico a otras formas de escribir menos abstractas y convencionales, y mucho más gráficas, visuales y plásticas: la *performance*, el *happening*, la *videoinstalación*, el *audiovisual experimental*, el cine, el teatro, la danza, la fotografía, la novela gráfica, el comic, entre otras artes.

No pude evitar recordar a un artista de mis afectos, al catalán Antoni Tàpies (1923-2012), no solo porque Orlando Morillo vivió en Barcelona, sino por la resonancia en alguna dimensión de sus obras, aunque diferentes en generación y anclaje. Tàpies, heredero del surrealismo, abrazó finalmente el informalismo habitado por la imaginación matérica plena de signos, trazos arqueológicos, geometrismo desvaído; el oxímoron de la vida y la muerte, la sexualidad como olas inevitables de atracción². El catalán trabajó con elementos plásticos y de otro orden que le dieron indiscutible reconocimiento. Su legado fue innovar sin ausentarse de la tradición, enriquecer la abstracción con un meditado simbolismo, fruto de embarrarse en las costras de la realidad. Su obra arroja la experiencia de que nuestro paso por este mundo se intensifica y quizá se espiritualiza cuando volvemos

- ² El arte matérico es una corriente pictórica gestada dentro de lo que se conoció como el informalismo, actitud que desbordó la composición con el uso de diversas materias hasta el momento no usadas por el arte tradicional: madera, telas, arena, aserrín, vidrio, yeso, cartón, etcétera. Estéticamente la obra matérica es intervenida, a veces, violentamente por los cortes, las perforaciones y los desgarros en la costra, la tela, el marco; los trazos y el color explotan en una paleta tan diversa como sorpresiva. Entre los representantes de esta corriente, europeos y latinoamericanos, están Antoni Tàpies, Giuseppe Bertini, Joseph Beuys, Alberto Burri, Zoltán Kemény, Josep Guixa, Manolo Millares, Pedro Luna, Sergio Mallol, Nelson Domínguez, entre muchos otros.

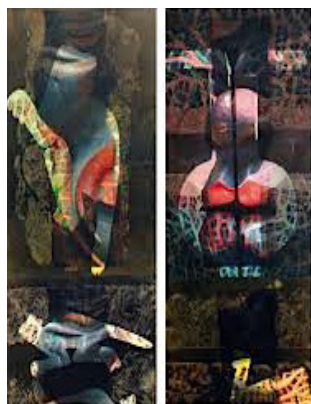


Figura 1. Morillo, O. (2015). Trepanación (detalle) [lienzo]. Edificio Salmona, Universidad Nacional de Colombia, (2019).



Figura 2. Orlando Morillo Santacruz. Espejo de agua, Edificio Salmona, Universidad Nacional de Colombia (2019).



Figura 3. Tótem [instalación]. Edificio Salmona, Universidad Nacional de Colombia (2019).

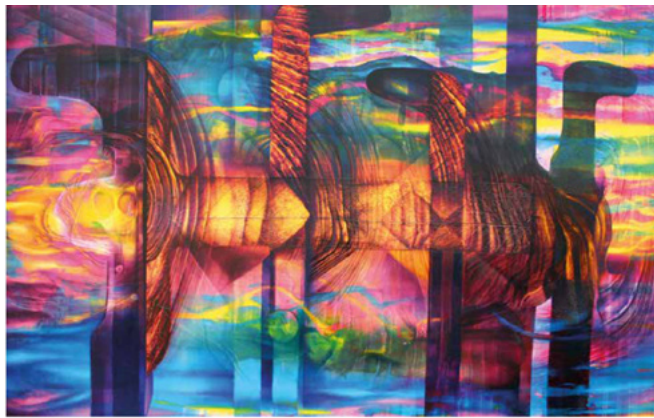


Figura 4. Morillo, O. (2018). Fusión [lienzo]. Edificio Salmona, Universidad Nacional de Colombia.

a «arañar» y reimaginar la vida cotidiana, esa materia diversa y caótica en la que emergemos o nos sumergimos cada día.

Este reenvío también convoca la obra de artistas latinoamericanos que recrearon desde la tradición y explotan las formas. De esta estirpe son escritores como Lezama Lima, Alejo Carpentier, João Guimarães Rosa, Pablo Neruda, Gabriel García Márquez, Carlos Fuentes, Severo Sarduy, Manuel Puig, Octavio Paz, Luis Rafael Sánchez. Ellos osaron sustituir, condensar, intertextualizar, parodiar, complejizar el lenguaje de las culturas en las que vivieron y aquellas que integran en sus obras. Así, el cine de Fernando Birri, Glauber Rocha, Jorge Sanjinés, Paul Leduc, Arturo Ripstein, Leonardo Favio, Pino Solanas transita entre la militancia política, el subdesarrollo, el Cinema Novo y el neobarroco de la oralidad, la periferia, lo clandestino, lo mestizo y popular. En la plástica carnavalesca, trágica, colorida, comunal, ritual del ecuatoriano se encuentran Oswaldo Wayasamin, el haitiano Cedor Dieudonne, los muralistas mexicanos Siqueiros, Orozco y Rivera; la conmovedora Frida Kahlo; los colombianos Héctor Rojas Herazo, Fernando Botero, Darío Jiménez, Beatriz González, Devora Arango; el surrealista cubista y cubano Wilfredo Lam, del chileno Roberto Mattha, el transgresor argentino Luis Felipe Noé y la lista sería interminable, basta con recordar algunos nombres. Así, por ejemplo, el Museo Nacional de Antropología de Ciudad de México, el Centro de Artes Visuales Museo del Barro en Asunción, fundado por Ticio Escobar, y el inacabado proyecto Museo de la Memoria en Colombia intentan redimir las secuelas de la violencia producto del conflicto político y narco-paramilitar que aún no cierra la brecha, nos reenvía, una y otra vez, a



Figura 5. Tótem (2015). Julio César. Goyes, Orlando Morillo, “Huehue” del Carnaval de Tlaxcala, México. Edificio Salmona, Universidad Nacional de Colombia.

pensarnos como un país diverso pero intolerante con las diferencias, pertenecientes al territorio del sur al tiempo que ciudadanos del mundo.

Entonces, quizá es preciso acentuar que el sur —y este artículo está en esa dimensión—, no es solo un punto geográfico, una coordenada regional político-administrativa, sino ante todo un territorio, una manera de pensar, de ser, de existir; o lo que Boaventura de Sousa Santos denomina con toda propiedad *epistemologías del sur*, pensamiento alternativo de alternativas (2019).

De Sousa, repiensa el imperio cognitivo recordando que el término *epistemología* ha estado centrado en el principio de crítica del conocimiento científico y el análisis de las condiciones de producción e identificación del conocimiento válido y de la creencia justificada, de allí su dimensión normativa. En este sentido, afirma el escritor portugués que:

[...] las epistemologías del Sur desafían las epistemologías dominantes en dos niveles diferentes. Por un lado, consideran crucial la tarea de identificar y discutir la validez de conocimientos y modos de saber no reconocidos como tales por las epistemologías dominantes. [...] Por otro lado, los sujetos rescatados o revelados, o hechos presentes, son muchas veces sujetos colectivos, lo que altera completamente la cuestión de la relación entre el sujeto que conoce y el objeto del conocimiento (De Sousa, 2019, pp. 22-23).



Figura 6. Morillo, O. (2018). Ritual [lienzo].

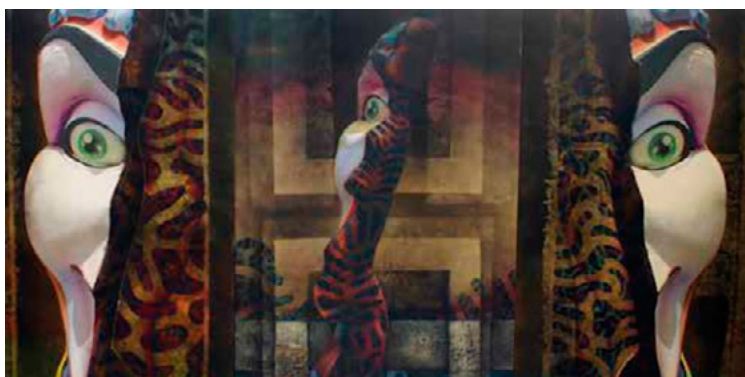


Figura 7. Morillo, O. (2016). Desdoblamiento [lienzo]. Edificio Salmona, Universidad Nacional de Colombia.

LA MEMORIA MATÉRICA O ESTÉTICA

Volvería a encontrarme con la obra de Morillo Santacruz en noviembre de 2019, esta vez en la exposición *Estética del Carnaval* en el Espejo de Agua del edificio intercultural —diseñado por Rogelio Salmona— de la Facultad de Ciencia Humanas de la Universidad Nacional de Colombia. Como ya se dijo, el evento fue realizado por el Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura (IECO), en el marco del III Congreso Latinoamericano «Voces del Carnaval, Erotismos, Músicas y Danzas».

Leo en su espacialidad y volumen una memoria estética o matérica que revive aristas ancestrales, de allí su pluridimensionalidad, que es reiterativa, dialógica (varias conciencias) y polifónica (distintas voces). Pluridimensional porque la simultaneidad y superposición de sensaciones, imágenes, colores fundantes y vivencias acontecen en la escena plástica, toman valor en la costra-escultura multiexpresiva, ecléctica, tal como reflexiona el pintor en su libro *La estética del Carnaval* (Morillo, 2015). Repetitiva porque es mitopoiésis y

mitografía, mantenimiento y amplificación de los mitos y su dimensión simbólica que afirma lo discontinuo en la continuidad como acontece en los rituales del carnaval, esas expresiones personales, disruptivas, lúdicas, vía expresionismo surreal (figura 1, 4 y 5).

Ritualización de un *ductus* (estilo) o aire de familia entre las artes y manifestaciones estéticas que son convocadas —e invocadas— por este artista nariñense a la concepción del arte y ejecución de su plástica: las vanguardias históricas del arte, la tradición oral, el teatro experimental, la música y el arte popular, el movimiento sinuoso y erótico de la danza comunal y ancestral, la artesanía de máscaras, la poesía performática y el apalabramiento cotidiano que, cargado de ritmo (respiración), transmuta en mirada que excede la realidad hasta volverla extraña. Walter Pater escribió, con respecto a este aire de familia, que «si bien cada arte tiene así su orden de impresiones

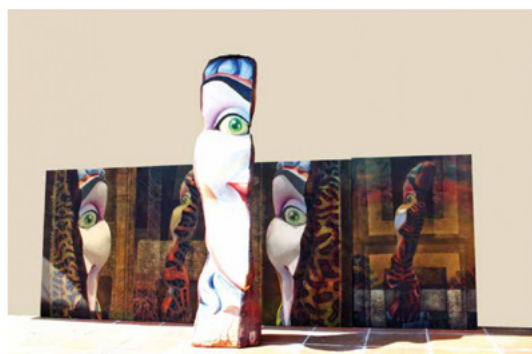


Figura 8. Morillo, O. (2018). Desdoblamiento [escultura]. Edificio Salmona, Universidad Nacional de Colombia.



Figura 9. Morillo, O. (2015-2019). Tótems [escultura]. <https://n9.cl/yfpsc>



específico, y un encanto intraducible [...] se percibe que [...] cada arte pasa a la condición de algún otro arte» (Praz, 1992, p. 22)³.

La memoria matérica de Morillo Santacruz inscribe el movimiento de los gestos, los trazos combinados, los volúmenes escultóricos donde las dimensiones corporales son tan sobrias como exuberantes, tan apacibles como siniestras; en suma, carnalescas (figuras 6, 7 y 8). Esto último tiene sentido dado que resuenan los procesos creativos de las obras del Carnaval de Blancos y Negros de Pasto y de otras fiestas suramericanas. Los colores amarillos, azules, rojos, en «autonomía cromática» (Morillo, 2015, p. 128), están medidos por el pulso imaginativo que explora zonas secretas e inconscientes; narraciones de la cultura popular reinventadas por el talento y el oficio; formas que crean mundos susceptibles de acontecer en este mundo, el nuestro (figuras 8, 9, 10, 11 y 12). Sabemos, por Ludwig Wittgenstein, que los límites del mundo son los límites de nuestro lenguaje; no obstante, en el arte visual carnestoléndico que ofrece Morillo Santacruz, el lenguaje desea ampliarse y formar mundos oníricos tan cotidianos como la broma, el juego o la carcajada; tan sorprendidos como los sueños orgiásticos de la especie.

La cantidad de materia que el artista descarga sobre el soporte que la expresa pone en evidencia «el grado de sensualidad de su naturaleza» (Chuhurra, citado en

Salabert, 1985, p. 27); sin embargo, más allá del signo icónico y su erotismo manifiesto como percepción pura, lo que se expande en esta plástica matérica que parece desbordarse es el goce y la producción de un conocimiento, algo parecido a lo que Peré Salabert en *(D)efecto de la pintura* (1985, p. 52) denomina como «premeditación del trazo [...] ocupación anterior al proceso consistente en adecuar materia y procedimiento a un decir narrativo». Es un decir narrativo no meramente discursivo, desde luego, sino simbólico (relato/texto/experiencia) que alcanza la memoria del carnaval a través de las figuras, los trazos, las costras coloridas que se reiteran y combinan inscriptas en el cuerpo, en suma, en el ritual.

LA CRÍTICA A UN LADO DE LA MODERNIDAD

Lo dicho anteriormente cobra aún más sentido si atendemos a la crítica que el artista hace a la modernidad racional e instrumental que —a medida que la industrialización y la epistemología del cálculo se fueron consolidando en la sociedad del consumo urbano— excluía los relatos de las sociedades y comunidades periféricas (campesinas, indígenas, afro, obreras), que mantenían la identidad territorial, atados a la dimensión simbólica de sus culturas, que les permitía establecer diferencia con otros pueblos y hacer-saber su saber-hacer mediante el intercambio de productos y rituales. Estos relatos poético-narrativos no fueron leídos o cortocircuitados por los discursos lógico-positivos y la semiótica que redujo el símbolo a signo, teorías que fundamentan las economías de mercado y las relaciones redituables de la sociedad global y la mundialización de la cultura, hoy digital y

3 Este estudio pone las bases para un paralelo entre la literatura y las artes visuales en occidente. Aquí nos valemos de su enfoque para plantear las relaciones eclécticas que subyacen en la obra del pintor nariense.

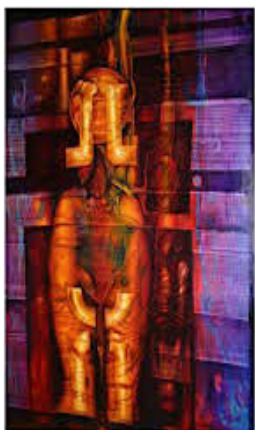


Figura 10. Morillo, O. (2015). Ídolo [lienzo]. Edificio Salmona, Universidad Nacional de Colombia.



Figura 11. Morillo, O. (2015). Tótems [escultura]. Edificio Salmona, Universidad Nacional de Colombia.

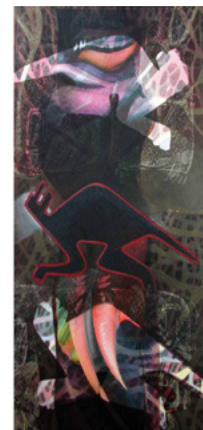


Figura 12. Morillo, O. (2016). Trepanación (detalle) [lienzo]. Edificio Salmona, Universidad Nacional de Colombia.

en redes. Los teóricos, estetas e investigadores de arte influidos por ese paraguas mental de la universalización sin diferencias o sociedad de la transparencia que vive «un infierno de lo igual» (Han, 2013), no leyeron la otredad en las obras de arte popular auténticas, por lo mismo que no encontraron otra cosa que creencias, folclorización, fantasía, decoración, exotismo, anticuarios, leyendas, didactismo, naturalismo, cuentos de susto y miedo, etc. Estas categorías degradan la cultura popular sin reconocer su comportamiento creativo y crítico, sin comprender las dinámicas de sentido con las que se enfrentan a las culturas de elite, de masas y de espectáculo. El sentido tutor de una de estas modernidades —la racionalista y neoliberal— impide ver en el arte popular —por ejemplo, el carnaval, los rituales comunitarios, la oralidad, la corporalidad y las fiestas—, producción de conocimiento distinto, experiencia renovada, memoria emocionada y testimonial, meditación creativa y mediación crítica.

Morillo Santacruz hace conciencia de otra modernidad, la del arte intercultural que se actualiza como *collage*-montaje, que existe en la yuxtaposición, desplazamiento, inversión, eclecticismo, puesto que intenta conciliar de forma moderada la diversidad de escuelas y no asumir el sincretismo que violenta la selección y «obstruye la reconciliación de contrarios» (Morillo, 2015, p. 25). El artista nariñense asume el arte como lenguaje/ conocimiento donde convergen la hermenéutica y la

deconstrucción; epistemes que apoyan la apropiación de la tradición, puesto que es uno de los principales objetivos de su trabajo plástico, escultural, ensayístico. Por lo tanto:

[...] implica que las acciones humanas y los hechos culturalmente más relevantes de lo social e individual, como el Carnaval, permiten entenderlo como evento significativo en tanto se reconoce, a partir de la valoración de la riqueza del lenguaje, la interpretación simbólica como productora de sentido (Morillo, 2015, p. 22).

Una poética del carnaval, entonces, vía Francois Rebelais, a partir de los estudios de Mijaíl Bajtín, vía carnavales, fiestas, rituales, literatura y arte latinoamericano, a partir de Iris Zabala, Roberto da Matta, entre otros, le es connatural a este artista formado en la academia, investigador, profesor. Sin embargo, nada le impide auscultar, vivenciar, crear desde y a través de la híbrida y palimpsestuosa cultura popular. Entendemos que esta última es un macrotexto que acoge múltiples textos, que se renueva y negocia continuamente con los sistemas hegemónicos que alimentan la modernidad industrial y el bazar del consumo. Lo popular no es ya un concepto romántico inocente que es preciso preservar, no un lugar puramente ideológico que es preciso guiar, tampoco un plus que necesita masificarse para sobrevivir, sino un cronotopo de energía que se dinamiza en lo auténtico por ser creativo y producir conocimiento al margen de la institucionalidad oficial resguardada en la perspectiva occidental. Lo popular conecta otras sensibilidades, poetiza otros asombros; tal vez por esto, por ejemplo, el antropólogo nariñense Javier Tobar, a



Figura 13. Morillo, O. (2019). Tótem [escultura]. Edificio Salmona, Universidad Nacional de Colombia



Figura 14. Morillo, O. (2019). Plurisemia [lienzo]. Edificio Salmona, Universidad Nacional de Colombia.

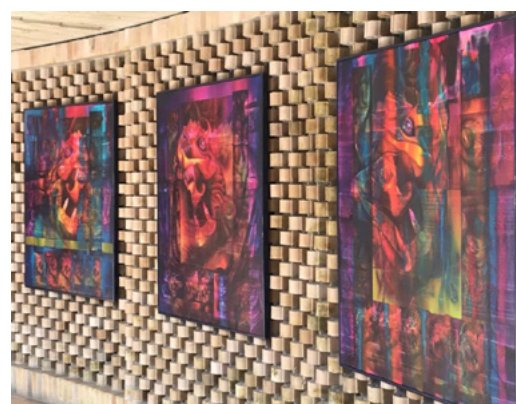


Figura 15. Morillo, O. (2019). Dragones [lienzo]. Edificio Salmona, Universidad Nacional de Colombia.



Figura 16. Morillo, O. (2019). El espíritu de la hoja [lienzo]. Colección particular J.C.Goyes.



Figura 17. Orlando Morillo Santacruz en su taller, Pasto (2019).

propósito del Carnaval de Blancos y Negros de Pasto, escribe una tesis doctoral publicada bajo un título que da qué pensar: *La fiesta es una obligación* (2016); la socióloga argentina, de Villa María, Paola Andrea Barrio en *La cultura popular en el carnaval* (2016), escribe una ponencia que se denomina «El cuerpo dice: yo soy una fiesta», para dejar que los valores utilitarios quedan por fuera mientras dura la fiesta.

EL RETORNO DEL BARROCO Y EL EXCESO DE LA MIRADA⁴

No es posible pasar por alto la fuerte presencia del ojo, como escópico, pulsional, por lo mismo que corporal, sensitivo, festivo (figuras 13, 14 y 15). Un ojo que parece estar en todas partes, que yace visible y oculto, que manduca porque es caníbal, que absorbe las formas y establece un goce con lo real transformando más que percibiendo todo cuando ve. La distancia queda así abolida con la *performance* a la que este ojo invita; tótem al fin, pacto visual. La sinestesia entre ojo, boca, nariz y oreja logra redimensionar lo ubicuo que captura el entorno fugaz, los destellos de luz, el color indefinido, contaminado, los trazos sinuosos, informes como un rompecabezas; más que ver, este ojo toca, palpa, punza. Este ojo que excede la mirada se sale de su órbita y da

placer tanto como aterra, produce dolor y también risa; en cualquier caso, seduce. Este oxímoron sagrado es el mismo del carnaval.

La diversidad de elementos plásticos y antropológicos que convoca la obra de Morillo Santacruz le imprimen un inconfundible estilo neobarroco, es decir, alegórico, seductor, memorioso, comunicativo, repetitivo, escópico, anómalo, fugitivo, en deriva constante, como teorizaba José Luis Brea en *Nuevas estrategias alegóricas* (1991). Morillo enfrenta formas cóncavas y convexas, cromatismos transmisores de emocionalidad y ensoñación no exenta de desgarró, volúmenes colindantes con la escultura, a veces simplificada, otras expresiva, pero en todo caso hiperbólica en su ritualización de la vida que celebra su renovación con la muerte (figuras 7, 8, 9 y 13). Es una obra que danza a través de la máscara, esa fijación del gesto que contiene los desgarró del dolor, lo excesos del amor y la exageración del olvido. Esta obra se ensambla con movimientos sinuosos que alcanzan erotismo; diversos puntos de la mirada poética para interpelar la subjetividad; instalación porque es una obra dispuesta a visibilizar espacios y escenas donde el espectador se incluye; *performance* porque hay interacción y co-creación; intersubjetiva como ocurre con la creación artística y la participación en la senda de los carnavales de Nariño y de otros en Latinoamérica. Es la transformación, en suma, de los convencionalismos de la expresión artística y de la manera como se ha pensado el arte en muchos territorios; desafortunadamente, muchos continúan representando —quizá como una «angustia de las influencias» (Bloom, 1991)— la modernidad occidental

4 La obra del artista nariñense se puede ver en el siguiente enlace: <https://n9.cl/yfpsc>

globalizada e industrial y postergando la suramericana-ancestral-sureña que vive, resiste, reexiste y no deja de soñar con su carne cada día.

A MANERA DE CIERRE

El arte posvanguardista y aquellas obras que ya no respiran al lado de las llamadas vanguardias históricas, aunque resuenen desde allí, están enriquecidas por otras referencias y vitalidades del comportamiento humano y la combustión social de la globalización y mundialización de la cultura, así como del arte clásico imprescindible que perdura híbrido en las propuestas artísticas que se fueron incubando con el saber propio de las periferias, los procesos creativos locales, territoriales, latinoamericanos, como es el caso del artista que nos ocupa. Estamos hablando de un arte no restringido a la asignatura o profesión «artística», no acotado a la historia del arte tradicional y la academia de las bellas artes o de los especialistas, sino uno más abierto a la polifonía (varias voces), dialogía (varias conciencias) de las múltiples percepciones e imaginarios de los espectadores, aficionados, comunicadores, investigadores, artistas populares, públicos no especializados y marchantes; un arte multiexpresivo, transdisciplinar y crítico intervenido por una poética carnavalesca, popular, masiva; en suma, un arte interdisciplinario, dispositivo para la reflexión del poder, por tanto es político, diapasón de subjetividades marginales y diferencias hoy visibilizadas por escrituras plásticas donde lo ecléctico finalmente se ha revelado.

REFERENCIAS

- BLOOM, H. (1991). *La angustia de las influencias*. Monte Ávila.
- BREA, J. L. (1991). *Nuevas estrategias alegóricas*. Tecnos.
- DE Sousa Santos, B. (2019) *El fin del imperio cognitivo. La afirmación de las epistemologías del sur*. Editorial Trota.
- GOYES, J. C. (2005). El deseo de la sombra. Poesía y pintura de Héctor Rojas Herazo. *Especulo. Revista de estudios literarios*, 29. <https://n9.cl/fbrus>
- GOYES, J. C., ROZO, L. y CORREA, A. (2014). *Darío Jiménez. Pintor de la ciudad*. Universidad del Tolima
- HAN, B. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Herder.
- MATTA da, R. (1997). *Carnavales, malandros y héroes*. FCE.

MORILLO, O. (2015). *La estética del Carnaval*. Universidad de Nariño

PAZ, M. (1992). *Mnemosina*. Monte Ávila

SALABERT, P. (1985). *(D)efecto de la pintura*. Anthropos.

TOBAR, J. (2016) *La fiesta es una obligación*. Universidad del Cauca.

ZABALA, I. (2001). *El rapto de américa y el síntoma de la modernidad*. Montesinos.

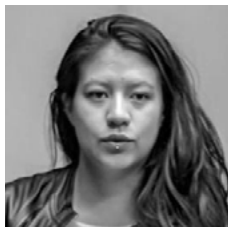
- ES** **Procesos de educación informal en los talleres artesanales de los maestros carroceros del Carnaval Multicolor de la Frontera (Ipiiales)**
- EN** **Informal educational processes in the artisan workshops of the Multicolor Border Carnival's float masters (Ipiiales)**
- ITA** **Processi di educazione non formale nei laboratori artigianali dei maestri carristi nel Carnevale Multicolore della Frontiera (Ipiiales)**
- FRA** **Processus d'éducation informelle dans les ateliers d'artisanat des maîtres carrossiers du Carnaval Multicolore de la Frontière (Ipiiales)**
- POR** **Processos de educação informal nas oficinas artesanais dos mestres carroceiros do Carnaval Multicolor da Fronteira (Ipiiales)**

Ángela del Mar Verdugo Cabrera

Procesos de educación informal en los talleres artesanales de los maestros carroceros del Carnaval Multicolor de la Frontera (Ipiales)

Recibido: 24/07/2021; Aceptado: 2/11/2021; Publicado en línea: 3/12/2021.


<https://doi.org/10.15446/actio.v5n2.99934>



**ÁNGELA DEL MAR
VERDUGO CABRERA**

Maestra en Artes Escénicas
con énfasis en Actuación y
Magíster en Educación
en la línea en Ciencias
Sociales de la Universidad
Nacional de Colombia.
Gestora cultural de la
Universidad de Nariño,
Sede regional Ipiales.

Correo electrónico:
averdugo@unal.edu.co

 0000-0002-9817-6842

RESUMEN (ESP)

El presente artículo es producto de una investigación realizada en el marco de la Maestría en Educación, en la línea de Ciencias Sociales, de la Universidad Nacional de Colombia, la cual tuvo como propósito indagar otras formas de educación no convencionales desde el saber artesanal en el marco de lo festivo y carnavalero. Resulta imprescindible revisar desde una mirada crítica las diferentes características que identifican a la educación formal: la escuela. El objetivo de este estudio, de corte cualitativo con enfoque etnográfico, fue rastrear los procesos educativos informales creados en el taller de trabajo de los artesanos carroceros del Carnaval Multicolor de la Frontera de la ciudad de Ipiales, Nariño. El estudio se acerca a cinco artesanos que inscribieron su carroza para participar en el carnaval del año 2019. La etnografía, por su parte, acude a tres elementos conceptuales claves para entender dichas perspectivas educativas alternativas a la escuela: 1) la educación informal, 2) la teoría del caos y 3) el sistema de objetos y de acciones propuesto por Santos (2000). Así pues, desde el quehacer etnográfico, se identifican aspectos educativos sugestivos como: la estrecha relación entre educación artesanal y familia, la importancia del taller de trabajo como lugar creativo y estimulante, y el caos como elemento inherente a la producción y aprendizaje artesanal de los maestros carroceros.

PALABRAS CLAVE: *educación informal, carnaval, artesano, caótico, familia, taller de trabajo.*

ABSTRACT (ENG)

The present article is the result of an investigation developed within the framework of a Master's in Education Program, Social Sciences Section, at the Universidad Nacional de Colombia. Its purpose was to identify non-conventional forms of education from artisanal practice within the framework of feast and carnival. It is necessary to review, from a critical outlook, the different features that identify formal education: the

school. The objective of this qualitative survey with an ethnographic approach, was to trace the informal educational processes created at the Multicolor Border Carnival float master's workshop in the city of Ipiales, Department of Nariño, Colombia. The survey approaches five artisans who registered their carriages for the 2019 Carnival. Ethnography, on the other hand, supplies three key conceptual elements for the understanding of these educational perspectives that differ from the school: 1) informal education, 2) the theory of chaos, and 3) the system of objects and actions proposed by Santos (2000). Thus, from the ethnographical viewpoint, some suggestive educational aspects are identified, such as: the close relationship between artisan education and family, the importance of the workshop as a creative and stimulating place, and chaos as an element inherent to the carriage masters' artisanal production and learning.

KEYWORDS: *Informal education, carnival, artisan, chaotic, family workshop.*

RIASSUNTI (ITA)

Il presente articolo è il risultato di una ricerca realizzata nell'ambito del master in Educazione, nella linea di Scienze Sociali dell'Università Nazionale di Colombia. Il suo proposito fu quello di indagare forme alternative e non convenzionali di educazione, che partano da saperi artigianali nel contesto festivo e carnevalesco. È imprescindibile, a partire da uno sguardo critico, rivedere le differenti caratteristiche che definiscono l'educazione formale: la scuola. L'obiettivo di questo studio, di carattere qualitativo e di taglio etnografico, è stato quello di identificare i processi educativi non formali creati nel laboratorio di lavoro degli artigiani carristi del Carnevale Multicolore della Frontiera, nella città di Ipiales, Nariño. Lo studio si occupa di cinque artigiani che hanno iscritto i loro carri a partecipare nel carnevale dell'anno 2019. Da parte sua, l'etnografia riprende tre elementi concettuali chiave per la comprensione di tali prospettive

alterne alla scuola: 1) l'educazione non formale; 2) la teoria del caos; 3) il sistema di oggetti e azioni proposta da Santos (2000). Pertanto, a partire dalla pratica etnografia, si individuano aspetti educativi suggestivi, quali: la stretta relazione tra educazione artigianale e famiglia, l'importanza del laboratorio come luogo creativo e stimolante, e il caos come elemento inerente alla produzione e all'apprendistato artigianale dei maestri carristi del carnevale.

PAROLE CHIAVE: *educazione non formale, carnevale, artigiano, caotico, famiglia, laboratorio.*

RÉSUMÉ (FRA)

Le présent article est le fruit d'une recherche réalisée dans le cadre du Mastère en Education, dans la ligne des Sciences Sociales de l'Université Nationale de Colombie, laquelle a eu comme objectif de rechercher d'autres formes d'éducation non conventionnelles, à partir du savoir artisanal dans le cadre du festif et du carnavalesque. Il est indispensable d'examiner avec un regard critique les différentes caractéristiques qui identifient l'éducation formelle : l'école. L'objectif de ce travail de recherche qualitative centré sur l'ethnographie, fut de repérer les processus éducatifs informels créés dans les ateliers de travail des artisans carrossiers du Carnaval Multicolore de la Frontière de la ville d'Ipiates, Nariño. L'étude approche cinq artisans qui ont inscrit leur carrosse pour participer au carnaval de 2019. L'ethnographie, pour sa part, a recours à trois éléments conceptuels clés pour comprendre les perspectives éducatives alternatives à l'école : 1) l'éducation informelle, 2) la théorie du chaos et 3) le système des objets et des actions proposé par Santos (2000). Ainsi, à partir du travail ethnographique, on identifie des aspects éducatifs suggestifs tels que : la relation étroite entre éducation artisanale et familiale, l'importance de l'atelier de travail comme lieu créatif et stimulant, et le chaos comme élément inhérent à la production et à l'apprentissage artisanal des maîtres carrossiers.

MOTS CLÉS : *Education informelle, carnaval, artisan, chaotique, famille, atelier de travail.*

RESUMO (POR)

O presente artigo é o resultado de uma pesquisa realizada como parte do Mestrado em Educação, na linha de Ciências Sociais, da Universidade Nacional da Colômbia, cujo propósito foi indagar outras formas de educação não convencionais partindo do saber artesanal no âmbito do festivo e carnavalesco. É imprescindível revisar, de uma

perspectiva crítica, as diferentes características que identificam a educação formal: a escola. O objetivo deste estudo, de tipo qualitativo com delineamento etnográfico, foi rastrear os processos educacionais informais criados na oficina de trabalho dos artesãos carroceiros do Carnaval Multicolor da Fronteira da cidade de Ipiates, Nariño, Colômbia. O estudo se aproxima de cinco artesãos que inscreveram sua carroça para participar do carnaval de 2019. Por sua vez, a etnografia recorreu a três elementos conceituais-chave para entender essas perspectivas educacionais alternas à escola: 1) a educação informal, 2) a teoria do caos e 3) o sistema de objetos e de ações, proposto por Santos (2000). Assim, partindo do trabalho etnográfico, são identificados aspectos educacionais sugestivos, tais como: a estreita relação entre educação artesanal e família, a importância da oficina de trabalho como lugar criativo e estimulante, e o caos como elemento inerente à produção e aprendizagem artesanal dos mestres carroceiros.

PALAVRAS-CHAVE: *educação informal, carnaval, artesão, caótico, família, oficina de trabalho.*

INTRODUCCIÓN

El planteamiento de este trabajo de investigación nace de la intención de articular procesos artesanales con procesos educativos informales. A raíz de la influencia de la academia occidental, que intenta diferenciar campos de conocimiento, la relación entre la artesanía y la educación tuvo una ruptura que generó múltiples imaginarios, en uno de ellos se entendía estos campos del conocimiento desde una perspectiva instrumental, es decir como instrumentos políticos, económicos, religiosos, sociales, etc. En las diferentes direcciones que se produjeron cuando empezamos a entender el mundo por disciplinas o campos del conocimiento de manera fragmentada, una de estas redujo la práctica del arte al entretenimiento de las comunidades (¿existirá la intención de instrumentalizar el arte desde una clase o élite política?, por ejemplo). En otra dirección, la educación fue simplificada y el diálogo entre profesor y estudiante se limitó a un espacio determinado (cuando se reduce la educación al diálogo profesor estudiante, ¿es posible identificar la instrumentalización de la educación desde el Estado al no apostar por políticas educativas interculturales y críticas?, por ejemplo).

Sin embargo, pese al proyecto moderno e ilustrado que realza lo cognitivo en detrimento de lo emocional, la relación del arte con el quehacer educativo no se ha visto fragmentada en su totalidad. Las creaciones que desarrollan las y los artesanos trasciende la técnica y cobra un sentido capaz de abarcar realidades políticas, económicas, culturales y humanas. En este sentido, como vamos a ver, la artesanía resulta ser una herramienta que transmite y genera conocimiento. Dicho esto, es importante empezar a pensar los ambientes educativos como ambientes creativos para intentar establecer un equilibrio en esta relación.

Respecto a la conceptualización de *carnaval*, han sido varios los temas y enfoques estudiados en diferentes partes del mundo, entre esos desarrollos, los más significativos se han llevado a cabo en Italia con la

Commedia dell'Arte, técnica que contiene personajes de carácter popular, determinados por elementos como la máscara y el vestuario. De igual manera, Umberto Eco (2000) relaciona el carnaval con todo lo que tiene que ver con: «humor, comedia, grotesco, parodia, sátira, ingenio, entre otros» (p. 9).

Por su parte, Nietzsche (2007), en su trabajo sobre la tensión existente entre lo Apolíneo y lo Dionisiaco, para entender el nacimiento de la tragedia en los griegos, hace una semejanza con la fuerza de lo colectivo y la pérdida de la subjetividad para diluirse en «uno primordial» (p. 10).

Igualmente, en la fiesta como escenario en el que se representan distintas dimensiones sociales, Raúl Ernesto García (2013) hace un acercamiento al concepto de carnaval desarrollado por el ruso Mijaíl Bajtín. En el documento se intenta «reivindicar la carnavalización del mundo como práctica de resistencia y transformación social ante la hegemonía de una dialogicidad establecida o discurso dominante e institucionalizado» (p. 121). Otro investigador de la obra de Bajtín es Hugo Mancuso (citado por García, 2013), dice que en el trabajo del ruso «no se considera el carnaval como la liberación de las voces de los oprimidos —al menos no primordialmente— sino que, por el contrario, ve la metodología de la ideología dominante para asimilar las voces de los oprimidos» (p. 123).

Asimismo, Richard Sennett (2009) diría «hacer en pensar». Esta afirmación es cuidadosamente desarrollada en su libro *El artesano*, en el cual considera que el *Animals laboreans* (el ser humano asimilable a una bestia de carga) sirve de guía al *Homo faber* (hombre como productor), ya que el primero también tiene la capacidad de pensar en lo que produce.

En América Latina, el tema ha sido tratado a partir de las concepciones del rito, la fiesta y el carnaval que, en la mayoría de los países, hace referencia al encuentro entre la «raíz cultural indígena precolombina, raíz cultural hispánica colonial (y) raíz cultural negra» (Muñoz, 1991, p. 10). En Brasil, autores como Roberto DaMatta (1997) dan cuenta del carnaval como un medio que permite entender las dinámicas jerarquizantes, la organización social y las ideologías de una sociedad.

Específicamente en Colombia, se hallan investigaciones como *Carnaval, ciudadanía y mestizaje en Colombia* de Paolo Vignolo (2005), quien ve la fiesta como:

Los carnavales —a diferencia, por ejemplo, de los festivales— no son la simple presentación de un espectáculo. Aunque siempre haya un componente importante de espectáculo, el carnaval apunta a

involucrar al público. Los espectadores pasivos se vuelven participantes activos; todos pueden volverse protagonistas en esa gran *performance* colectiva: es suficiente ponerse una máscara, bailar en la calle, colarse en un bunde sampachero, prenderle una vela al diablo, tocar en una papayera... Una de las claves para entender la importancia del carnaval es su capacidad de involucrar de formas muy distintas a grandes sectores de una ciudad o región, mediante una escala que va desde la simple asistencia a unos actos, hasta un compromiso de meses (p. 19-20).

Asimismo, en su libro *Pan y Circo* (1997), argumenta cómo las relaciones humanas se centran en la producción de capital y no en una vivencia lúdica de la cotidianidad. Dice el autor:

El intento de este escrito, es el de tratar de atestiguar sobre la presencia de lo lúdico en nuestra sociedad y en nuestra vivencia cotidiana, y sobre todo el de denunciar las devastadoras consecuencias de su aplastamiento, de su reducción a elemento funcional del sistema productivo o de su marginación a los bordes de las relaciones humanas (p. 23).

Sobre el Carnaval de Negros y Blancos, las investigaciones de Julio César Goyes Narváez sobre las carrozas o carros alegóricos que se presentan el día seis de enero resultan convenientes de investigar si se quiere ubicar el carnaval en un ámbito andino. En su artículo «Los carros alegóricos del Carnaval de Negros y Blancos» (2010), realiza una referencia historiográfica del Carnaval atendiendo a tres matrices: lo negro, lo precolombino y lo hispánico. De la misma manera, argumenta por qué los carros alegóricos son elementos emotivos y conmovedores, o son un «punto de ignición». Asimismo, habla en su artículo sobre la importancia del tacto y el trabajo con la materialidad, los relatos y las alegorías que emanan de las obras simbólicas de los maestros.

Con respecto a experiencias educativas, existen referencias cinematográficas que dan cuenta de la complejidad de la educación en todos sus ambientes. Algunos de los referentes mencionados son: *Captain Fantastic* (Ross, 2016), *Whiplash* (Chazelle, 2014), *Jagten* (Vinterberg, 2012), *La vie scolaire* (Idir y Grand Corps Malade, 2019), *Dead Poets Society* (Weir, 1989), *Die Welle* (Gansel, 2008), *Kynódontas* (Lanthimon, 2009), *Les choristes* (Berretier, 2004) y *Merlí* (Lozano et al., 2015)

A cerca del carnaval y la educación existen artículos como «Escuela, carnaval y construcción de lo público: una experiencia y muchas paradojas» (Miñana et al., 2009) en donde se hace un ejercicio de investigación en la escuela rural Los Soches ubicada en el suroriente de Bogotá. Esto con el objetivo de indagar en las relaciones existentes

entre escuela y fiesta para conocer el papel que tienen las festividades escolares en la construcción de lo público (Miñana et al., 2009).

¿POR QUÉ EL CARNAVAL COMO TIEMPO-ESPACIO DE EDUCACIÓN INFORMAL?

Esta investigación se justifica en la indagación que se debe hacer al pensar cómo se centralizan los recursos, el conocimiento, la tecnología, la participación política y la educación. A nivel mundial, todos estos recursos, que deberían ser derechos universales, se centralizan en los países desarrollados, a nivel nacional en las grandes capitales, y en el contexto local se ubica todo en las plazas del centro. Por esta razón, no es gratuito que en la plaza de la ciudad o del municipio se encuentren comúnmente la iglesia, el banco, la alcaldía y el colegio o escuela, en otras palabras, las instituciones (Quinceno, 2012).

Es perentorio mencionar que todo aquello que habita y construye las periferias está asociado normalmente con comunidades indígenas, conocimientos ancestrales, procesos populares o técnicas artesanales. De cierto modo, la propia disposición de este centro y los elementos que allí confluyen, como el Estado, la iglesia, la educación y la ciencia, dan cuenta del abandono y minimización que se le dan a estas comunidades y prácticas.

En términos académicos, con este documento intento reivindicar, en primer lugar, los sujetos que son y hacen carnaval en la ciudad de Ipiales, Nariño, ya que tienen una labor comunitaria que indaga en los lazos de hermandad entre los saberes tradicionales de la artesanía y las nuevas apuestas artesanales. En segundo lugar, quiero mostrar que los carnavales son escenarios que van más allá de la producción mercantil, pues en estos espacios entran en juego lo lúdico y la participación activa de todos los integrantes de la comunidad. Por ende, estas manifestaciones tienen gran arraigo histórico que permiten que los artesanos posean conocimientos generacionales sobre técnica, identidad y simbología; asimismo, son expresiones que, al nacer en un territorio específico (la mayoría de ellos en periferias), otorgan rasgos identitarios a los sujetos que habitan dicho territorio.

HIPÓTESIS

En este orden de ideas se plantea la siguiente hipótesis: los artesanos carroceros del Carnaval Multicolor de la Frontera llevan a cabo en sus talleres de trabajo procesos educativos informales significativos. Las razones para hacer esta afirmación son que tienen en cuenta la

importancia y participación de la familia; son conocedores de una técnica y uso de materiales necesarios para realizar la carroza; gran parte de su conocimiento se basa en la práctica sobre el material; y en sus espacios la relación dialógica educativa de docente-estudiante es menos jerárquica que en espacios educativos formales.

OBJETIVO

El objetivo central de la investigación fue rastrear los procesos educativos que crean los artesanos carroceros del Carnaval Multicolor de la Frontera en sus talleres de trabajo a la hora de crear las carrozas centrales que desfilan por la senda del seis de enero cada año. La pregunta guía de la investigación fue: ¿de qué manera se presentan los procesos educativos que crean los artesanos carroceros del Carnaval Multicolor de la Frontera en sus talleres de trabajo a la hora de crear las carrozas que desfilan por la senda del seis de enero de cada año?

METODOLOGÍA

Los sujetos de estudio de esta investigación fueron los artesanos que inscribieron su carroza o motivo artesanal para la versión 2019 del Carnaval Multicolor de la Frontera. En un principio, quise tener espacio de entrevista con todos los carroceros y, además, conocer su trabajo en los talleres, sin embargo, con dos de las siete personas inscritas no fue posible concertar una fecha. Al final, fueron cinco los carroceros que conformaron el grupo de estudio.

Los instrumentos que se usaron en la recolección de información fueron dos: 1) entrevista no estructurada que fue grabada en audio y 2) diarios de campo. El primer instrumento fue desarrollado desde la performatividad que plantea Guber (2011), es decir, la entrevista etnográfica como un *performance* en el que yo como investigadora tenía una parte importante en la fluidez con la cual se daba el diálogo. Por su parte, los diarios de campo fueron vistos como una manera de abstraer mi interpretación inmediata de algún comentario, expresión o imagen. Eso me permitía mantener en la memoria el ritmo o recorrido de la entrevista, así como la manera en que mis percepciones se fueron entretejiendo con el marco teórico.

Por cada encuentro con los artesanos se realizó una entrevista. Con el artesano Camilo Arteaga se realizaron cuatro entrevistas, con el maestro Álvaro Charfuelán tres entrevistas, con el maestro José Imbacuán dos entrevistas, con el maestro Jhon Jairo Pastas dos entrevistas y con

el maestro Jorge Alirio Pilpud una sola entrevista. Así entonces, se consolidaron doce entrevistas y, en un solo diario de campo, apuntes sobre cada sesión.

Si bien las entrevistas no fueron estructuradas, se organizaron temas generales que permitieran el encuentro de información relevante en cuanto a educación, creación y artesanía se refiere. Como investigadora, me interesaba indagar sobre las experiencias educativas de los artesanos en el ámbito formal, la relación de la familia con el proceso de construcción de la carroza, el vínculo emocional que tiene cada maestro con su carroza, los elementos educativos que los mismos artesanos reconocen sobre su proceso creativo y los diferentes flujos económicos que se dan en ese proceso de creación.

El taller de trabajo como espacio cobró sentido gracias a los diarios de campo, pues, en estos, se referenciaba la forma caótica en la que los artesanos producían su espacio de creación. Fue interesante, por ejemplo, ver que en una hora de entrevista el taller de trabajo había cambiado considerablemente, llenando o vaciando pequeños espacios con monigotes, material o elementos de trabajo. En esa medida, el tema del taller de trabajo que se presentó en un primer momento gracias a la información consignada en los diarios de campo, se fue introduciendo poco a poco, a modo de preguntas, en cada entrevista.

Después de aplicar las entrevistas se transcribieron los audios y se identificaron aquellos temas sobre los cuales los artesanos recurrían constantemente. Se pudieron identificar seis grandes temas, los cuales se organizaron así: 1) narrativas subjetivas sobre el quehacer artesanal, 2) comentarios en torno a la organización del carnaval llevada a cabo por la Alcaldía Municipal de Ipiales, 3) situación económica en torno a la elaboración de la carroza (sobre este tema se comentó específicamente la inversión que requiere la hechura de la carroza, el subsidio que entrega la Alcaldía y la premiación para los primeros puestos del concurso), 4) las experiencias y procesos educativos en torno al quehacer artesanal de cada maestro, 5) el taller de trabajo, 6) la carroza y la técnica, 7) la familia en el proceso de educación-creación. Estos temas recurrentes de los artesanos en las entrevistas tenían relación entre sí, por ejemplo, el tema 2 con el 3, o el tema 4 con el 1, e incluso el tema 5 con el 6.

No se acudió a instrumentos específicos para analizar la información, la forma en la que se realizó fue de orden interpretativo en el que, a partir de las lecturas y de la información recogida en campo, se identificaron «centros temáticos» sobre los cuales consideré pertinente reflexionar. Estos centros temáticos son: 1) educación formal e informal de los artesanos, 2) el taller de trabajo como espacio caótico de creación y educación, 3) la

familia como presencia en los procesos educativos de los artesanos y 4) la tensión entre los saberes artesanales y los saberes institucionales, estos últimos representados por la Alcaldía Municipal de Ipiates. A partir de estos temas que, como se mencionó anteriormente, tienen relación entre sí, se inició el desarrollo del texto escrito.

CONTEXTUALIZACIÓN

El municipio de Ipiates está ubicado al sur de Colombia, en el nudo de los pastos, sobre la frontera con el Ecuador. Es la segunda ciudad más grande del departamento de Nariño después de su capital San Juan de Pasto. Su número de habitantes es de 109 865, según el censo hecho por el DANE en el 2005, y para el 2018 su población había crecido hasta alcanzar los 116 136 habitantes.

Sus habitantes urbanos trabajan en comercio, la microempresa y el turismo, mientras que los habitantes rurales tienen como sustento la agricultura y la ganadería (Alcaldía Municipal de Ipiates en Nariño, 2020).

Su fiesta popular representativa es el Carnaval Multicolor de la Frontera, llamada así desde el 2008 para crear una versión local del Carnaval de Blancos y Negros, fiesta de los pastusos, sin embargo, esta distinción se genera de manera tácita para diferenciar dos identidades que han tenido a lo largo de la historia posturas políticas diferentes.

El Carnaval Multicolor de la Frontera comienza el día 2 de enero y termina el día 6 del mismo mes. El 2 de enero se celebra el carnaval de la juventud; el 3 de enero, los municipios que conformaban la provincia de Obando (Aldana, Guachucal, Cumbal, Cuaspud, Pupiales, Puerres, Córdoba, Potosí, el Contadero, Iles, Gualmatán y Funes) son los encargados de desfilan; el día 4 de enero se celebra el carnavalito, organizado por el barrio Gólgota, y son los niños y niñas las que participan; el 5 de enero es el día de negros y está organizado por las entidades públicas; y el día 6 de enero es día de blancos, fecha en la cual se hace la presentación de las creaciones de los artesanos de la ciudad.

No sabemos con exactitud cuál fue la primera versión del Carnaval de Blancos y Negros en la ciudad de Ipiates, sin embargo, existe referencia sobre el inicio del carnaval en Pasto en los trabajos de Lydia Inés Muñoz Cordero (1991), quien menciona que:

El carnaval de Blancos y Negros en su primera época, comprendida desde el Festival Estudiantil de 1926 y formalmente desde el Carnaval del 5, 6 y 7 de

1927, admite un proceso animoso de conformación hasta lograr su definición cultural mestiza, su perfil simbólico que tomará ascendente curso (p. 20).

Sin embargo, Mauricio Chaves Bustos (2019) en un artículo publicado por el periódico digital, menciona una nota del periódico Ensayos, de la Sociedad el Carácter de Ipiates, en su número 17 del 15 de enero de 1916, en el cual se dice lo siguiente:

NEGRITOS, El día 6 del presente, un grupo de artesanos obsequiaron a la sociedad de Ipiates con un baile de máscaras, en el cual hicieron derroche de cultura, de honor y placer. Bien por los que saben enaltecer el trabajo y divertirse a lo caballero.

No se sabe con exactitud la fecha de origen del Carnaval de Negros y Blancos en la ciudad de Ipiates, pues se evidencia que en las fuentes mencionadas anteriormente hay una diferencia de 14 años sobre el origen del carnaval. Sobre el contexto histórico vale la pena realizar un acercamiento a profundidad, sin embargo, se podría deducir que la presencia del carnaval en el municipio de Ipiates se aproxima a un centenario de existencia.

Ahora bien, en lo referente a las categorías para participar el día 6 de enero (día de blancos), existen las siguientes posibilidades: disfraz individual, disfraz en pareja, murga, comparsa teatro, comparsa danza y carrozas. Este estudio está centrado puntualmente en los artesanos carroceros de la ciudad de Ipiates que exponen sus creaciones en esta fecha. Son aproximadamente diez artesanos los que se inscriben cada año para hacer su presentación, sin embargo, el proceso de investigación fue enfocado en las personas que inscribieron sus carrozas para el año 2019. Así pues, se hizo el seguimiento de sus productos desde el momento en el que la carroza empezó su elaboración hasta el día de la exposición.

MARCO TEÓRICO

Para el desarrollo del marco teórico de esta investigación, en un primer momento, consideré necesario entender desde qué conceptos e ideas son vistos la educación y el carnaval. En un segundo momento, me acerqué a la teoría del caos como categoría de análisis y, al mismo tiempo, como teoría desde la cual es posible problematizar y considerar nuevas perspectivas para una transformación educativa con sentido. Para finalizar, señalo la importancia del estudio y análisis del taller de trabajo desde la perspectiva geográfica desarrollada por

Milton Santos (2000) en su propuesta de concebir el espacio-lugar como un sistemas de objetos y sistemas de acciones.

Es así como la afinidad principal de esta investigación estuvo ligada con la educación de tipo informal porque el concepto de *informalidad* abre otros caminos para pensar la educación no desde lo normativo, formal y establecido, sino que, al vincular la educación con el carnaval se sugiere un restablecimiento del orden caótico y estatal que, en el transcurrir del tiempo, ha vinculado lo festivo con la demonización para convertirlo en idolatría. Esto, a su vez, ha abierto espacios para que el carnaval sea mercado, patrimonio y colonialidad. En ese sentido, también me acerqué a la informalidad como convicción para entender el carnaval y la educación desde una perspectiva distinta a una racionalidad instrumentalista.

Sin embargo, para no tomar la *forma* como característica fundamental de la educación, este tipo de procesos también pueden ser denominados como «experiencias educativas no escolarizadas (EENE)» (Chaparro, 2013), ya que se entiende la practica educativa desde la *experiencia* en distintos lugares desescolarizados, lo cual da cuenta de un término más significativo, amplio y heterogéneo.

Ahora, la teoría del caos da cuenta de dos postulados que habrían sido inviables en el pensamiento moderno: 1) las causas y los efectos de los eventos que produce el sistema no son proporcionales (Pidal, 2009); 2) «vivimos dentro de movimientos que afectan a los demás, como los de los demás nos afectan a nosotros, y todo ello crea un caos imprevisible a muchos niveles» (Briggs y Peat, 1999, p. 7). En otras palabras, no es posible controlar y predecir todos los eventos y fenómenos naturales porque las relaciones de las cosas no mantienen una dialéctica lineal de causa y efecto; cualquier fenómeno, por grande o pequeño que sea, puede cambiar el curso de una situación, ente, sistema o proceso.

En ese sentido, para efectos de la investigación, resulta muy útil tejer significados en torno a algunas propiedades de la teoría del caos y las EENE. De hecho, algunos investigadores han definido esta teoría a modo de «epistemología compartida, al no diferenciar las ciencias sociales de las ciencias naturales» (Colom, 2005, p. 1328).

Con esto se observa que las EENE y la teoría del caos comparten la justificación de ser revisadas permanentemente al posibilitar el tejido de disciplinas que han sido fragmentadas aun siendo parte de un mismo sistema complejo. Además, trazan puentes entre teoría y práctica, pues ven estas dos como necesidades propias del camino entre el obrar y el pensar.

Como última categoría teórica, y con la intención de resaltar la importancia del taller de trabajo como el lugar en el que se manifiestan las EENE, sugiero el acercamiento a las ideas desarrolladas por Milton Santos (2000), quien entienden el espacio como sistema de objetos y sistema de acciones. Santos propone ver el espacio como un conjunto de fijos y flujos en donde los primeros son elementos fijados que permiten una acción, pero, a la vez, transforman el lugar. Por su parte, los flujos, como creaciones, son el resultado directo o indirecto de las acciones ejercidas sobre los fijos y alteran su significación y valor (Santos, 2000).

Concretamente, los sistemas de objetos y sistemas de acciones permiten un análisis del taller de trabajo como un lugar cargado de sentido a partir de los objetos existentes en relación con las acciones intencionadas de los sujetos que habitan, recrean y transforman el taller.

Es importante mencionar que, desde la perspectiva educativa, el taller de trabajo ha evolucionado al *taller pedagógico*, el cual se plantea como una estrategia saludable para promover el espíritu investigativo entre docentes y estudiantes a través de la acción dialógica durante el proceso de enseñanza-aprendizaje (Aponte, 2015). Aparte de esto, en el taller pedagógico que devine del taller de trabajo se aplica el principio que dice así: «aprender una cosa viéndola y haciéndola es algo mucho más formador, cultivador y vigorizante que aprender simplemente por comunicación verbal de ideas» (Aponte, 2015). Asimismo, la metodología pedagógica de la imitación se complementa con las intenciones de búsqueda e investigación que define la educación dentro del taller.

En conclusión, hay tres categorías de análisis que se deben tener en cuenta para esta investigación: 1) las experiencias educativas no escolarizadas tienen una relación importante con la educación informal, por esta razón, esta perspectiva resulta pertinente para la investigación; 2) se tendrá en cuenta la teoría del caos como enfoque para analizar las EENE y también como fundamento para proponer nuevas miradas de una educación con sentido; 3) los sistemas de objetos y sistemas de acciones son un entramado que da sentido a los lugares (el taller de trabajo) debido a que hay una conexión entre naturaleza y relaciones sociales.

LOS PROCESOS EDUCATIVOS: FLUCTUACIÓN ENTRE LO FORMAL E INFORMAL

Los maestros visitados, Álvaro Charfuelán y Camilo Arteaga, ambos con 33 años de edad, cursaron secundaria; el primer artesano, además de trabajar en la realización de carrozas la mitad del año, se dedica a la construcción de

viviendas, por su parte el artesano Camilo Arteaga trabaja en diferentes carnavales realizando monigotes. Jhon Jairo Pastas es técnico en mantenimiento de cómputo y tiene un taller de arreglo de equipos electrónicos. Jorge Alirio Pilpud, de 53 años, cursó algunos semestres de delineante de arquitectura y artes plásticas, actualmente vive en Ibarra y trabaja junto a su esposa en un ancianato de la ciudad. Finalmente, José Imbacuán, de 36 años, hizo tres semestres de Artes Plásticas y también se dedica a la construcción de viviendas.

Como se evidencia, ninguno de los artesanos es profesional. Sin embargo, frente a la pregunta de si existe el deseo de retomar sus estudios universitarios o secundarios, la respuesta resultó ser unánime: sí hay un deseo por culminar estos procesos, no obstante, identifican demasiados obstáculos. De hecho, algunos identificaron la culminación de estudios formales como un objetivo planteado, pero inalcanzable. Entre las razones por las cuales se considera imposible se enlistan la edad, la familia, el tiempo y el dinero.

Más allá de estas razones, que se pueden adjudicar al ámbito económico y social, los artesanos encuentran importante tener una educación formal porque sin ella se ven ausentes de un conocimiento que su familia reclama como necesario. Camilo Arteaga expresa esta situación:

Ahora sí siento que es necesario estudiar, primero para darles guía a los hijos, porque a uno le pueden preguntar algo que no sepa y no saber responder es tenaz. Uno como papá dice: ¿qué les respondo?, ¿qué les contesto? Entonces por esa situación uno si quiere tratar de superarse (C. Arteaga, comunicación personal, 2019).

Su experiencia con la educación formal lleva, claramente, a construir y comunicar imaginarios específicos sobre esta, asimismo nos permite identificar que los artesanos se autoafirman desde su propia experiencia, pues hacen alusión al proceso que han tenido en los talleres de trabajo; procesos vistos como una educación propia y alejada de la institucionalidad. En estas experiencias se rescata la adquisición de una



Figura 1. Yeni, estudiante de secundaria trabajando en el taller del maestro Álvaro Charfuelán (2018).

destreza que los artistas de academia no logran conseguir en sus cinco años de formación, según los maestros, destrezas que son adquiridas gracias al tiempo de trabajo, la reiteración sobre el material, el gusto y la dedicación en cada motivo.

Es justamente este tipo de formación empírica la que logra crear un distanciamiento de los procesos académicos, pues los artesanos consideran que las universidades ofrecen una información teórica enriquecedora, pero sin una relación clara con lo práctico. Además, saben que el oficio de la artesanía no está delimitado por el tiempo de estudio, pues se está en constante aprendizaje con el material, ya que en cada proceso de elaboración hay un descubrimiento. Esta autoafirmación desde el quehacer devela un distanciamiento con la institución, pero también manifiesta la necesidad de tener un título universitario para, por un lado, hacer trámites de carácter burocrático y, por otro lado, ser reconocidos como personas que saben de un oficio y dedican su vida a este. Ante esta situación, Camilo Arteaga, comenta:

Yo le he pedido a la administración que nos capacite, que nos den una certificación que diga que podemos ser docentes de una institución, pero nada [...]. Que seamos certificados, que seamos reconocidos, eso es lo que uno busca, además que con el cartón podemos contratar como se debe y nos pagarían lo que en realidad vale nuestro trabajo (C. Arteaga, comunicación personal, 2019).

Otra razón para verse distanciados de la academia radica en la incoherencia que existe en la información teórica que no es puesta en práctica. Es normal entonces que los artesanos en cuestión se definan como «prácticos» y a los artistas de academia los definan como «teóricos». Los maestros que han cursado semestres en una institución de educación superior consideran importante acercarse a la información de tipo teórico para enriquecer la actividad práctica, sin embargo, para el maestro Álvaro Charfuelán, al campo teórico se llega desde el quehacer, además, también considera que se produce teoría fuera de las escuelas. Esos otros espacios en los que la academia está ausente son en los que los artesanos viven y crean conocimientos de carácter propio y popular.

Un ejemplo de la situación descrita en el párrafo anterior es comentado por Diana, estudiante de tercer semestre de Artes Plásticas de la Universidad de Nariño y artesana ayudante en la carroza del maestro Álvaro:

Sí, acá por lo menos, en la parte de la carroza hay muchas curiosidades que ellos hacen. Por ejemplo, en la universidad, para empapelar lo hacemos usualmente

con colbón, agua y jestuvo!, pero no sabíamos que acá se puede empapelar con harina para preparar engrudo, que además en algunas ocasiones se le echa panela para que pegue mejor. Son cosas muy caseras que obviamente en la universidad no se aprenden, además suelen ser más económicas. Por ejemplo, el papel con el que se empapela aquí es papel reciclado de cemento, nosotros en la universidad empapelamos con bolsas de azúcar o papel Kraft que normalmente hay que comprar y es más costoso (D. Manrique, comunicación personal, 2019).

Ya en su experiencia como docentes, los artesanos, al ser los organizadores del equipo de trabajo, son los encargados de identificar en un primer momento las capacidades de cada integrante para delegar una función específica. Dichas funciones son la talla de icopor y su aglomeración, empapelar, lijar, fondear y pintar. Esto en cuanto a las funciones concretas de la elaboración del motivo, pero también hay otro equipo que se encarga de alimentar a los maestros y de preparar, en los últimos días, un espacio donde puedan dormir dos o tres horas. A este equipo se le puede identificar como la parte logística y está conformado por la familia del artesano principal, la mayoría de las veces son mujeres: esposas, hijas, mamás, cuñadas y hermanas.

Por otro lado, en la experiencia de los procesos vividos por cada integrante del grupo, los maestros concuerdan en que la primera intención de aprender radica en el gusto que encuentra el aprendiz por el oficio. La segunda fase tiene que ver con el impulso de imitar lo que el otro está haciendo. Más allá del movimiento del pincel o de la forma en la que las manos se mueven para realizar una figura está el gusto o satisfacción de ver la obra acabada, el querer desarrollar el proyecto. Sin embargo, también comentan que esta motivación puede variar en el proceso, pues son varias las personas que empiezan queriendo simular una figura de la cual desisten en su desarrollo por la dificultad que demanda.

Así pues, el primer momento del aprendizaje se ancla a las intenciones de quien llega; intenciones que el artesano principal detecta en el transcurso del tiempo. Posteriormente, el maestro identifica las habilidades de cada persona pues la intención no es hacer difícil el aprendizaje. En la fase de ejecución, es decir, aquella relacionada con la experiencia de cada integrante, aparecen otras prácticas y necesidades, pues no se trata solo del hacer, sino que también se deben tener en cuenta los objetos para la elaboración, su organización y disposición en el espacio; en otras palabras, se abre la puerta a otro mundo en construcción. Las espátulas, los aerógrafos, el icopor, los pinceles, las pinturas, las escaleras, las grandes figuras dispersas por el taller, las



Figura 2. Familia artesana (s. f.). Archivo personal de la autora.

poleas sosteniendo cabezas de animales mitológicos, el icopor invadiendo cada rincón del espacio y demás imágenes que son propias del taller empiezan a configurar un espacio caótico de creación en el cual los cuerpos se disponen de manera atípica.

LOS SENTIDOS Y FORMAS: CARACTERIZACIÓN DE LOS TALLERES DE TRABAJO

En este apartado se plantea cómo la familia y el taller de trabajo son núcleos de formación artesanal. En el primer caso, resulta normal que el oficio de la artesanía de carrozas, en muchos casos, se herede de generación en generación. Es recurrente que algún integrante de la familia de los maestros haya sido artesano, tal es el caso de Camilo Arteaga y Jhon Jairo Pastas, quienes tuvieron padres que también fueron carroceros. El padre de Camilo trabaja en Túquerres, otra ciudad del departamento, y el padre de Jhon Jairo trabaja con su hijo en el mismo taller.

Asimismo, el maestro Jorge Alirio Pipuld dice haber aprendido de su hermano mayor, quien todavía labora en la realización de años viejos en la ciudad de Ipiales.

De igual manera, el taller de trabajo es un espacio de atracción y reacción: las personas que hacen parte de cada equipo son familiares y artesanos amigos o vecinos que han tenido experiencias de creación anteriores con

el artesano principal. Los motivos que llevan a estas personas a hacer parte del proceso de creación dependen de la relación que tengan con el artesano. Los familiares, esposas, hijos, madres, padres y hermanos, no toman la decisión de hacer el acompañamiento pues se ven directamente comprometidos por dos motivos esenciales. La primera razón es que el oficio demanda mucho tiempo del artesano principal y de sus acompañantes. Los artesanos entienden la carroza como un proyecto familiar en el que todos los integrantes tienen el papel de acompañar, no solo por deber, sino también por el impulso emotivo y simbólico de la carroza, el juego y la excitación del carnaval. La segunda razón tiene que ver con el tiempo y experiencias compartidas en un mismo lugar. El taller de trabajo se convierte también en hogar, en esa medida toda la familia está estrechamente relacionados con lo que sucede en este espacio y su transformación. En ese sentido, el espacio, o más bien el lugar en sí mismo, es el punto de encuentro de los integrantes de la familia.

En cuanto a las personas que no hacen parte de la familia, son tres los motivos para hacer parte del taller. El primero tiene que ver con el conocimiento estético que tiene cada maestro y su forma de trabajo, es decir, su técnica y estilo en la elaboración de los motivos. El segundo motivo es el gusto y la curiosidad por las carrozas que, para una persona ajena al taller, aparecen el seis de enero de cada año. El tercer motivo por el cual las personas se acercan al trabajo en el taller es el trabajo

remunerado. No todos los años las personas se acercan a los talleres por gusto y, algunas veces, los integrantes de la familia no son suficientes para finalizar la carroza. Es por esta razón que los maestros contratan personas que se dediquen en primera medida al empapelado de los muñecos pues es el trabajo que requiere más tiempo.

Los motivos de reacción son, en primer lugar, la decisión de dejar el taller y llevar a cabo una carroza con otro grupo en otro espacio de trabajo. Esto significa que entran a competir con la persona con quien se ha intercambiado conocimiento. En segundo lugar, las personas dejan de insistir en la labor y poco a poco se hacen a un lado de los procesos llevados en los talleres. Así como la empatía es definitiva a la hora de consolidar los grupos, el conflicto muchas veces es un estímulo para que los artesanos transformen sus grupos de trabajo; vale la pena mencionar que la mayoría de ellos lo hace por razones de dinero o por mal manejo del grupo.

En lo que respecta a los objetos indispensables en el taller de trabajo, la radio, por acuerdo general de los artesanos que participaron en esta investigación, es el objeto que se presenta como la imagen mística

de su elaborar con las manos. No solo el sonido es indispensable, el objeto mismo caracteriza a los talleres como lugares de comunión (la mayoría de las radios encontradas en los talleres son reliquias).

Dicha comunión se logra en la medida que trae de vuelta a los artesanos cuando en un constante hacer con el material se pierden en el pensamiento de las manos. La radio acompaña este viaje hacia lo místico de la artesanía, pero también recuerda el trabajo con los demás.

También llama la atención que las radios encontradas en todos los talleres sean tan antiguas, quizás su significado tiene que ver con la correspondencia que tiene la labor del carroceros con el pasado al ser un oficio tradicional. En muchas ocasiones, de hecho, estos objetos son herencia de los padres o abuelos de los maestros, quienes también se dedicaban a la creación de carrozas o ejercían el oficio de la artesanía cotidiana, es decir la carpintería, la cerrajería, la zapatería, entre otras.

En definitiva, la radio es la imagen precisa para contemplar este oficio artesanal desligado de la rigurosidad teórica, pues permite dar paso a



Figura 3. El taller de trabajo del maestro Álvaro Charfuelán. En la foto, Diana estudiante de Artes Plásticas (2018).

interpretaciones de tipo poético. En este orden de ideas, permite contemplar la compleja y completa conexión entre el tiempo (la radio como emisión de los sucesos que pasan y vienen) y el espacio (la radio como objeto y signifi- cante histórico) en los talleres de trabajo.

Por otro lado, es importante mencionar que el trabajo de la artesanía en el carnaval de Ipiales es un trabajo realizado en su mayoría por los hombres, como la mayoría de los campos sociales. Son ellos los que se visibilizan en el desfile, la premiación de las carrozas y su elaboración.

Las mujeres, que normalmente son esposas, madres, suegras y hermanas de los artesanos, realizan actividades relacionadas con la confección del vestuario y el empapelado en algunos casos. Sin embargo, en la gran mayoría de experiencias, su labor se ancla a las diligencias de cocina. Este encuentro puede ser considerado como un descontento y una evaluación de cómo el trabajo femenino está relacionado siempre a la servidumbre y la complacencia del hombre, pero, más allá de eso, mi intención como autora es reconocer un apoyo fundamental y esencial de la labor femenina para lograr el resultado de las carrozas.

Ya al final de la elaboración de la carroza y presentación del motivo el día seis de enero, el taller de trabajo se presenta como pérdida, recuerdo y deseo. Los talleres de trabajo tienen tanta vida en la época de construcción de los monigotes que la finalización de la fiesta equivale a un cambio abrupto en la vida de los artesanos. El trajinar caótico de los talleres durante aproximadamente cuatro meses define los ritmos de vida de las personas involucradas en el carnaval. Es la excitación constante de la creación lo que los lleva a insistir año tras año en la realización de carromatos monumentales. Por lo anterior, cuando dicha excitación es interrumpida con la finalización de la fiesta, los artesanos se dejan llevar por la añoranza, ese sentimiento de lejanía y recuerdo de los tiempos agitados y vivos en el taller. Es el lugar construido el que despierta y sugiere las sensaciones complementarias de vida y muerte del carnaval.

LA TENSIÓN EXISTENTE ENTRE LOS SABERES ARTESANALES Y LA INSTITUCIÓN GUBERNAMENTAL: ALCALDÍA MUNICIPAL DE IPIALES

Por último, este apartado versa sobre cómo se invierte el dinero en la producción del carnaval y, sobre todo, la problemática del aporte a la calidad para cada artesano inscrito (auxilios económicos). Este último término resulta confuso en la medida en que «el aporte a la calidad» no debería corresponder solo a la inversión de presupuesto, como lo entiende la alcaldía, sino también

a la participación integral de artesanos a la hora de hacer carnaval para que su oficio no se reduzca a la hechura de carrozas, pues también implica el fomento de investigación sobre el tema, la contratación de personal con el perfil adecuado para organización, la capacitación de artesanos, la planeación de ejecución presupuestal y, sobre todo, los manejos justos de presupuestos. Así, lo que la institución llama «aporte a la calidad» se reduce exclusivamente a los auxilios económicos dados a los artesanos sin ninguna intención de involucrarlos de manera activa en la construcción y entendimiento del sentido del carnaval.

Por un lado, el Carnaval Multicolor de la Frontera, al igual que la educación formal del municipio, es un frente de ataque para promesas políticas en las campañas de las personas que aspiran a la alcaldía municipal. Este reconocimiento del sector carnavalero no va más allá de lo que podría ser lo que se promete, pues en el ejercicio de cada mandatario no se considera lo realmente esencial de la fiesta más importante de la región: la participación de las artesanas y los artesanos al hacer carnaval. Esta participación contempla debates, diálogos e intercambio de conocimientos sobre el significado del saber artesanal en el contexto del carnaval.

Para la administración es suficiente hacer un balance económico de lo que fueron las versiones del carnaval, o lo que serán, al igual que lo hacen las secretarías de educación y demás dependencias institucionales. Se mide la calidad y participación por el dinero ejecutado mientras, en paralelo, en lo que respecta a educación, se habla de calidad educativa justificando políticas privatizadoras de la educación y acondicionando los procesos educativos a la lógica del mercado (Niño y Ávila, 2011).

La institucionalidad considera que el valor de su trabajo está en el producto final, muy poco en el proceso de elaboración y mucho menos en la labor educativa. Su prioridad es la ganancia económica y no el reconocimiento de su saber en movimiento, es decir, su labor educativa. Claramente, esto se debe al imaginario de que el conocimiento, el saber, el aprendizaje y la enseñanza solo se generan en las escuelas formales y no conciben otra forma educativa fuera de estas, mucho menos las propias.

EL CARNAVAL COMO POSIBILIDAD EDUCATIVA

Al comparar los procesos de transmisión del conocimiento que se dan en el taller de trabajo de los artesanos con la educación formal impartida en la escuela, se discute en este apartado sobre el equilibrio ineludible



Figura 4. Monigote con estructura de manguera de agua. En la foto está el maestro Jorge Alirio Pilpud (2018).

que se debe encontrar entre mano y cabeza o, si se quiere, entre razón y tacto. Esto en función de una educación consciente y crítica.

Los artesanos poseen un conocimiento generacional sobre el material, dicho conocimiento se debe a cómo el cuerpo se dispone y palpa la materia prima para transformarla en una figura llena de sentido. Es el conocimiento de la mano sobre el material, el saber del tacto, la memoria del cuerpo; un saber que muchas veces ha sido heredado de alguna manera.

Es posible decir que, dependiendo de las costumbres de la mano y las búsquedas, el entendimiento de los maestros sobre su oficio no recae primordialmente en la razón, sino en el tacto, práctica o relación directa entre cuerpo y material. Este conocimiento práctico, además de ser propio de los espacios tradicionales, también genera búsquedas, descubrimientos y soluciones de problemas que pueden tardar generaciones. Lo atractivo del trabajo sobre un material es que es moldeable, es manipulable, genera el contacto directo con el sujeto y brinda muchas posibilidades para construir y crear.

Aun así, el conocimiento del tacto no es suficiente a la hora de tener una intención creativa y, al mismo tiempo, generar apuestas educativas necesarias. El tacto debe estar

naturalmente equilibrado con el discernimiento que se posa en el intelecto y se convierte en reflexión constante del hacer.

La ausencia de reflexión también toca temas simbólicos, por ejemplo, recientemente, gracias a la globalización y en consecuencia al uso masivo de los nuevos medios de comunicación, los maestros han tenido acceso a distintos carnavales y fiestas del mundo, tales como las Fallas de Valencia. Como producto de estos acercamientos, las figuras que antes componían las carrozas, como campesinos, platos de la gastronomía tradicional como el cuy, e importantes animales de la cosmovisión andina como el jaguar, el colibrí y el mono, han sido reemplazadas por otro tipo de figuras más occidentales, por ejemplo, mujeres y hombres con rasgos europeos o dioses y mitología griega.

Ahora bien, no se puede afirmar de manera totalizadora que solo cierto tipo de figuras pueden conformar una carroza. Asimismo, tampoco se puede pensar que esas figuras son las únicas que representan a una comunidad y su territorio. Sin embargo, vale la pena poner atención a ese desplazamiento simbólico que se esconde en las figuras a las que acuden últimamente los carroceros para



Figura 5. Carroza en estructura de alambre. Carroza Los caballos de los conquistadores (s. f.). Archivo personal de la autora.

realizar su motivo, pues ese desplazamiento se relaciona, generalmente, con la intención de hacer de las fiestas populares y carnavales un espacio netamente mercantil.

CONCLUSIONES

La teoría del caos y las distintas investigaciones y estudios en los que se relacionan la educación y lo caótico posibilitaron comprender las características educativas de los artesanos como un escenario complejo por todo lo que tiene que ver con lo visual: un lugar y taller de trabajo en desorden, la presentación desarreglada de los sujetos que habitan los talleres, el cambio constante y rápido que tiene cada rincón y la aglomeración de mucho y gran material que conduce a un movimiento estrellado y fragmentado de los sujetos en el espacio.

También se plantearon los sistemas de objetos y sistemas de acciones de Milton Santos, ya que el taller de trabajo, como lugar, cobró un papel fundamental pues es ahí en donde se da el diálogo educativo. Esto implica dejar de entender al taller simplemente como un espacio dado, para verlo más bien como un espacio producto de las interacciones de los sujetos que lo habitan y que hacen taller.

Dentro del taller de trabajo los procesos de evaluación a cargo del artesano central se realizan de manera constante en todo el proceso de elaboración y se plantea en términos cualitativos. La valoración del trabajo se realiza de manera colectiva y se basa en el puesto que ocupa la carroza en el concurso. Esta situación estimula, por una parte, las intenciones de participación y creatividad, pero, al mismo tiempo, crea tensiones entre los artesanos principales y sus talleres de trabajo. Sin embargo, dichas tensiones se asumen como naturales en el campo complejo de creación, pues, así como los talleres son centros de atracción, también lo son de reacción.

En este orden de ideas, el artesano central cumple el papel de guiar tanto la elaboración del motivo, como cada proceso artesanal de las personas que lo acompañan. La elaboración de la carroza es el escenario que impulsa y da origen a la formación artesanal de cada sujeto; en esa medida, se trabaja por un proyecto grande en aproximadamente siete meses. No obstante, el camino de formación de cada artesano junto al artesano central varía dependiendo de las búsquedas de cada sujeto. Así, si

bien puede durar la elaboración de una sola carroza (siete meses), en la mayoría de los casos duran años: cinco, seis o siete carrozas.

En dicho contexto, se considera la existencia de un diálogo educativo caótico ya que en este se manifiestan distintas formas de hacer, elaborar y manejar el material. Esta situación crea una gran red de técnicas que abren paso a distintas posibilidades creativas y, de igual manera, genera gran incertidumbre en el proceso de elaboración de la carroza. Esta situación permite entender el taller de trabajo como lugar de encuentro y creación que es fundamental en el aprendizaje de los artesanos, pues en este se reconoce no solo un espacio dispuesto, sino también producido a partir de las acciones que allí se desarrollan. Los objetos se cambian, distorsionan, aglomeran, separan y dan un valor simbólico al lugar. En este espacio los colores y formas cambian rápidamente.

Asimismo, la presencia del componente cognitivo en los procesos de educación de los artesanos, desde un enfoque caótico, permite entender su rol y labor desde una perspectiva histórica, no solo a nivel técnico, sino también cultural, pues siempre se está construyendo y dinamizando el carnaval.

Asimismo, el camino educativo de los artesanos arroja una problemática que tiene que ver con la ausencia de una reflexión externa como gremio en un escenario y diálogo político necesario con la Alcaldía Municipal de Ipiales. Esta ausencia impide la organización del sector artesanal con el objetivo de ejercer presión sobre cómo se asignan y organizan los recursos económicos del carnaval por medio de la alcaldía. La situación se relaciona con lo educativo ya que el oficio artesanal se encierra en un nicho que, con toda la riqueza creativa, también necesita cimentar espacios políticos que se proyecten hacia la comunidad, pero que, además, retorne constantemente en forma de reflexión.

Por otro lado, sugiero varias líneas que puedan complementar y aportar al debate sobre el carnaval y la educación, una de ellas tiene que ver con el carnaval en su esencia popular y performativa, como escenario educativo *per se*. Esta sugerencia cobra sentido en la medida en que los espacios producidos y creados desde lo festivo abren el camino a un pensamiento reflexivo sobre el mundo normalizado y normativo que vivimos en el tiempo del no-carnaval. Esto, a su vez, tienen eco en los cuerpos desinhibidos, actuados, personificados que, en general, están dispuestos al cambio.

Por otro lado, es pertinente continuar ahondando en las investigaciones sobre el saber artesanal como saber ancestral, tradicional y generacional en el marco del

carnaval. Esto puede dar lugar a debates interesantes que involucren a la escuela formal con el objetivo de hacer una crítica a su sistema tradicional, y también para aportar nuevas perspectivas de aprendizaje que involucren esos escenarios culturales vivos y cercanos de cierta comunidad para escudriñar, al mismo tiempo, en otros espacios alternos a la infraestructura del colegio y el aula.

Al mismo tiempo, al ser el taller de trabajo un lugar habitado en su mayoría por hombres, y al ser el oficio del carrocerero liderado por ellos, es de vital importancia investigar sobre el saber artesanal del carrocerero desde una perspectiva de género. Esto con el objetivo de dar cuenta de cómo, a través de la historia, los espacios de los talleres han sido lugares en los que las mujeres cumplen el rol específico de servir y suplir las necesidades hogareñas de los hombres.

También es de vital importancia construir un marco histórico sobre el Carnaval Multicolor de la Frontera que, por su relación con el Carnaval de Negros y Blancos de la ciudad de Pasto, tendrá mucho en común, aun así, resultaría necesario centralizar las investigaciones realizadas por autores regionales para tener información específica sobre el Carnaval de Ipiales.

Finalmente, en lo que respecta a investigaciones con un sentido práctico que tengan como objetivo relacionar de manera más directa los talleres de trabajo con las escuelas, colegios y universidades de Ipiales, creo fundamental hacer un seguimiento del desenvolvimiento de los carroceros como docentes en un contexto escolar. De la misma manera, en esta apuesta entrarían a jugar aspectos como el espacio porque, como se menciona a lo largo del documento, el taller de trabajo juega un papel fundamental en el aprendizaje y saber artesanal.

REFERENCIAS

- ALCALDÍA MUNICIPAL DE IPIALES EN NARIÑO. (2020). *Por el cual se adopta el plan de desarrollo municipal 2020-2023 «hablamos con hechos»*.
- APONTE, R. (2015). El taller como estrategia metodológica para estimular la investigación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. *Boletín Redipe*, 10(4), 49-55
- BERRETIER, C. (Director) (2004). *Les choristes* [película]. Galatée Films, Pathé Renn Productions, France 2 Cinema, Novo Arturo Films, CNC, Vega Film, Canal+.
- BRIGGS, J. y Peat, D. (1999). *Las siete leyes del caos. Las ventajas de una vida caótica*. Revelaciones Grijalbo.

- CHAPARRO, J. (2013). *Caracterización socio-territorial de experiencias educativas no escolarizadas en Bogotá*. D. C. (proyecto de investigación inédito). Universidad Nacional de Colombia.
- CHAVES, J. M. (14 de diciembre, 2019). Carnaval de Negros y Blancos del Sur - Sur, una fiesta más que centenaria. Página 10. <https://n9.cl/vugr4>
- CHAZELLE, D. (Director) (2014). *Whiplash* [película]. Sony Pictures Classics, Blumhouse Productions, Bold Films, Right of Way Films.
- COLOM, A. (2005). Teoría del caos y práctica educativa. *Revista Galega do ensino*, 1325-1343.
- DAMATTA, R. (1997). *Carnavais, malandros e heróis. Para uma sociologia do dilema brasileiro*. Editorial Rocco.
- ECO, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. Editorial Lumen.
- GANSEL, D. (Director) (2008). *Die Welle* [película]. Constantin Film, Rat Pack Filmproduktion, Medienfonds GFP, B. A. Produktion.
- GARCÍA RODRÍGUEZ, R. E. (2013). La carnavalización del mundo como crítica: risa, acción política y subjetividad en la vida social y en el hablar. *Athenea Digital*, 13(2), 121-130.
- GOYES, J. (2010). Los carros alegóricos del carnaval de negros y blancos. *Textos escolhidos de cultura e arte populares*, 7(2), 75-95.
- GUBER, R. (2011). *La etnografía*. Siglo XXI Editores.
- IDIR, M. y Grand Corps Malade. (2019). *La vie scolaire* [película]. Gaumont, Mandarin Production, Kallouche Cinéma, France 3 Cinéma, Canal+.
- LANTHIMON, Y. (Director) (2009). *Kynodontas* [película]. Boo Productions, Greek Film Center, Horsefly Productions.
- LOZANO, H., Cortés, E. y Fité, M. (2015). *Merlí*. Nova Veranda.
- MIÑANA BLASCO, C. (2002). Fiestas, maestros y escuela: una exploración de las relaciones escuela-cultura entre los nasa. En Institut Català d'Antropologia y Federación de Asociaciones de Antropología del Estado Español. *Cultura & política: actas del IX Congreso de Antropología FAAEE*. Institut Català d'Antropologia.
- MIÑANA, C., Orozco, M., Rodríguez, J., Castaño, M., Camelo, R. y Gómez, D. (2009). Escuela, carnaval y construcción de lo público: una experiencia y muchas paradojas. *Revista Educación y Ciudad*, 17, 101-124.
- MUÑOZ, L. (1991). *Evolución histórica del carnaval andino de negros y blancos de San Juan de Pasto*. Editorial IADAP.
- NIETZSCHE, F. (2007). *El nacimiento de la tragedia*. Biblioteca Nueva.
- NIÑO, S. y Ávila, J. (2011). La calidad de la educación, un asunto de controversia. *Educación y Cultura*, 92, 18-32.
- PIDAL, M. (2009). La teoría del caos en las organizaciones. *Cuadernos Unimetanos*, 18, 29-33.
- QUINCENO, H. (2012). De la metáfora del centro a la metáfora de lo abierto 1900-1903. En Instituto para la investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico IDEP. *Historia de la Educación en Bogotá Tomo I*. IDEP.
- ROSS, M. (2016). *Captain Fantastic*. Bleecker Street.
- SANTOS, M. (2000). *La naturaleza del espacio. Técnica y tiempo. Razón y emoción*. Editorial Ariel.
- SENNETT, R. (2009). *El artesano*. Editorial Anagrama.
- VIGNOLO, P. (1997). *El pan y el circo*. Instituto Distrital de Cultura y Turismo y TM Editores.
- VIGNOLO, P. (2005). Las metamorfosis del Carnaval. Apuntes para la historia de una imaginario. En E. Gutiérrez y E. Cunin. *Fiestas y carnavales en Colombia. La apuesta en escena de las identidades* (pp. 17-42). La Carreta Editores, Institut de recherche pour le développement de France (IRD) y Universidad de Cartagena.
- VINTERBERG, T. (Director) (2012). *Jagten* [película]. Zentropa Productions.
- WEIR, P. (Director) (1989). *Dead Poets Society* [película]. Touchstone Pictures, Silver Screen Partners IV.

**ES Enhancing wellbeing: designing to enable
desired narratives**

**EN Intensificar el bienestar: diseño para
posibilitar las narrativas deseadas**

**ITA Intensificare il benessere: il design per
rendere possibile le narrative desiderate**

**FRA Intensifier le bien-être : le design pour
rendre possibles les récits désirés.**

**POR Intensificar o bem-estar: design para
posibilitar as narrativas desejadas**

*Patrick W. Jordan, Muskan
Gupta, Andy Bardill, Kate Herd
& Silvia Grimaldi*

Enhancing wellbeing: designing to enable desired narratives

Recibido: 2/06/2021; Aceptado: 23/11/2021; Publicado en línea: 28/12/2021.

<https://doi.org/10.15446/actio.v5n2.100490>



PATRICK W. JORDAN MUSKAN GUPTA

University of Middlesex

Correo electrónico:

p.jordan@mdx.ac.uk



Indian Institute of Technology,

Guwahati

Correo electrónico:

muska170205017@alumni.iitg.ac.in

0000-0001-8133-1757

0000-0002-8287-681X



ANDY BARDILL

University of Middlesex

Correo electrónico:

a.bardill@mdx.ac.uk

0000-0002-2451-3260



KATE HERD

University of Middlesex.

Correo electrónico:

k.herd@mdx.ac.uk

0000-0002-0019-1340



SILVIA GRIMALDI

London College of
Communication.

Correo electrónico:

s.grimaldi@lcc.arts.ac.uk

0000-0001-5895-5801

ABSTRACT (ENG)

Recent research has looked at how products and services can enable positive narratives about those who use them and at the beneficial impact that this has on wellbeing. To date this work has focused on how users' desired life-narratives can be identified from the products and services they most cherish and which add the greatest value to their lives. This paper reports an exploratory study aimed at taking the work to the next stage - starting with a desired set of narratives and designing a product or service that enables them. A user ($n = 1$) worked with the research team, using an autoethnographic approach, to identify his desired life narratives. He then designed an experience - in this case a motorcycle rally - to enable a selection of these narratives. It was concluded that the outcomes suggest that it is possible to design for a set of desired narratives. However, challenges remain in terms of making the approach scalable. A multistage approach to meeting these is outlined.

KEYWORDS: *Narrative; wellbeing; user-centred design; design psychology; design and emotion; autoethnography*

RESUMEN (ES)

Recientes investigaciones han examinado cómo productos y servicios pueden posibilitar narrativas positivas acerca de quienes los usan y el impacto benéfico que esto tiene sobre el bienestar. Hasta ahora, este trabajo se ha enfocado en cómo las narrativas sobre la vida deseada de los usuarios pueden identificarse a partir de los productos y servicios que más aprecian y que agregan el mayor valor a sus vidas. Este artículo informa sobre un estudio exploratorio dirigido a llevar este trabajo al siguiente nivel - comenzando por un conjunto de narrativas deseadas y diseñando un producto o servicio que las posibilite. Un usuario ($n = 1$) trabajó con el equipo de investigación, utilizando un enfoque auto etnográfico para identificar las narrativas de su vida deseada. Luego diseñó

una experiencia - en este caso un rally de motocicletas - para posibilitar una selección de estas narrativas. Se concluyó que los resultados sugieren que es posible diseñar para un conjunto de narrativas deseadas. No obstante, sigue habiendo retos en términos de hacer escalable este enfoque. Se esboza un enfoque en múltiples niveles para solucionar estos retos.

PALABRAS CLAVE: *narrativa; bienestar; diseño centrado en el usuario; psicología del diseño; diseño y emoción; auto etnografía.*

RIASSUNTI (ITA)

Ricerche recenti hanno preso in esame sia il modo in cui prodotti e servizi possono rendere possibili narrative positive per chi le usa, che l'impatto positivo che questo ha sul benessere. Fino ad oggi, questo lavoro si è focalizzato nel modo in cui le narrative sulla vita desiderata degli utenti possono essere individuate a partire dai prodotti e dai servizi che loro stessi apprezzano maggiormente e che apportano il massimo valore alle loro vite. Il presente articolo informa su uno studio esplorativo che vuole condurre questo lavoro allo stadio successivo - iniziando da un insieme di narrative desiderate e progettando un prodotto o servizio che le renda possibili. Un utente ($n = 1$) ha lavorato con il gruppo di ricerca usando una prospettiva auto-etnografica per individuare le narrative della sua vita desiderata. Ha progettato quindi un'esperienza - in questo caso un rally di moto - per rendere possibile una selezione di queste narrative. La conclusione suggerita dai risultati, è che è possibile usare il design per un insieme di narrative desiderate. Nonostante ciò, continuano ad esistere sfide per poter rendere questa prospettiva scalabile. Per risolvere tali sfide, si abbozza un approccio basato su multipli livelli.

PAROLE CHIAVE: *narrativa, benessere, design centrato sull'utente; psicologia del design; design ed emozione; auto etnografia.*

RÉSUMÉ (FRA)

De récentes recherches ont étudié la façon dont les produits et services peuvent rendre possibles des récits positifs pour ceux qui les utilisent, et l'impact bénéfique que cela a sur le bien-être. Jusqu'à présent, ce travail s'est centré sur comment les récits sur la vie désirée des utilisateurs peuvent s'identifier à partir des produits et services qu'ils apprécient le plus et qui donnent plus de valeur à leur vie. Cette article présente une étude d'exploration dont le but est d'amener ce travail au niveau suivant – en commençant par un ensemble de récits désirés et en concevant un produit ou service qui les rendent possibles. Un utilisateur (n = 1) a travaillé avec l'équipe de recherche, choisissant une approche auto ethnographique pour identifier les récits de sa vie désirée. Il a ensuite imaginé le design d'une expérience – dans ce cas un rallye de motos – pour permettre une sélection de ces récits. La conclusion fut que les résultats suggèrent qu'il est possible de concevoir des designs pour un ensemble de récits désirés. Néanmoins, des défis persistent dans le fait de rendre cette approche évolutive. L'approche est ébauchée à de multiples niveaux pour résoudre ces défis.

MOTS CLÉS: *récit, bien-être, design, centré sur l'utilisateur, psychologie du design, design et émotion, auto ethnographie.*

RESUMO (POR)

Recentes pesquisas analisaram como produtos e serviços podem possibilitar narrativas positivas sobre aqueles que os utilizam e o impacto benéfico que isso tem no bem-estar. Este trabalho tem se concentrado em como as narrativas de vida desejadas pelos usuários podem ser identificadas a partir dos produtos e serviços que eles mais valorizam e que agregam valor a suas vidas. Este artigo relata um estudo exploratório voltado a levar este trabalho ao próximo nível - começando com uma série de narrativas desejadas e delineando um produto ou serviço que as habilite. Um usuário (n = 1) trabalhou com a equipe de pesquisa, utilizando uma abordagem autoetnográfica para identificar as narrativas de sua vida desejada. Depois, foi delineada uma experiência - neste caso, um rallye de motocicletas - para permitir uma seleção destas narrativas. Os resultados sugerem que é possível projetar para um conjunto de narrativas desejadas. No entanto, permanecem os desafios para que esta abordagem seja escalável. É delineada uma abordagem multinível para fazer frente a estes desafios.

PALAVRAS-CHAVE: *narrativa; bem-estar; projeto focado no usuário; psicologia do design, design e emoção; autoetnografia.*

INTRODUCTION

DESIGN AND NARRATIVE

In recent years, there has been an increasing interest in how the design of products and services can support positive self-narratives in users (Grimaldi, 2012, 2014, 2018; Lichaw, 2016; Lupton, 2017; Jordan, Bardill, Herd and Grimaldi, 2017; Kim, Srinivasaran and Zhou, 2019). This has built on a growing body of research within the field of narrative psychology.

NARRATIVE PSYCHOLOGY

The discipline of narrative psychology asserts that meaning and purpose emerges from, and is embodied in, our treasured narratives and the stories that comprise them (Bruner 1990, 2009; McAdams 1993, 2001, 2003, 2013; Schiff 2012, Randall 2015). Identifying what our treasured narratives are and living our lives in a way that fits those narratives, is the key to having meaningful, purposeful lives (Morgan 2000; Brown and Augusta-Scott 2007).

Previous research indicates that psychological wellbeing is correlated with whether people's aspirations and values are reflected in people's self-narratives. (Waters and Fivush, 2015; Alder et al., 2016; Ochs and Capps, 2002). If our self-narratives match our values this can lead to reduced anxiety (McNamara, 2000; van den Poel and Hermans, 2019), and enhanced happiness and resilience (Bauer et al., 2008; Dunlop et al., 2016). We are also likely to find more meaning in life (Hart et al., 2010; Köber and Habermas, 2017; Waters et al., 2018) and to show greater perseverance in achieving goals (Jones et al., 2017).

DESIGN AND RESEARCH CHALLENGES

Creating products that enable positive self-narratives raises two sets of challenges for designer and researchers:

1. Understanding what self-narratives are important to the user.
2. Enabling these to be delivered through the design of the product or service.

PRODUCTS, SERVICES AND WELLBEING

The exploratory study reported here is part of an approach, now spanning almost thirty years, that has seen designers and researchers engage with questions about how products and services can be pleasurable to own and use in addition to their practical function. Early work looked at design and emotion (e.g. Jordan and Servaes 1995; Overbeeke and Hekkert, 1999; Helander, 2002; McDonagh et al., 2003; Norman, 2004). More recently 'positive design' has investigated their contribution to wellbeing more broadly (Jimenez et al., 2015 for an overview).

Wellbeing can be a broad concept, with many different definitions in the literature. Although this work doesn't depend on a particular definition, for the sake of illustration we suggest the American Psychological Society's definition: "A state of happiness and contentment, with low levels of distress, overall good physical and mental health and outlook, or good quality of life" (VandenBos, 2007).

A substantial body of research, summarised in Hamblin, 2014, indicates that owning a lot of material possessions is unlikely, in an of itself, to lead to wellbeing. Nevertheless, most of us will have some products that do significantly improve our wellbeing through the stories we associate with them, if the stories support life-narratives that we value (Ahuvia, 2005; Belk, 1988; Liu et al., 2017; Gordon, 2017). The premise of this study is that we can understand people's desired self-narratives through identifying the products and services that they find especially life-enhancing and analyzing the narratives associated with them. Once we have that understanding, along with an understanding of how the products and services enabled the narrative, we can design other products and services that will enable the person's treasured narrative.

This understanding is potentially valuable in a number of ways, both to the person whose treasured narratives have been identified and to those who are designing for them. For example, a person who understands what

narratives they value might be able to make better purchase decisions, spending their money on products and services that will enable the treasured narratives. It may also guide them more broadly as to how to live their lives – what job to do, how to spend their leisure time, what voluntary activities to get involved with etc. This has parallels with the *Design Your Life* approach pioneered at Stanford University, which uses design-thinking as a means of self-help (Burnett and Evans, 2016). There is much evidence (Gilbert 2007; Dolan 2019) that we tend to be poor at predicting what will enhance our wellbeing. A structured, analytical approach, based on insights about our treasured narratives, might help us make more effective choices. From the designer's point of view, understanding users' desired narratives may facilitate the design of products and services which enable these.

WHAT ARE NARRATIVES?

NARRATIVES AND STORIES

Narratives are described by McAdams (1993) as 'systems of stories'. They can be thought of as overarching themes that emerge from collections of stories that we have about ourselves. Unlike stories – which have a beginning, middle and end – narratives are open ended and dynamic. They motivate us to further actions that enhance narratives that we are positive about.

An example of a positive self-narrative might be "I am a good mother".

Such a narrative could be derived from and supported by a series of stories such as:

- The day my daughter was born
- My son's first day at school
- How I helped my daughter rehearse for her first school play
- The wonderful family trip to Disneyland
- How scared I was after my son's accident and how I looked after him while he went through rehabilitation
- How proud I was when my daughter got her PhD
- How I gave my daughter emotional support after her marriage broke down
- How she gave me emotional support after my husband died
- How my daughter and my son have come to visit me every day in hospital

THE THREE COMPONENTS OF NARRATIVE

NARRATIVE THEMES

The theme is the central content of a narrative – its subject, topic or message. It will typically reflect both how the teller sees a particular issue and how the teller sees themselves (Kirsznner and Mandell, 1994; Griffith, 2010). Narrative themes can be identified from recurring content within or across stories (Braun and Clarke, 2006, 2019; Guest, MacQueen and Namey, 2012), however a theme may also emerge from a single piece of story content that is central to the story's value to the teller.

NARRATIVE TONES

The tones with which the stories involved in the narratives were told are reflective of the teller's attitudes or feelings towards the subject matter and the audience. (Holman, 1975; Baldrick, 2004). The teller's tone is not necessarily the same as the 'mood' engendered in the audience. For example, if a story is told in an aggressive tone, it might create a mood of intimidation.

NARRATIVE AUDIENCES

We are both the teller and audience for stories and narratives about ourselves. In terms of our wellbeing, it is the effect on us that the story has which is likely to be most important. However, there will be other audiences – individuals or groups of people – whose reaction to, and engagement with, our stories and narratives is important to us (Denborough, 2014) and we may shape aspects of our stories and narratives with these people in mind (McAdams, 1993). Stories and narratives may also have imaginary audiences (Morgan, 2000). These are not usually fictitious people (although in principle they could be) but rather real people who we imagine telling our story to, but, in a literal sense, don't. An example would be a deceased loved-one or someone we no longer see.

THE STUDY

STRATEGIC APPROACH

As this was an exploratory study, it was decided to have only one participant and that the participant should have a background that would enable them to engage with the concept of narrative and with the methodology employed. This was the first of an anticipated multistage strategy going forward, with a research question at each stage, as follows:

1. Can we work with a participant who has understanding/ experience of both narrative and design to create a product or service that enables a life-enhancing narrative for them?

If so, then:

2. Can we work with a participant who has little or no understanding/experience of either narrative or design to create a product or service that enables a life-enhancing narrative for them?

If so, then:

3. Can we work with a group of participants who have little or no understanding/experience of either narrative and design to create products and services that enable life-enhancing narratives for them?

If so, then:

4. Can we develop a scalable methodology that could be used in industry for understanding narratives that are life-enhancing to particular user/consumer segments and create products and services that enable life-enhancing narratives for them?

This study only addressed the first of these research questions.

AIMS AND APPROACH TO RESEARCH

The study was designed to:

1. Understand what narratives were meaningful to a person through an analysis of the products and services that they associated with life-enhancing narratives.
2. To work with them to design something that would contribute to these narratives.

PARTICIPANT

The participant (n = 1) was a university-educated man in his early 50s. He was a psychologist by background and had an understanding of narrative psychology. He also had professional experience of design research and working with designers to create products and services.

He was known to the research team and selected for this study on the basis of having professional experience that would enable him to engage with the concept of narrative, and the methodology – autoethnography and co-design – that was used.

The research that we were carrying out was of professional interest to him, and he agreed to take part without payment.

METHODOLOGY

The analysis was conducted using autoethnography, the participant being asked to reflect on his own experiences in order to identify his treasured narratives. The professional background of the participant enabled the use of this technique, which is described below. It may be less effective with others. The intention was that the design work be done using co-design, an approach well established within design (Sanders and Stappers, 2008; Pieters and Jansen, 2017; Trischler, Pervan, Kelly and Scott, 2018). In large part due to disruption caused by the lockdown, the participant did the design work without the research team (although he did involve two of his friends in it), only reporting back what he had done once lockdown was over and we were able to reconvene. At this point the team and he reflected on his experiences and the lessons learned.

AUTOETHNOGRAPHY

Autoethnography is an approach in which the participant uses self-analysis and self-reflection to gain insights into themselves. Traditionally, participants in the method have tended to be trained social scientists and have explored how these insights might be applied more broadly within a population – for example a particular user or consumer group (Ellis 2004; Holman-Jones, Adams and Ellis, 2013; Hughes and Pennington, 2017). It is an approach commonly used in narrative psychology (Folkenflik, 1993; Anderson, 2006; Randall, 2015). However, for the purposes of this study, we asked the participant to focus only on what he learned about himself.

With autoethnography the researcher and the participant are the same person, enabling insights to be gained from both the ‘inside’ and the ‘outside’. This gives them an opportunity to assess the extent to which the outcomes of the approach reflect, in their opinion, who they are (Allen-Collinson, 2012).

There may also be ethical advantages in this approach. The study probed the participant’s life in ways that had the potential to expose deeply personal information, views and perspectives. There was a potential danger of causing psychological discomfort or harm to the participant and in such cases, even when the possibility of harm may be remote, self-experimentation approaches,

such as autoethnography, may be the most ethically appropriate approach (Burchell, 1982; Davis, 2003; Gandevia, 2005; Hanley, Bains and Church, 2019).

CO-DESIGN

Co-design is an approach that involves stakeholders in the design process and gives them an input into ensuring that a design meets their needs (Cantore, 2018, Gatenby, 2018, Gatenby and Cantore, 2018, McKercher, 2020), in this case that it would enable his desired narratives. The approach has a long history of use in design (Trischler, Pervan, Kelly and Scott, 2018).

SNAPSHOT OF IMPORTANT NARRATIVES

Research suggests that the narratives that people value change significantly over the course of a lifetime (McAdams, 1993). This study focussed on the narratives that were currently important to the participant, rather than what may have been important to him in the past.

INSTRUCTIONS TO PARTICIPANT

The participant was asked to select 10 products or services that he felt currently enhanced his life to a notable extent. He was then asked to explain how these products and services enhanced his life. As part of this, he was asked to reflect on any stories associated with the products and services which were particularly important

to him. He was then asked to look for patterns and commonalities in these stories and from these identify narratives that were particularly meaningful to him. For each narrative he was asked to identify: theme, tone, and audience.

Once his meaningful narratives had been identified the participant was asked to work with the rest of the research/design team (the authors) to create a product or service which would help enable these narratives. A budget of GBP 20 (approx. USD 30) was given for materials. Table 1 contains the instructions given to the participant.

The intention had been that both parts of this would have been done in collaboration with the research team, but as mentioned before, due to unforeseen circumstances he carried out Part 2 without the team's input.

PART 1 RESULTS

IDENTIFYING TREASURED NARRATIVES

The participant's ten selected products and services and his descriptions of the ways in which they enhance his wellbeing are described, in his own words, in table 2.

Table 1. Instructions to Participant






PART 1 – IDENTIFYING TREASURED NARRATIVES

- 1A.** Think of 10 products and/or services that you currently own or use that significantly enhance your wellbeing.
- 1B.** Describe the ways in which each of these enhances your wellbeing, in particular thinking about the positive experiences they have enabled and the stories associated with these. Write up to 100 words about each of the products and/or services.
- 1C.** Review the descriptions and, looking across the 10, identify narratives that emerge. For each narrative include: theme, tone, audience.

PART 2 – DESIGNING A LIFE-ENHANCING EXPERIENCE

- 2A.** Select one or more of the narratives that emerged from Part 1.
- 2B.** Design an experience that fits this/these narratives that has within it a product or service. The product or service should cost no more than £20.
- 2C.** Partake of the designed experience.

Table 2. Participant's selected products and services with his descriptions of how they enhance his life

<p>FORD FOCUS RS</p> 	<p>"When the RS was launched in 2016, my son and I were very excited. I wanted to buy one, but there was a year's waiting list. In 2018 I came across a second-hand one in nitrous blue, the colour I wanted. It was tuned to be even more powerful, and had a special number plate. I bought it. I didn't tell my son about it, but made a postcard from images on the dealer's website and sent it to him. He was thrilled. Friends joke about it being a 'hooligan car'. It is, but that just adds to the fun."</p>
<p>KAWASAKI ZZR 1400 PERFORMANCE SPORT</p> 	<p>"It's the most powerful production motorcycle ever made and the fastest. I love the extremeness of it. I spend much of my free time motorcycling, it's a very important part of my life, and is enhanced by this machine. I like mentioning that it is the most powerful motorcycle ever made. It makes people go 'wow'. A problem at the start was that no company would insure it, but that just added to the excessiveness factor. It's ridiculous to have a 208 bhp motorcycle, but most people wouldn't ride one, so that makes me feel special."</p>
<p>LONSDALE BACKPACK</p> 	<p>"Since he was five my son and I have loved adventure. This started as hill climbing and country hikes, but got more extreme including: off-road biking, cliff and gorge scrambling, storm walking, urban hiking, tide running, microlighting, rock-climbing and bungee jumping. During adventures we have great conversations, we also love recalling adventures. He is now fourteen. We use this backpack on our adventures. He wears it, so I can reach into it. We also use it on his charity bike rides. It is yellow and black and stands out in photos, which remind me of some of the most precious moments of my life."</p>
<p>UNION JACK CLUB</p> 	<p>"I see it as my home and spend more time there than at my house. Very few people in the UK qualify for membership, which makes it feel exclusive. The staff know my son and often ask about him. He and I have great times there. I have planned lots of adventures from the Writing Room, which is one of the club's studies. It is opposite Waterloo Station, so very convenient. The area is extremely busy and going up the steps to the club feels like entering an oasis of calm. London is special to me as my family history is there."</p>
<p>ICON</p> 	<p>"This hangs in my living room. I used to stand in front of it to say my daily prayers, but now tend to pray less formally – for example when walking. I find it visually appealing and emotionally comforting. I pray directly to Jesus or God the Father rather than through Mary, but sometimes I imagine her watching over me."</p>

HAYNES MOTOR MUSEUM



"The museum has a very large car collection. If you gift-aid your ticket you can go as many times as you want in a year. My son and I have been together a lot. Outside they also have electric go-karts, which he used to enjoy driving. Sometimes we just stop there for cake and tea for a snack and chat. I go there on my own a lot too. On weekends car clubs meet there and I go and chat. British cars from the 1950s and 60s remind me of cars that I would see in Dorset where my grandparents lived."

BLACK ZEYNEP MOTORSPORT MUG



"Black Zeynep Motorsport as an affiliation under which I compete in motorsport. The name comes from what I called a previous motorcycle as it was black and had a number-plate ending with ZNP. Although it was created a couple of years ago, I backdated its inception to 2005, when I started doing motorcycle competitions. All the awards and honours I had previously won were incorporated into Black Zeynep Motorsport's history. For the fifteenth anniversary I had a souvenir mug made. It has the logo, the team slogan - 'Everything in Excess' - and honours list. It's my favourite mug to drink tea from, which I do many times per day."

FULLERS RED LION, UXBRIDGE, LONDON



"I stay here frequently for work and leisure. It feels cozy, but I have met some colourful characters there. The restaurant is fantastic, the rooms very luxurious. They feel like a different world to the bar. I have often stayed there with my son. He loves the kids' menu and we have long dinners with great chats. We came up with the idea of doing charity bike rides there. I find working-class London nostalgic. Hoxton, where my family are from, has been gentrified. This feels like a last outpost of something that will soon disappear."

RECORD HOLDERS REPUBLIC WORLD RECORD CERTIFICATE



"I started record-setting after the Land's End - John O'Groats Association told me that I had the record for the most end-to-end trips of Great Britain by motorcycle - riding between the farthest points apart. Guinness World Records doesn't certify this record, but I was able to get it certified by Record Holders Republic, the second largest world-record association. I then had the idea of setting motorcycling records for the End-to-Ends of the individual countries within the UK. As part of this process I discovered the end-to-ends of Wales and Northern Ireland (those for England and Scotland were already known). This certificate lists all my End-to-End records. I have also set and broken lots of other records. In total I hold 320 records for speed, endurance and navigation."

CELTIC FOOTBALL CLUB CALENDAR



"I lived in Glasgow in the 1990s. It was still somewhat sectarian in those days. My father's side of the family are Irish Catholics. Rangers, the city's protestant team, were far better, but supporting Celtic affirmed my identity and values. I stood in the 'Jungle' with the most hardcore fans and bought shares in the club. Our club and fans have good values, fighting poverty and being passionately anti-racist and anti-fascist. The calendar is a symbol of an important part of my life."

ANALYSIS

The participant presented his choices and explanations to the research team. This was the basis for a semi-structured discussion lasting three hours, exploring what the emergent narratives were and the associated themes, tones and audiences. The discussions probed the

reasons for choosing the selected products and services and elicited additional information pertaining to their importance in the context of his lifestyle and values.

The participant then described the narratives in his own words. His descriptions are in Table 3.

Table 3. Emergent narratives including descriptions in the participant's own words

NARRATIVE: I AM AN ADVENTURER	
Description: "Usually this involves literally going on an adventure – road-trips by motorcycle or car, long hikes and bicycle rides with my son. There is a particular narrative tone that accompanies many of these. It includes a sense of excitement and danger, but also an element of excess, which makes things feel slightly ridiculous. I get a great deal of pleasure from this combination as it makes for stories that are both exhilarating to recall and funny to tell. Adventure can also include situations that feel adventurous because of the others involved – hardcore football fans or colourful characters in the pub. I enjoy the planning of adventures too – something I often do in the Union Jack Club. I think that planning adventures 'in my club' makes for a better story. I get a great deal of pleasure from recollecting these stories to myself, but also enjoy discussing them with my son – they are, I feel, a major part of our relationship. I also write some of them up for inclusion in a journal that is published by a club I am a member of and discuss them with some of my friends. I hope both they and the journal readers will be impressed."	
Theme: Having adventures, being in extreme situations, meeting colourful people	
Tone: Excitement, danger, excess, ridiculousness	
Audience: Myself, my son, friends, other adventurers	
Associated products and services: Ford Focus RS; Kawasaki ZZR 1400 Performance Sport; Lonsdale Backpack; Union Jack Club; Fullers Red Lion; Black Zeynep Motorsport Mug; Record Holders Republic Certificate; Celtic Football Club Calendar	
NARRATIVE: I AM PART OF A GREAT FAMILY TRADITION	
Description: "Growing up I felt a strong affinity with my Grandfather and still do now, although he died 35 years ago. He grew up in poverty, worked hard, and spent his working life in the Navy, which he loved. He aspired to education, something that he had little of, and passed his enthusiasm for it onto my mom and me. As a child I always loved going to visit my grandparents. It was like going into happy world. I have spent much of the last 20 years trying to find a way back into it through traces of what remains and triggers that bring back a specific, but indefinable, feeling. Recently I have been tracing my family history. It starts in London when my great-great grandfather, a Polish Jew, came to London in the 1870s. Our family history is full of adventure, entrepreneurialism, caring for people in distress, and fighting against oppression. I talk to my son about it a lot – I feel it is important that he knows and feels part of the family history. I have also enjoyed sharing what I have learned about my family with my mom and sisters and a cousin on my mom's side."	
Theme: Being part of a decent, interesting, dynamic family, with a history in London	
Tone: Respect, nostalgia, sense of duty	
Audience: Myself, my son, my mom, my sisters	
Associated products and services: Union Jack Club; Haynes Motor Museum; Fullers Red Lion	

NARRATIVE: I AM SMART AND CREATIVE

Description: “I like to think of myself as having smart and original ideas and seeing them through. Setting records takes a degree of planning – often done at the Union Jack Club – and intelligence, and creating Black Zeynep Motorsport logos and slogan was a creative process. The ideas for charity rides that my son and I came up with were imaginative and we thought of engaging ways to promote them. The motor museum is a place where you can learn and discuss things about cars. My son and I have some quite deep conversations about a variety of issues on our walks and when having dinner in the Red Lion. I enjoy these very much and see this as central to our relationship. Having said that, I am not particularly concerned about whether he sees me as smart, it is more about exploring interesting ideas together and seeing how he thinks of them. I do care about whether my colleagues see me as smart though and, to some extent, what my mom thinks.”

Theme: Smart thinking and original ideas

Tone: Intellectual, inquisitive, imaginative

Audience: Myself, my colleagues, my mom, my son

Associated products and services: Lonsdale Backpack; Union Jack Club; Haynes Motor Museum; Black Zeynep Motorsport Mug; Fullers Red Lion; Record Holders Republic Certificate

NARRATIVE: I AM ACCOMPLISHED AND RECOGNISED

Description: “It is important to me to feel that I am achieving in areas of life that are important to me, whether that be motorsport records, raising money for charity, or the reflected success of my football team. It is also important to me that others recognise my accomplishments. This includes friends and family, other motorsport participants, and, above all, my son.”

Theme: Achieving things in a variety of areas, others recognising those achievements

Tone: professional, competent, determined

Audience: Myself, my son, friends, family, other motorsport participants

Associated products and services: Ford Focus RS; Kawasaki ZZR 1400 Performance Sport; Lonsdale Backpack; Union Jack Club; Black Zeynep Motorsport Mug; Fullers Red Lion; Record Holders Republic Certificate; Celtic Football Club Calendar

NARRATIVE: I AM A CHRISTIAN

Description: “The icon on my living room wall is the most obvious manifestation of my faith. When my son and I stay at the Red Lion or Union Jack Club we pray together. Aside from with him, I rarely talk about my faith. Once, when we were having dinner, he told me that he thought God wanted us to raise money to help homeless people – this was after an encounter we had with a homeless man earlier in the day and was the start point for the charity rides. The backpack is associated with these, and the Celtic calendar with my social values, which are also born of, or at least associated with my Christian beliefs.”

Content: Faith in God and living by Christian principles

Tone: Sense of duty, comfort

Audience: Myself, my son

Associated products and services: Lonsdale Backpack; Union Jack Club; Icon; Fullers Red Lion; Celtic Football Club Calendar

PARTICIPANT'S REFLECTION

Having been through the analysis process, the participant was asked to reflect on the extent to which it captured the narratives that are important to him.

I think it has captured much, but left gaps. My first reaction was that I like to think of myself as an intellectual person with a successful career. Both of these are part of my identity, but neither of which comes across from the products and services that I chose. Success and intelligence are mentioned, but in the context of what I do outside of work. On reflection, though, maybe my career has become less important to me in the last few years. My son has become a key audience for my stories and narratives – certainly the most important audience other than myself – and I imagine that, as a fourteen-year-old boy, he will be far more interested in adventures than in my professional life.

Similarly, I don't feel that the examples capture the full extent to which humour is so central to my life. It does crop up several times, but doesn't come across as the dominant quality that I believe it is. I hope that if you asked my friends or family to describe me they would say that I am funny and make them laugh.

PART 2 – DESIGNING A LIFE-ENHANCING PRODUCT OR SERVICE

The participant had been set the challenge of designing a product or service that would enable an experience that would contribute to his treasured narratives. He describes how he approached it.

Because of my love of adventure and, specifically, motorsport, I decided to design a motorcycling challenge. This would comprise of a service – the stipulation and administration of the challenge – and a product – a trophy that would be awarded on successful completion.

There was no family tradition of motorsport, nor any obvious link to my Christian faith, but I tried to connect with the other main narratives that emerged from the research:

- I am an adventurer
- I am smart and creative
- I am accomplished and recognised

To meet the tone that I enjoy, I wanted the adventure to be both extreme and have an element of ridiculousness about it.

Because I enjoy motorcycling long distances, I decided to make it a long-distance endurance challenge. The first issue I had to address was how long a ride had to be to qualify as being 'long-distance'.

There are three prominent organisations that certify long-distance motorcycling challenges: World's Toughest Riders, Long Distance Riders, and British Long Distance Riders.

On checking their websites I found that the shortest rides that they certify are respectively: 1000 miles in 24 hours, 500 miles in 12 hours and 250 miles in 24 hours. The last of these differs from the others in that it follows a set route, so competitors can't choose fast roads. I decided that my challenge would also follow a fixed route, but that it would be on fast roads. A route was identified that was circular, with 27.5 miles per lap.

To meet the criteria of giving an extreme tone to the adventure, I decided that, by some measure, it would be the world's most extreme certified long-distance ride. Distance itself was ruled out – the World's Toughest Riders certify a 10,000 miles in 10 days ride, and outdoing that was both too time consuming and, I have to admit, too demanding. I decided to make it the most extreme in terms of speed.

The fastest ride certified by the other organisations was 1500 miles in 24 hours by World's Toughest Riders (which they describe as 'extreme'), giving a minimum average speed of 62.5 mph. This ride, I decided, would be 20 laps of the designated route, 550 miles, in 500 minutes, giving a minimum average speed of 66 miles per hour. Its length brought it comfortably into the category of 'long-distance' as stipulated by two of the three organisations, while also falling clearly within the speed limits of the United Kingdom, which was where the challenge would be carried out.

The route went through the English counties of Somerset, which has a dragon on its flag, and Wiltshire, which has a bustard – accordingly the challenge was named the Dragon and Bustard 550X – the X standing for extreme. I chose the name because it was both pompous and absurd, fulfilling the criterion of ridiculousness. Bustard is a type of bird, but the word also sounds like an English expletive.

I worked with a fellow motorsport enthusiast, Ron, to set the rules for the 550X and also some lesser challenges. The idea was to publish these so that others could also do the challenge. We wanted it to become a 'thing' within the long-distance motorcycling world. All the challenges required a higher average speed than the basic rides certified by the three main organisations and all exceeded the mileage required to be classified as long-distance by British Long Distance Riders. We decided that instead of just winning the highest award achieved, participants could also potentially win all lesser awards that they qualified for. This added an element of safety as it would require participants to keep to legal speeds throughout to complete each award within its time-window.

To bring a product into it as well as a service, our rules stated that, provided they achieve at least one award, competitors can buy a trophy of their choice on completion, which must be engraved according to specific wording. It was specified that the trophy must cost no more than GBP 20, keeping it within the set budget.

To make the challenge formal, Ron and I created a third-party organisation to oversee and certify the ride. We named this the Midwest Road Rallying

Association, as the ride took place in the mid-west of England and was what would be classified in motorsport as a road-rally. We asked someone we knew, Danni, who was also interested in motorsport, if she would accept the role of president of this. The role would involve checking people's evidence to ensure they had completed the required distance in the right time, checking that they had kept to the rules and issuing certificates.

Although we wanted the ride to be challenging, it was essential that it was safe and legal. The roads that the challenge was on had, apart from a very short stretch, 70 mph speed limits, giving an average legal speed of 69.9 for the course as a whole. Minimum time limits for completing each award were also set, with disqualification from all awards resulting from any evidence of exceeding the speed limit. This meant that the course had to be ridden in a disciplined and controlled way, with narrow time-windows for completing the more demanding awards.

Fatigue was also an important safety issue that I considered. In the UK motorcycle sport, including road-rallies, is governed by the Auto Cycle Union. They stipulate that the longest a road-rally competitor can

Table 4. Dragon and Bustard Awards ('Sport' rides require an average speed of 60 mph; 'Extreme' rides an average of 66mph)

AWARD	DISTANCE (MILES)	LAPS	TIME ALLOWED (MIN)	MINIMUM LEGAL TIME (MIN)	MINIMUM AV. SPEED (MPH)
330	330.24	12	420	284	47.18
330 Sport	330.24	12	330	284	60.04
330 Extreme	330.24	12	300	284	66.05
440	440.32	16	540	379	48.92
440 Sport	440.32	16	440	379	60.04
440 Extreme	440.32	16	400	379	66.05
550	550.40	20	720	473	45.87
550 Sport	550.40	20	550	473	60.04
550 Extreme	550.40	20	500	473	66.05
Grand Slam	Achieving all the above awards on a single ride				



Figure 1. Dragon and Bustard logo.

ride without a break is 9 hours and 15 minutes*. The most extreme of our challenges had to be completed in 8 hours and 20 minutes, comfortably within this limit. Finally, we stipulated that competitors could try the challenge whenever they wanted to, but that they could only attempt it once per year – this was to give a sense of occasion on the day of the challenge (*The participant had interpreted their rules incorrectly – see section 9.2 for details).

TAKING THE CHALLENGE

THE PARTICIPANT'S EXPERIENCE

Here, in his own words, is the participant's experience of the challenge:

I took the challenge on Saturday, 20 June, 2020. It was cold for the time of year, with occasional rain showers. All went well, until lap 5 when I crashed on an exit ramp. There was no other vehicle involved, I just lost control of the bike. I wasn't badly hurt, suffering cuts,

bruises and a sprained wrist. I was upset about the damage to the bike and annoyed by an elderly couple, who drove around me without checking how I was as I lay in the road. A van pulled up, and the driver and his partner helped me lift the motorcycle, but it wouldn't start. I knew from the experience of previous crashes that this might be from the fuel having run up the lines when the bike was on its side. I waited for a while and eventually it started.

Because of this delay, I now wouldn't be able to take any more breaks if I were to complete the 550X within the time allowed, meaning I would have to ride 413 miles non-stop. My wrist injury made it very painful to use the throttle and brake. I kept going and completed the 550X with seconds to spare. When I got home, I was physically and mentally exhausted. It was one of the most demanding days I have ever had on a motorcycle.

The next day I went hiking with my son. I told him about the Dragon and Bustard, and he laughed about the extremeness of the challenge. He was impressed that I hadn't given up after my accident.

ENHANCING THE EXPERIENCE

I had been able to maintain a consistent pace and as a result gained all the awards available. Most motorcycle road rallies only enable competitors to gain one or two awards – the highest that they achieve plus, sometimes, a supplementary award, but not all the lesser ones below these. Ron suggested that I could claim a record for the most awards achieved in a single road rally. After getting an additional adjudicator to certify evidence of the ride, in the form of time stamped photos, Danni applied to have this certified by Record Holders Republic. They approved this as a record, which gave the Midwest Road Rallying Association and the Dragon and Bustard official status as, respectively, motorsport organisers and a motorsport event. They now have the record listed on their website and the rules of the rally within their database for others who want to attempt it. The ride details were submitted to Long Distance Riders, who also certified the ride, confirming that the Dragon and Bustard met their criteria for a long-distance ride.



Figure 2. Certificate of awards.

PARTICIPANT REFLECTIONS

Here are the participant's reflections on the challenge.

The Dragon and Bustard enabled several narratives that I found affirming. It was an adventure that presented a genuine challenge, but at the same time seemed ridiculous – going round and round the same roads. The name and logo added to this, as did the pompous claim that it was the world's most extreme long-distance ride. Yet, technically, this claim had merit, which was important to me. The experience of riding it underlined this. Having three World's Toughest Riders awards, six Long Distance Riders awards and nine British Long Distance awards, I consider myself competent at long-distance riding, but this challenged me to – arguably beyond – my limits, requiring me to increase my average pace by 60% compared with most demanding of these.

I also felt that my part in designing the challenge gave an opportunity to explore, be creative and demonstrate intelligence – helping to research what



Figure 3. Dragon and Bustard Trophy.

“The extreme element of the challenge enabled a talking point and a shared laugh with my son. That and not giving up after an accident supported narratives that he and I see as central to our identity”.

was needed to make the ride count as long-distance and extreme, and to define the route and rules, and design the logo as well as brainstorming the name of the event. It was also interesting to be involved in working out how to get official recognition. The recognition and awards from Record Holders Republic and Long Distance Riders added to the sense of achievement.

When I selected the trophy I decided to go for something which I thought looked phallic as I thought it would add to the absurdity of things. But when it arrived, with the logo on, I actually thought it looked impressive, so although that element of childish humour was lost it was good in another way. I have it with my other motorcycling trophies and it has sparked a few conversations. I entered the rally under the name Winston Velocity. The number-plate of my motorcycle is WN69 VEL, so if I was called Winston Velocity that would be almost a personalised number-plate, which in the UK is a special and expensive thing to have. I also found that amusing. I thought the certificate looked great!

ANALYSIS

DID THE CHALLENGE ENABLE THE DESIRED NARRATIVES?

An analysis of the extent to which the Dragon and Bustard challenge enabled each of the participant's desired narratives is given below. This is based on a structured discussion including the participant and the research team.

NARRATIVE: I AM AN ADVENTURER

<i>Theme:</i> Having adventures, being in extreme situations, meeting colourful people
<i>Tone:</i> Excitement, danger, excess, ridiculousness
<i>Audience:</i> Myself, my son, friends, other adventurers

The participant felt that the challenge met these criteria and supported the narrative. The Dragon and Bustard was an adventure requiring him to cope with an extreme situation. In tone it was, in a sense, ridiculous

– going round and round the same circuit and having a silly name. That it was billed as the most extreme long-distance motorcycle ride lent it a sense of excess. He enjoyed telling the story to his son, who in turn enjoyed hearing about it, which meant that he successfully connected with his intended audience. Ironically, the crash contributed significantly to the enablement of this narrative, underlining the danger associated with the challenge and bringing other characters – the elderly couple and the couple in the van – into the story of what would otherwise have been a solo activity.

NARRATIVE: I AM SMART AND CREATIVE

<i>Theme:</i> Smart thinking and original ideas
<i>Tone:</i> Intellectual, inquisitive, imaginative
<i>Audience:</i> Myself, my colleagues, my mom, my son

The participant felt that this narrative was also enabled. Working with the external facilitators, he had taken a leading role in the design of the challenge and in the research – for example about what would make the ride count as long-distance and extreme and what the safety regulations were for an event of this nature. Afterwards, he enjoyed discussing the event with the research team, and found this intellectually stimulating.

NARRATIVE: I AM ACCOMPLISHED AND RECOGNISED

<i>Theme:</i> Achieving things in a variety of areas, others recognising those achievements
<i>Tone:</i> Professional, competent, determined
<i>Audience:</i> Myself, my son, friends, family, other motorsport participants

He was able to complete the rally, but it had genuinely stretched him, giving him a sense of accomplishment and achievement. That the achievement was recognised by Long Distance Riders, an established motorsport organisation, and Record Holders Republic, a world-record body, was satisfying to him. The detail that had gone into planning the rally and his determination to keep going,

particularly after crashing early on helped deliver the required tone. He had enjoyed telling the story to his son, friends and sister, so the hoped for audience was reached.

DISCUSSION

Although there has been work looking at how products and services can enable particular narratives for their users (Gosling, 2009; Grimaldi, Fokkinga and Ocnareescu, 2013; Lupton 2017; Grimaldi, 2018; Jordan, Bardill, Herd and Grimaldi, 2021), there has been little in the other direction - starting with the desired user narratives and creating a design to enable them. (Dunne and Raby (2001, 2005, 2013) have addressed the topic, but from an experimental and philosophical perspective, rather than as something that could be applied to a product or service creation process).

There has been considerable work on narrative within the field of branding (Becher et al., 2016; Mark and Pearson, 2001; and Houraghan 2018) but this has been about building a narrative around the brand, products and services themselves rather than enabling a narrative about the user through their interaction with products and services, as we are aiming to do. Much of the narrative work in branding has involved classifying narratives into metanarrative categories based on Jung's Archetypes (Maso-Fleischman, 1997; Thompson, 2004; Grundy, 2006; Tsai, Jones, 2013). Products and services are then designed and marketed in a way that creates associations with the selected archetype. Table 5 lists the narratives associated with each archetype, while Table 6 gives examples of brands associated with each.

A metanarrative is a narrative about a set of narratives. For example, seen as a category of narratives, the innocent archetype would be associated with the metanarrative 'I am humble, honest and do things in the right way'. Examples of narratives within this category might be: 'I always keep to the law'; 'I act responsibly'; 'I am an honest person'; 'I don't cheat'; 'I play by the rules' etc.

Jung's archetypes are symbolic concepts that, according to Jung, come from the 'collective unconscious'. He claimed the archetypes would be recognisable to people in all societies and are the embodiment of attitudes and behaviours that are innate in the human condition (Jung and Hull, 1991).

Table 5. Metanarratives associated with each of Jung's Archetypes (based on Mark and Pearson 2001, and Houraghan 2018)

JUNGIAN ARCHETYPE	ASSOCIATED META-NARRATIVE
Innocent	<i>I am humble, honest and do things in the right way</i>
Sage	<i>I am knowledgeable, assured, and wise</i>
Explorer	<i>I explore the world, am daring, and open to new things</i>
Outlaw	<i>I am disruptive, rebellious, and combative</i>
Magician	<i>I am mystical, well informed and amazing</i>
Hero	<i>I am strong, competent and courageous</i>
Lover	<i>I am sensual and romantic</i>
Jester	<i>I am fun-loving, playful and make people laugh</i>
Everyperson	<i>I am friendly, authentic, and have the common touch</i>
Caregiver	<i>I am warm, reassuring, and help and look after others</i>
Ruler	<i>I am commanding, articulate and successful</i>
Creator	<i>I show imagination, inspiration, skill and creativity</i>

Table 6. Brands associated with each metanarrative category (according to Houraghan 2018)

JUNGIAN ARCHETYPE	BRANDS ASSOCIATED WITH META- NARRATIVE
Innocent	Aveeno, Dove, Innocent
Sage	Google, BBC, University of Oxford
Explorer	The North Face, Jeep, Patagonia
Outlaw	Virgin, Harley-Davidson, Diesel
Magician	Coca-Cola, Disney, Dyson
Hero	Adidas, Nike, FedEx
Lover	Alfa Romeo, Chanel, Victoria's Secret
Jester	M&Ms, Old Spice, Dollar Shave Club
Everyperson	IKEA, Target, Lynx
Caregiver	Unicef, WWF, TOMS
Ruler	Louis Vuitton, Mercedes Benz, Rolex
Creator	Lego, Apple, Adobe

Jung's archetypes could also be used as a means of classifying users' desired narratives. Our participant's desired narratives were:

- I am an adventurer
- I am smart and creative
- I am accomplished and recognised

The first of these would be associated with the Explorer archetype, and because he enjoyed a tone of ridiculousness to his adventures, also the Jester. The second would be in the Creator category, and the third, perhaps, in Hero and Ruler.

The Dragon and Bustard enabled narratives in these five categories in part because of its design (Explorer and Jester), in part because of his involvement in the design (Creator), and in part because of his success in completing the challenge and gaining the awards (Hero and Ruler).

As a stand-alone service, available to anyone who wants to take part, the Dragon and Bustard Rally would enable Explorer and Jester narratives due to the nature and name of the challenge. It might enable Hero and Ruler depending on a competitor's performance.

As well as enhancing wellbeing, designing products and services to enable narratives about their users could have commercial implications for organisations. Segmentation by desired metanarrative – e.g. by Jung's archetypes – gives a new way of thinking about users and about how to meet their needs – a Jester's restaurant; a Hero's hotel; an Explorer's airline etc.

Sometimes a user's desired narrative can be enabled through association with a product or service that has a similar narrative associated with it. In their paper *I Love My Jeep Because it's Tough Like Me*, Govers and Mugge, 2004, report a study in which they found that participants tended to become attached to products that they felt had a 'personality' that reflected a positive side of their own personality. More recent work by Jordan, Bardill, Herd and Grimaldi, 2020, cites association with a product or service's narrative as one way in which a narrative about a user can be enabled, but they also identify five other ways in which a product or service can enable a user narrative. In these cases, the narrative about the product and the narrative about the user need not align (see Table 7).

Table 7. How products and services can support positive self-narratives based on Jordan, Bardill, Herd and Grimaldi (2020).

HOW NARRATIVE SUPPORTED	DESCRIPTION
By Association	The user perceives the product as having properties that they aspire to themselves
Showcasing Strengths	The product enables the user to demonstrate their skills and abilities
Enhancing Performance	The product enables the user to become better at something
Transformation	Using the product transforms the user in some way

Opening New Worlds	The product provides a gateway into a new and rewarding world
In Opposition	The user overcomes difficulties posed by the product or opposes what the product is

Examples, from their study, of how products or services enabled user-narratives in this way are given in Table 8.

Table 8. Examples of how products and services can support positive self-narratives in these ways (Jordan, Bardill, Herd and Grimaldi, 2020).

HOW NARRATIVE SUPPORTED	DESCRIPTION
By Association	Participant bought a brand of clothing associated with Outlaw narratives, so that he would be seen as an Outlaw.
Showcasing Strengths	Participant brought some high-end orange football boots so that it would draw attention to his ability and make him a Hero.
Enhancing Performance	Participant performed better at art and design work when an oil diffuser helped her relax, helping her to be a Creator.
Transformation	Participant felt transformed into a Ruler when she wore a particular pair of boots.
Opening New Worlds	Participant saw herself as an Explorer by getting into a new and very rewarding sport through the purchase of some colourful boxing gloves
In Opposition	Participant felt like a Magician because she was able to ride a bicycle that was far too big for her

In our study, The Dragon and Bustard Rally had enabled our participant's Hero and Ruler narratives by showcasing his strengths - in this case the ability to ride a long distance safely within a comparatively short time and to show determination in the face of adversity.

The Creator narrative was also enabled by showcasing strengths - in this case his ability to think imaginatively about how to make the event conform to the parameters of long-distance riding while at the same time being unique. It had enabled the Jester narrative by association - because of the name of the rally, the logo etc. The Explorer narrative, meanwhile, had been enabled through opening new worlds - although he had done many road rallies, this one was more extreme in a particular sense.

NEXT STEPS

FUTURE RESEARCH QUESTIONS

As mentioned in the description of the study (section 3.1), this work was conceived as the first stage in a four-stage research program aimed at creating a scalable approach to designing products and services that enable desired narratives among particular user/consumer groups (see Table 9).

Table 9. Stages in exploring how products and services can be designed to enable desired narratives in users

1. Can we work with a participant who has understanding/ experience of both narrative and design to create a product or service that enables a life-enhancing narrative for them?
2. Can we work with a participant who has little or no understanding/experience of either narrative and design to create a product or service that enables a life-enhancing narrative for them?
3. Can we work with a group of participants who have little or no understanding/experience of either narrative and design to create products and services that enable life-enhancing narratives for them?
4. Can we develop a scalable methodology that could be used in industry for understanding narratives that are life-enhancing to particular consumer segments and create products and services that enable life-enhancing narratives for them?

The outcomes of this study appear to answer the first question in the affirmative, suggesting that the next step may be to address step two, perhaps using a similar

methodology, but with someone with no expertise in design or narrative who is not well-known to the research team.

ETHICAL ISSUES

An issue going forward is with ethics. Probing narrative can potentially touch on some very personal stories and there is a danger that some of these may cause upset to the participant on recall.

In this study, the participant may potentially have been at some degree of psychological and (given the challenge he designed) physical jeopardy. His view was that as someone who was interested in doing his own research in the area of narrative, this was a case of self-experimentation.

In a meta-analysis of research on ethics in empirical research, Hanley, Bains and Church, 2019, conclude that the ethical right of a researcher to expose themselves to psychological or physical risks is 'clear'. Their focus was mainly on medical experimentation. However, there are many examples within the social sciences of researchers putting themselves at risk as part of a study (Buford, 1992; Sluka, 2020; McDonald, 2004). The participant subsequently expressed the view that it was within the tradition and best practices of his discipline to take such risks and that he didn't need our approval to do so.

However, had the research team been aware of the nature of the challenge that the participant had designed, we would likely have cautioned against it or suggested more safety measures. While the participant had built a number of safeguards into the design of the challenge, these may not have been sufficient, especially given that he ended up crashing. When we reviewed the ACU rules on road rallying, we discovered that he had misinterpreted their rest requirements. While it is true that they require 45 minutes of rest in a ten-hour event, this doesn't mean that they allow 9 hours and 15 minutes of continuous riding. They actually state that 6 hours riding is the longest they allow without a break. The participant's confusion had arisen because these are stated in separate rules (Rules 3.2 and 3.6 respectively) and he had read the first one in isolation. In any case ACU road-rallies involve stopping at several checkpoints, so there would likely be a lot of short stops along the way.

As well as the safety of rally participants, we felt that there was also an issue of the safety of other road users. The issue was conducted entirely on dual carriageways, so it could be argued (as indeed the participant did), that as a motorcyclist he would be the most vulnerable road-

user as pedestrians, cyclists etc. are not allowed on such roads. Nevertheless, we felt that danger to other motorists couldn't be ruled out entirely. However, we do accept that, as a matter of fact, such road rallies are legal in the UK and that many occur every year for both cars and motorcycles.

Given the doubts over safety, we suggested that he should not disseminate the rules of the rally within the long-distance motorcycling community or encourage others to take part. He agreed to this.

The participant's reflections on this were as follows:

I can understand the research team's issue with safety and agreed to their request not to make this rally a 'thing' within the long-distance riding community. However, I would say that there are more far extreme rides that people do. We all know the risks but try and mitigate them as much as possible. For me this was a challenge, but I have done many other motorcycle challenges that have also been difficult and, for me, this is the kind of activity I would do irrespective of whether someone was going to analyse it for a study.

SCALABILITY

An issue with this approach is whether or not it is scalable. Given the intensity of effort required, it may not be practical to base scalability on using multiple participants. However, there may be other possibilities. One might be to first do research to understand the characteristics of a user group and then to select someone from that group as a 'living persona' – someone whose characteristics are representative of the issues of the group as a whole – to take part in a narrative analysis of the nature reported here.

Done this way, this method need not necessarily be more onerous than many current design approaches. The use of personas as a way to distil and focus the findings of user research is long established within the profession (e.g. Cooper, 2004; O'Connor, 2011; Jordan, 2002). A potential advantage is that, unlike conventional personas, a 'living-persona' can give their opinions and insights

directly, unlike the use of a conventional persona which relies on the researcher's judgement, assumptions and interpretations.

CONCLUSION

Previously, there has been much work on understanding how products and services can enable desired narratives in users' lives. This study was a first attempt at coming at things from the other direction - starting with desired narratives and creating a product or service that enabled these for the user. The outcomes of the study were promising with the service created - a motorcycle road rally - enabling an experience that contributed to the narratives that the user desired.

There are limitations to the inferences that can be drawn from the study, chiefly because it only had one participant, who was experienced in design and narrative. This enabled him to contribute to the research and design process in a way that most couldn't. We can't yet conclude that the process is scalable, but have a potential 'living persona' strategy to investigate going forward.

Overall, this is a promising start on which to build. As well as application to products or services there may be the potential to apply such an approach more broadly - for example to the design of the built environment or simply to life experiences generally. These are suggested areas for future research.

REFERENCES

- AHUVIA, A. C. (2005). Beyond the Extended Self: Loved Objects and Consumers' Identity Narratives. *Journal of Consumer Research*, 32(1), 171-184.
- ALDER, J. M., Lodi-Smith, J., Philippe, F. L., & Houle, I. (2016). The Incremental Validity of Narrative Identity in Predicting Well-Being: A Review of the Field and Recommendations for the Future. *Personality and Social Psychology Review*, 20(2), 142-7.
- ALLEN-COLLINSON, J. (2012) Autoethnography: situating personal sporting narratives in socio-cultural contexts. In K. Young and M. Atkinson (eds.). *Qualitative Research on Sport and Physical Culture* (pp. 191-212). Emerald.
- ANDERSON, L. (2006). Analytic Autoethnography. *Journal of Contemporary Ethnography*, 35(4), 373-395. <https://doi.org/10.1177/0891241605280449>
- BALDICK, C. (2004), *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*. Oxford University Press.
- BAUER, J., McAdams, D., & Pals. (2008). Narrative identity and eudaimonic well-being. *Journal of Happiness Studies*, 9(1), 81-104.
- BECHER, C., Farinelli, G., Rolf-Dieter, D. & Frey, M. (2016). Advertising between Archetype and Brand Personality. *Journal of Organisational Transformation and Social Change*, 13(2).
- BELK, R. W. (1988). Possessions and the Extended Self. *Journal of Consumer Research*, 15(2), 139-168.
- BRAUN, V. & Clarke V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(3), pp. 77-101.
- BRAUN, V. & Clarke, V. (2019). Reflecting on reflexive thematic analysis. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 11(4), 589-597.
- BROWN C. & Augusta-Scott, T. (2007). *Narrative Therapy: Making Meaning, Making Lives*. Sage.
- BRUNER, J. (1990). *Acts of meaning*. Harvard University Press.
- BRUNER, J. (2009). *Actual Minds, Possible Worlds*. Harvard University Press.
- BUFORD, B. (1992). *Among the Thugs*. Arrow.
- BURCHELL, H. B. (1982). The investigator as volunteer subject. *Mayo Clinic Proceedings*, 57 (Suppl.), 28-33.
- BURNETT, B. & Evans, D. (2016). *Designing Your Life: How to Build a Well Balanced Joyful Life*. Penguin Random House.
- CANTORE, S. (2018). *Co-Design, Volume III: Practical Ideas for Learning Across Complex Systems*. Business Expert Press.
- COOPER, A. (2004). *The Inmates are Running the Asylum*. Sam's Publishing.
- DAVIS, J. K. (2003). Self experimentation, Policies and Quality Assurance, 10(3), 175-187.
- DENBOROUGH, D. (2014). *Retelling the stories of our lives: Everyday narrative therapy to draw inspiration and transform experience*. W.W. Norton & Co.
- DOLAN, P. (2019). *Happy Ever After: Escaping the Myth of a Perfect Life*. Allen Lane.

- DUNLOP, W. L., Guo, J., & McAdams, D. P. (2016). The autobiographical author through time: Examining the degree of stability and change in redemptive and contaminated personal narratives. *Social Psychological and Personality Science*, 7(5), 428–436. <https://doi.org/10.1177/1948550616644654>
- DUNNE, A., & Raby, F. (2001). *Design Noir – The Secret Life of Electronic Objects*. August/Birkhauser, London
- DUNNE, A., & Raby, F. (2005). *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience and Critical Design*. MIT Press.
- DUNNE, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design Fiction and Social Dreaming*. MIT Press.
- ELLIS, C. (2004). *The Ethnographic I*. Walnut Creek. AltaMira Press.
- FOLKENFLIK, R. (1993). *The Culture of Autobiography: Constructions of Self-representation*. Stanford University Press.
- FRANK, A. (2009). *The Constant Fire: Beyond the Science vs. Religion Debate*. University of California Press.
- GANDEVIA, S. C. (2005). Self-experimentation, ethics and efficacy. *Monash Bioethics Review*, 24(2), 43–48.
- GATENBY, M. (2018). *Co-Design, Volume II: Practical Ideas for Learning Across Complex Systems*. Business Expert Press.
- GATENBY, M., & Cantore, S. (2018). *Co-Design, Volume I: Practical Ideas for Learning Across Complex Systems*. Business Expert Press.
- GILBERT, D. (2007). *Stumbling on Happiness*. Harper Perennial.
- GORDON, D. S. (2016). Mor[t]ality and Identity: Wills, Narratives, and Cherished Possessions. *Yale Journal of Law & the Humanities*, 28(2).
- GOSLING, S. (2009). *Snoop: What Your Stuff Says About You*. Profile Books.
- GOVERS, P., & Mugge, R. (2004). The effect of product-personality congruence on product attachment. In *Proceedings of Design and Emotion Conference*.
- GRIFFITH, K. (2010). *Writing Essays About Literature*. Heinle.
- GRIMALDI, S. (2012). Cinematic Narratives of Product Interaction Experiences. Methods for Cross-Media Fertilisation of the Design Process. En *Proceedings of 8th International Design and Emotion Conference London 2012* Central Saint Martins College of Arts & Design.
- GRIMALDI, S. (2014). Narrativity of Object Interaction Experiences: A Framework for Designing Products as Narrative Experiences. In P. Benz (ed.), *Experience Design: Concepts and Case Studies*. Bloomsbury Academic.
- GRIMALDI, S. (2018). *Design for Narrative Experience in Product Interaction* [PhD Thesis, University of the Arts London].
- GRIMALDI, S., Fokkinga, S., & Ocnarescu, I. (2013). Narratives in design: A study of the types, applications and functions of narratives in design Practice. *Proceedings of Conference: DPPI 2013: Designing Pleasurable Products and Interfaces*. Association of Computer Machinery.
- GUEST, G., MacQueen, K. M. y Namey, E. E. (2012). *Applied Thematic Analysis*. Sage Publications Inc.
- GUNDRY, R. (2006). *Beyond psyche: symbol and transcendence in C.G. Jung*. Peter Lang Publishing Inc.
- HAMBLIN, J. (7 Oct 2014). Buy Experiences, Not Things: Live in anticipation, gathering stories and memories. New research builds on the vogue mantra of behavioral economics, *The Atlantic*. <https://bit.ly/3tiUe6x>
- HANLEY, B., Bains, W., & Church, G. (2018). Review of scientific self-experimentation: ethics history, regulation, scenarios, and views among ethics committees and prominent scientists. *Journal of Rejuvenation Research*, 22(1), 31–42.
- HANLEY, B. P., Bains, W., & Church, G. (2019). Review of Scientific Self-Experimentation: Ethics History, Regulation, Scenarios, and Views Among Ethics Committees and Prominent Scientists. *Rejuvenation Research*, 22(1), 31–42.
- HART, K., Laville, J-L., & Cattani, A. D. (2010). *The Human Economy*. Polity.
- HELANDER, M. G. (2002). Hedonomics - Affective Human Factors. In *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*. HFES.
- HOLMAN, H. (1975). *A Handbook of Literature*. Odyssey Press.

- HOLMAN-JONES, S., Adams, T. E., & Ellis, C. (2013). *Handbook of Autoethnography*. Routledge.
- HOURAGHAN, S. (2018). *Brand Archetypes: The Definitive Guide*. Iconic Fox.
- HUGHES, S. A., & Pennington, J. L. (2017). *Autoethnography: Process, Product, and Possibility for Critical Social Research*. Sage Publications Inc. Thousand Oaks.
- JIMENEZ, S., Pohlmeier, A., & Desmet, P. (2015). *Positive Design Reference Guide*. Delft University of Technology.
- JONES, B. K., Destin, M., & McAdams, D. P. (2017). Telling better stories: Competence-building narrative themes increase adolescent persistence and academic achievement. *Journal of Experimental Social Psychology*, 76, 76-80.
- JONES, R.A. (2013). Jung's "Psychology with the Psyche" and the Behavioral Sciences. *Behavioural Science*, 3(3), 408-417.
- JORDAN, P.W. (2002). *Designing Pleasurable Products*. CRC Press.
- JORDAN, P.W., & Servaes, M. (1995). Pleasure in Product Use: Beyond Usability. In S. Robertson (Ed.), *Contemporary Ergonomics* (pp. 341-346). Taylor and Francis.
- JORDAN, P.W., Bardill, A., Herd, K., & Grimaldi, S. (2017). Design for Subjective Wellbeing: Towards a Design Framework for Constructing Narrative. *The Design Journal*, 20(1), S4292-S4306.
- JORDAN, P.W., Bardill, A., Herd, K., & Grimaldi, S. (2020). Narrative and design for wellbeing, *Actio*, 4, 85-107.
- JORDAN, P.W., Bardill, A., Herd, K., & Grimaldi, S. (2021). Enabling narrative through design. *International Journal of Human Factors and Ergonomics*, 8(1), 85-104.
- JUNG, C. G., & Hull, R. F. C. (1991). *The Archetypes and the Collective Unconscious*. Routledge.
- KIM, M., Srinivasan, D., & Zhou, X. (2019). The morphology of dignity: service storytelling and prototypes for a service design tool. *The Design Journal*, 22(6), 793-812.
- KIRSZNER, L. G., & Mandell, S. R. (1994). *Fiction: Reading, Reacting, Writing*. Harcourt College Publishers.
- KÖBER, C., & Habermas, T. (2017). How stable is the personal past? Stability of most important autobiographical memories and life narratives across eight years in a life span sample, *Journal of Personality and Social Psychology*, 113(4), 608-626.
- LICHAW, D. (2016). *The User's Journey: Storymapping Products That People Love*. Rosenfeld Media.
- LIU, J., Dalton, A. N., & Mukhopadhyay, A. (2017). My Favourite Thing: How Special Possessions Can Increase Subjective Wellbeing, In *Advances in Consumer Research Volume 45* (pp. 228-232). Association for Consumer Research.
- LUPTON, L. (2017). *Design is Storytelling*. Cooper Hewitt.
- MARK, M., & Pearson, C. (2001). *The hero and the outlaw: Building extraordinary brands through the power of archetypes*. McGraw-Hill.
- MASO-FLEISCHMAN, R. (1997). Archetypal research for advertising: a Spanish-language example. *Journal of Advertising Research*, 37(5), 81-84.
- MCADAMS, D. P. (1993). *The stories we live by: Personal myths and the making of the self*. William Morrow & Co.
- MCADAMS, D. P. (2001). The Psychology of Life Stories. *Review of General Psychology*, 5(2), 100-122. <https://doi.org/10.1037/1089-2680.5.2.100>
- MCADAMS, D. P. (2003). Identity and the life story. In R. Fivush & C. A. Haden (Eds.), *Autobiographical memory and the construction of a narrative self: Developmental and cultural perspectives* (pp. 187-207). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- MCADAMS, D. P. (2013). *The redemptive self: Stories Americans live by* (Rev. and expanded ed.). Oxford University Press.
- MCDONAGH, D., Hekkert, P., van Erp, J., & Gyi, D. (2003). *Design and Emotion*. CRC Press.
- MCDONALD, M. (2004). Danger in the field: Risk and ethics in social research. *Science Education*, 8(5), 816-818.
- MCKERCHER, K. A. (2020). *Beyond Sticky Notes: Doing Co-design for Real: Mindsets, methods and movements*. Beyond Sticky Notes.
- MCNAMARA, S. (2000). *Stress in Young People: What's New and What To Do*. American Psychological Association

- NORMAN, D. A. (2004). *Emotional Design*. Basic Books.
- O'CONNOR, K. (2011). Personas: The Foundation of a Great User Experience. *UX Magazine*.
- OCHS, E., & Capps, L. (2002). *Living Narrative: Creating Lives in Everyday Storytelling*. Harvard University Press
- OVERBEEKE, C. J., & Hekkert, P. (Eds.) (1999). *Proceedings of the 1st International Conference on Design and Emotion*. Delft University of Technology.
- PIETERS, M., & Jansen, S. (2017). *The 7 Principles of Complete Co-creation*. BIS Publishers.
- RANDALL, W. L. (2015). *The Narrative Complexity of Ordinary Life: Tales from the Coffee Shop (Explorations in Narrative Psychology)*. OUP USA.
- SANDERS, E.B-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Co-Design*, 4(1), 5-18.
- SLUKA, J. A. (2020). Too dangerous for fieldwork? The challenge of institutional risk-management in primary research on conflict, violence and 'Terrorism'. *Journal of the Academy of Social Sciences*, 15.
- THOMPSON, C. J. (2004). Marketplace mythology and discourses of power. *Journal of Consumer Research*, 31, 162-180.
- TRISCHLER, J., Pervan, S. J., Kelly, S. J., & Scott, D. R. (2018). The value of codesign: The effect of customer involvement in service design teams. *Journal of Service Research*, 21(1): 75-100
- TSAI, S-P. (2006). Investigating archetype-icon transformation in brand marketing. *Marketing Intelligence & Planning*, 24, 648-663.
- VANDEN Poel, L., & Hermans, D. (2019). Narrative Coherence and Identity: Associations With Psychological Well-Being and Internalizing Symptoms. *Frontiers in psychology*, 10, 1171. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01171>
- VANDENBOS, G. R. (Ed.). (2007). *APA Dictionary of Psychology*. American Psychological Association.
- WATERS, E. A., Köber, C., Raby, K. L., Habermas, T., & Fivush, R. (2018). Consistency and stability of narrative coherence: An examination of personal narrative as a domain of adult personality. *Journal of Personality*, 87(2), 151-162.
- WATERS, E.A., & Fivush, R. (2015). Relations Between Narrative Coherence, Identity, and Psychological Well-being in Emerging Adulthood. *Journal of Personality*, 83(4), 441-451.

- ES** Orfandad, fragmentación y destrucción en un infierno terrenal: el triunfo del mal en el filme *Satanás* de Andrés Baiz
- EN** Orphanage, fragmentation and destruction in hell on earth: evil's triumph in Andrés Baiz' film, *Satanás*
- ITA** Orfanezza, frammentazione e distruzione in un inferno terrestre: il trionfo del male nel film *Satanás* di Andrés Baiz
- FRA** Orphelinage, fragmentation et destruction dans un enfer sur terre : le triomphe du mal dans le film *Satanás* d'Andrés Baiz
- POR** Orfandade, fragmentação e destruição em um inferno terrenal: o triunfo do mal no filme *Satanás* de Andrés Baiz

Daniela Alexandra Tunjano Bautista

Orfandad, fragmentación y destrucción en un infierno terrenal: el triunfo del mal en el filme *Satanás* de Andrés Baiz

Recibido: 2/08/2021; Aceptado: 2/11/2021; Publicado en línea: 28/12/2021
<https://doi.org/10.15446/actio.v5n2.100405>



**DANIELA ALEXANDRA
TUNJANO BAUTISTA**

Licenciada en educación básica
con énfasis en humanidades:
español y lenguas extranjeras
de la Universidad Pedagógica
Nacional de Colombia. Estudiante
de la maestría en Comunicación y
Medios e integrante del grupo de
investigación IECO-Comunicación
Visual de la Universidad Nacional
de Colombia.

Correo electrónico:
dtunjano@unal.edu.co

0000-0001-8335-4565

RESUMEN (ES)

En este documento se presenta un abordaje analítico del largometraje colombo-mexicano *Satanás* (Guerrero y Baiz, 2007)¹. Con base en la propuesta teórica y metodológica del académico español Jesús González Requena, se desarrollan algunos conceptos y procedimientos de la teoría del texto y el análisis textual (González, 1996b, 2007, 2008, 2015, 2015a) pertinentes para la elaboración de una ruta metodológica que permita realizar una reflexión en torno a la experiencia estética del espectador a través de los tres registros del texto: *semiótico*, *imaginario* y *real*. Con el propósito de develar el tipo de experiencia que ofrece este filme, he seleccionado algunas secuencias que dan cuenta del *punto de ignición*, es decir, el lugar donde estalla el texto causando una afectación en el espectador. A partir del delecto de los fotogramas, pretendo desarrollar algunos elementos y mecanismos fundamentales que, desde lo audiovisual y lo narrativo, dan cuenta de una lectura textual del filme seleccionado.

PALABRAS CLAVE: *narrativa audiovisual, análisis textual, experiencia del espectador, artes visuales, violencia.*

ABSTRACT (ENG)

This article presents an analytical approach to the Colombian-Mexican film *Satanás* (Guerrero y Baiz, 2007)². Based on the theoretical and methodological proposal by the Spanish academic Jesús González Requena, some concepts and procedures from text theory and textual analysis (González, 1996, 2007, 2008, 2015, 2015a) relevant to developing a methodology allowing for a reflection on the viewer's aesthetic experience regarding the text's three registers: *semiotic*, *imaginary* and *real*, are developed. With the

purpose of revealing the kind of experience offered by the film, I have selected some sequences that account for the *ignition point*, that is, the place where the text explodes, affecting the viewer. From the analysis of the photograms, I intend to develop some fundamental elements and mechanisms which, from the audiovisual and narrative, account for a textual reading of this film.

KEYWORDS: *Audiovisual narrative, textual analysis, viewer's experience, visual arts, violence.*

RIASSUNTI (ITA)

In questo documento si presenta un approccio analitico al lungometraggio colombo-messicano *Satanás* (Guerrero e Baiz, 2007)³. A partire dalla proposta teorica e metodologica dell'accademico spagnolo Jesús González Requena, si sviluppano alcuni concetti e procedimenti provenienti dalla teoria del testo e dall'analisi testuale (González 1996, 2007, 2008, 2015, 2015a), adatti per l'elaborazione di un percorso metodologico che permetta di realizzare una riflessione a proposito dell'esperienza estetica dello spettatore attraverso i tre registri del testo: *semiotico*, *immaginario* e *reale*. Con il proposito di mettere a nudo il tipo di esperienza che offre questo film in particolare, ho selezionato alcune sequenze che identificano il *punto di ignizione*, ovvero il momento nel quale il testo esplode, provocando commozione nello spettatore. Per mezzo della scansione dei fotogrammi, ho intenzione di sviluppare alcuni elementi e meccanismi fondamentali che, a partire dalle specificità audiovisive e narrative, permettano una lettura testuale del film in esame.

PAROLE CHIAVE: *narrativa audiovisiva; analisi testuale; esperienza dello spettatore; arti visive; violenza.*

- 1 Este análisis surge como resultado parcial de mi tesis de maestría que se enfoca en el análisis textual de la novela gráfica *Satanás* (2018) de Mario Mendoza y Keko Olano.
- 2 This analysis is a partial result of my Master's thesis, focused on the textual analysis of the graphic novel *Satanás* (2018) by Mario Mendoza and Keko Olano.

- 3 Questo testo è il risultato parziale della mia tesi magistrale, centrata nell'analisi testuale del romanzo a fumetti *Satanás* (2018), di Mario Mendoza e Keko Olano.

RÉSUMÉ (FRA)

Ce document présente une approche analytique du long-métrage colombo-mexicain *Satanás* (Guerrero et Baiz, 2007)⁴. Sur la base de la proposition théorique et méthodologique de l'universitaire espagnol Jesús González Requena sont développés certains concepts et mécanismes de la théorie du texte et l'analyse de texte (González, 1996, 2007, 2008, 2015, 2015a) pertinents pour l'élaboration d'un chemin méthodologique qui permette de construire une réflexion autour de l'expérience esthétique du spectateur à travers les trois registres du texte : *sémiotique, imaginaire et réel*. Dans le but de dévoiler le type d'expérience qu'offre ce film, j'ai sélectionné quelques séquences qui rendent compte du *point d'ignition*, c'est-à-dire le lieu où éclate le texte, provoquant une affectation du spectateur. À partir du déchiffrement des photogrammes, je prétends développer quelques éléments et mécanismes fondamentaux qui, du point de vue audiovisuel et narratif, rendent compte d'une lecture textuelle du film choisi.

MOTS CLÉS : *Narration audiovisuelle, analyse de texte, expérience du spectateur, arts visuels, violence.*

RESUMO (POR)

Este documento apresenta uma abordagem analítica do longa-metragem colombo-mexicano *Satanás* (Guerrero e Baiz, 2007)⁵. Com base na proposta teórica e metodológica do acadêmico espanhol Jesús González Requena, são desenvolvidos alguns conceitos e procedimentos de teoria do texto e análise textual (González, 1996, 2007, 2008, 2015, 2015a), relevantes para a elaboração de uma análise metodológica que permita fazer uma reflexão sobre a experiência estética do espectador através dos três registros do texto: *semiótico, imaginário e real*. Com o intuito de revelar o tipo de experiência oferecida por este filme, selecionei algumas sequências que explicam o *ponto de ignição*, ou seja, o lugar onde o texto explode, causando um efeito no espectador. Partindo da apreciação dos fotogramas, pretendo criar alguns elementos e mecanismos

fundamentais que, a partir do audiovisual e do narrativo, permitam uma leitura textual do filme selecionado.

PALAVRAS-CHAVE: *narrativa audiovisual, análise textual, experiência do espectador, artes visuais, violência.*

-
- 4 **Cette analyse résulte en partie de ma mémoire de master qui porte sur l'analyse textuelle du roman graphique *Satanás* (2018) de Mario Mendoza et Keko Olano.**
- 5 **Festa análise é o resultado parcial de minha tese de mestrado cujo foco principal é a análise textual do romance gráfico *Satanás* (2018) de Mario Mendoza e Keko Olano**

«El hombre se sentó en la mesa número 20, cerca de la barra del bar, ordenó un plato de espagueti y tres tragos. Cuando iba en el tercer vaso de vodka, sacó el arma...» (Miranda, 2 de febrero de 2019)

E L ACTO COTIDIANO DESCRITO EN el epígrafe se quiebra con la aparición del arma empuñada por Campo Elías Delgado, el excombatiente y profesor de inglés recordado, desde aquel 4 de diciembre de 1986, como el asesino del Pozzetto.

Tras asesinar a varias personas, entre ellas a su madre, Campo Elías tomó su última cena y disparó contra los comensales allí reunidos, acabando con la vida de 28 personas en un solo día. En medio del fuego cruzado con la policía, el excombatiente de Vietnam perdió la vida.

La narración de este hecho en los medios de comunicación ha trascendido hasta la actualidad. Cada año, los bogotanos recordamos el horror de la violencia que amenaza con aniquilarnos en los lugares y momentos menos pensados, como ocurrió en la masacre de Pozzetto.

Este aterrador hecho fue retomado por el escritor colombiano Mario Mendoza en el año 2002, con la publicación de su novela *Satanás*. A través de una obra narrativa centrada en los relatos de una Bogotá clandestina y criminal, Mendoza nos ofrece un escenario urbano habitado por personajes involucrados en dinámicas que los conducen a un destino marcado por la violencia y la destrucción. Esto sin dejar de lado la crítica a la evidente inequidad social que hace de Bogotá una ciudad de altos contrastes.

El interés del autor por la psicopatía le ha permitido realizar una exploración, desde la literatura, centrada en la mente del asesino, como sucede en el caso de Campo Elías, protagonista de *Satanás* (2002). A través del diario personal, Mario Mendoza nos brinda una experiencia de lectura desgarradora desde la perspectiva de un asesino en potencia. Los pensamientos, sentimientos, recuerdos y sensaciones de un paria se integran a una atmósfera urbana hostil.

De esta manera, «la masacre de Pozzetto» se ha incorporado a la ficción literaria en *Satanás* (2002). No obstante, su trascendencia no se detiene en ese punto. La

vigencia de este relato se hace patente en el largometraje *Satanás* (Guerrero y Baiz, 2007) —texto que motiva el análisis que desarrollaré en las siguientes líneas— y en la incursión del escritor bogotano en la narrativa gráfica⁶.

Con el propósito de analizar el filme de Baiz, presentaré algunas claridades teóricas pertinentes para la comprensión del análisis textual aplicado al texto filmico, con base en la propuesta teórica y metodológica del académico Jesús González Requena. En relación con esto, abordaré de manera sucinta los tres registros del texto: *semiótico*, *imaginario* y *real*, articulados en la *dimensión simbólica* y la categoría *textos subjetivos*.

En un segundo apartado, presentaré los elementos metodológicos que me sirvieron de hoja de ruta para analizar el largometraje. A través de una ampliación del concepto de *lectura*, como equivalente al ejercicio de análisis, describiré el proceso del *deletreo* de los fotogramas y el *punto de ignición*, como elementos que permiten integrar diferentes niveles de análisis del filme, que dan cuenta de la inscripción del sujeto en este acto de lenguaje.

Posteriormente, analizaré el texto filmico y seleccionaré algunas secuencias del largometraje que dan cuenta de la disgregación del *punto de ignición*, aplicando la técnica del *deletreo*, con el fin de entablar una discusión sobre el sentido del filme basada en los tres registros del texto.

Finalmente, retomaré los elementos más representativos del análisis del texto filmico para relacionarlos con el *modo del relato* del filme, prestando especial atención a la *enunciación* y su importancia en la experiencia subjetiva del espectador.

TRATAMIENTO DEL FILME COMO TEXTO

Asumir una lectura textual del filme implica explorar aquellas dimensiones que van desde lo comunicativo hasta lo inefable en la experiencia de visualización de una obra artística:

La teoría del texto y el análisis textual —enfoque que ha consolidado y desarrollado Jesús González Requena—, propone que el discurso filmico, más allá de ser entendido como un acto de expresión y

6 En el año 2018 se publica la primera novela gráfica de Mario Mendoza y Keko Olano: *Satanás*. Posterior a la producción de literatura dedicada al público juvenil, con esta novela gráfica, los autores comienzan una interesante propuesta de creación de cómics, centrada en los futuros distópicos y el mundo urbano.

comunicación (economía de códigos y mensajes) requiere ser entendido como texto (enunciación, materialidad, escritura) y textualidad (múltiples redes de sentido) que pone en movimiento la totalidad del lenguaje, pues la experiencia estética de lo real-fílmico confronta al sujeto del inconsciente al interrogar continuamente sobre su deseo (Goyes, 2014, p. 144).

Los diferentes niveles a los que se accede a través del análisis textual nos convocan como analistas a prestar especial atención a las relaciones de los elementos propios de la significación (semiótica), en tensión con otras dimensiones que dan cuenta de la complejidad de la experiencia subjetiva, en que se reconoce a un sujeto guiado por el *deseo* y confrontado a lo *real* en el texto.

En esa medida, se propone una lectura del texto fílmico a través de tres registros: el *semiótico*, que hace referencia al filme como tejido de signos; en segundo lugar, el *imaginario* que remite a las imágenes en que el sujeto se reconoce y, adicionalmente, movilizan su deseo; por último, el *real*, que da cuenta de los elementos materiales del texto que se integran al padecimiento y afectación del sujeto en la experiencia estética (González, 1996b).

Esta lectura corresponde a un abordaje del filme como texto, que implica asumir la obra de arte como un espacio de escritura donde «la subjetividad nace, y por ello mismo, donde la ilusión del sujeto puede ser evidenciada» (González, 2007, p. 105). Al otorgar un lugar privilegiado a la subjetividad, a través de la teoría del texto y el análisis textual, exploramos la experiencia del espectador del texto fílmico como un aspecto fundamental para analizar la inscripción del sujeto en el lenguaje.

No obstante, es necesario marcar la diferencia entre los textos objetivos y subjetivos. Mientras que en el ámbito de los textos de la objetividad se tiende a la homogenización de la experiencia del sujeto a través de textos en que domina la dimensión semiótica, como es el caso de los manuales de instrucciones, en los textos subjetivos se brinda un lugar para que el sujeto emerja, más allá del encadenamiento lógico, a través del sentido que lo confronta con lo real. (González, 2015b).

Los textos subjetivos son equiparables a los textos artísticos, este el caso del filme en que se centra este análisis. A través de la lectura de lo semiótico, lo imaginario y lo real del filme accedemos al orden simbólico propio del texto que, en términos de

la experiencia estética, contrasta con el análisis comunicativo basado en la causalidad, para enfocarse en el proceso de enunciación⁷.

De esta manera, este análisis tendrá como base el *punto de ignición*, es decir, el lugar donde el texto estalla⁸ y la mirada del espectador se quema ante la presencia de lo real que: «[...] focaliza nuestra mirada y carga de intensidad eléctrica los significantes que la rodean» (González citado por Goyes, 2015, p. 254). La identificación del punto de ignición y su disgregación en otros lugares del texto requieren de una lectura detenida, centrada en la apreciación de los elementos del texto fílmico a los que accedemos a través de la lectura de los registros semiótico, imaginario y real, dentro de la conformación de la dimensión simbólica que, en otros términos, equivale a la dimensión del sujeto.

MÁS ALLÁ DE LA CAUSALIDAD: UNA FORMA DE LEER EL TEXTO FÍLMICO

Daré inicio al análisis textual del filme *Satanás* (Guerrero y Baiz, 2007) con el delecto de los fotogramas correspondientes al punto de ignición. Posteriormente, analizaré algunas escenas en que se vislumbra la disgregación de este desgarramiento esencial en otros lugares del texto donde los signos y códigos de la banda visual y sonora⁹ entran en tensión con las imágenes y la materialidad del texto fílmico. Estos elementos que conforman la dimensión simbólica nos permitirán reconocer y analizar la manera en que la subjetividad se inscribe en este acto del lenguaje a través de la experiencia del espectador (González, 1996b).

Una vez realizado el delecto del punto de ignición y las escenas seleccionadas, con el respectivo análisis en torno a los tres registros, retomaré los elementos más relevantes de esta lectura, con el fin de identificar y desarrollar aspectos de la enunciación de *Satanás* (Guerrero y Baiz, 2007) con relación al modo del relato del filme. La gestión de la mirada del espectador y la estructura narrativa serán

- 7 Este concepto ha sido retomado por González Requena (2007) a partir de las reflexiones de Émile Benveniste en torno a una teoría general del lenguaje en que se reivindique el lugar del sujeto producido en el lenguaje.
- 8 Esta manera de abordar el texto se asemeja, hasta cierto punto, al análisis textual de Roland Barthes (1978). No obstante, González Requena propone explorar el sentido como único movimiento en la experiencia estética, frente a la pluralidad de sentidos expresada por Barthes.
- 9 La banda sonora y la banda visual hacen parte del análisis propuesto por Francesco Casetti y Federico Di Chio (1998), quienes, desde una perspectiva que parte de la lingüística del texto fílmico, ofrecen elementos que, desde lo visual y lo sonoro, permitirán delectar el filme.

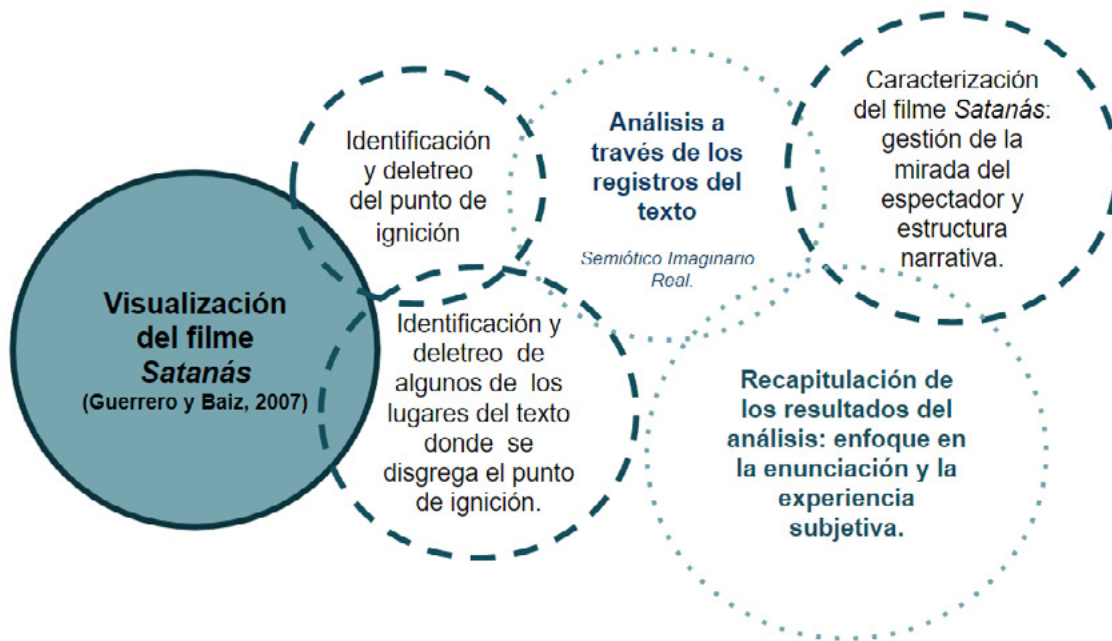


Figura 1. Esquema del análisis textual del filme Satanás.

centrales para comprender el tipo de experiencia a la que convoca este largometraje¹⁰. En la figura 1, presento un esquema que permite visualizar el proceso de lectura del texto fílmico seleccionado.

ANÁLISIS DEL TEXTO FÍLMICO SATANÁS DE ANDRÉS BAIZ

PUNTO DE IGNICIÓN: UN HOMBRE QUE MATA A SU MADRE

Esta es una secuencia previa a la masacre en el restaurante. La escena parece cotidiana. Un hombre retorna al hogar donde su madre aguarda. Se inicia una discusión que rompe con la cotidianidad y desemboca en una confrontación que termina en tragedia: un hombre ha asesinado a su madre.

La escena nos sitúa en la sala del apartamento que comparten Eliseo¹¹ y Blanca, su madre. En el fotograma 1 encontramos un plano americano cuya composición

establece como figura a Eliseo, quien ocupa el lado izquierdo del cuadro, de espaldas al retrato de un hombre mayor. En la parte derecha, observamos el comedor de cuatro puestos vacío.

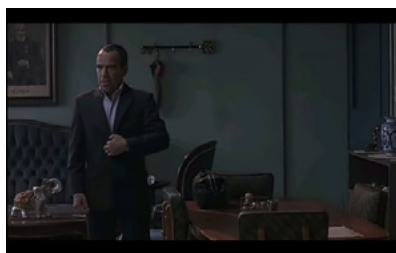
Resulta inquietante la similitud del vestuario y el lenguaje corporal en el hombre retratado y Eliseo (fotograma 1). La mano desabotonando el blazer implica la liberación de la incomodidad del personaje, facilitando, además, la toma del revolver que utilizará contra su madre.

El silencio de la escena se rompe cuando Blanca pregunta: «¿De quién es esa ropa?». Una fuerte discusión se desencadena con la negación de una respuesta por parte de Eliseo, mientras que, a través de los contraplanos, se enfocan los rostros de Eliseo y Blanca. Así, en el fotograma 3, un primer plano muestra el rostro de Blanca, quien ejerce su autoridad como figura materna al exigirle a su hijo que cambie la manera en que se dirige a ella. Por otro lado, la irreverencia del hijo se vincula a la imponencia del hombre retratado.

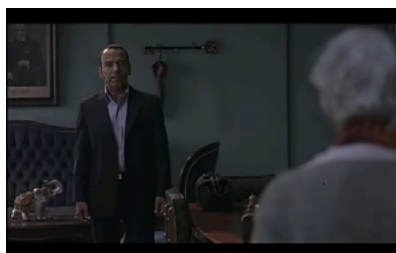
La tensión de la situación llega a su punto máximo cuando Blanca opta por dar fin a la discusión con una taza de café, mientras que Eliseo, enfurecido, se impone ante ella. La madre teme que su hijo pase de la agresión verbal a la física al decirle: «¡No me vaya a pegar!».

¹⁰ Para el desarrollo de esta discusión, ha servido de base el análisis del relato posclásico de Jesús González Requena en: *Clásico, manierista, postclásico* (1996a), y *Clásico, manierista, postclásico: Los modos del relato en el cine de Hollywood* (2008).

¹¹ En la película, el nombre de Campo Elías ha sido cambiado por el de Eliseo.



Fotograma 1.



Fotograma 2.



Fotograma 3.



Fotograma 4.



Fotograma 5.



Fotograma 6.

DIÁLOGO 1.

Blanca: ¿De quién es esa ropa?

Eliseo: ¿Y a usted qué le importa?

Blanca: ¡No me hable así!

Eliseo: ¡Yo le hablo como me dé la gana!

Blanca: ¿Por qué me odia tanto si yo nunca le he hecho nada?

Eliseo: Ahora resulta que la víctima es usted.

Blanca: ¿Quiere café?

Eliseo: ¡No me cambie el tema! (Se aproxima a Blanca).

Blanca: ¡No me vaya a pegar!

Eliseo: ¿Sabe qué, mamá? Se acabó esta mierda.

Definitivamente, la cotidianidad se ha roto, de la misma manera que la relación entre madre e hijo plantea una confrontación a la violencia en contra de una madre que ha perdido su autoridad, dado que su hijo no la reconoce como tal. Vestido como un «otro», que descubriremos más adelante, Eliseo es incapaz de simbolizar a la madre y en ese sentido la agrede sin contemplación.

En el fotograma 4 vemos a Eliseo a través del plano medio mirando hacia la parte inferior derecha del cuadro, mientras que Blanca lo observa fijamente. En el fondo, la intimidad del hogar se insinúa a través del pasillo. La luz del bombillo ilumina el cuerpo de Blanca, quien ignora su destino.

Eliseo toma el revolver mientras dice: «¿Sabe qué, mamá? Se acabó esta mierda». Pese a que Eliseo se refiere a la mujer como su «mamá», comete el acto destructivo, lo que deja un gran interrogante: ¿qué implicación tiene el matricidio?

En el fotograma 5 vemos en primer plano el rostro de Eliseo poniendo el revolver en la frente de Blanca. Aprieta el gatillo terminando con la conversación y la vida de su madre. La luz continúa condensándose en la frente de Eliseo, en los bordes del arma y en el cabello de Blanca, mientras el sonido del disparo crea la transición hacia el fotograma 6 que, a través de un plano general, ofrece una visión completa del espacio de la sala.

El cuerpo de la mujer de espaldas, tras recibir el impacto de la bala, se muestra a través de sus brazos abiertos. Su cabello en movimiento y los pies que se van despegando del suelo. La figura de Eliseo se mantiene

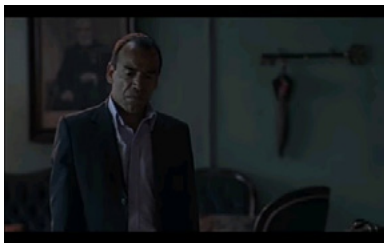
erguida e inamovible. Sostiene el arma con firmeza y mantiene una mirada de odio hacia su madre. Detrás de Eliseo, el cuadro de la figura masculina, se hace visible nuevamente. El silencio se apodera de la escena y la cámara enfoca en un plano medio a Eliseo (fotograma 7).

Mediante un posicionamiento de la cámara en picado (fotograma 8), vemos en primer plano el rostro de Blanca. La oscura sangre brota de su frente y sus ojos abiertos, ya sin vida, nos confrontan a lo real de la muerte. El hijo con actitud de hombre autoritario destruye el primer lazo afectivo de todo ser humano al derramar la sangre de su madre.

Al ras del suelo (fotograma 9), vemos un plano general de la escena del crimen. La composición es interesante: el retrato del hombre maduro en la parte superior, el hijo asesino y la madre muerta en la parte inferior constituyen la imagen de una familia destruida, donde el padre, pese a ser visible, no interfiere en la acción; el hijo está poseído por un espíritu destructivo y la madre es aniquilada.

Durante un breve lapso, Eliseo deja el arma mostrándose indefenso. En medio del silencio sostiene la mano de Blanca mientras mira su rostro impactado. Este gesto de reconocimiento de la imagen maternal acaba repentinamente en el fotograma 10, donde vemos a Eliseo vertiendo un líquido sobre el cuerpo de la anciana mujer.

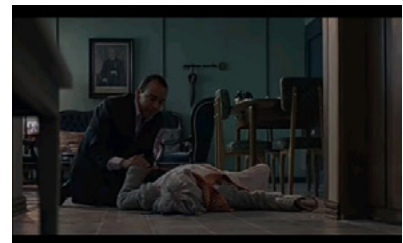
En el fotograma 11, el acto se consume cuando Eliseo enciende el fósforo con que incinera el cadáver de Blanca, mientras la figura del hombre del retrato hace presencia en el fondo.



Fotograma 7.



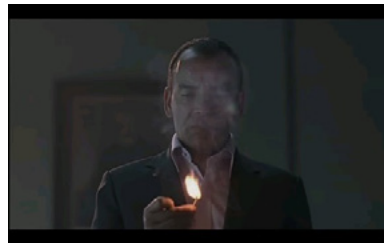
Fotograma 8.



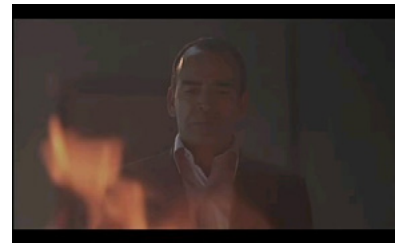
Fotograma 9.



Fotograma 10.



Fotograma 11.



Fotograma 12.

Vemos a Eliseo entre las llamas que provienen del cuerpo incinerado de su madre, generando un sonido que da cuenta del calcinamiento del cadáver (fotograma 12). Queda atrás la sala, el hombre del retrato, la madre y el hijo. El fuego se apodera de la pantalla, lo ha destruido todo. La familia y su espacio se encuentran incinerados, el lazo de sangre se encuentra derramado y el calor del hogar se ha convertido en voraces llamas.

El interrogante sobre el matricidio sigue abierto. Como espectadores quedamos sin palabras que puedan articular una respuesta ante este cruel acto. Nuestra mirada se ha quemado, hemos sido confrontados a lo real de la muerte y la violencia.

Pudimos destacar algunos elementos de este punto de ignición que contribuirán a la reconstrucción del sentido de este texto filmico. En la figura 2, presentaré algunas secuencias que permitirán desplegar la lectura de este texto.

En el esquema vemos una línea temporal con la ubicación de las secuencias seleccionadas para este análisis¹². He tomado los fotogramas más representativos

con el fin de ampliar los elementos encontrados en el delecto del punto de ignición para integrarlos a una lectura analítica que permita dilucidar el sentido producido en la experiencia del espectador de este filme.

UNA MADRE QUE MATA A SUS HIJOS

El matricidio se ha presentado mediante una escena silenciada tras una discusión y el sonido de un disparo, dando cuenta del carácter inefable de lo real en el punto de ignición. De la misma manera, el acontecimiento de los primeros minutos del filme nos lleva al silencio del impactante encuentro con la muerte.

En el fotograma 13 la cámara nos sitúa detrás de un muro con trozos de botellas de vidrio enterrados, mientras el sonido de la lluvia inicia la secuencia. El mismo encuadre se mantiene en el fotograma 14. Sin embargo, el desenfoco aplicado a los vidrios hace que la figura de este cuadro sea la cúpula del templo, donde se destaca la cruz y el manto sagrado, ambos símbolos cristianos de la muerte de Jesucristo como sacrificio para el perdón de los pecados de la humanidad.

La hostilidad de los vidrios insertados en el muro repercute en el ícono de la pasión, la crucifixión y la muerte de Cristo, el hijo de Dios. En medio del sonido de la lluvia que cae del grisáceo cielo nublado, ingresamos al oscuro confesionario del templo. Tras la malla vemos a

12 Para la selección de las escenas se ha seguido una ruta similar a la propuesta por el profesor Julio César Goyes (2011) en *La escena secreta y el secreto de la escena: tiempo subjetivo y memoria de la transformación en el film Cuenta conmigo de Rob Reiner*, donde se inicia el análisis con la escena del punto de ignición como umbral del relato y, posteriormente, se analizan escenas pertenecientes al inicio y final del filme en que se restituye el sentido del texto.



Figura 2. Esquema cronológico de las secuencias seleccionadas para el análisis.



Fotograma 13.



Fotograma 14.



Fotograma 15.



Fotograma 16.

Alicia (fotograma 15), una mujer que expresa una serie de pensamientos recurrentes que consisten en liberar a sus hijos del hambre y la pobreza acabando con sus vidas.

Su rostro ensombrecido, en primer plano, muestra una mirada dirigida hacia abajo que denota una expresión de angustia y culpa, vinculada a su voz susurrante al decir: «Yo no sé qué le pasa a mi cabeza, padre. Todos los días pienso en lo mismo. No me reconozco».

Al otro lado de la malla del confesionario está el padre Ernesto (fotograma 16). Este personaje ejerce su labor de guía espiritual y convoca a la mujer a la oración. Apreciamos los rostros de esta madre y este padre, a partir de una perspectiva en *contrapicado* y el claroscuro que invade la atmósfera del confesionario, haciendo de este un lugar frío y ensombrecido donde se escuchan y perdonan los pecados. No obstante, el ritual se rompe, pues no hay arrepentimiento por parte de Alicia y la fe de esta mujer se quiebra al expresar que los rezos ya no son suficientes y que su confianza en Dios se ha perdido. Ante la desesperante situación, el padre Ernesto no puede

hacer mucho. Va en busca de unos alimentos y al volver no encuentra a la mujer ni a sus hijos, por lo que decide dar una caminata.

En la calle, una mujer le comunica que lo necesitan urgentemente en el templo. Al llegar, ve una concentración de gente en uno de los pasillos de la iglesia. Mientras avanza, descubre el indicio de un terrible crimen.

En el fotograma 17 vemos, a través de un picado y un plano detalle, un zapato infantil ensangrentado. Los pasos de un infante han cesado a causa de una violenta muerte. La sangre derramada está impregnada en el zapato y ha salpicado el suelo del templo, un lugar sagrado que se encuentra coronado por la cruz que vislumbramos en el fotograma 14.

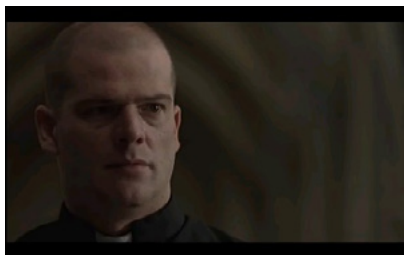
El sacrificio se resignifica: mientras que la vida del hijo de Dios tenía como propósito el perdón de los pecados, la muerte de los hijos de Alicia, que además se encuentran



Fotograma 17.



Fotograma 18.



Fotograma 19.



Fotograma 20.

en la niñez, se plantea como un «acto de amor» equivocado en que se ha confundido el bienestar de los seres amados con su aniquilación.

Alicia no soporta la impotencia ante el sufrimiento de sus hijos. Llevada por la locura y con el puñal ensangrentado en la mano, dice haberlos liberado (fotograma 18). Observamos detrás de Alicia la figura de San Miguel Arcángel¹³. El contrapicado nos permite ver a Alicia en la parte inferior del cuadro y la estatua de San Miguel en la parte superior. La inmaculada figura del arcángel se encuentra manchada y violentada por la sangre de los hijos de Alicia en dos lugares específicos: el pecho y el rostro.

Este cuadro insinúa no solo la culpabilidad de Alicia con respecto a la muerte de sus hijos, también deja entrever la afectación a una figura celestial bastante importante en la pugna entre bien y el mal desde la creencia católica, dejando un precedente determinante en el desarrollo del relato: San Miguel ensangrentado ya no luce como la figura inmaculada que puede someter al demonio. El líder de las milicias del cielo manchado con la sangre de los infantes somete a Alicia, quien, dentro del cuadro, ocupa el lugar que corresponde al demonio.

De esta manera, una madre, ser dador de vida, se ha convertido en la asesina de sus hijos y se encuentra en la casa de Dios padre: un espacio fundamental para la constitución de la familia y el perdón de los pecados. La madre se ha desligado de su rol y en un acto demoníaco ha optado por la aniquilación de su familia, en otras palabras, ha acabado con su descendencia, negando la posibilidad de un futuro esperanzador.

De la misma manera en que Eliseo rompió sus lazos familiares, Alicia ha acabado con el vínculo más preciado, destruyendo la imagen de la madre sacrificada, protectora,

tierna y bondadosa. Satanás, oculto en la oscuridad, o más bien a través de las sombras, en la sala del hogar y en el templo católico, ha invadido la atmósfera.

Ante la mirada de asombro del padre Ernesto (fotograma 19), Alicia pronuncia las siguientes palabras: «Liberé a mis hijos, padre». La música y los cánticos se escuchan de manera contundente acompañando la transición del rostro del padre Ernesto a la oscuridad total que da lugar a la aparición del indicio gráfico «Satanás». Este código es determinante, pues su significado engloba un aspecto central que se hará evidente en el desarrollo del largometraje: «“Aquel a quien la Biblia llama Satanás, es decir, el Adversario” (Emmanuel Carrère)»¹⁴. La figura del oponente, el antagonista, implica una dualidad. En este caso el tema moral será fundamental en el enfrentamiento entre el bien y el mal, que en esta primera secuencia expone el triunfo de la violencia, la maldad y la muerte en el seno familiar.

Resulta interesante prestar atención a los actos seguidos a estos crímenes. Eliseo incinera a su madre en el hogar y se pierde entre las llamas. Por otro lado, Alicia va al templo en busca del padre Ernesto y se arrodilla ante San Miguel, un arcángel. Eliseo, el hijo que mata a su madre, encarna la destrucción total a través del fuego. Alicia, la madre que mata a sus hijos, vuelve a la iglesia con el padre. Es sometida por el líder de las milicias celestiales y, posteriormente, por la justicia de los hombres al ser encarcelada.

Esta madre y este hijo desligados de su identidad, poseídos por la maldad de Satanás, comparten un sentimiento de soledad y abandono. Algo se oculta en el claroscuro de este filme que se abre a través de los indicios de la muerte de los hijos sacrificados: la cruz de Cristo y el zapato infantil ensangrentado. Satanás y la oscuridad se han apoderado de la pantalla, el adversario del hijo de Dios impera en un mundo marcado

¹³ Según reza la Biblia: «[...] cuando el arcángel Miguel contendía con el diablo, disputando sobre el cuerpo de Moisés, no se atrevió a usar de juicio de maldición contra él, sino que dijo: El Señor te reprenda» (Judas, 1:9).

¹⁴ Este es uno de los epígrafes utilizado por Mario Mendoza en su novela *Satanás* (2002).

por el abandono, la locura y la pérdida de la fe que se desatan en la violencia de la muerte, máxima expresión de la destrucción.

MALESTAR Y ABANDONO

La lucha interna en que se encontraba Alicia guarda una relación con la situación de Eliseo porque se plantea una ruptura del individuo que le impide reconocerse. Pese a que el argumento del filme no nos permite conocer a profundidad la historia de Alicia, la confesión ofrece un indicio importante: «Yo no sé qué le pasa a mi cabeza, padre. Todos los días pienso en lo mismo, no me reconozco». Esta disociación de la mujer tiene un carácter moral que revela el enfrentamiento del bien y el mal en su interior. La maldad del demonio se ha posesionado de su cabeza a través de sus pensamientos, por lo que la idea de matar a sus hijos cobra fuerza y se materializa, como pudimos apreciar en la lectura de la anterior secuencia.

La evidente sensación de malestar de Alicia en los momentos previos al crimen no le es exclusiva. Eliseo, de quien se ofrece un desarrollo más amplio en el argumento del filme al ser el protagonista, manifiesta una incomodidad.

En un plano medio corto observamos a Eliseo a través de la iluminación subrayada que segmenta su figura entre la luz (a la derecha) y oscuridad (a la izquierda). Expresa el padecimiento en su rostro dolorido y la dificultad de movimiento de su cuerpo al salir de la habitación y encontrar los cuestionamientos de su madre. La comunicación entre madre e hijo se encamina por la negación. Eliseo no quiere compartir la causa de su sufrimiento y asume una actitud hostil hacia su madre, quien lo provoca al decir: «Yo sí sé lo que le pasa. Usted es un resentido, un soldadito fracasado (se ríe)» (fotograma 22).

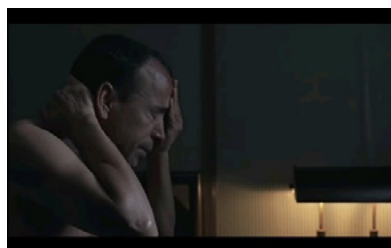
El hijo es identificado por la madre como un ser lleno de odio, un soldado sin nombre ni trascendencia. Por otro lado, el hijo lanza un objeto al suelo y la madre se retira de la escena. La relación entre la madre y el hijo se deteriora debido a la falta de comunicación.

Con la imposibilidad de hallar remedio para sus males en el hogar de su madre, Eliseo decide salir a caminar por las calles de la ciudad. En el fotograma 23, el contrapicado nos muestra en la parte superior la figura del templo que se insinuaba al inicio del filme, mientras que en la parte inferior vemos a Eliseo a través de un plano dorsal.

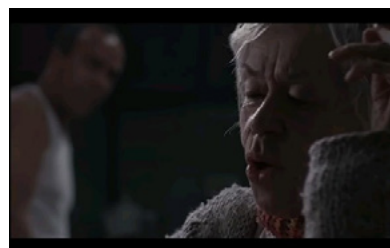
Una vez dentro del templo (fotograma 24), Eliseo retoma la posición que mostraba en su habitación, que da cuenta de la prolongación de su malestar. La introspección del personaje se verá irrupida en el fotograma 25 por la entrada en escena del padre Ernesto, quien decide acercarse y entablar una conversación (diálogo 2) a la que Eliseo se niega con un movimiento de cabeza.

El silencio de Eliseo se llena con los cantos de alabanza; el llanto *in off* de un bebé se convierte en la respuesta a la pregunta que el padre ha formulado. No obstante, la insistencia del padre propicia que Eliseo manifieste algunas de las causas de su aflicción: la soledad, una relación insoportable con su madre y un deseo contra la gente que no se atreve a verbalizar. De esta manera, Eliseo encuentra en el padre Ernesto la corporeización del padre celestial y en la iglesia el espacio del hogar paterno donde puede empezar a expresar paulatinamente el malestar que lo consume.

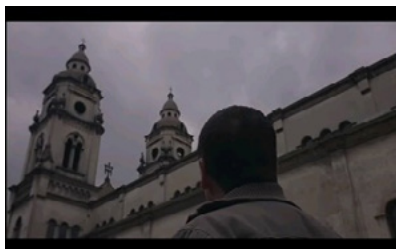
El padre Ernesto recuerda la historia de Alicia y se la comparte a Eliseo, reconoce su impotencia al tratar de ayudarla, aunque no puede verbalizar el motivo de su fracaso. En el momento en que el padre abre la oportunidad de un diálogo más prolongado con Eliseo al invitarlo a una taza de café, este se niega de forma tajante y decide ponerse de pie e irse, rompiendo con la



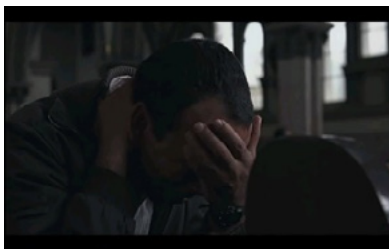
Fotograma 21.



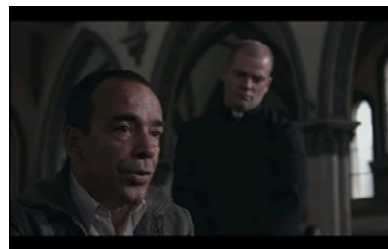
Fotograma 22.



Fotograma 23.



Fotograma 24.



Fotograma 25.

DIÁLOGO 2.

Padre Ernesto: ¿Pasa algo?

(Cantos de alabanza y llanto de bebé)

Eliseo: (mueve la cabeza expresando negación)

Padre Ernesto: ¿Seguro?

Eliseo: No soy creyente.

Padre Ernesto: No tienes que serlo.

Eliseo: Pasa que me siento solo, eso es todo.

Padre Ernesto: Vives solo, no tienes a nadie.

Eliseo: Vivo con mi madre, pero no la soporto. Lo que más me angustia es que últimamente tengo ideas raras.

Padre Ernesto: Ideas, como de qué.

Eliseo: La gente, cuando la miro a los ojos me dan ganas de... no soporto la banalidad, la prepotencia...

Padre Ernesto: Hace poco estuvo una mujer acá. Se sentía muy sola. Mató a sus tres hijos porque no tenía cómo darles de comer. Yo traté de ayudarla, pero... vamos a mi despacho, te invito un café.

Eliseo: No. Me tengo que ir.

posibilidad de ver una faceta diferente de este personaje que continúa negándose a establecer una comunicación fluida con las personas que lo rodean.

De manera repentina, un habitante de calle entra en escena produciendo que Eliseo verbalice el deseo que sentía al ver a las personas (fotogramas 26-29).

El deseo de destrucción ha sido manifestado por Eliseo, y con él su carácter antisocial, una de las características del sociópata (De la Cruz, 2019). La escena remite a una reconocida pieza del cine norteamericano: *Taxi driver*

(Phillips y Scorsese, 1976), un referente explícito en la novela escrita. Las similitudes de Eliseo con Travis se basan en la imagen del excombatiente que guarda el deseo de «limpiar» la ciudad de personajes que le resultan detestables. A través de este intertexto se hace visible la imagen de la máquina asesina que vendría a ser el soldado.

La secuencia de la visita de Eliseo al templo católico deja de manifiesto varios elementos que convocan a una sola imagen: la búsqueda de lo paternal. El hombre, que también es un excombatiente, busca espacios a los cuales



Fotograma 26.



Fotograma 27.



Fotograma 28.



Fotograma 29.

DIÁLOGO 3.

Padre Ernesto: ¡Oye! (Dirigiéndose al habitante de calle que está lavando su rostro en la pila del agua bendita).

Eliseo: Quisiera limpiar la ciudad de toda esta basura. (Mientras mira al habitante de calle).

Padre Ernesto: No digas eso. Ellos no tienen la culpa.

(Eliseo mira al padre Ernesto y camina hacia la salida del templo).

Padre Ernesto: Espera. ¿Cómo te llamas?

Eliseo: Eliseo.

Padre Ernesto: Mira, Eliseo. Este es mi número. (Le entrega un pedazo de papel).

(Eliseo toma el pedazo de papel y se va).

Padre Ernesto: Si me necesitas, llámame.

pueda pertenecer y figuras que le brinden un soporte, de ahí que la incredulidad en un dios no sea un impedimento para desahogarse en el templo.

Por otro lado, la confrontación de Eliseo con el indigente en el fotograma 26 da cuenta de otro tipo de abandono: el habitante de calle, un personaje solitario, sin hogar, sin familia y desligado de las dinámicas de la sociedad, provoca que broten las palabras del odio reprimido en Eliseo. Lo que ha expresado este personaje a través del canal verbal devela una de las razones de su ira: un hombre solitario y desligado del orden social se convierte en una especie de desecho. La soledad de Eliseo y el odio hacia los desamparados encubren el temor al abandono.

Ante la escena, el padre Ernesto (fotograma 28) aboga por el habitante de calle, expresando que no es culpable de su situación, a la vez que deja abierta la cuestión: ¿quién es el culpable? Eliseo lo mira fijamente y sin palabra alguna decide irse. No obstante, el padre Ernesto

lo detiene para darle su número telefónico dejando abierto un canal de comunicación (fotograma 29). De esta manera, la figura de Eliseo se encuentra acompañado a su derecha de la figura del padre Ernesto, mientras en el fondo se aprecian las tres columnas que dan sostenimiento al templo en un cuadro donde la oscuridad se ha atenuado.

A través de esta secuencia, vemos el contraste entre lo que sucede en la casa materna y en la casa de Dios padre, ambos escenarios de los crímenes que han implicado una ruptura de los roles de madre e hijo, desde Alicia y Eliseo respectivamente. El claroscuro sigue primando en la composición de los cuadros, creando una atmósfera de terror y ocultamiento.

La imagen del padre permanece lejana e impotente. El templo, coronado por la cruz de un hijo sacrificado se convierte en el refugio para dos personajes que han sido derrotados por la maldad. Ambos hallan la posibilidad de desahogo en el padre Ernesto, aunque guardan reserva



Fotograma 30.



Fotograma 31.

frente a él y al mismo Dios. La fe no existe para Alicia y Eliseo, y esa confrontación al interior de la iglesia detona el inicio de la desgracia para quienes los rodean.

RETRATOS: IMÁGENES ROTAS

La negación a un diálogo con la madre contrasta con la búsqueda de contacto con lo paternal. Eliseo ha encontrado en el padre Ernesto una imagen paternal abierta al diálogo. Sin embargo, Ernesto ha abandonado el sacerdocio y, entregándose a su deseo pulsional del sexo con su novia Irene, no se percata del llamado de Eliseo.

En el fotograma 30 observamos el teléfono de disco colgado, desenfocado. Al lado derecho vemos reflejado en el cristal de un retrato el rostro de Eliseo. Un frasco que contiene un medicamento funciona como indicio de la enfermedad mental de este personaje. La comunicación con el padre ha fracasado y escuchamos a Eliseo decir: «Llegó el fin del mundo, padre». El reflejo nos confronta, somos los únicos receptores del mensaje apocalíptico del futuro asesino.

La imagen del retrato adquiere centralidad en el fotograma 31. Una vez Eliseo se ha retirado de la escena, se hace visible la fotografía del soldado. Esto plantea un retroceso en el personaje. Su mirada estaba fija en esa imagen cuando anunciaba el fin del mundo. La

nostalgia de la guerra lo invade y la maldad ha triunfado. Determinado a asumir un rol en el Apocalipsis, Eliseo se ha configurado nuevamente como un soldado en el campo de batalla que nos observa y nos anuncia el fin. Incomunicado, este psicópata se dispone a iniciar la matanza.

Después de un meticuloso ritual de limpieza y el cierre de su cuenta bancaria, Eliseo llega al hogar de Natalia, su estudiante. Es atendido por Olga, quien lo hace seguir a la sala, donde toma en sus manos el retrato familiar. Las primeras víctimas se hacen visibles a través de la fotografía: madre, padre e hija componen el cuadro (fotograma 32). El hombre en el centro vincula a madre e hija, consolidándose como el eje de la unión familiar.

En el fotograma 33 contemplamos desde un contrapicado a Eliseo expresando una especie de sonrisa acompañada de una mirada de desprecio. La fotografía lo perturba, observa al padre que no tiene y la unión familiar que no ha experimentado, pero que existe para otros, como se evidencia en la iconografía del retrato de esta familia ideal. De esta manera, se ha propiciado el terreno para que el psicópata materialice sus pensamientos más profundos dando rienda suelta los actos más atroces.

Eliseo comienza asesinando a Olga, la madre de Natalia, destruyendo así la imagen materna, por primera vez, para continuar con la hija. Una vez ejecutado este



Fotograma 32.



Fotograma 33.



Fotograma 34.

crimen, ya no hay retorno. Con estas muertes se lleva a cabo la destrucción del yo (González, 2015a), que se consolida en el acto seguido de despojarse de las prendas ensangrentada para utilizar la ropa del padre de Natalia (fotograma 34).

Un plano general nos permite ver el baño compuesto por un enorme espejo, dos lavamanos y la tina, todo esto en un color blanco que contrasta con la camisa manchada de sangre y las negras botas militares. El acto de limpieza se lleva a cabo en este lugar, mientras que Eliseo asume una nueva imagen masculina, usando las prendas de un padre.

Una vez limpio y vestido, Eliseo observa el cadáver de Olga antes de salir del lugar (fotograma 35). La perspectiva al ras del suelo y el desenfoco aplicado a la mano de la mujer muerta guían nuestra mirada hacia Eliseo. Este hombre ha adquirido la identidad de un padre violento y destructivo. El posicionamiento de la cámara nos otorga un lugar de escondite tras el sofá. Finalmente, el asesino se marcha dejando derramada la sangre de las dos mujeres que conformaban la imagen de una familia modélica.

De esta manera, los íconos del soldado y la familia ideal presentes en los retratos se han roto. El soldado no defiende a nadie, su misión se encamina a una destrucción



Fotograma 35.

basada en el vacío que le genera eso que los demás tienen y le ha sido negado, en este caso, la familia amorosa y unida.

Por otro lado, la familia se ha desintegrado. Ya no hay madre ni hija, y el padre es una figura ausente que solo se presenta a través de un retrato, como ocurría con la imagen del hombre maduro que apreciábamos en el fondo de la escena en la secuencia del punto de ignición.

Eliseo, además de retornar a su pasado militar, ha asumido un rol de padre autoritario y punitivo. Ya no veremos al profesor de inglés, pues este rol desaparece con la muerte de Natalia. El militar se ha mezclado con el padre a través de la vestimenta, dando cuenta de la destrucción del yo que fragmentará al personaje desligado totalmente de su identidad al acabar con la vida de su madre. De esta manera, retornamos al punto de ignición, el fotograma 9.

El significativo fotograma 9 condensa los elementos fundamentales del filme. El contacto visual del hijo con la madre muerta confronta al espectador con lo real de muchas relaciones familiares y condiciones psiquiátricas.

Eliseo evitaba la mirada y cualquier tipo de trato con su madre cuando se encontraba viva. No obstante, contempla su cadáver. El contacto visual con la madre



Fotograma 9.

viva implicaría un reconocimiento de la identidad propia en el otro, especialmente en ese otro que es la progenitora. Esto puede ser comprendido desde una perspectiva psicoanalítica a través de la imago primordial, que hace referencia al primer contacto humano a través de la lactancia:

Si esa madre a la que mira —oye, toca, huele, saborea— no es para él un objeto diferenciado, si es parte de él mismo, entonces, cuando la mira, es a sí mismo a quien ve —oye, toca, huele y saborea (González, 2012).

El reconocimiento y la construcción del yo en el hijo mediante el contacto visual con la madre se presenta en los primeros momentos de vida del individuo. A través de la lactancia se funda un primer reconocimiento del individuo como ser sensible. La negación de Eliseo a la mirada de la madre viva contrasta con la necesidad de ver su cadáver con los ojos abiertos.

La mirada de la mujer muerta revela una nueva constitución del yo en Eliseo basada en la destrucción de sus anteriores identidades. Más allá de asumir el rol de soldado y padre, experimenta una ruptura en sí mismo al destruir la *imago primordial*. Desligado de su madre, el asesino se desensibiliza por completo y la pulsión destructiva que lo invade se prolonga en el fuego y los crímenes posteriores.

Es necesario destacar que Eliseo solo mantiene un contacto visual prolongado con el cadáver de su madre. En el filme prima la mirada evasiva de este personaje, lo cual da cuenta de su sociopatía: «[...] los sujetos que presentan altos niveles de insensibilidad emocional muestran, de manera natural, menor atención a la franja de los ojos de la cara» (Halty, 2017, p. 45). Dicha evasión

da como resultado los problemas de comunicación del personaje que desembocaron en un sentimiento de insoportable soledad.

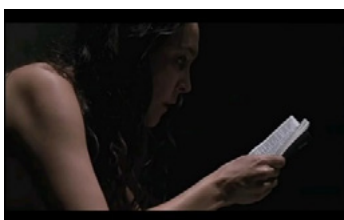
En este prolongado contacto visual con el cuerpo de la madre, algo ha pasado en Eliseo. No hay una correspondencia en la comunicación, pues se trata de un cadáver. Sin embargo, la imagen de la madre muerta lo confronta al punto de desintegrarlo. De la misma manera, los espectadores somos confrontados al ver destruida la imagen del origen de la vida que encarna la madre. La vida que ha sido generada en ella la ha llevado a la muerte y este hecho nos ha dejado en el silencio que invade la escena. La ignición del cuerpo se vincula con la de nuestra mirada. No hay palabras, nos encontramos frente al fuego destructivo que, más allá de la similitud con un ritual fúnebre, se ha apoderado de todo. La madre ha sido víctima del hijo que ha criado, a quien dio a luz. El hogar se ha calcinado y con él todo rastro de unidad social. El soldado huérfano y fragmentado se ha transformado en Satanás entre las llamas del infierno terrenal.

SATANÁS Y EL APOCALIPSIS

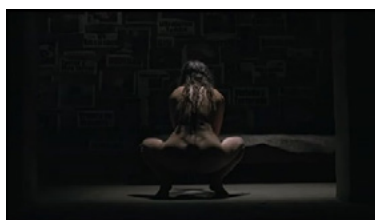
En el fotograma 36 vemos a Alicia a la izquierda sosteniendo el libro del «Nuevo Testamento» de la Biblia¹⁵. Su voz es casi un susurro y se encuentra totalmente aislada e inmersa en la lectura y el claroscuro de esta imagen. Las palabras «Legión me llamo, porque legión somos muchos» repercuten en el fotograma 37, donde la multiplicidad de recortes de prensa

¹⁵ La lectura de los versículos corresponde al evangelio de San Mateo y son parte de los epígrafes de la novela de Mario Mendoza «Yo soy Legión, porque somos muchos» (Marcos, 5:9).

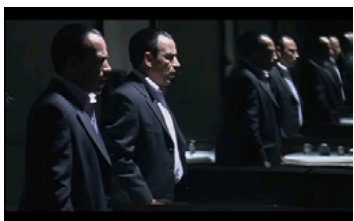
Alicia: ¿Qué tienes conmigo Jesús hijo del Dios altísimo? Te conjuro por Dios que no me atormentes. Porque le decía «Sal de este hombre espíritu inmundo». Y le preguntó «¿cómo te llamas?» Y respondió diciendo «Legión me llamo, porque legión somos muchos».



Fotograma 36.



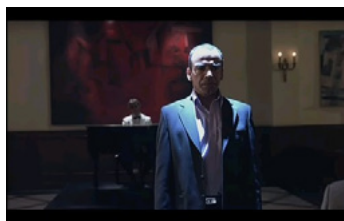
Fotograma 37.



Fotograma 38.



Fotograma 39.



Fotograma 40.

correspondientes a diferentes crímenes cubre la pared de la celda. En esa misma dinámica, la maldad sigue prolongándose fuera de la prisión.

De la misma manera que el mal triunfó sobre Alicia, la maldad se apodera de Eliseo. Desligado de los roles con los que se identificaba como un ser social y habiendo cometido varios asesinatos, esta máquina de matar se reproduce en los cristales. La soledad que expresaba sentir en su conversación con el padre Ernesto y el desligamiento que sufrió al matar a su madre dan cuenta de este ser fragmentado que vemos en el espejo como una legión de demonios que cuentan con la destreza destructiva del soldado.

Una vez ha dejado listo su armamento, vemos el rostro del asesino en primer plano iluminado por una luz de origen cenital en el fotograma 39. El personaje mira fijamente hacia la parte derecha del cuadro, donde se encuentran los comensales en el restaurante. La similitud de este lugar con los espacios donde fueron asesinadas las dos madres (Olga y Blanca) se hace evidente.

De la misma manera que la imagen de Eliseo se multiplica, las personas allí presentes también lo hacen. Ya no se trata de mujeres que se encuentran solas, sino de diversas familias congregadas.

En cuanto a la banda sonora, escuchamos la melancólica Sonata número 20 de Schubert, ejecutada por el pianista vestido de blanco en el fotograma 40.

La música se vincula a la última cena del personaje, su preparación en el baño del restaurante frente al espejo y la contemplación del lugar, previa al tiroteo.

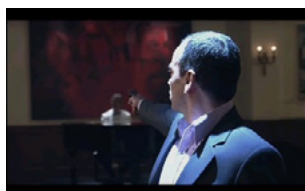
La vestimenta del pianista contrasta con el oscuro traje de Eliseo y la enorme pintura colgada en la pared¹⁶ que, entre el negro y el rojo, presenta figuras indistintas que reflejan el caos que anuncia el derramamiento de sangre que se aproxima.

Eliseo (fotograma 41), iluminado por una luz cenital, no permite que la sonata concluya, gira su cuerpo dirigiendo su revólver hacia el pianista y le dispara en la cabeza. En el fotograma 42, vemos el cuerpo afectado por la bala mientras la sangre ha salpicado la pintura mezclándose con el rojo que hay en ella. Una vez más, el primer plano permite centrar la mirada en el cuerpo de la víctima, de la misma manera que ocurrió con la muerte de Blanca.

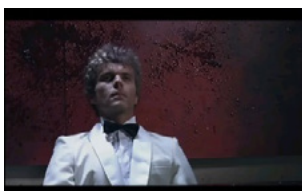
Con la destrucción de la primera figura masculina por parte de Eliseo, la música cesa y los gritos de terror se apoderan de la escena, mientras se escucha el sonido de los disparos.

Eliseo apunta hacia los comensales en el fotograma 43. La luz de origen cenital lo sigue iluminando y deja en evidencia la firmeza de su cuerpo en una posición de ataque inminente.

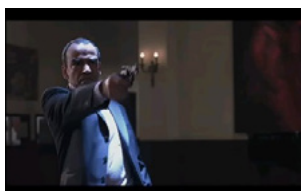
16 El cuadro tiene un estilo propio del expresionismo abstracto, una corriente artística estadounidense que, entre otros aspectos, destaca el uso del gran formato y los trazos o pinceladas violenta (Castellanos, 2009).



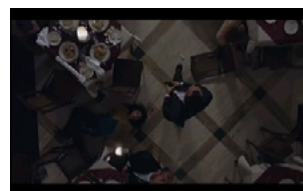
Fotograma 41.



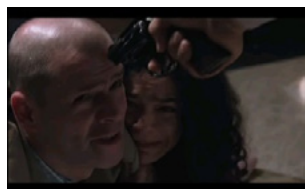
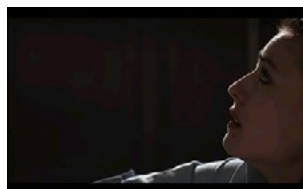
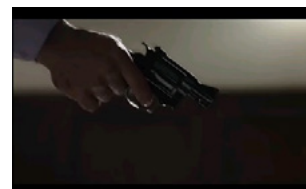
Fotograma 42.



Fotograma 43.



Fotograma 44.

**Fotograma 45.****Fotograma 46.****Fotograma 47.****Fotograma 48.**

La masacre ha comenzado, el psicópata dispara sin misericordia como se aprecia en el fotograma 44 desde una perspectiva en picado que remite a la fuente de la intensa luz blanca que cubre a Eliseo. El desastre se hace evidente en los cuerpos heridos y las sillas que yacen en el suelo.

Eliseo camina entre el caos y continúa con la matanza, encontrando a las personas que se han escondido en los rincones del restaurante, entre ellas, a quien fuera el padre Ernesto en picado, al lado de Irene, su novia (fotograma 45).

Eliseo ha puesto el arma de cañón corto y calibre 38 en medio de la frente de Ernesto, quien dirige su mirada hacia arriba expresando un gran temor. Sin dudarlo, aprieta el gatillo y continúa con el asesinato de Irene y otras personas.

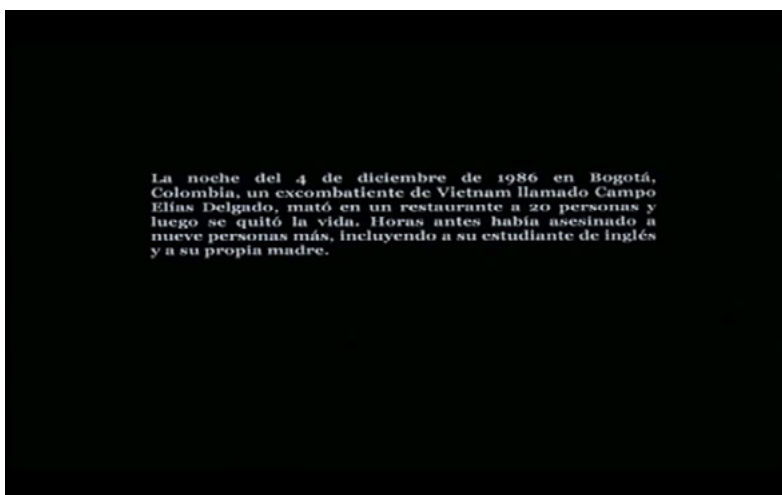
Oculto y sentada en el suelo abrazando sus rodillas se encuentra una joven mujer, Paola. Eliseo se arrodilla para observarla por un instante. Posteriormente pone el revolver sobre su cabeza y aprieta el gatillo (Fotograma 46). Al no salir la bala, Eliseo revisa el revolver y se pone de pie para recargarlo, mientras Paola sube el rostro

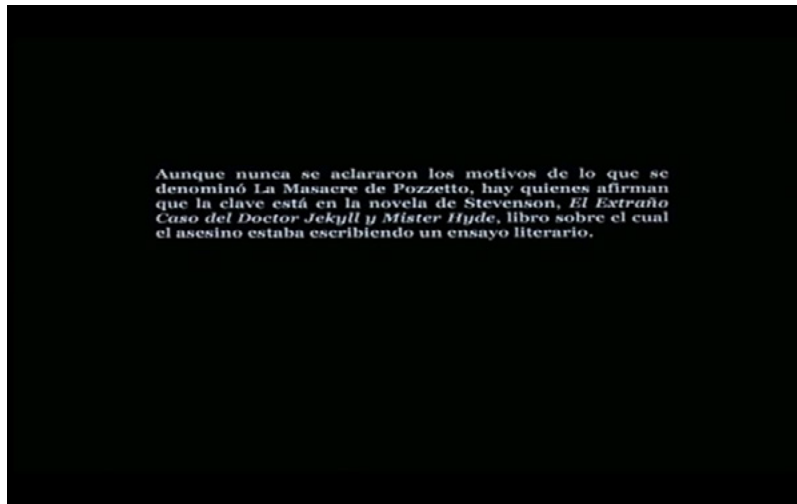
para mirarlo en el fotograma 47. La perspectiva de este primer plano nos pone al nivel de Paola: sentada en el suelo, descubierta en su escondite, aterrorizada y a la expectativa de su destino. Al aproximarse el final del filme, compartimos la perspectiva de las víctimas y con esta el temor ante la maldad del asesino.

El suspenso se romperá en el fotograma 48 a través de un plano detalle sobre el revólver en la mano de Eliseo dirigido hacia Paola. El sonido del disparo abre paso a la transición de la pantalla que se oscurece para posteriormente presentar los siguientes textos.

Esta referencia a la realidad, a través de las palabras confronta al espectador a lo real de una violencia que lo desgarra a través de los planos, las gamas cromáticas, los sonidos (y silencios), el posicionamiento de la cámara, los diálogos y demás elementos de la materialidad del filme, condensados en la pantalla oscura que contiene información sobre un hecho de la vida real en el fotograma 49.

La imposibilidad de explicar los motivos de los asesinatos de Eliseo se expresa en el fotograma 50, donde se ofrece un argumento explícito que remite a la novela

**Fotograma 49.**



Fotograma 50.

de Robert Louis Stevenson. La dualidad del ser a través de la moral, sumado al experimento de disociación de Henry Jekyll que da origen a Mr. Hyde, guarda una fuerte relación con el tema del filme, integrándose al argumento del excombatiente que no soporta su nuevo rol al volver a la sociedad y añora un pasado marcado por la violencia.

Los indicios gráficos sitúan el hecho en el tiempo y el espacio, ofreciendo una caracterización del artífice de la masacre: un excombatiente de Vietnam llamado Campo Elías Delgado. Las víctimas se reducen a un número, mientras que se hace énfasis en la relación del asesino con su estudiante y su madre.

Dando cierre a la lectura de esta selección de secuencias, podemos notar una serie de mecanismos comunes que han sido utilizados a la hora de otorgar un lugar al espectador del filme. En el siguiente apartado se retomarán los elementos fundamentales de la lectura de *Satanás* (Guerrero y Baiz, 2007), con el fin de comprender la experiencia del sujeto en términos de la enunciación.

SATANÁS Y EL HORROR DEL ESPECTÁCULO ESCÓPICO

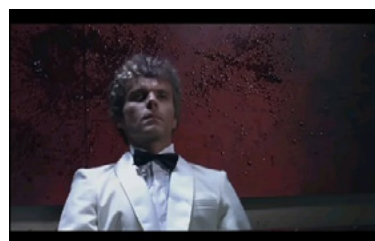
Con base en la materialidad del texto filmico se ha realizado un análisis a través de los elementos ofrecidos por el lenguaje cinematográfico. En los siguientes párrafos se hará énfasis en los elementos visuales y narrativos fundamentales en la experiencia del espectador confrontado con lo real en la película *Satanás* (Guerrero y Baiz, 2007).

En primer lugar, encontramos elementos reveladores en la gestión de la mirada del espectador. La experiencia del horror a través de los planos y sus perspectivas se vinculan al espectáculo del relato posclásico, donde el espectador ve la huella de la violencia plasmada sobre los cuerpos, sin articulación simbólica alguna (González, 2008).

La sangre derramada y salpicada de los cuerpos que reposan con los ojos abiertos en los primeros planos de los fotogramas 8 y 42. El picado del fotograma 8



Fotograma 8.



Fotograma 42.

**Fotograma 10**

nos convoca a la contemplación del horror desde la perspectiva del asesino, mientras el silencio da cuenta del inefable encuentro con lo real de la muerte y la violencia.

Por otro lado, el juego de la perspectiva hace que pasemos al lugar de enunciación que, al ras del suelo, nos posiciona como testigos que se esconden del asesino, mientras observan paralizados los cuerpos tendidos sobre el suelo (fotograma 10).

La vulnerabilidad de esta perspectiva, en coherencia con la imagen de la familia, remite al lugar de enunciación de la infancia. Confrontados con la realidad de la psicopatía y la maldad, accedemos a unas secuencias marcadas por el claroscuro donde se erige la figura imponente del asesino. Nos encontramos desde la perspectiva del hijo, el niño que observa con temor la destrucción de su familia.

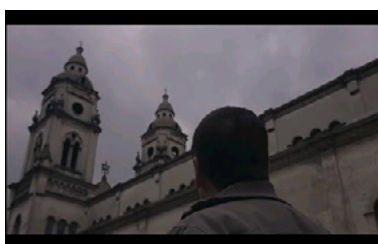
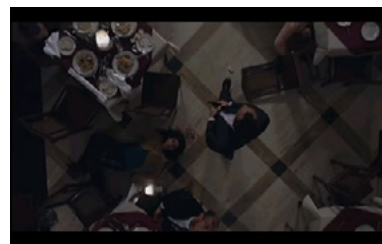
Vemos a la madre muerta sometida ante las figuras masculinas en la parte inferior del fotograma 10. La brutalidad y la violencia se define como el medio para dicho sometimiento y destrucción. La imagen paternal de los hombres en los retratos permanece ausente y ajena a los sucesos, dejando desamparada a la familia que ha quedado vulnerable ante un hombre que se ha desligado de su identidad y roles sociales.

Dicha lejanía de lo paternal remite a otra esfera que, dentro de la dimensión simbólica, nos lleva a pensar en el origen de Satanás y, por lo tanto, en el padre celestial.

El contrapicado de los fotogramas 18 y 23 da cuenta de dos elementos simbólicos fundamentales para el establecimiento de la esfera celestial en el arriba: el espacio de los ángeles y el cielo sobre el templo. Desde esta perspectiva nos situamos abajo, en la esfera terrenal, mucho más cercanos a los asesinos. La composición de estos cuadros remite a la configuración de un mundo dividido entre el bien (arriba) y el mal (abajo).

El desgarró que sufre el espectador radica en esta dualidad: si arriba está lo celestial, benévolo e inmaculado, es decir, Dios y los ángeles, abajo impera la oscuridad, la crueldad y la violencia de Satanás, como podemos ver en el fotograma 44.

Es tan alejada esta perspectiva del arriba que apenas nos permite ser testigo de las acciones (fotograma 44). En una remisión al relato de la religión católica, tenemos templos contruidos bajo un hijo crucificado y abandonado por su padre. No obstante, la gestión de la cámara nos arroja hacia abajo, al ras del suelo, en una posición indefensa y temerosa: la de una víctima, un

**Fotograma 18****Fotograma 23****Fotograma 44**



Fotograma 48.



Fotograma 49.

infante vulnerable que abre los ojos al horror quedando paralizado y enmudecido. Finalmente, terminamos esta experiencia entre las tinieblas.

El arma dirigida hacia Paola en el fotograma 48 ha sido disparada. La vemos ligeramente elevada al nivel de nuestros ojos. El revolver se ha convertido en una extensión del cuerpo del asesino, potenciando los actos destructivos del psicópata. El plano detalle y la perspectiva nos ha brindado un lugar de enunciación: el de la siguiente víctima.

El sonido del disparo crea la transición al fotograma 49, donde se ha verbalizado la referencia al hecho real de la masacre de Pozzetto. No obstante, en este filme no se visibiliza ni se verbaliza la muerte del asesino. Este hombre se hunde en la oscuridad y permanece amenazante, mientras que los espectadores quedamos marcados por una experiencia desgarradora que nos ha mostrado lo real de la destrucción de la violencia y la muerte, en una esfera terrenal donde la bondad de Dios no llega, mientras que Satanás armado y multiplicado nos espera entre las sombras.

CONCLUSIÓN

Los elementos destacados de este análisis textual del filme *Satanás* (Guerrero y Baiz, 2007) permiten explorar la experiencia estética del espectador en el tejido de los registros semiótico, imaginario y real, a través signos, imágenes, colores y sonidos que remiten al gran relato de la religión católica en torno a la moralidad: el bien y el mal en permanente pugna, escindiendo al mundo en el arriba y el abajo. Dicha dualidad se interna en la mente de los personajes. Esta lucha tiene un vencedor de principio a fin: Satanás.

Tanto la narrativa como la materialidad visual y sonora del filme nos llevan como espectadores por el camino de la oscuridad, el silencio, los disparos y los gritos de

horror. A través del juego de la perspectiva de la cámara experimentamos los hechos como testigos y víctimas, confrontados con lo real de la violencia y la muerte: hoy somos espectadores lejanos, como el padre celestial; mañana podemos estar en el lugar de la siguiente víctima que aguarda su destino, escondida y temerosa.

Un hecho real se ha vinculado al relato bíblico dejando manifiesta una realidad ineludible: la muerte y la violencia nos han acompañado desde tiempos remotos. El Cristo crucificado, totalmente violentado y abandonado por su padre, se prolonga en los demás hijos de Dios.

El ser humano también presenta la dualidad del bien y el mal, como lo vimos en Eliseo y Alicia. Los padecimientos de estos personajes desembocan en una pulsión destructiva que los lleva a desligarse de su rol como seres sociales arremetiendo contra las personas con quienes comparten lazos de sangre. Además de la maldad, nos encontramos en un mundo urbanizado que encubre la presencia de una legión de psicópatas: puede ser una madre, un profesor de inglés, un excombatiente o cualquier persona. La soledad que experimentan estos personajes se traduce en el abandono de un Dios padre lejano que solo está presente en retratos, templos y palabras.

La fe se ha quebrantado y en esa misma medida, los sujetos desligados de todo rol e imagen optan por la destrucción de su origen y su descendencia. El infierno ha devorado la tierra con su fuego y este es solo un reflejo más de los actos violentos que leemos, escuchamos o vemos a diario en periódicos, radio y noticieros: la legión del mal seguirá multiplicándose.

REFERENCIAS

- BARTHES, R. (1978). *Análisis textual de un cuento de Edgar Allan Poe. Semiótica narrativa y textual*. Universidad Central de Venezuela.
- CARRÈRE, E. (2000). *El adversario*. Anagrama.
- CASETTI, F. y Di Chio, F. (1998). *Cómo analizar un film*. Paidós.
- CASTELLANOS, P. (2009). Expresionismo abstracto: típicamente norteamericano. *Archipiélago. Revista Cultural de Nuestra América*, 17(64), 59-62, 66-67. De la Cruz, J. (2019). *La psiquis psicópata*. <https://bit.ly/3lTresO>
- GONZÁLEZ, J. (1996a). Clásico, manierista, postclásico. Área 5. *Revista de Comunicación Audiovisual y Publicitaria*, 5, 81-120. <https://bit.ly/3yaslcy>
- GONZÁLEZ, J. (1996b). El texto: tres registros y una dimensión. *Trama y Fondo: Revista de Cultura*, 1, 2-32. <https://bit.ly/31CNMYb>
- GONZÁLEZ, J. (2007). Enunciación, punto de vista, sujeto. En J. Talens y S. Zunzunegui (Coord.). *Contracampo: ensayos sobre teoría e historia del cine* (pp. 97-135). Cátedra.
- GONZÁLEZ, J. (2008). Clásico, manierista, postclásico: Los modos del relato en el cine de Hollywood. Castilla Ediciones.
- GONZÁLEZ, J. (2012). *Seminario Psicoanálisis y Análisis Textual. Psycho y la Psicosis II – Norman*. Universidad Complutense de Madrid. <https://bit.ly/3GuAo6Z>
- GONZÁLEZ, J. (2015a). *El club de la lucha. Apoteosis del psicópata*. <https://bit.ly/3EWESTP>
- GONZÁLEZ, J. (2015b). El punto de ignición. *Sociocriticism*, 30(1-2), 385-412.
- GOYES, J. (2011). *La escena secreta y el secreto de la escena: tiempo subjetivo y memoria de la transformación en el film Cuenta conmigo de Rob Reiner*. Universidad Nacional de Colombia.
- GOYES, J. (2014). El análisis del texto audiovisual. *Investigium Ire: Ciencias sociales y humanas*, 5(1), 144-159.
- GOYES, J. (2015). *La experiencia de leer el texto audiovisual*. Fundalectura.
- GUERRERO, R. (Productor) y Baiz, A. (Director) (2007). *Satanás [Película]*. Proyecto Tucán.
- HALTY, L. (2017). *La importancia de la mirada en el desarrollo de la psicopatía*. <https://bit.ly/3EId19E>
- MENDOZA, M. (2002). *Satanás*. Editorial Planeta Colombiana S. A.
- MIRANDA, B. (2 de febrero de 2019). Qué fue la “Masacre de Pozzetto” que estremeció a Bogotá hace 32 años. *BBC News*. <https://bbc.in/3pI5od9>
- PHILLIPS, J. (Productora) y Scorsese, M. (Director) (1976). *Taxi driver [película]*. Bill/Phillips e Italo/Judeo Productions.

Videoensayo

El viaje continúa

*Lorenzo Torres Hortelano,
Javier Olarte Triana &
Julio César Goyes Narváez*

A5
2021- 02
ACTIO
Journal Of Technology
in Design, Film Arts &
Visual Communication



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

ES El viaje continúa

EN The journey continues

ITA Il viaggio continua

FRA Le voyage continue

POR A viagem continua

*Lorenzo Torres Hortelano,
Javier Olarte Triana &
Julio César Goyes Narváez*

El viaje continúa

Recibido: 1/12/2021; Aceptado: 1/12/2021; Publicado en línea: 30/12/2021.

<https://doi.org/10.15446/actio.v5n2.101635>




Videoensayo experimental
desarrollado por:

**LORENZO TORRES
HORTELANO**

Doctor en Comunicación Audiovisual.
Profesor Titular Universidad Rey Juan
Carlos, Madrid, España.

Correo electrónico:

lotoho@gmail.com


 0000-0001-6915-4858

JAVIER OLARTE TRIANA

Doctor en Diseño y Creación. Magíster
en Estudios Culturales. Profesor
asociado de la Escuela de Cine y
Televisión de la Universidad Nacional
de Colombia.

Correo electrónico:

jsolartet@unal.edu.co


 0000-0001-6882-9614

**JULIO CÉSAR GOYES
NARVÁEZ**

Doctor en Comunicación Audiovisual,
magíster en Literatura Latinoamericana
y Licenciado en Filosofía. Profesor
asociado del Instituto de Estudios en
Comunicación y Cultura (IECO) de la
Universidad Nacional de Colombia.

Correo electrónico:

jcgoyesn@unal.edu.co

 0000-0002-3926-2089

E L VIDEOENSAYO EL VIAJE CONTINÚA (2021) es una propuesta experimental de Lorenzo Torres

Hortelano, Javier Olarte Triana y Julio César Goyes Narváez, con la edición de Javier Castro Cortés y la producción de Actio y la Maestría en Comunicación y Medios del IECO de la Universidad Nacional de Colombia. *El Viaje Continúa* resuena con la innovación audiovisual y su experimentación digital e intenta, a la luz del conocimiento interdisciplinario, reactivar la sensibilidad y gestionar los modos de enunciación o narrativas filmicas, la gramática que hibrida lo ficcional (argumental) con lo no ficcional (documental), cuestiona la autoría y se vale de los soportes tecnológicos. *El viaje continúa* resulta de la experiencia subjetiva tan mimética como diegética, tan apegada a la imagen que cita como poética donde confluyen fragmentos y huellas audiovisuales de las películas *Hija* (2012), de María Paz González; *Historias mínimas* (2002), de Carlos Sorín, y *Tierra en la lengua* (2014), de Rubén Mendoza.

Reseña

Investigaciones dialógicas para un buen vivir

Alejandro Araque Mendoza

A5

2021 - 02

ACTIO

Journal Of Technology
in Design, Film Arts &
Visual Communication



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

ES Investigaciones dialógicas para un buen vivir

EN Dialogic investigations for a good life

ITA Ricerche dialogiche per una buona vita

FRA Recherches dialogiques pour bien vivre

POR Pesquisas dialógicas para um bom viver

Alejandro Araque Mendoza

Investigaciones dialógicas para un buen vivir

Recibido: 1/12/2021; Aceptado: 1/12/2021; Publicado en línea: 30/12/2021.

<https://doi.org/10.15446/actio.v5n2.101634>




**ALEJANDRO ARAQUE
MENDOZA**

Magíster en Comunicación y Medios
y coordinador del Primer Coloquio
de Trabajos de Tesis del Instituto de
Estudios en Comunicación y Medios
(IECO) de la Universidad Nacional de
Colombia. Maestro en Artes Plásticas
con énfasis en Nuevos Medios y docente
de la facultad de Diseño Visual de la
Fundación Universitaria Compensar.

Correo electrónico:

aaraquem@unal.edu.co

 0000-0002-1234-8659

LA MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN Y Medios de la Universidad Nacional de Colombia, con la coordinación académica del profesor Julio César Goyes, en el marco de los 25 años del Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura (IECO), generó uno de los primeros encuentros en torno a los procesos de investigación desarrollados en las cohortes existentes. Se vinculó a maestrantes y estudiantes para analizar, construir y circular estos saberes y prácticas. ComVERgente n.º 2, revista creada por los estudiantes en el 2017-2, publicó las memorias del coloquio, las cuales se pueden consultar de forma gratuita. Se logró un acercamiento a la investigación actual, desde una búsqueda metodológica que compromete a las comunidades físicas, imaginadas y virtuales, asumiendo el trabajo de campo desde una mirada crítica y compleja de la Colombia pluricultural.

El análisis de las imágenes visuales y sonoras, y su consumo en una sociedad altamente prosumidora, devela el entramado de significaciones en las relaciones de poder encontradas en los diversos actos comunicativos que transitan en los espacios educativos, sociales, culturales y económicos. A su vez, en algunos casos se percibe la recursividad, la desigualdad, el olvido, la memoria, el racismo, entre otros hechos.

Estos tránsitos de multitextos, hipermediados, transmedializados y multimediales, que expanden los conocimientos contruidos colectivamente, son vistos desde las inquietudes académicas y su relación directa con las dinámicas urbanas y rurales. Estos relatos consolidan la manera como nos acercamos a las realidades de un país, a los medios para comunicar desde la apropiación y el cacharreo. Lo anterior nos deja una de las conclusiones más importantes, la construcción de historias por parte de las colectividades, gestionadas en los espacios académicos, de este modo se tensionan los relatos hegemónicos para dar comienzo a una diversidad de historias vistas desde otras perspectivas, consolidando textos expandidos que llegan a los múltiples escenarios, como un aporte para la construcción crítica generada desde las investigaciones elaboradas en la maestría.

Estas memorias son un deletreo comunicativo en el cual converge la vida misma y el cómo inciden estas narrativas en nuestra cotidianidad, donde los discursos son desarmados, interpretados, analizados, partiendo del análisis del texto audiovisual, la antropología visual, la semiótica, el análisis del discurso multimodal, la etnografía virtual, la autoetnografía, la investigación acción-participación, entre otras posibilidades del quehacer investigativo, sobre los relatos contruidos desde el cine, la literatura, los medios de comunicación, las comunidades, las novelas gráficas, la educomunicación, la televisión, los memes, las dinámicas virtuales, entre otras.

COM *ver* GENTE



ComVERgente n.º 2 enero-junio de 2021. Memorias Primer Coloquio de Tesis 2021-1. Maestría en Comunicación y Medios, Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura (IECO). <http://ieco.bogota.unal.edu.co/wp-content/uploads/2021/09/PRIMER-COLOQUIO-IECO-FINAL-2.pdf>

El coloquio es el resultado de conversaciones y compromisos entre estudiantes de la maestría, egresados y la coordinación académica, que puso a prueba el hacer colectivo en esta época pandémica, en la cual la virtualidad nos permitió encontrarnos para compartir nuestras expectativas conceptuales y organizativas, y poner en marcha las mesas de trabajo donde convergieron los siguientes temas:

- Comunicación multimedia y transmedia, etnografía.
- Etnografía y etnografía virtual.
- Comunicación/educación, educomunicación, comunicación popular y/o alternativa.
- Discursividades, textualidades, oralidades, imaginarios.

PORTADA REALIZADA POR CÓDIGO PYTHON EN DRAWBOT

Basado en el código creado por Simón Aldana, egresado de la Escuela de Artes Plásticas y Visuales de la Universidad Nacional de Colombia, para la muestra de trabajos finales "Éter Alterado"

```
let partícula = [];  
function setup() {  
  createCanvas(windowWidth, windowHeight);  
  noCursor();  
  for (let i = 0; i < 5; i++) {  
    partícula[i] = new Tesisista(random(width), random(height), width / 2);  
  }  
}  
function draw() {  
  //FONDO  
  background(30, 30, 30); //RGB  
  for (let i = 0; i < 5; i++) {  
    partícula[i].crearPartícula();  
    partícula[i].moverPartícula();  
    partícula[i].reboteEspacioPartícula();  
  }  
}  
class Tesisista {  
  constructor(x, y, diam) {  
    this.posX = x; //posición en el eje X de la figura  
    this.posY = y; //posición en el eje Y de la figura  
    this.d = diam; //diámetro de la figura  
    this.r = 0; //<abajo se explica mejor esta variable>  
    this.velX = random(-0.5, 0.5); //velocidad en X de la figura  
    this.velY = random(-0.5, 0.5); //velocidad en Y de la figura  
    this.resorte = 0.00025; //rebote amortiguado entrepartículas  
    this.colorInt = 0; //variable de color partícula para degradado -color interno-  
    this.colorExt = 0; //variable de color partícula para degradado -color externo-  
    this.degradado = 0;  
    this.cantVertices = 100; //cant. de vertices que componen de la figura -mayor cant mas redondeado-  
    this.cantCapas = 9; //cantidad de capas de la figura  
    this.contorno = []; //array que contiene los vertices de la figura  
    this.cX = []; //array con las posiciones en X de los vertices  
    this.cY = []; //array con las posiciones en Y de los vertices  
    this.t = random(100); //momento de que se toma como punto de partida del perlin noise del contorno de la figura  
    this.inc = 0.0025; //los momentos que le siguen al perlin noise desde el momento inicial "t" -valor pequeño para que sea mas suavizado  
    let colorR1 = random(255);  
    let colorG1 = random(255);  
    let colorB1 = random(50);  
    let colorR2 = random(255);  
    let colorG2 = random(150);  
    let colorB2 = random(50);  
    this.colorInt = color(colorR1, colorG1, colorB1, 70);  
    this.colorExt = color(colorR2, colorG2, colorB2, 70);  
  }  
  crearPartícula() {  
    this.t += this.inc; //se suceden los momentos del perlin noise  
    push();  
    for (let capa = 0; capa < this.cantCapas; capa++) {  
      let lerpMap = map(capa, 0, this.cantCapas, 0, 1); //mapea la cantidad de capas con valores entre 0 y 1 para que...  
      this.degradado = lerpColor(this.colorInt, this.colorExt, lerpMap); //... el nivel de degradado sea el mismo entre una capa y otra  
      let s = map(capa, 0, this.cantCapas, this.d * 1.3, 1);  
      beginShape();  
      for (let j = 0; j < this.cantVertices; j++) {  
        let vertice = map(j, 0, this.cantVertices, 0, TWO_PI * 2); //mapea cada vertice a radianes para hacerlos parte de una circunferencia  
        this.contorno[j] = vertice; //cada vertice ocupa un lugar en nuestro array del contorno de la figura  
        this.cX[j] = cos(vertice);  
        this.cY[j] = sin(vertice); //con el seno y el coseno les damos forma de circunferencia  
        noiseDetail(1); //suavizar el movimiento de los vertices antes de distorsionar la forma para que se vea redondeada y no poligonal  
        this.r = noise(this.cX[j] + this.t, this.cY[j] + this.t, capa + this.t) * s; //distorsionamos la circunferencia gracias a que cada punto de la  
        //circunferencia cambia con el perlin noise ("t" e "inc")  
        let x = cos(this.contorno[j]) * this.r + this.posX; //cada vertice de la circunferencia  
        let y = sin(this.contorno[j]) * this.r + this.posY;  
        vertex(x, y);  
      }  
      endShape(CLOSE);  
    }  
  }  
}
```



```

    pop();
    noStroke();
    fill(this.degradado);
    this.inc = 0.0025;
  }
  moverParticula() {
    this.posX += this.velX; //desplazamiento en el eje X
    this.posY += this.velY; //desplazamiento en el eje Y
    this.velX = constrain(this.velX, -0.5, 0.5); //restringe la velocidad en X para que no se muevan tan rápido
    this.velY = constrain(this.velY, -0.5, 0.5); //restringe la velocidad en Y para que no se muevan tan rápido
  }
  reboteEspacioParticula() {
    //rebote con los bordes del espacio
    let minDist = this.d / 2; //distancia mínima a la que puede encontrarse con los bordes
    //con los bordes derecho e inferior
    let dx = width - this.posX; //diferencia del borde derecho con la posición en X de la figura
    let dy = height - this.posY; //diferencia del borde inferior con la posición en Y de la figura
    let angle = atan2(dy, dx); //calcula el angulo en radianes de esas diferencias al origen (0,0)
    if (dx < minDist) {
      let targetX = this.posX + cos(angle) * minDist;
      let ax = (targetX - ((width - 80) - this.d / 2)) * this.resorte; //la aceleración que hace que el rebote sea suavizado gracias al resorte
      this.velX -= ax / 2;
    }
    if (dy < minDist) {
      let targetY = this.posY + sin(angle) * minDist; //la aceleración que hace que el rebote sea suavizado gracias al resorte
      let ay = (targetY - ((height - 80) - this.d / 2)) * this.resorte;
      this.velY -= ay / 2;
    }
    //con los bordes izquierdo y superior
    let dx2 = this.posX; //0 + this.posX ...igual que el anterior pero en relación al borde izq
    let dy2 = this.posY; //0 + this.posY ...igual que el anterior pero en relación al borde superior
    let angle2 = atan2(dy2, dx2);
    if (dx2 < minDist) {
      let targetX = this.posX + cos(angle2) * minDist;
      let ax = (targetX - (80 + this.d / 2)) * this.resorte;
      this.velX -= ax / 2;
    }
    if (dy2 < minDist) {
      let targetY = this.posY + sin(angle2) * minDist;
      let ay = (targetY - (80 + this.d / 2)) * this.resorte;
      this.velY -= ay / 2;
    }
  }
}

```