

LA TADEO

# DEARTE

REVISTA LA TADEO DEARTE | PUBLICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ, JORGE ITADEO LOZANO | ISSN 2422-3158 | E-ISSN 2590-6453 | DOI: <https://doi.org/10.24789/ISSN.2422-3158> | VOL. 8 (9) | 2022



**CONFINADOS**

VOL. 8 (9) | 2022 | ISSN 2422-3158 | e-ISSN 2590-6453

EDITORIAL  
**UTADEO**

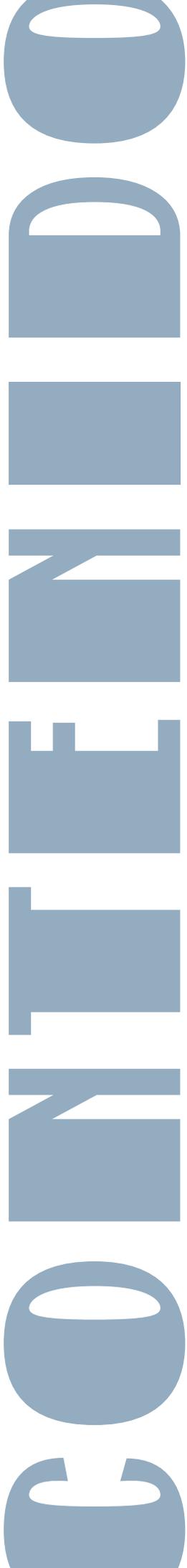
**L A T A D E O D E A R T E**

ARTE | ARQUITECTURA | DISEÑO | PUBLICIDAD

**CONFINADOS**

Rector	<b>Carlos Sánchez Gaitán</b>
Vicerrectora Administrativa	<b>Liliana Álvarez Revelo</b>
Vicerrector Académico	<b>Andrés Franco Herrera</b>
Jefe de Creación	<b>Claudia Angélica Reyes</b>
Decano Facultad de Artes y Diseño	<b>Felipe César Londoño</b>
Decana Facultad de Ciencias Sociales	<b>Olga Lucía Illera Correal</b>
Decano Facultad de Ciencias Naturales e Ingeniería	<b>Isaac Dyner Rezonzew</b>
Decano Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas	<b>Juan Santiago Correa</b>
Director	<b>Felipe César Londoño</b>
Editora general	<b>Ana María Álvarez</b>
Comité editorial	<b>Claudia Liliana Fernández Silva</b> Universidad Pontificia Bolivariana, Colombia
	<b>Juan Camilo Buitrago</b> Universidad del Valle, Colombia
	<b>Natalia Builes Escobar</b> Universidad Pontificia Bolivariana, Colombia
	<b>Samuel Ricardo Vélez</b> Universidad Pontificia Bolivariana, Colombia
	<b>Daniel Cruz</b> Universidad de Chile, Chile
	<b>María Cristina Ibarra</b> Universidade Federal de Pernambuco, Brasil
Comité científico	<b>Ana María Carreira</b> Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
	<b>Carlos Sambricio</b> Investigador independiente, Estados Unidos
	<b>Francisco Jarauta</b> Universidad de Murcia, España
	<b>Alberto Saldarriaga</b> Investigador independiente, Colombia
	<b>Cleomar Rocha</b> Universidade Federal de Goiás, Brasil
	<b>Ricardo Dal Farra</b> Université Concordia, Canadá
Director de arte	<b>Magdalena Monsalve</b>
Diseño editorial	<b>Lina María Lora</b>
Diagramación	<b>Sylvana Silvana Blanco Estrada</b>
Fotografía de cubierta	<b>Santiago Mojica Talero</b>
Corrección de estilo	<b>CERCA. Año 2011</b> Colaboración de Juan Antonio Monsalve <a href="http://www.fotomonsalve.com">www.fotomonsalve.com</a>
Jefe Editorial	<b>John Fredy Guzmán Vargas - español</b> <b>Sergio Enciso - inglés</b>
Coordinador revistas científicas	<b>Marco Giraldo Barreto</b>
Diseñadora editorial	<b>Juan Carlos García Sáenz</b>
Diseñador editorial	<b>Sylvana Silvana Blanco Estrada</b>
Distribución y ventas	<b>Santiago Mojica Talero</b>
Asistente administrativa	<b>Sandra Guzmán</b> <b>María Teresa Murcia</b>





- 4**     **Confinados**  
ANA MARÍA ÁLVAREZ
- 8**     **Un año de incertidumbres**  
FRANCISCO JARAUTA
- 14**    **La cultura en Colombia: gestión y proyección social**  
D. A. RESTREPO-QUEVEDO Y FELIPE CÉSAR LONDOÑO LÓPEZ
- 34**    **Emprendimiento en jóvenes adolescentes: una mirada a la crisis por COVID-19**  
CARLOS ANDRÉS ARANGO LOZANO, MARÍA CAMILA APONTE ESPINOSA, LAURA VALENTINA GUZMÁN CORTÉS, SEBASTIÁN MARÍN REY, LAURA MARTÍNEZ OJEDA Y CLAUDIA MATZALIK NIEVES
- 43**    **DOCUMENTOS: TERAPIA GRÁFICA**
- 66**    **Incorporación de metodologías virtuales para la enseñanza: patronaje y confección**  
MARY EVELIN RUIZ Y CHRISTIAN CAICEDO
- 88**    **Arte en red y más allá de Vincent Van Gogh: una experiencia inmersiva en tiempos de crisis**  
FABIAN LEOTTEAU
- 102**   **Precariedad y género: una aproximación en tiempos de COVID-19**  
AMAIA CELAYA
- 117**    **GALERÍA**
- 118**    **Irrealidad Aumentada**  
MITO COLLECTIVE

CON

ANA MARÍA ÁLVAREZ

Editora revista La Tadeo de Arte

latadeo.dearte@utadeo.edu.co

<https://doi.org/10.21789/24223158.1891>

---

FI

NA

005

**EN COLOMBIA Y, EN GENERAL,** en Latinoamérica vivimos en un estado de crisis permanente. La sanitaria se suma a la social, a la económica y a la emergencia climática. Esta crisis ha producido problemas *urgentes* que diseñadores, artistas, publicistas y arquitectos han tenido que solucionar con productos, servicios, experiencias y espacios de manera rápida, ágil y certera. Al mismo tiempo, este desequilibrio global y estructural pone en evidencia la necesidad de una mirada concreta y propositiva porque se cuestionan los asuntos *importantes*, esos que deben responder a problemas políticos, económicos, sociales y ambientales.

Emergen no solo las muy diversas decisiones éticas que estos profesionales deben tomar frente a lo que merece ser diseñado, producido y consumido para el mundo actual, sino que se cuestiona el papel mismo de estos oficios en la construcción de un verdadero mundo mejor.

¿Qué ha generado el vacío del distanciamiento? ¿Es necesaria una transformación fundamental, un discurso transformador, en las artes, los diseños, la publicidad y la arquitectura?

Estos meses de confinamiento han creado una necesidad apremiante de presencia digital (que parece borrar la presencia humana: las marcas se humanizan y los humanos se convierten en marcas) y una aceleración de la virtualidad (por una revolución en el uso y una confianza ciega en las tecnologías). Estos giros se reflejan en cambios en el hábitat por un comportamiento humano desregularizado; en la omnicanalidad y omnipresencia de la publicidad; en la diversificación y transformación de las prácticas de consumo; en la circulación de obras de arte por el ciberespacio; en la producción, la difusión y el consumo de imágenes.

## Desasosiego, precariedad y emprendimiento

En marzo del 2020, la vida activó el freno de mano. Una partícula invisible e inoportuna tiró de la palanca y, en un gesto rápido y seco, dejó a la humanidad a su propia suerte. Así que este era un número que esperábamos complejo, lleno de vacilaciones y recelos sobre el presente y el futuro incierto por esas crisis enunciadas. Buscamos discursos y proyectos transformadores de una realidad incierta. Pensamos que el vacío del confinamiento nos dejaría ver y llegar más allá: que cambiaría nuestra relación con las tecnologías, con la salud, con la ciudad construida, con los objetos cotidianos, con la vivienda y la familia.

Mientras nos esforzamos por mantener la vida humana, las experiencias amplificadas, críticas y excepcionales en artes, diseños, publicidad y arquitectura no emergieron. Esa preocupación por llegar al día siguiente, por conectar con otros humanos, dejó poco espacio para razonar sobre los asuntos importantes que afectan la existencia.

Esperábamos una mayor participación en este número: las reflexiones abundan, pero la escritura escasea. No obstante, los artículos aquí publicados recogen la realidad del momento, una primera vez en muchos aspectos: el primer «año de incertidumbres», la primera acción de emprendimiento, la primera enseñanza virtual, la primera experiencia inmersiva, la primera situación de vulnerabilidad y exclusión, la primera «irrealidad aumentada».

## La revista

Con el acompañamiento del director de la revista y de los miembros del Comité Editorial, en esta edición se publican seis artículos de los nueve recibidos, después de pasar por la revisión de nueve pares académicos.

Como siempre, para la revista *La Tadeo Dearte* es fundamental buscar e investigar sobre métricas y maneras diferentes de llegar a más lectores. Además de las bases de datos, directorios e índices en los que está incluida la revista (Google Scholar, Academia, Dimensions, ERIH Plus, Mendeley, MIAR, PKP Index, ROAD, AmeliCA, Relib y DOAJ), continuamos con #latadeodearteconversa en el canal de Instagram de la revista, una conversación rápida con autores publicados.

Nos preocupamos por difundir los trabajos de investigadores y académicos y, además, de invitar a estudiantes y estudiosos a descubrir una manera de explicar su propio quehacer profesional en procesos de investigación. Estos espacios virtuales de difusión son una llamada a realizar una lectura interdisciplinaria y transversal de los diversos temas que se incluyen en la revista.

Les invitamos a sumirse en la lectura de este nuevo número de *La Tadeo Dearte* para reflexionar sobre las nuevas prácticas de consumo, la comunicación visual en tiempos de crisis, la transformación digital acelerada, la virtualidad de los espacios domésticos, las transformaciones del comportamiento humano y la pobreza especificada.

**L A T A D E O D E A R T E**  
ARTE | ARQUITECTURA | DISEÑO | PUBLICIDAD

**UN AÑO**

**FRANCISCO JARRUTY\***

**DE INCERTIDUMBRES**

# | A YEAR OF UNCERTAINTIES

**Sugerencia de citación:** Jarauta, Francisco. Un año de incertidumbres.  
*La Tadeo DeArte* 8, n.º 9, 2022: 8-13. <https://doi.org/10.21789/24223158>.

---

\* Catedrático de Filosofía, Universidad Murcia, España  
[latadeo.dearte@utadeo.edu.co](mailto:latadeo.dearte@utadeo.edu.co)

# RESUMEN

**TODO ACONTECIÓ IMPREVISTAMENTE. EN NUESTRA** geografía imaginaria apareció el nombre de Wuhan. Se trataba de una ciudad de unos diez millones de habitantes en el sureste asiático. Una de tantas ciudades chinas que escapan a nuestra elemental geografía humana. De forma imprecisa se comienza a hablar de un virus cuya acción veloz y devastadora amenazaba la población humana. Se trataba de un virus nuevo, sin identidad ni nombre que generaba todo tipo de alarmas sanitarias y que muy pronto pasaría a considerarse como la primera pandemia global. A fecha de hoy, 1 de junio del 2021, son ya 3.5 millones los fallecidos por causa del covid-19 y cerca de 171 millones de infectados.

**EVERYTHING HAPPENED UNEXPECTEDLY. THE NAME** Wuhan appeared in our imaginary geography. It was a city of about ten million inhabitants in Southeast Asia. One of many Chinese cities that escaped our elementary knowledge of human geography. Inaccurately, they began to talk about a virus whose rapid and devastating action threatened the human population. It was a new virus, without identity or name, that generated all kinds of health alarms and that very soon would be considered the first global pandemic. As of today, June 1st, 2021, there are already 3.5 million deaths from covid-19 and about 171 million infected.

# ABSTRACT

**PALABRAS CLAVE**

**C O V I D - 1 9**

**P A N D E M I A**

**EMERGENCIA SANITARIA**

**C O V I D - 1 9**

**P A N D E M I C**

**HEALTH EMERGENCY**

**K E Y W O R D S**

**LO QUE AL PRINCIPIO QUEDABA** delimitado como un virus chino, muy pronto, superando fronteras y continentes, aparecería cerca de nosotros. En Italia, en la ciudad de Codugno, se registrará el primer enfermo del virus que comenzó a llamarse COVID-19 o coronavirus, y que inmediatamente se apoderó del espacio público, marcando la agenda de los medios, la política, la ciencia. Para la opinión pública era el inicio de una verdadera catástrofe. La ignorancia sobre su identidad y la terrible letalidad que le acompañaba obligó a los gobiernos a confinar la población. El 14 de marzo de 2021 se aprobaba la medida en el contexto español. Y el 2 de abril la mitad de los habitantes del planeta, cerca de cuatro mil millones de personas, fueron confinados por sus gobiernos a seguir las mismas medidas.

Se trataba de una decisión que solo la emergencia podía justificar. A la impotencia primera se sumaba el miedo y pánico que obligaba a aceptar un confinamiento inédito. Fue tan seria la situación, marcada por el número de fallecidos y un sistema sanitario cerca del colapso, que todos nos refugiamos en nuestras casas a la espera de un horizonte más seguro. A partir de entonces ha transcurrido un tiempo difícil, cargado de perplejidad y de una nerviosa ansiedad. Durante meses, ya casi un año, hemos interiorizado ese miedo, una forma de domesticación que a su vez ha generado formas varias de sumisión, desde aquellas que la fatalidad nos impone a aquellas otras que tienen que ver con el discurrir de los acontecimientos adversos.

Una mínima perspectiva histórica nos obliga a recordar otros momentos que ya pertenecen a la memoria. No es la nuestra la primera pandemia que la humanidad ha sufrido a lo largo de los siglos. Bastaría asomarnos a estudios como los de William McNeill o a momentos más cercanos para recordar capítulos dolorosos de la historia humana. Un solo ejemplo: imposible visitar Venezia sin ver tras la gloria de la Salute el carácter votivo de su edificación para celebrar el final de la Peste. Todos ellos son capítulos que reflejan la vulnerabilidad de la condición humana expuesta a todo tipo de intemperies y riesgos que frecuentemente y de forma inocente hemos olvidado. Una y otra vez en la literatura política contemporánea se ha reflexionado sobre lo expuestos que estábamos a riesgos asociados al progreso tecnológico o a las manipulaciones genéticas. Ulrich Beck o Paul Virilio, entre otros, han avanzado escenarios posibles de los que hoy nos reconocemos.

Sin embargo, más allá de la memoria, ha sido la actual pandemia la que, por su violencia inusitada, ha sacudido todos los parámetros de nuestra situación actual y su perspectiva futura. Hemos visto cómo nuestro sistema de seguridades y protección resultaba dramáticamente insuficiente para controlar el impacto mortal, imposible de imaginar apenas hace un año. Nos habíamos habituado, a pesar de todos los problemas derivados de la globalización, a un cierto darwinismo social, defendido por pensadores sociales que abundaban en su optimismo regulador. Y de pronto estalla una situación que adquiere dimensiones globales y que, por un tiempo, se halla sin poder ser definida y diagnosticada. La mirada social abandona la referencia de la política para orientarse hacia la ciencia, la medicina, la inmunología. Hemos sido testigos de un cambio que ha situado el conocimiento científico en el centro de las exigencias de la salud y de la vida. Se trata de un cambio que definirá para los próximos años una relevancia innegociable. De alguna forma, ya sabemos que hemos entrado en una época de una nueva vulnerabilidad y que posiblemente tendremos que convivir con este virus y quizás otros más.

Esta prospectiva nos sitúa ante un horizonte más complejo que va más allá de los efectos sanitarios derivados de la actual pandemia y sus consecuencias económicas, sociales, culturales. No se trata de especular, sino de acercarnos a hipótesis que nos permitan entender la actual situación. Hoy hay una coincidencia a la hora de establecer una relación entre el COVID-19 y el contexto de una crisis ecológica que refleja nuestra relación insostenible con el mundo natural. El neoliberalismo ha devastado el mundo y ha destruido los lazos que nos unían a la naturaleza. Nos hemos convertido en una civilización depredadora que acepta como práctica normal la destrucción de la biodiversidad, sin percibir los riesgos que ya desde el Informe del Club de Roma, *Limiths to Growth* (1972), al conocido Informe Brundland, *Our Common Future* (1979), pasando por las sucesivas Conferencias de Río, Kioto o París, se habían planteado en un futuro próximo; al tiempo que se exigía la aplicación de una nueva agenda que orientara las estrategias macroeconómicas que definen el futuro del planeta.

Esta dimensión política de la pandemia trasciende los aspectos propiamente médico-sanitarios y nos remite a un contexto en el que complejidad, ciencia y política convergen. La situación actual exige y urge la creación de una conciencia planetaria, capaz de plantear, desde la perspectiva de nuestra época y sus dificultades, un proyecto político que afronte la nueva complejidad y que construya las mediaciones necesarias. Y aquí nos encontramos con una nueva perplejidad: la dificultad de superar el actual déficit político reconstruyendo un espacio público que permita la *governance* del mundo. Subordinada a los dictados de la economía, convertida en formas varias de gestión y administración, la política conserva hoy un margen estrecho que se debilitará progresivamente. Recientemente Massimo Cacciari entendía así la situación:

La pandemia es un formidable acelerador de tendencias culturales y sociales que existen desde hace décadas. Tendencias sobre la organización general del trabajo, la hegemonía de los sectores económicos y financieros conectados a las nuevas tecnologías, la crisis de las formas tradicionales de la democracia representativa.

Todo ello dibujaría un horizonte en el que los límites de la *governance* política darían paso a un «nuevo orden», regido desde formas más abstractas del poder que se impondrían de forma global. Joseph Stiglitz observaba recientemente que «los más beneficiados de la pandemia han sido las grandes corporaciones tecnológicas», dejando abierta la pregunta sobre un futuro en el que deberíamos hablar de nuevos sujetos políticos y nuevas formas del poder. Los teóricos de la biopolítica habían ya avanzado este horizonte.

Afortunadamente, hoy ya podemos constatar el alivio del programa de vacunas, que sin duda alguna protegerá las formas de la vida. Y somos testigos de cómo el sueño de la inmunidad viaja de la mano de la globalización. Pero el mundo y nosotros seguiremos guiados por la cautela, el distanciamiento social, la desconfianza. El futuro se presenta como un escenario distópico en el que la condición humana mostrará su fragilidad. Si no hay cambios cualitativos en nuestro modelo civilizatorio, crecerá la intemperie, y las condiciones de la vida en el planeta serán cada vez más problemáticas. Necesitamos un horizonte en el que el equilibrio entre Humanidad y Tierra se guíe por un nuevo contrato natural de no agresión. Lo que está en juego es una nueva forma de civilización que asuma y defienda políticas del bien común y no sigan dominadas por el sistema de los intereses de unos pocos. Se trata de construir y proteger un mundo en el que el reconocimiento del otro funde una nueva experiencia moral y política.

# LA CULTURA EN COLOMBIA: GESTIÓN Y PROYECCIÓN SOCIAL

**D. A. RESTREPO-QUEVEDO\***  
**FELIPE CÉSAR LONDOÑO LÓPEZ\*\***

# CULTURE IN COLOMBIA: MANAGEMENT AND SOCIAL PROJECTION

**Fecha de recepción:** 10 de octubre del 2021

**Fecha de aceptación:** 12 de febrero del 2022

**Sugerencia de citación:** La cultura en Colombia: gestión y proyección social.

*La Tadeo DeArte* 8, n.º 9, 2022: 14-33. <https://doi.org/10.21789/24223158.1892>

---

\* Director/a TadeoLab y Profesor/a del Área Académica Diseño Visual e Interactivo  
Facultad de Artes y Diseño, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colombia.  
<https://orcid.org/0000-0001-5649-6429>  
[diego.restrepoq@utadeo.edu.co](mailto:diego.restrepoq@utadeo.edu.co)

\*\* Decano de la Facultad de Artes y Diseño  
Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colombia  
<https://orcid.org/0000-0002-6969-4587>  
[felipe.londono@utadeo.edu.co](mailto:felipe.londono@utadeo.edu.co)

El presente artículo se propone construir un reporte general y algunas reflexiones posteriores sobre la gestión y la proyección social desarrollada e implementada por la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, así como por diferentes entidades estatales, como el Ministerio de Cultura de Colombia y la Corporación Colombia Crea, durante el año 2020, en pleno periodo de emergencia sanitaria. Durante este periodo, la Universidad tuvo la responsabilidad de desarrollar, con actores sociales del sector público y privado, ejercicios de participación ciudadana en distintas estrategias y momentos que condujeron a la realización de al menos cuatro proyectos de altas dimensiones y alcances sociales, que se informarán en este documento, a saber: Cultura Crea, Convocatoria Comparte lo que Somos, Tanques de Pensamiento de G-FACCT y Convocatoria CoCrea 2020. Al final se proponen algunas reflexiones de los autores una vez ha concluido este desarrollo de las actividades, resaltando la visibilización de propuestas simbólicas, metodológicas y factuales que ponen al Diseño como un área de creación, no solo para la producción material y estética, sino para la producción de significado social.

## RESUMEN/ABSTRACT

The objective of this article is to build a general report and some further reflections on the management and social projection developed and implemented by the Faculty of Arts and Design of the Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano and by different state entities, such as the Ministry of Culture of Colombia and the Corporación Colombia Crea, during the year 2020, in the midst of a health emergency. During this period, the University had the responsibility of developing exercises of citizen participation within different strategies and moments, with social actors from the public and private sectors, that led to the materialization of at least four high scale and wide social scope projects, which will be informed in this document, namely: Cultura Crea, the Comparte lo que Somos convocation, the G-FACCT think tanks and the CoCrea 2020 convocation. The reflections included at the end of the document, which were proposed by the authors when the activities were concluded, highlight symbolic, methodological and factual proposals that place Design as an area of creation, not only for material and aesthetic construction, but also for the production of social meaning.

# PALABRAS CLAVE

DISEÑO SISTÉMICO, ECONOMÍA NARANJA, OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE, POLÍTICA PÚBLICA.

SYSTEMIC DESIGN,  
ORANGE ECONOMY,  
SUSTAINABLE DEVELOPMENT  
GOALS, PUBLIC POLICY.

# KEYWORDS

# Introducción

**DESDE QUE INICIÓ EL PERIODO** de emergencia sanitaria en Colombia, muchas de las dimensiones de la esfera social sufrieron grandes afectaciones. Una de las que posiblemente fue golpeada con mayor fuerza fue la de ámbito cultural. Su caída en los distintos sectores que conforman la dimensión cultural del país se debió —como en otros países del mundo— a que en la mayoría de las artes es requerido el público y su aglomeración para poder promover distintas actividades y eventos y por supuesto, encontrar un punto de equilibrio en términos económicos que permita su sostenibilidad. Fue así como todas las actividades relacionadas con museos, conciertos, presentaciones de teatro, artes líricas, cine, y muchas otras, tuvieron literalmente que cerrar.

Las afectaciones se dieron en todas las dimensiones sociales y contemplaron la polaridad existente en los sectores, es decir, desde los más poderosos como empresas y multinacionales, hasta los más humildes como los artistas independientes. Fue así como algunos arriesgados, de unas u otras polaridades, han intentado sacar provecho progresivamente con los temas de mediación de la presencia o transmisiones en vivo de sus eventos, lo que se venía cocinando con todos los temas de *streamers* y otros movimientos sociales en redes. Pero sin querer tapar el sol con una mano, las brechas existentes a nivel de conocimiento en temas de tecnología, cobertura de acceso a Internet y manejo de herramientas informáticas en un país como Colombia revelan resultados bajos. De acuerdo con el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE 2021), para el total nacional en el 2019 tan solo el 37,3% de los hogares poseía computador de escritorio portátil o *Tablet*; por otro lado, una cobertura de Internet en los hogares llegó a un máximo de 51,9%. Así las cosas, si para algunos era simplemente un desafío a nivel logístico la organización de un evento cultural, hacerlo mediado por tecnología implicó mucha más adaptabilidad y creatividad del sector cultural en el país.

En este ambiente enrarecido, el Viceministro de Creatividad y Economía Naranja del momento, Felipe Buitrago, inició acercamientos relacionados con el fin de identificar oportunidades de desarrollo de proyectos a través del diseño. Fue así como en marzo del 2020 la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, a través de la Facultad de Artes y Diseño, se convirtió en aliado estratégico del Ministerio de Cultura en diferentes temas. Recién iniciado el periodo de confinamiento obligatorio, el primer escenario fue la realización de talleres con todo el equipo del Ministerio

frente a las **metodologías del diseño**. En este primer encuentro se desarrollaron múltiples aspectos relacionados con las orientaciones metodológicas del diseño, métodos del *design thinking* y el diseño sistémico, para finalmente cerrar con temas relacionados con metodologías ágiles. En este escenario, muchos de los colaboradores del Ministerio de Cultura lograron ver la potencialidad que tiene el diseño no solo para desarrollar y producir productos y servicios, sino también para el desarrollo de productos simbólicos que para las actuales condiciones se convierten en un insumo esencial para conversar proactivamente, visualizar la complejidad de nuestras relaciones y diseñar un futuro mejor.

A continuación, compartiremos puntos de vista y aproximaciones desarrolladas en cuatro eventos específicos que fueron dirigidos y coordinados desde la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, en el ámbito cultural. Los tres primeros a través del Ministerio de Cultura: Encuentros Cultura Crea, Convocatoria Comparte lo que Somos y los Tanques de Pensamiento de la Cumbre Internacional de Economía Naranja. Y el último, evaluación de la Convocatoria CoCrea 2020, desarrollada con un socio estratégico de la Universidad, la Corporación Colombia Crea, de la cual es socia desde octubre del 2020.

## Encuentros Cultura CREA

Marzo del 2020 quedará registrado en la historia del mundo como el inicio de la última pandemia que ha sufrido nuestro planeta. Los sectores culturales del país, dadas las medidas de contingencia que fueron abordadas por el Gobierno Nacional, requirieron tomar acciones que dieran a conocer las preocupaciones, las angustias y los conflictos; en un contexto en el que el sector cultural ya estaba golpeado. Muchos de los sectores culturales del país, a través de representantes de subsectores, realizaron solicitudes diversas al Ministerio de Cultura de Colombia en las que plantearon sus diferentes situaciones. De acuerdo con los registros del Ministerio de Cultura a abril del 2020, se había recibido más de 140 solicitudes expresas de ayuda en sectores particulares de la cultura de Colombia.

Ante lo anterior, el Viceministerio de Creatividad y Economía Naranja se dio a la tarea de analizar y evaluar cada una de estas manifestaciones, agrupándolas por sectores y, en muchos casos, por tipos de necesidad. Se pudieron encontrar dificultades en sectores como el arte en todas sus manifestaciones, que van desde circo hasta

propuestas musicales, y desde museos hasta temáticas de títeres; así también en otros sectores o enfoques como el de la circulación de la cultura en Colombia o el cine, medios interactivos y audiovisuales. Todos los sectores en distintas escalas y con distintos recursos planteaban sus preocupaciones sobre su futuro y sostenibilidad en el tiempo. Una pandemia que apenas empezaba permitía pronosticar una situación sumamente grave para la cultura del país. Todo esto sin contar el silencio de algunas organizaciones y artistas, que identificaban que una enfermedad que se daba como consecuencia de un virus no podía tener una orientación de nivel nacional que transformaría la realidad no solo del país, sino al planeta entero.

En ese momento, en un trabajo colaborativo entre el Viceministerio y la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, se inició un proceso en el que, a través de una evaluación minuciosa de cada uno de estos aspectos, se proyectaba entender las maneras en que los distintos miembros de la comunidad pudieran ser escuchados, dándole voz a aquellos que guardaban silencio y abriendo los canales de comunicación para aquellos que, incluso manifestándose, no habían sido escuchados. Los desafíos fueron muchos dados los protocolos de contingencia y confinamiento que se desarrollaban en el país para dicho momento, como también las características de las comunicaciones que se empezaron a desarrollar



**Figura 1.** Publicación *Insumos para la construcción de una política pública desde el diseño sistémico - Informe final*, Cultura Crea: Encuentros para pensar el presente y futuro del ecosistema cultural y creativo

**Nota.** Imagen de referencia. **Fuente:** autores.

como parte de la continuidad de las acciones de todos los sectores productivos del país. Fue así como la presencia mediada por tecnología para las reuniones, clases, citas médicas, entre otros eventos, empezaron a hacer uso de la tecnología proyectando una manera de analizar y revisar el contexto social y procurar parar en lo mínimo posible las actividades productivas del país.

En este momento, la capacidad creativa del área del diseño emerge desde sus concepciones básicas del pensamiento en diseño y de los métodos desarrollados históricamente para fomentar el trabajo colaborativo, y ver disruptivamente alternativas de solución a tales niveles de complejidad. Inicialmente, se pensaba que el desarrollo de las actividades estaba conducido por sistemas metodológicos que gestionaban una conversación clásica entre todos los sectores, mediando la tecnología en dichos procesos. No obstante lo anterior, no se estaba teniendo en cuenta la gran brecha existente frente a los conocimientos y las aptitudes de los distintos participantes en los temas relacionados con tecnología. Fue ahí cuando surgió la motivación de transformar el **Design Thinking** en una metodología del **Diseño Sistémico** denominada **System Design Toolkit – (SDT)** (Van Ael 2020).

De este modo, entramos en una dimensión y enfoque teórico que nos permite considerar las razones por las cuales un ejercicio de diseño participativo y colaborativo,

denominado **ejercicio de participación ciudadana**, se constituye en una **práctica diseñística**. Lo primero que hay que decir es que en la evolución metodológica del diseño se han identificado históricamente potencialidades de abordar los problemas complejos, a través del análisis de las dimensiones que múltiples autores proponen, para, desde esta perspectiva, analizar y proyectar alternativas para brindar a las distintas situaciones análisis que incluyen la composición del problema, las relaciones entre los actuantes y el diseño de un futuro a través de este lente de la complejidad. El método antes señalado permite entonces generar grados de conversación desde puntos de vista y perspectivas que no necesariamente representan el estado de conocimiento de la persona, sino más bien que aprovechan este conocimiento en función de la potenciación de un resultado para la misma comunidad.

Es así como el desarrollo de las actividades y propuestas tenía como principios los siguientes: la visualización de la complejidad; la identificación de factores y relaciones problemáticas, oportunidades y necesidades; y, finalmente, la posibilidad de diseñar un futuro desde la perspectiva de los mismos participantes. Estas características permiten demostrar la posibilidad que tenemos desde el diseño para generar conversaciones y promover espacios de diálogo que redundan en oportunidades para las comunidades, así como en ciertas maneras de pensar y entender desde



**Figura II.** Visual Keywords - Publicación *Insumos para la construcción de una política pública desde el diseño sistémico - Informe final*, Cultura Crea: Encuentros para pensar el presente y futuro del ecosistema cultural y creativo  
**Nota.** Imagen de referencia. **Fuente:** autores.

enfoques distintos. Adicionalmente, es muy importante destacar cómo la participación de distintos miembros de una misma comunidad presenta unas polaridades altamente identificables, las cuales generan una tensión entre el conocimiento existente y la experiencia entre los participantes. No obstante lo anterior, es importante resaltar cómo las comunidades, independientemente de sus perspectivas, van construyendo ideas del mundo que difieren en la escala, mas no en su principio esencial. Esto permite demostrar cómo en distintas escalas las problemáticas socioculturales pueden darse de maneras similares y con impactos igualmente escalados acordes con la comunidad.

Como resultado de este ejercicio de participación ciudadana, se realizó un análisis de relatorías sobre las distintas conversaciones y mesas de trabajo que se articularon alrededor de todo el proyecto. Es pertinente señalar que dividieron las temáticas en 11 mesas de trabajo denominadas Encuentros, que se distribuyeron así: tres encuentros de Circulación de las Artes, un encuentro de Gremios, un encuentro Mixto de distintas áreas de la cultura, un encuentro de Territorio, un encuentro de Investigación, dos encuentros Transversales de las Artes, un encuentro de Creación y, finalmente, un encuentro de Formación. Todos los encuentros fueron moderados metodológicamente por profesoras y profesores de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

Al final, producto del análisis y revisión de las relatorías, la coordinación hizo posible la publicación de dos tomos (ver Figuras I y II) en los que se puede apreciar la riqueza de la conversación. Para garantizar la transparencia del proceso de relatorías, se solicitó a las relatoras que no editaran los comentarios originales de los participantes de ninguno de los encuentros; por lo anterior, la riqueza es integral y puede ser consultada a profundidad en la publicación que se denominó *Insumos para la construcción de una política pública desde el diseño sistémico - Informe final*, Cultura Crea: Encuentros para pensar el presente y futuro del ecosistema cultural y creativo (Restrepo-Quevedo et al., 2020). Allí la coordinadora diseñó un sistema de visualización de información que se denominó *Visual Keywords*, una manera de recorrer la información haciendo énfasis en las diferentes temáticas desarrolladas. Para ello, se definieron palabras clave a las que se les asignó una codificación cromática que permite hacer la consulta indicando, entre otras, las siguientes ideas: el encuentro al que pertenece la idea, el momento de SDT en el cual se produjo la idea, su contexto (de qué se hablaba) y, finalmente, las palabras clave que se identifican con otros temas tratados. Con esta codificación, las personas pueden revisar una versión resumida o ampliada de los puntos de vista del proceso. Este documento se ha constituido en un elemento clave para la construcción de distintas estrategias políticas para el Ministerio de Cultura; fue



**Figura III.** Imagen de redes de promoción de la Convocatoria Comparte lo que Somos  
Fuente: Ministerio de Cultura de Colombia.

presentado en el Consejo Nacional de Cultura en noviembre del 2020 y ha sido utilizado en los primeros meses del 2021 en distintos sectores culturales del País. Adicionalmente, es importante tener en cuenta que en una coedición entre el Ministerio de Cultura y la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano se publicó el proyecto oficialmente para su consulta y difusión, evento que marcó una manera disruptiva de construir y modelar política pública en el país a través del diseño, lo que ha sido revisado y compartido en ámbitos teóricos de la disciplina.

## Convocatoria Comparte lo que Somos

A mediados del 2020, como parte de las estrategias de apoyo al sector cultural del país, el Gobierno Nacional y el Ministerio de Cultura idearon una convocatoria orientada hacia varios puntos de innovación en relación con otras

convocatorias que se han desarrollado históricamente en el denominado Portafolio de Estímulos del Ministerio de Cultura. Lo primero que se identificó fue la necesidad de desarrollar una convocatoria que tuviera un enfoque direccionado tanto a personas naturales como a personas jurídicas (Empresas Sin Ánimo de Lucro [ESAL]), de los distintos sectores de la cultura del país. Se buscaba propiciar una generación de actividades que se relacionaran con los territorios y sus manifestaciones culturales sectorizadas.

En este contexto, se abrió en mayo del 2020 la convocatoria, con una expectativa de participación planteada por el Ministerio de Cultura de alrededor de 15000 personas naturales y alrededor de 1000 personas jurídicas. Al finalizar el periodo de postulación para los participantes, la expectativa planteada fue duplicada: para el caso de personas naturales, una participación de 30030 personas naturales, y para el caso de las personas jurídicas, 1420. La gran participación respondió a dos alternativas diferentes: por un lado, las dificultades del sector cultural del país; por otro, la bolsa de beneficios que incluía esta convocatoria, que prometía repartir 12000 millones de pesos entre los ganadores, tanto para personas naturales como para personas jurídicas. Uno de los mayores desafíos de este proceso consistió en la necesidad de poder implementar un sistema de evaluación y seguimiento para esta gran cantidad de participantes, garantizando que se dieran con principios de ecuanimidad, oportunidad, pertinencia y suficiencia.

A través de un proceso de negociación encabezado por la Facultad de Artes y Diseño y la Oficina de Consultoría de la Universidad Jorge Tadeo Lozano con el Ministerio de Cultura, se pudo determinar que la Universidad cumpliría con un doble rol dentro de lo proyectado por el Ministerio de Cultura. En primera instancia, brindar un ejercicio de evaluación con los principios antes señalados, en los que fuera posible en un tiempo récord (20 días calendario) gestionar la evaluación cualitativa y cuantitativa a cada una de las 30030 personas naturales, como también a las 1420 empresas jurídicas. El proceso para personas jurídicas tuvo que organizarse a través de 15 evaluadores principales que a su vez conformaron equipos de evaluación en distintas regiones del país. Destacamos la importancia de la conformación del equipo interdisciplinario, conformado territorialmente con una distribución en Colombia de la siguiente forma: evaluadores en Bogotá, zona cafetera, costa atlántica, Pacífico y sur, y zona norte del país. Cada uno de estos equipos estaba conformado por entre cinco y ocho participantes, lo que completaba aproximadamente alrededor de 180 personas que estuvieron haciendo evaluación de personas jurídicas y personas naturales durante el periodo señalado.

## DISTRIBUCIÓN DE RECURSOS POR DEPARTAMENTO PERSONAS JURÍDICAS

(Cifras en Millones)

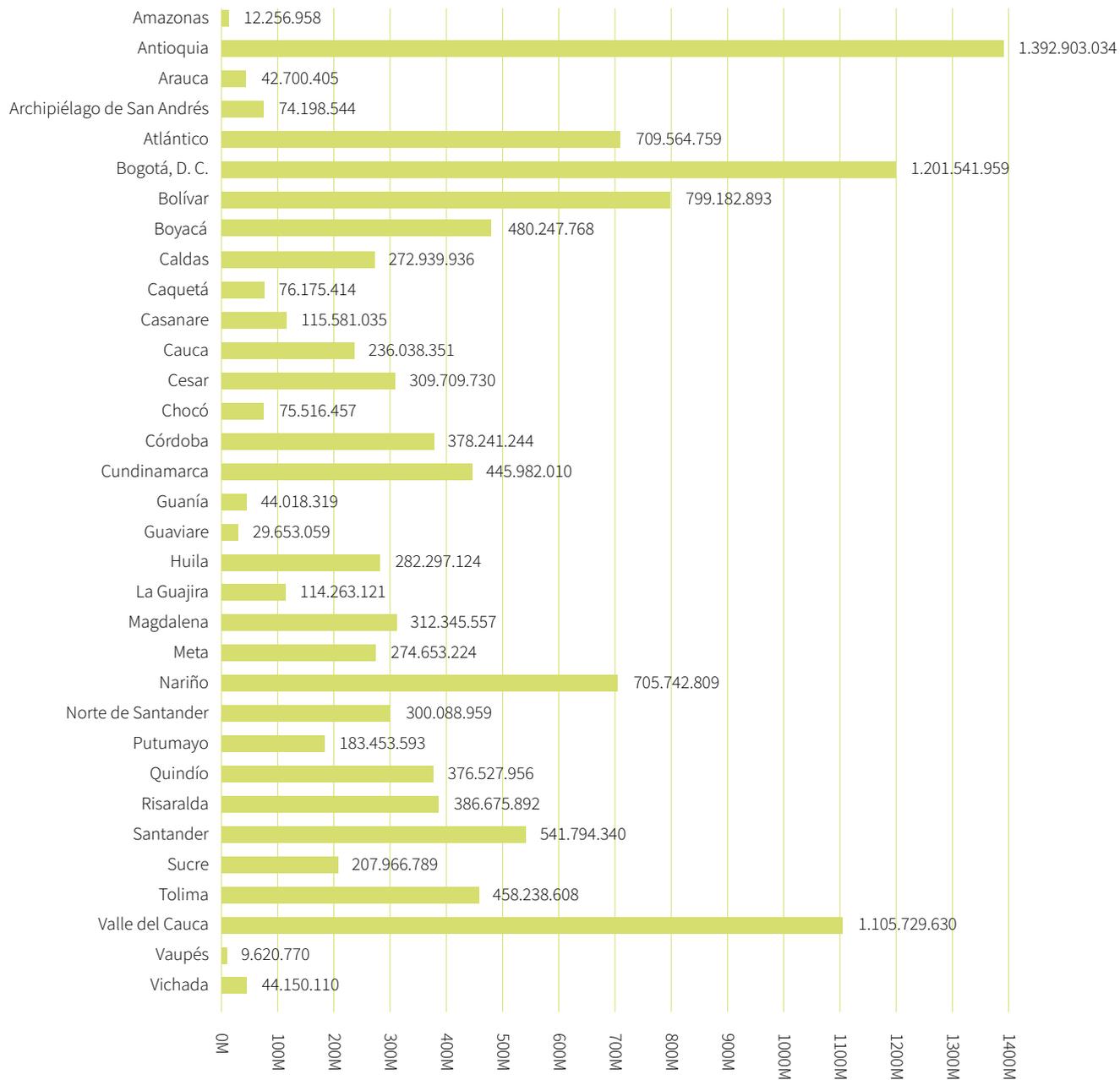
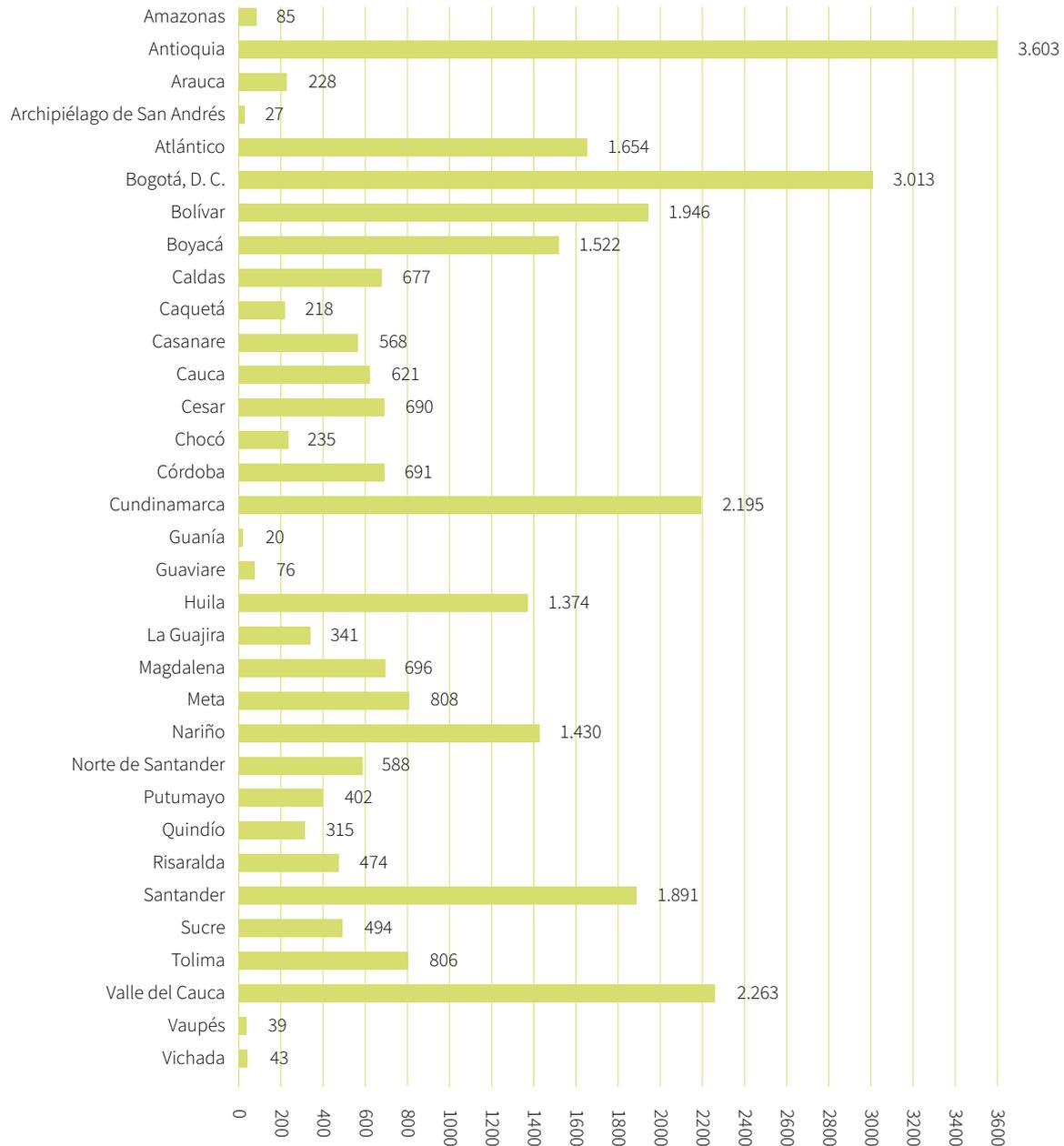


Figura IV. Distribución de recursos por departamentos de Colombia (personas jurídicas)

Fuente: elaboración propia.

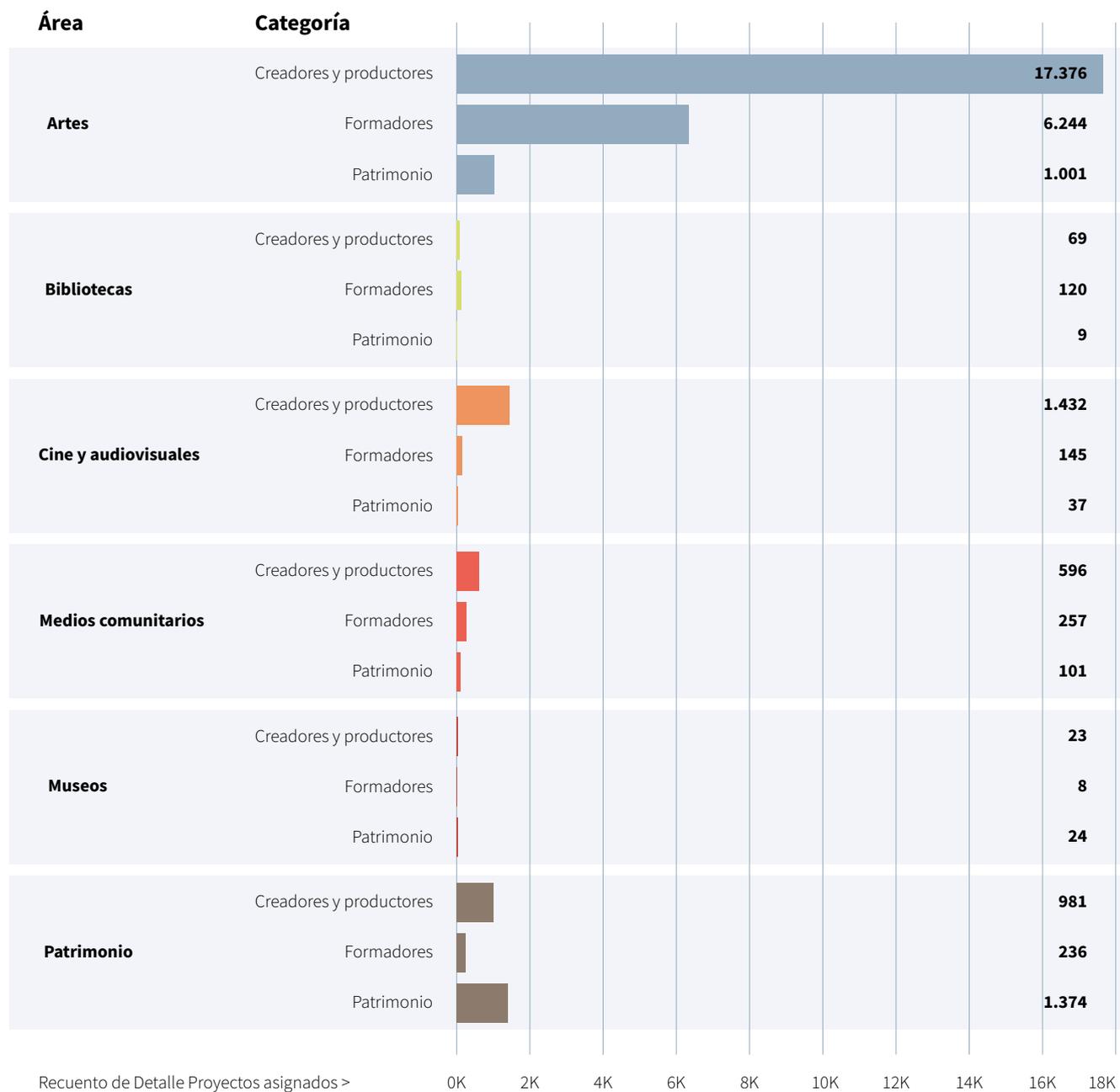
## DISTRIBUCIÓN DE PROYECTOS PERSONAS NATURALES POR DEPARTAMENTO



**Figura V.** Distribución de proyectos aprobados por departamentos de Colombia (personas naturales)  
**Nota.** A cada proyecto ganador del capítulo de personas naturales se le asignaron \$1.500.000 pesos colombianos. **Fuente:** elaboración propia.

## DISTRIBUCIÓN DE PROYECTOS POR ÁREAS CULTURALES

(Personas naturales)



**Figura VI.** Distribución de proyectos presentados por áreas (personas naturales)  
**Fuente:** elaboración propia.

En simultáneo, fue necesario contar con un equipo complementario que brindara una evaluación cualitativa y cuantitativa a las personas jurídicas que participaron en el proyecto. En este segundo caso es importante señalar que el proceso de evaluación de personas jurídicas contaba con dos momentos diferentes de evaluación: una etapa denominada **evaluación de forma**, y otra llamada **evaluación de contenido**. En el primer caso se debía hacer una revisión documental que garantizara al Ministerio de Cultura la existencia de la organización que se postulaba para la implementación del proceso de la convocatoria; y en el segundo caso, que la manifestación o propuesta cultural estuviera relacionada con los intereses y las particularidades del escenario de la convocatoria, así como frente a las necesidades del país frente a la distribución territorial de los proyectos.

Al final del proceso de la evaluación de ambos capítulos —personas naturales y personas jurídicas—, se determinó el resultado con base en las condiciones y los términos de referencia de la Convocatoria Comparte lo que Somos. Esta fue una tarea maratónica por la inmensa cantidad de proyectos y la diversidad de sus temáticas. En el primer caso, se definieron 8000 ganadores distribuidos a nivel nacional, los cuales, por la calidad y representatividad de sus manifestaciones culturales, merecieron ser apoyados para el desarrollo de su manifestación. En el segundo caso, fueron seleccionadas 1094 Empresas Sin Ánimo de Lucro, las cuales presentaron las mejores alternativas en términos de planeación y definición de resultados. Las figuras IV y V muestran la distribución por territorios de cada uno de los segmentos.

Como puede observarse en la Figura VI, la distribución de proyectos tuvo un principal interés en toda el área de las artes por cuanto creadores y productores, formadores y miembros del patrimonio cultural inmaterial se vieron reflejados en dichas categorías. En la mayoría de los casos alternativos, sus propuestas respondían a dar la posibilidad de construir —a una escala reducida— una propuesta artística que desde el beneficio económico otorgado pudiera ser implementada y socializada por cada uno de los participantes. Se pudo encontrar entonces qué otros tipos de manifestación cultural —como los medios comunitarios como museos o actividades de patrimonio— no tenían una participación tan amplia por cuanto requerían de un presupuesto mucho más amplio para garantizar su sostenibilidad como proyecto.

Posterior al proceso de evaluación, la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, a través de la Facultad de Artes y Diseño, asumió el compromiso de hacer seguimiento a los 1094 proyectos ganadores para el capítulo de personas jurídicas. Para realizar este seguimiento, se construyó un equipo interdisciplinar y se gestionó una conformación en los mismos sectores que fueron implementados para el proceso de evaluación. A cada uno de los líderes de supervisión

se les asignó un número de empresas sin ánimo de lucro a las cuales debían hacer seguimiento; y a partir de agosto del 2020 se inició la tarea de la supervisión. Se establecieron cuatro momentos de supervisión de acuerdo con los compromisos formulados con el Ministerio de Cultura:

1. Elaborar y ajustar a la asignación presupuestal todos los rubros del proyecto garantizando su cumplimiento desde la planeación. Cada una de las empresas debía enviar su presupuesto, metas y cronograma de trabajo debidamente ajustados a la asignación presupuestal (determinada por el Ministerio de Cultura).
2. Presentar en una pieza audiovisual un guion que definiera los avances de las distintas organizaciones en la ejecución de sus proyectos. Es importante aclarar en este apartado que la presentación de las supervisiones se dio a través de formatos de vídeo en una plataforma implementada para tal fin, lo que dio lugar a encadenamientos productivos de las empresas que allí se registraran. De este modo, la Universidad aprovechó las distintas habilidades adquiridas por los usuarios de los medios digitales y en general de las redes sociales, y teniendo en cuenta las condiciones de esta convocatoria, estructuró una estrategia 100% digital, desde una mediación tecnológica, a través del uso de los medios audiovisuales para promover las supervisiones.
3. Entrega de resultados en un formato audiovisual, donde no solo se presentaban imágenes de las acciones desarrolladas por las distintas organizaciones para la ejecución del proyecto, sino también la estrategia de destinación de los recursos y los cronogramas de trabajo.
4. Construcción de un informe final en el que las distintas organizaciones presentaban toda la documentación contable y jurídica, lo que les permitió desarrollar su proyecto ajustado a los parámetros fiscales, contables y jurídicos de la legislación colombiana, para posteriormente recibir y finalizar la ejecución de su proyecto. Vale la pena señalar que el cumplimiento en las organizaciones fue de más del 90%, toda vez que todas estas condiciones estaban definidas y determinadas por los términos de referencia de la convocatoria.

A partir de este acompañamiento de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano fue posible conocer, a través de todas las supervisiones, aquellas dificultades que, por causas económicas, ambientales, de acceso a la tecnología, entre muchas otras, revestían cierto nivel de exigencia para completar y garantizar la longevidad de los proyectos de tipo cultural en el país. Podemos notar cómo, a partir de todo el ejercicio, en general los colombianos son altamente

prolíficos en temas culturales. Destacamos la parte musical como una de las manifestaciones de mayor participación dentro de las acciones de artísticas, y cómo, dentro de otros contextos, los miembros de las comunidades van desarrollando acciones que intentan propiciar un trabajo colectivo e interdisciplinar entre distintos miembros de sus comunidades que pueden ser favorecidos a través del trabajo en estos proyectos. Es destacable el modo en que muchas de las manifestaciones de personas jurídicas contaban con un personal muy amplio, aunque el presupuesto asignado no fuera tan alto, lo que permitió favorecer en momentos de crisis a buena parte de la comunidad relacionada con la cultura del país, aunque su alcance e impacto no fueran las esperadas.

Think Tank	Organización aliada
Internacionalización sin espectacularización de las músicas y expresiones tradicionales del Festival de Música del Pacífico Petronio Álvarez	Secretaría de Cultura de Cali
Pensar la edición hoy: adaptación, transformación y convergencia	CERLALC
Futuros de la circulación de bienes y servicios creativos en Latinoamérica	Dirección de Artes, MinCultura
Cultura y creatividad fuente de la innovación social	Utadeo - MinCiencias
Nuevos mecanismos de financiación para las industrias culturales y creativas	MinTIC – Bancoldex - iNNpulsa
Visibilizando y promoviendo la oferta de los empresarios de la industria creativa	Más Cartagena
Creando oportunidades para el sector cultural, de las artes y el Patrimonio en Cartagena	IPCC
¿Quiénes somos, dónde estamos? El reto de la medición del sector artesanal	Artesanías de Colombia
Internacionalización e inversión extranjera	ProColombia

**Tabla I.** Conformación de Tanques de Pensamiento del G-FACT 2021

Fuente: elaboración propia.



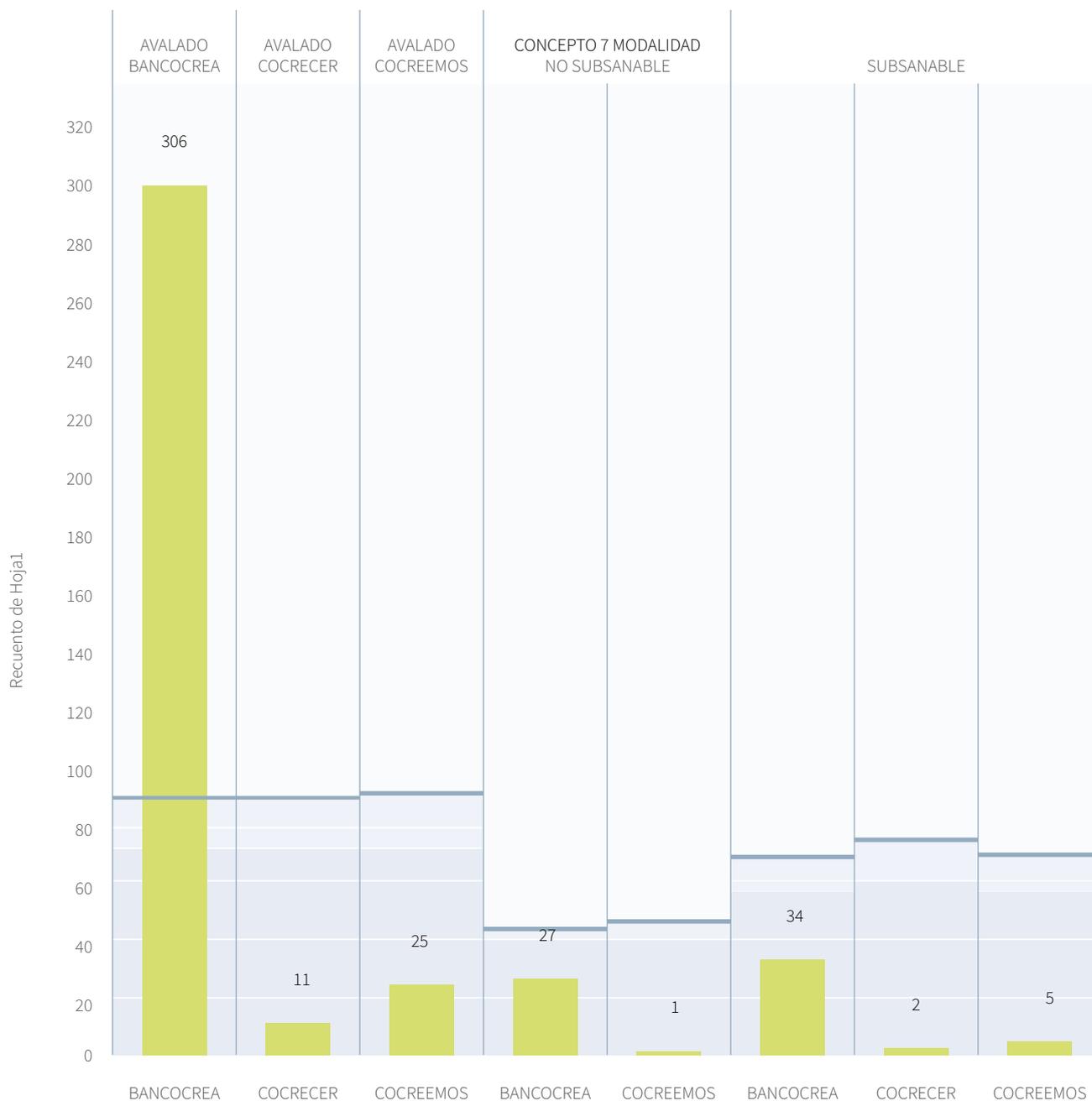
**Figura VII.** Entregables de finales  
**Nota.** Imagen de referencia. En la imagen, entregable tanque de pensamiento: *Cultura y creatividad fuente de innovación social*. **Fuente:** elaboración propia.

# Cumbre Internacional de Economía Naranja - Tanques de Pensamiento G-FACCT

Como parte de las distintas actividades a desarrollar en la Cumbre Internacional de Economía Naranja y el G-FACCT (Gran Foro Mundial de Artes, Cultura, Creatividad & Tecnología), se solicitó a la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano diseñar y desarrollar una metodología basada en sus anteriores experiencias, con el propósito de identificar, dentro de diferentes sectores de la cultura y la creatividad, alternativas de transformación y de gestión para los resultados por implementar. En este sentido, el equipo de la Facultad de Artes y Diseño elaboró una metodología basada en el doble diamante («Design Council», 2015), en la cual se pudiera construir un reto y, a su vez, una alternativa por explorar a través de los modos múltiples de conversación.

Uno de los principales desafíos que enfrentó la Universidad fue el diseño, la coordinación, la conformación y el reporte de los grupos de discusión teniendo en cuenta las directrices brindadas por el Ministerio de Cultura. La Universidad debía seleccionar un grupo de participantes lo suficientemente sólido, provenientes de instituciones altamente reconocidas en los sectores propios del sector. Para esto se definieron los denominados *tanques de pensamiento*, que, basados en una temática particular

## DISTRIBUCIÓN DE PROYECTOS POR MODALIDAD DE PARTICIPACIÓN Y TIPOS DE EVALUACIÓN



**Figura VII.** Relación de los conceptos obtenidos por los evaluadores y puntajes obtenidos

**Nota.** La gráfica presenta los proyectos avalados por el equipo de evaluación de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Las líneas grises presentan las medias obtenidas por los puntajes. Fuente: elaboración propia.

y una organización aliada, promovían el desarrollo de las actividades y el impuso de las propuestas que permitirían visualizar el futuro del sector, como se muestra en la tabla I.

Los tanques de pensamiento o laboratorios de ideas se han constituido en una fuente de reflexión intelectual en diversos temas del desarrollo de sectores de trascendencia en naciones, gobiernos, organizaciones e instituciones. Se constituyen en conversaciones que, a través de una adecuada moderación, pueden producir resultados altamente transformadores para el futuro de un sector en particular. En esta ocasión, la Universidad Jorge Tadeo Lozano, a través de la Facultad de Artes y Diseño, propone la construcción de una metodología que permita identificar dos espacios distintos (espacio del problema y espacio de la solución/transformación), claves del proceso, de la mano de los expertos que forman parte de su fase de implementación. Fue así como el desarrollo de las actividades está enfocado en plantear un escenario de análisis sobre las necesidades de los distintos participantes y a partir de allí ser fuente de inspiración y detonador de la discusión.

Para su realización se contó con una moderación metodológica desarrollada por profesoras y profesores de la Facultad de Artes y Diseño, propiciando que los ejes temáticos alrededor de la cultura y el desarrollo de los temas que convocaban el encuentro pudieran darse con la mayor fluidez. En este sentido, se contó con dos tipos de moderación: una temática, ejercida en términos generales por diferentes personalidades que daban una claridad conceptual y constituían unas preguntas detonadoras para la conversación; y una segunda metodológica, que orientaba las acciones a desarrollar. Asimismo, tomó de referencia el Proyecto Cultura Crea, elaborado meses antes, aprovechando así los aprendizajes allí desarrollados en la implementación de tableros digitales que permitieran ver la complejidad de las relaciones entre los participantes que se encontraban en distintas ubicaciones geográficas. Posteriormente, se buscó generar una conversación que se reportó a manera esquemática en los entregables de cada una de las sesiones para todo el desarrollo de las actividades.

Como insumo de salida se gestionó una publicación con los entregables que se desarrollaban por cada uno de los escenarios de interacción, tanto para cada uno de los encuentros como por cada uno de los tanques. Estos permitían clasificar y jerarquizar aquellas ideas que, en el ejercicio de participación ciudadana, fueron construidas por los participantes. Estas ideas constituyeron entonces una publicación que no solo planteaba aquellas ideas de mayor interés, sino que también marcaba un desarrollo de actividades para el año subsiguiente. Toda la actividad se dio en el transcurso de dos a tres meses, siendo que algunos de estos encuentros coincidieron con el evento principal de la Cumbre.

# Convocatoria CoCrea 2020

Como parte de las estrategias desarrolladas por el Gobierno Nacional y el Ministerio de Cultura durante el periodo de emergencia sanitaria, resaltamos la idea de crear una corporación que facilitara, desde diferentes iniciativas, la gestión y el desarrollo de proyectos de nivel cultural, como también el enfoque en asesoría, en función de propiciar el desarrollo de actividades que estuvieran relacionadas con la creatividad y la economía naranja en general. Fue así como, a través de invitación a la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, se implementó una sociedad en la que entidades como MinCultura, MinComercio, Cámara de Comercio de Bogotá, Comfama y, por supuesto, la Universidad se asocian para constituir la Corporación Colombia Crea.

Una de las primeras actividades de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano fue actuar como evaluador de la primera Convocatoria CoCrea 2020. En este escenario, la convocatoria ha venido promoviendo de manera estratégica la vinculación de diferentes actores del sector cultural, así como de otros agentes que patrocinen propuestas de manifestaciones culturales a cambio de beneficios tributarios. La propuesta fue entonces que la Universidad evaluaría proyectos que se postularían en la Convocatoria del 2020 en las tres categorías existentes: CoCrecer, CoCreemos y BancoCrea. El escenario fue el siguiente: en el caso de CoCrecer, la evaluación de propuestas en las que MiPymes se enfocan en invertir en proyectos propios de economía creativa; CoCreemos con enfoque a proyectos que, emergentes de personas naturales o jurídicas, identificaran un posible aportante para su proyecto; finalmente, BancoCrea con un enfoque en el que una persona natural o persona jurídica realizara su postulación para quedar inscrito en un banco de proyectos elegibles y, de acuerdo con las características de su evaluación, fuera de interés de diferentes agentes aportantes. La Figura VIII presenta la distribución de estas participaciones en los tres segmentos y la caracterización de estas.

La evaluación de estos escenarios se realiza con el propósito de garantizar a potenciales aportantes que el desarrollo de las propuestas respondía como mínimo con características que permitirán desarrollar y construir un plan de manifestación cultural lo suficientemente sólido para ser patrocinado y, por supuesto, desarrollado. El desarrollo de la evaluación en un 100% fue gestionado por profesores o egresados de los distintos programas de la Facultad de Artes y Diseño de la Facultad, procurando que su nivel de experiencia y/o conocimiento especializado se enfocara en las manifestaciones acá presentadas.

# Conclusiones

Los autores queremos presentar conclusiones puntuales a manera de reflexión en lo que hemos podido encontrar a lo largo del proceso con el Ministerio de Cultura y la Corporación Colombia Crea durante el 2020.

## Conocimiento de sector cultural del país

Sin ninguna duda, haber desarrollado distintos escenarios de participación ciudadana, evaluación de convocatoria y apoyo a tanques de pensamiento sobre el futuro del sector cultural del país y del mundo dio a la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano y a la Facultad de Artes y Diseño un conocimiento robustecido de datos y experiencias que ponen a la Universidad como un referente frente a las características y la composición de los sectores culturales del país. En este sentido, es importante comprender que, si bien el Gobierno Nacional y el Ministerio de Cultura han venido desarrollando iniciativas altamente transformadoras para el sector, es una comunidad que aún continúa con deudas que históricamente lo dejan en desventaja frente a otros sectores del país. En el proceso nos dimos cuenta de que es un sector con iniciativas y deseos de salir adelante, al proponer y cuestionar puntos de vista que le permiten desarrollar actividades en medio de tantas dificultades. Gestionar cultura en un país como Colombia es un desafío por la cantidad de situaciones de tipo sociocultural y económico que pueden influir en el buen o mal desarrollo de las manifestaciones; no obstante, resaltamos la riqueza y variedad de las propuestas culturales que se dan en el país y que se pueden evidenciar en más de 1000 propuestas que durante el 2020 pudimos acompañar desde la Universidad. Para nuestra institución es motivo de orgullo contar con este tipo de participaciones, y haberlo desarrollado con los mejores estándares de calidad y cumplimiento.

## Diseño como mediador de la producción simbólica

Si se revisa la historia del diseño o de las orientaciones metodológicas del diseño, es muy posible darse cuenta de cómo esta área del conocimiento ha sido históricamente asociada con la producción material o, en el mejor de los casos, de ideas relacionadas con la producción. Los escenarios de participación ciudadana en los que la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano pudo participar nos permitieron proponer y, simultáneamente, verificar cómo el potencial del diseño no se limita a la producción material, sino que puede llevarse a un ejercicio de producción simbólica, en la cual el pensamiento, las perspectivas de futuro y las propuestas de transformación son el marco de referencia para desarrollar iniciativas para los mundos en cada uno de los sectores en los que se implementa. Tomar un método de diseño que tradicionalmente es utilizado para la construcción de ideas que proyectan un producto o un servicio, y llevarlo a un escenario en el cual las propuestas y alternativas permiten visualizar la complejidad de las relaciones, así

como identificar las conexiones existentes en los modos o modelos mentales de los participantes, como también la proyección de ideas cuyo significado es altamente transformador para las políticas de un sector y el beneficio común.

## Competencias y habilidades en formulación de proyectos por parte del sector cultural

Uno de los desafíos más importantes que se tiene para el sector cultural del país es el de poder fortalecer, tanto en personas naturales como en personas jurídicas, su capacidad para proponer y formular proyectos cuya viabilidad sea presentada con datos y evidencias que muestren la posibilidad real de desarrollo. Desde nuestro rol como evaluadores del proceso en las distintas convocatorias, fue posible identificar cómo nuestro sector cultural goza de unas amplias habilidades relacionadas con lo disciplinar de cada uno de los sectores, pero se le dificulta hacer una propuesta en la cual proyecten para un lector externo ajeno a dicho sector estas propuestas. De manera similar, al momento de reportar la ejecución de un proyecto, se hace un enfoque sobre las características de la manifestación cultural desde una perspectiva descriptiva, lo que impide conocer a profundidad aspectos como la distribución del gasto, los cronogramas de actividades o las metas alcanzadas. Por lo anterior, la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, desde finales del 2020 y a lo largo de todo el 2021, ha venido implementando diferentes alianzas con actores gubernamentales que permitan fortalecer las competencias en diseño, innovación y creatividad, propiciando así alternativas que brinden a las empresas y a los proponentes niveles de formalización en sus propuestas que deriven en un mayor apoyo y en una mayor atención por parte de los entes gubernamentales.

## REFERENCIAS

- Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE). *Boletín Técnico. Indicadores básicos de tenencia y uso de TIC por Departamentos en hogares, 1–34*. Bogotá: DANE, 2021. [https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/tic/bol\\_tic\\_hogares\\_2019.pdf](https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/tic/bol_tic_hogares_2019.pdf)
- Design Council. «What is the framework for innovation? Design Council's evolved Double Diamond». 2015. <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>
- Restrepo-Quevedo, D. A. (coord.). *Insumos para la construcción de una política pública desde el diseño sistémico - Informe final, Cultura Crea: encuentros para pensar el presente y futuro del ecosistema cultural y creativo*. Bogotá: Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano & Ministerio de Cultura de Colombia, 2020. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.21407.18085>
- Van Ael, Kristel. Systemic Design Toolkit. 2020. <https://www.systemicdesigntoolkit.org/>

CARLOS ANDRÉS ARANGO LOZANO\*  
MARÍA CAMILA APONTE ESPINOSA\*\*  
LAURA VALENTINA GUZMÁN CORTÉS\*\*\*  
SEBASTIÁN MARÍN REY\*\*\*\*  
LAURA MARTÍNEZ OJEDA\*\*\*\*\*  
CLAUDIA MATZALIK NIEVES\*\*\*\*\*

**EMPRENDIMIENTO**

**EN JÓVENES**

**ADOLESCENTES**

**BOGOTANOS:**

**UNA MIRADA A LA CRISIS**

**GENERADA POR EL COVID-19**

# ENTREPRENEURSHIP OF YOUNG BOGOTÁ ADOLESCENTS: A LOOK AT THE CRISIS GENERATED BY COVID-19

**Fecha de recepción:** 3 de mayo del 2021

**Fecha de aceptación:** 17 de noviembre del 2021

**Sugerencia de citación:** Arango Lozano, Carlos Andrés.; Aponte Espinosa, María Camila; Guzmán Cortés, Laura Valentina; Marín Rey, Sebastián; Martínez Ojeda, Laura y Matzalik Nieves, Claudia. Emprendimiento en jóvenes adolescentes bogotanos: una mirada a la crisis generada por el covid-19. *La Tadeo DeArte* 8, n.º 9, 2022: 34-42. <https://doi.org/10.21789/24223158>.

---

\* Docente de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colombia  
carlosa.arangol@utadeo.edu.co  
<https://orcid.org/0000-0002-2786-3653>

\*\* mariac.apontee@utadeo.edu.co  
\*\*\* laurav.guzmanc@utadeo.edu.co  
\*\*\*\* sebastian.marinrey@utadeo.edu.co  
\*\*\*\*\* laura.martinezo@utadeo.edu.co  
\*\*\*\*\* claudia.matzalikn@utadeo.edu.co

# RESUMEN

**¿QUÉ SIGNIFICA EL EMPRENDIMIENTO PARA** los jóvenes bogotanos? En medio de esta crisis provocada por el COVID-19 desde marzo del 2020, son evidentes las iniciativas de los jóvenes, que vieron en esta situación inesperada la oportunidad de cumplir sueños, trascender barreras y creer en sus ideas. Adolescentes que se comprometen para no perder la esperanza, buscando sacar lo mejor de cada situación y superar la adversidad. Parecen ser la generación que ha comenzado como emprendedora a una edad más temprana.

**WHAT DOES ENTREPRENEURSHIP MEAN FOR** young Bogota citizens? In the midst of the crisis caused by COVID-19 since March 2020, the commercial initiatives of young people have become evident. They found in this unexpected situation the opportunity to believe in their ideas, transcend barriers, and fulfill their dreams. They are adolescents who are committed not to lose hope and seek to make the best of every situation and overcome adversity. They seem to be the generation that has started entrepreneurship at a younger age.

# ABSTRACT

**PALABRAS CLAVE**

**ADOLESCENTES,  
ECONOMÍA,  
EMPRENDIMIENTO,  
JÓVENES**

**KEYWORDS**

**ADOLESCENTS,  
ECONOMY,  
ENTREPRENEURSHIP,  
YOUTH**

# Introducción

**LOS ADOLESCENTES DE HOY SON** jóvenes nacidos entre 1997 y 2006, caracterizados por estar inmersos en el mundo digital, por ser nativos cien por ciento digitales, y que reciben, producen e intercambian información de forma pública, rápida y efímera (Arango *et al.* 2019, 8). Hoy, gracias a las redes sociales que conocen muy bien, estos jóvenes se animan a emprender apostándole a ideas que pueden cambiar sus vidas. Muchos catalogan los periodos de crisis como el momento idóneo para que los individuos puedan encontrar oportunidades innovadoras (Martínez y Rubio Bañón 2020, 53-66). Esta generación ha sabido ser resiliente para capitalizar sus deseos e iniciativas en emprendimientos de distinto índole. Más allá de documentar qué tipos de emprendimiento han puesto en marcha o están en proyecto, el objetivo de esta investigación fue conocer qué actitud tienen los adolescentes bogotanos frente a la idea de emprender.

# Métodología

Esta investigación de tipo mixta, de tres fases, inició con una muestra constituida por 117 personas en su primera fase, quienes diligenciaron una encuesta<sup>1</sup> en línea de siete preguntas, con las que se buscó indagar por las proyecciones y el interés de los adolescentes hacia el emprendimiento, sin importar si eran o no emprendedores. Dos dimensiones fueron definidas para la estructuración de este instrumento: el interés por el emprendimiento y la disposición a este. El rango de edad de esta primera muestra estuvo entre los 14 y los 21 años de edad (promedio de edad: M = 19,99). En una segunda fase, con una muestra constituida por 111 personas, se aplicó otra encuesta<sup>2</sup> realizada a estudiantes de colegio de la ciudad de Bogotá. El rango de edad de esta segunda muestra estuvo entre los 15 y los 21 años de edad (promedio de edad: M = 16,68). Esta encuesta fue realizada durante febrero de 2021 y tomó un total de 8 días. Las dos encuestas fueron realizadas durante febrero de 2021 y requirieron un total de 10 días.

En términos metodológicos, en las dos encuestas se consideraron a todos los jóvenes bogotanos de todos los niveles socioeconómicos de los estratos 1, 2, 3, 4, 5 y 6. En una tercera fase se hicieron entrevistas a profundidad a 20 adolescentes bogotanos. El rango de edad de esta muestra, de nuevo, estuvo entre los 18 y

los 24 años de edad. Esta tercera fase, que duró 20 días en total, tuvo por propósito establecer en estos jóvenes el interés y la disposición por el emprendimiento. Para todas las fases, el muestreo fue no probabilístico, pero se estimaron criterios de inclusión y exclusión referidos al hecho de solo poder diligenciar un cuestionario por hogar, y a ser residente de la ciudad de Bogotá. Dado que el estudio quiso abordar a este grupo poblacional específico de manera que se pudiera obtener una selección de sujetos con unas determinadas características, se decidió utilizar el muestreo no probabilístico, que es pertinente para esta especificidad esperada en la muestra (Lastra 2000, 263-276). Para el procesamiento de la información, se apeló a análisis estadísticos de tipo descriptivo e inferencial.

## Resultados

En esta investigación se indagó por las percepciones que tenían los adolescentes sobre emprender; así, 98 de los 117 jóvenes abordados manifestaron haber querido desarrollar un emprendimiento o una marca personal en algún momento de su vida. Sin embargo, recalcaron la importancia que tiene para ellos esa gran idea de negocio con la que van a emprender, pues aseguran que un emprendimiento es en realidad una idea con futuro que debe ser trabajada. Afirmaron que «emprender es llevar a cabo todas mis ideas, planear cómo las voy a ejecutar y realizarlas» (Catalina, 20 años, estrato socioeconómico 4) y que «emprender es cultivar una idea y llevarla a cabo» (Sofía, 20 años, estrato socioeconómico 4). Además, los adolescentes capitalinos ven el emprendimiento como un factor importante para el desarrollo de la sociedad, contexto en que estas iniciativas influyen fuertemente en el país; manifiestan que «de las empresas se hace el mundo, para mí, emprender es el futuro» (Juliana, 14 años, estrato socioeconómico 5) y que «emprender creando cosas nuevas o aportándole cosas diferentes al mercado es importante para la economía del país» (María Paula, 19 años, estrato socioeconómico 3). De 111 estudiantes de colegio encuestados, 103 consideran que montar un emprendimiento es algo que quisieran hacer.

Al indagar por el origen de los emprendimientos, se encontró que el 46% de los adolescentes tienen como principal motivo para desarrollar un emprendimiento el deseo de generar ingresos adicionales, seguido por el deseo de hacer lo que les apasiona, con un 17,9%. Sin embargo, para el grupo de jóvenes que ya son emprendedores, la importancia que tiene emprender con proyectos afines a sus pasiones y gustos personales es definitiva, pues afirman que su objetivo principal en la vida es ser felices y hacer lo que

realmente aman y les apasiona. Juliana, de 14 años (estrato socioeconómico 5), dijo que «lo que importa es hacer lo que le dé sentido a tu vida», y Sofía, de 20 años (estrato socioeconómico 2), expresó que «lo primero es darse cuenta de qué es lo que a uno le gusta, no tiene sentido hacer algo que no te apasiona». Adicionalmente, sus gustos personales también rigen el desarrollo de sus emprendimientos para decidir qué productos y servicios ofrecer. Tienen en cuenta factores como su propio estilo, sus sabores favoritos, entre otros. «Si eliges un producto o un tema, o lo que sea que a ti no te guste, que no te apasione, va a ser muy difícil vender eso» (Catalina, 20 años, estrato socioeconómico 3).

Adicionalmente, el 60,6% de los jóvenes abordados afirmaron que su principal interés con un emprendimiento es poder alcanzar cierto nivel económico hacia futuro. Por eso, a través de sus marcas también buscan diferentes alternativas para independizarse financieramente de sus padres, para así poder empezar a pagar sus propios gastos sin depender de terceros. Como sostiene Camila, de 21 años (estrato socioeconómico 4), quien dice querer «tener ingresos extras que hacia futuro me puedan dar libertad financiera». Los frutos de los emprendedores los pone en una disyuntiva: decidir si seguir invirtiendo el dinero ganado en su negocio o gastarlo en otras cosas. «Me independicé, abrí una cuenta en el banco y hay dos opciones: gastarla o seguir invirtiendo» (Daniela, 19 años, estrato socioeconómico 4). Decisiones en plena crisis que los lleva a empezar a tomar responsabilidades financieras; como lo analizan Martínez y Rubio (2020), los emprendedores tienen un papel fundamental para afrontar esta especial situación y provocar la recuperación económica.

Todo inicio es difícil, pero un patrón común que se repite es el apoyo de familiares y amigos cercanos que creen en la idea de los emprendedores y deciden apoyarlos comprando, compartiendo y recomendando. En todos los casos analizados, fue un amigo o un familiar quien realizó la primera compra, e incluso en otros casos fueron ellos quienes motivaron a los jóvenes a iniciar sus emprendimientos. Esto se ve reflejado en testimonios que lo confirmaron: «Mi amiga fue ese factor determinante porque creo que si ella no nos hubiera dicho, seguramente este sería el momento en el que seguiríamos hablando de cómo hacer las cosas y no hubiéramos empezado» (Sofía, 20 años, estrato socioeconómico 4). Los emprendedores se han topado con muchas limitaciones por falta de recursos o conocimientos, aunque esta nueva generación no espera a que todo sea perfecto para empezar, y han decidido afrontar los retos que han surgido y encontrar alternativas recursivas ante sus limitaciones. «Salí en chanclas a tomar fotos de los productos en el parque porque era lo que tenía a mano» (Tatiana, 20 años, estrato socioeconómico 3).

La disposición de los jóvenes emprendedores de la capital va desde tomar riesgos hasta considerar que pueden

llegar muy lejos si se lo proponen. Asumen una actitud de «tomar el riesgo para hacer algo, tomar la valentía de tener un proyecto y llegar a una meta» (Lina, 20 años, estrato socioeconómico 3), y consideran que «no tener miedo al fracaso hace parte del proceso» (Stephanía, 21 años, estrato socioeconómico 4). Hacen estudios de mercado, contemplan nuevas técnicas y, lo más importante, aprenden del proceso. Natalia, de 18 años (estrato socioeconómico 6), explicó cómo decidió arrancar: «Este mercado no está en Colombia, averigüémoslo y nos lanzamos». Los adolescentes desean que sus emprendimientos sean únicos y que estos se diferencien de los demás, por lo que constantemente buscan ideas innovadoras para lograr generar un diferencial con otras marcas. «Yo siempre había querido emprender, y cómo tener algo propio, pero no sabía qué, y no quería hacer algo que todo el mundo tuviera, quería algo que marcara la diferencia» (Laura, 17 años, estrato socioeconómico 1), o «generar un diferenciado por medio de la innovación y creatividad» (Isabel, 19 años, estrato socioeconómico 2).

Asimismo, a estos jóvenes emprendedores les importa mucho cómo se sienten sus clientes y se enfocan bastante en generar buenas experiencias, buscando que los consumidores se sientan satisfechos con la experiencia, que se sientan felices y especiales. «Siempre pienso en la experiencia de la persona, que le guste, que se sienta satisfecho, así como me gustaría a mí como consumidora recibir las cosas que compro» (Daniela, 21 años, estrato socioeconómico 4). El manejo del tiempo durante el proceso también es un factor vital para el emprendedor, pues muchos de ellos realizan otras actividades ya sean laborales o académicas. Para ellos, «la disciplina y adaptar el tiempo son fundamentales para lograrlo» (Camila, 21 años, estrato socioeconómico 4) y consideran que «sí hay tiempo para todo» (Stephanía, 23 años, estrato socioeconómico 4). Ellos saben que de la experiencia dependerá el retorno del cliente:

Sensibilidad, honestidad y flexibilidad, que son valores que sí reconocen en las marcas independientes, quienes —lejos de vender solo un producto— plantean experiencias que apuntan a crear una contrarrevolución en donde buscan acercarse a las personas a través de plataformas de servicios flexibles que mutan a las necesidades particulares de los jóvenes, como también han desarrollado un lenguaje cercano y cotidiano a los Centennials. (Arango et al. 2019, 164)

En cuanto a las estrategias para dar a conocer los emprendimientos, el 53,8% de los encuestados contestaron que su principal medio de difusión son las redes sociales, teniendo una preferencia hacia la plataforma de Instagram. Tal y como lo recomienda Suárez (2020), cualquier emprendedor, en su inicio, debe entender cómo realizar mercadeo, especialmente a través de redes sociales. Esta inclinación fue ratificada en el libro *Postdata Colombia* (Arango et al. 2020), donde 1764 adolescentes colombianos contestaron sobre el uso de las redes sociales, de los cuales el 86,5% afirmó que Instagram es su red social favorita. Posteriormente, al hablar con los jóvenes emprendedores, todos manifestaron que Instagram es su principal medio de promoción y venta: «Apenas empezamos, de una vez creamos la página de Instagram» (María Paula, 20 años, estrato socioeconómico 4).

Aun quienes no han empezado su emprendimiento, piensan en Instagram como primer canal de promoción y venta: «Vendería por Instagram porque es la que yo más conozco y en la que se hacen más cosas de vender entre las redes que conozco» (María Paula, 19 años, estrato socioeconómico 3). Estudios como el del libro *PostData Colombia: ocho perfiles en un país conectado* (Arango et al. 2020) confirman este comportamiento. En esa investigación se abordó a Kevin, un joven de 22 años de la población de Cajicá, documentando cómo accede frecuentemente a Instagram, donde publica contenido acerca de su estilo de vida, sigue a sus amigos cercanos y marcas favoritas para estar pendiente de nuevos productos. Publica constantemente historias de lo que realiza en el día a día.

# Conclusiones

Podemos concluir que estos jóvenes emprendedores, integrantes de una generación llamada *Centennials*, tienen como objetivo común llegar a otros países con sus emprendimientos y ser reconocidos tanto a nivel nacional como internacional. También buscan no depender de un empleo que los ate a un lugar, replanteando constructos sociales como el horario laboral, los salarios o la experiencia que en la mayoría de los casos es requerida por las empresas. Además, son una generación que quiere aprender y con los conocimientos que han adquirido, en un futuro puedan enseñar cómo emprender y no depender de un sueldo o de una empresa.

Para los *Centennials*, emprender es sinónimo de constancia y esfuerzo, incluso sobre el talento, donde se necesita mucha perseverancia para poder tener éxito, pues saben que es un camino muy difícil. Para los adolescentes bogotanos, emprender es sinónimo de esfuerzo y no de éxito, y como ellos mismos lo expresan, influye la suerte y la dedicación. El proceso de emprender les está dejando grandes enseñanzas que les han permitido madurar y que aplican a otras áreas de su vida, cambiándolos y volviéndolos más empáticos.

En conclusión, los *Centennials* perciben el emprender como aquellas ideas con futuro que deben ser trabajadas. Ideas que no solamente los hacen madurar como personas, sino que también abren puertas hacia lo que realmente aman y les apasiona. Estos jóvenes no solo vencen limitaciones, sino que asimismo desarrollan una mirada hacia un mundo más autónomo, donde, sin depender de un título universitario, les sea posible aportar a la economía local. Para esta nueva generación de empresarios, la felicidad, la perseverancia y el bien común predominan antes que las grandes sumas de dinero que puedan llegar a obtener con sus negocios. Ellos sueñan con poder algún día generar empleo, enseñar a otros jóvenes a emprender, abrir tiendas, sin dejar de hacer lo que aman, pues consideran que quien no emprende bajo una idea apasionante, difícilmente sacará el proyecto adelante. Estamos frente a una generación de almas perseverantes, que con un celular y una buena idea pueden llegar a cambiar su mundo y el de los demás.

## REFERENCIAS

- Arango Lozano, Carlos Andrés, Carolina Camelo, María Huertas, Catalina Rodríguez, Catherine Sánchez, Vladimir Sánchez y Jairo Sojo. *1218 Centennials: generación sin etiquetas*. Bogotá: Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, 2019. <https://doi.org/10.21789/9789587252514>
- Arango Lozano, Carlos Andrés, Lizeth Geraldine Calderón Prieto, Carlos Romero Cepeda e Iván Sánchez Leiva. *Postdata Colombia: 8 perfiles en un país conectado*. Bogotá: Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, 2020. <https://doi.org/10.21789/9789587252903>
- Cámara de Comercio de Bogotá. «Impacto del covid 19. Observatorio». Bogotá: Cámara de Comercio de Bogotá, 2021. <https://www.ccb.org.co/observatorio/Analisis-Economico/Analisis-Economico>
- Lastra, Rodrigo Pimienta. «Encuestas probabilísticas vs. no probabilísticas». *Política y Cultura* 13 (2020): 263-276. <https://polcul.xoc.uam.mx/index.php/polcul/article/view/815>
- Nicolás Martínez, Catalina, y Alicia Rubio Bañón. «Entrepreneurship in times of crisis: An exploratory analysis of the covid-19's effects». *Small Business International Review* 4, n.o 2 (2020), 53-66. <https://doi.org/10.26784/sbir.v4i2.279>
- Suárez, Juan Carlos. «¿Por qué emprender se convirtió en la mejor opción para los jóvenes?». *Portafolio*, 3 de mayo de 2021. <https://www.portafolio.co/negocios/emprendimiento/por-que-emprender-se-convirtio-en-la-mejor-opcion-para-los-jovenes-545544>

## NOTAS

1. [https://docs.google.com/forms/d/1GO6wh8lpNK\\_QggGlp7Q-2\\_5OUZodgrvBHSErICpdn20/viewanalytics](https://docs.google.com/forms/d/1GO6wh8lpNK_QggGlp7Q-2_5OUZodgrvBHSErICpdn20/viewanalytics)
2. [https://docs.google.com/forms/d/106RZtPL4P\\_bX\\_Hmg1llJZtWbHO39tkF9Pe1cE\\_ICWoA/viewanalytics](https://docs.google.com/forms/d/106RZtPL4P_bX_Hmg1llJZtWbHO39tkF9Pe1cE_ICWoA/viewanalytics)

**DOCUMENTOS**

TERAPIA  
GRÁFICA

Confinamiento:

*Pena que consiste en obligar a alguien a residir en un lugar diferente al suyo, aunque dentro del área nacional, y bajo vigilancia de la autoridad.*

*La palabra “confinamiento” está formada con raíces latinas y significa “acción o resultado de encerrar dentro de un límite”. Sus componentes léxicos son: el prefijo con- (todo, junto), finis (límite, frontera, fin, final, confín), más el sufijo -miento (instrumento, medio o resultado).*

( <http://etimologias.dechile.net>)

**UN CONFINAMIENTO ESTRICTO (ESTRICTO PUEDE** ser sinónimo de violento), posibilita percibir los otros trazos, las fronteras y los límites admitidos en silencio o con celebración en lo que describimos como vida diaria.

El aliento en estas circunstancias nos arriba en el formato de reinención, recapitulación, reingeniería: una sucesión inquebrantable de **“re”**, donde participamos como espectadores y actores. Discutimos si lo que especulamos era o no un guión propio. También, en este chance ideológico de rebobinar, consideramos como posible alterar con otra intención la mirada al suelo, el disgusto que se deslizó entre los días y dedos, o el color u olor inadecuado pese a nuestras propias advertencias.

Sobre esta experiencia de confinar y proyectar a ojos cerrados el afuera propio y el del hogar, presentamos cuatro propuestas que estuvieron activas como proyectos de **Imagen Ilustrada** en diferentes momentos del encierro y la pandemia en Bogotá.

**Se trata de TG o Terapia Gráfica**, última etapa en el semillero de ilustración **AQUÍ NO HAY ARTISTAS.**

Compartimos con ustedes cuatro de los resultados terapéuticos de los últimos cohortes, en clave de pensar y repensar el cuerpo y el espacio, tema siempre presente y más en el ahora que habitamos.

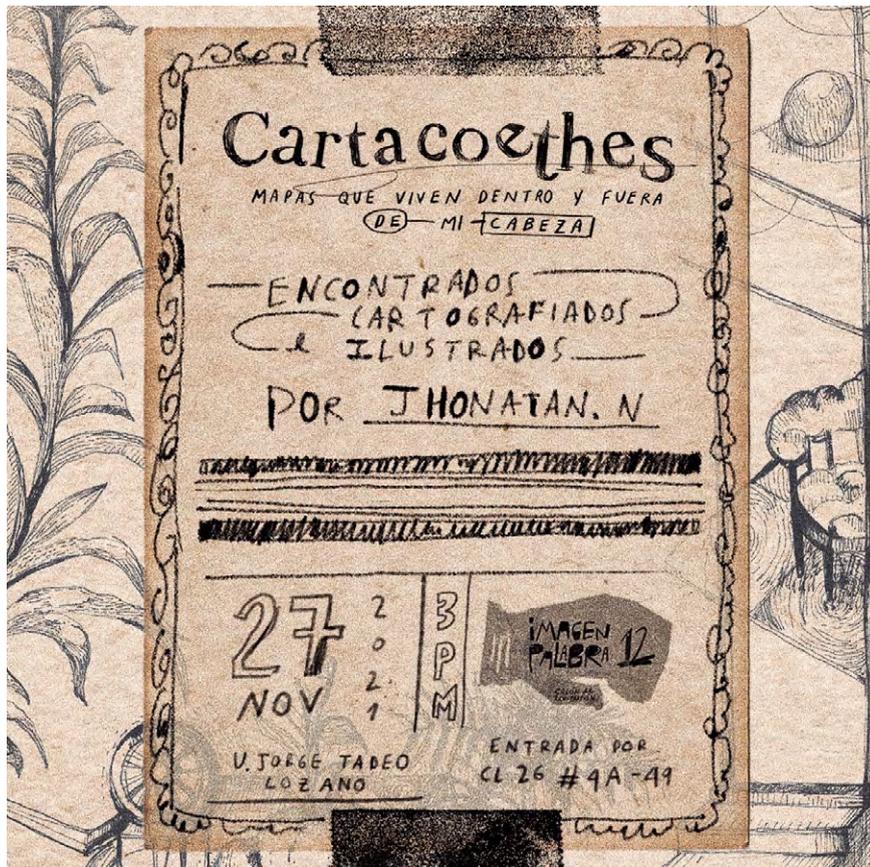
Julián Velásquez Osorio. Director Semillero ANHA  
PTC. ÁREA DISEÑO VISUAL E INTERACTIVO.

Para ver otros proyectos: [LINK](#)













## Lo inesperado no es el fin, es el inicio

¿Qué sucede cuando se encuentra la sorpresa de un error? Me enseñaron durante mucho tiempo que está mal equivocarse, que hay que tachar, borrar, corregir, incluso negar esa parte que de todas formas me pertenece. Fue hasta que empecé a estudiar diseño gráfico que me adentré a lo que se conoce como proceso de creación y ahí descubrí que este es un espacio muy parecido a la vida, a la identidad y la historia de cada persona: está lleno de aciertos, emociones, recuerdos, pero, sobre todo, de cosas que no resultan como uno las espera. No existe nada más difícil que querer resistirse a un suceso que nos reta a un resultado que no teníamos como opción.

Dentro de mi carrera de diseñadora gráfica y, específicamente, en los procesos de dibujo e ilustración fui comprendiendo que el error no termina como lo hacía en el colegio. Simplemente porque en un proceso de creación no existen las fórmulas exactas. El error no es un límite sino una puerta, una oportunidad para avanzar o descubrir algo. Hay que permitirse abrazar los aprendizajes que vienen de los propios errores y quitarles a estos la categoría de malo.

Y es que todo esto se parece a la vida, al 2020 que representó un sinnúmero de sucesos inesperados de los que, en medio de todo, algo sucedió.

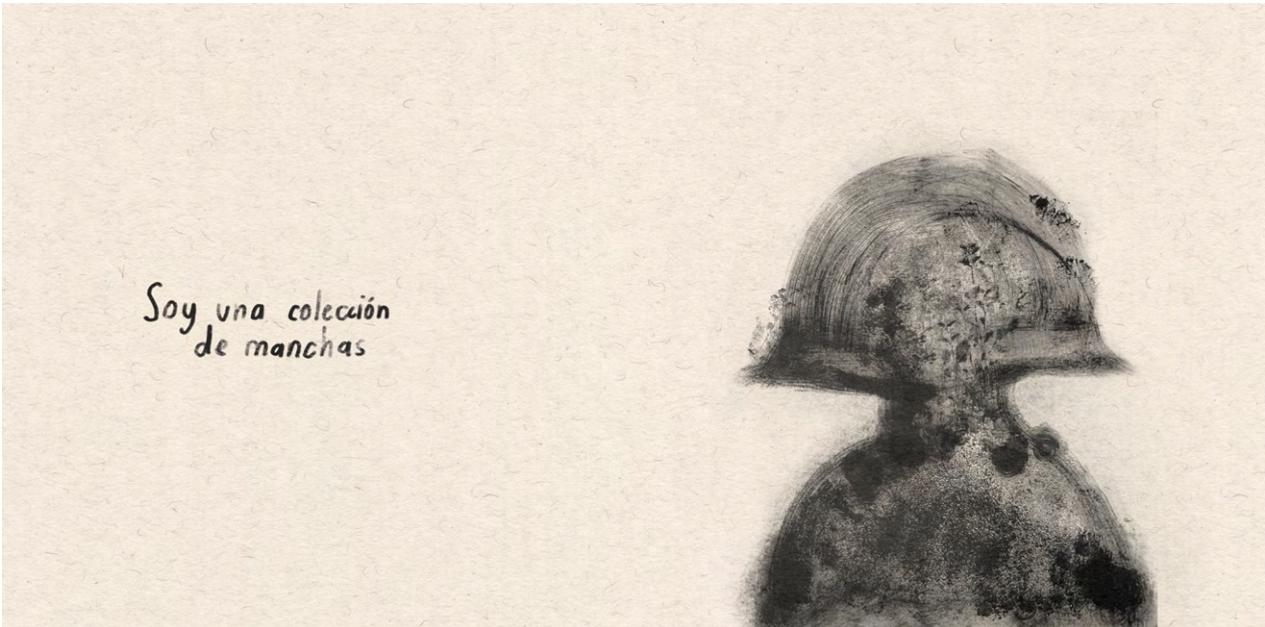
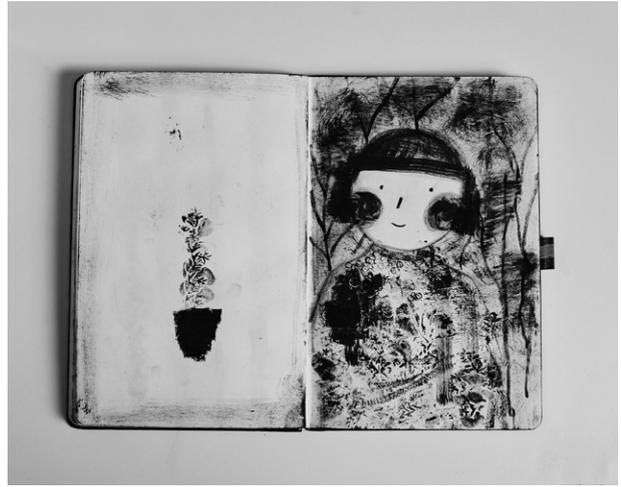
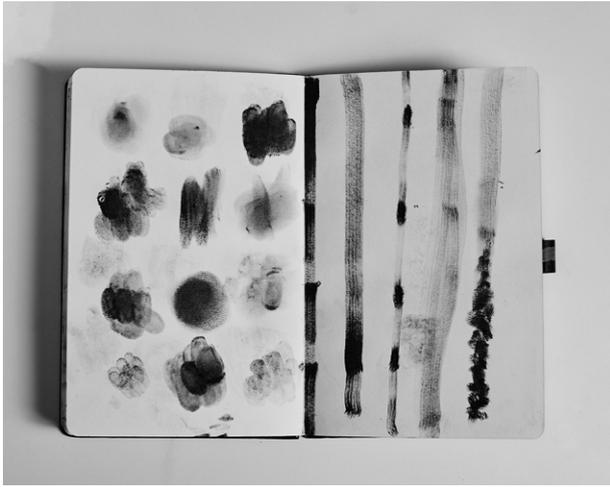
Es así como frente a lo inesperado se puede responder con una mirada creativa como lo es el juego. Uno de los aspectos que considero más importantes en el desarrollo

del proyecto «Blanco y yo» fue el diseño como un medio para observar de manera creativa una necesidad o un problema. Uno de mis intereses partía por acercarme al proceso de creación en el dibujo, específicamente en niños de 9 a 10 años. Fue interesante encontrar que por lo menos a los nueve años no se le teme al error, como en mi caso de estudiante, sino que el miedo viene del no saber cómo hacer algo que parece complejo. Al jugar con la mancha, ese trazo imperfecto que tiene múltiples posibilidades se descubre una forma, y es así como un «error» no es el fin sino un inicio.

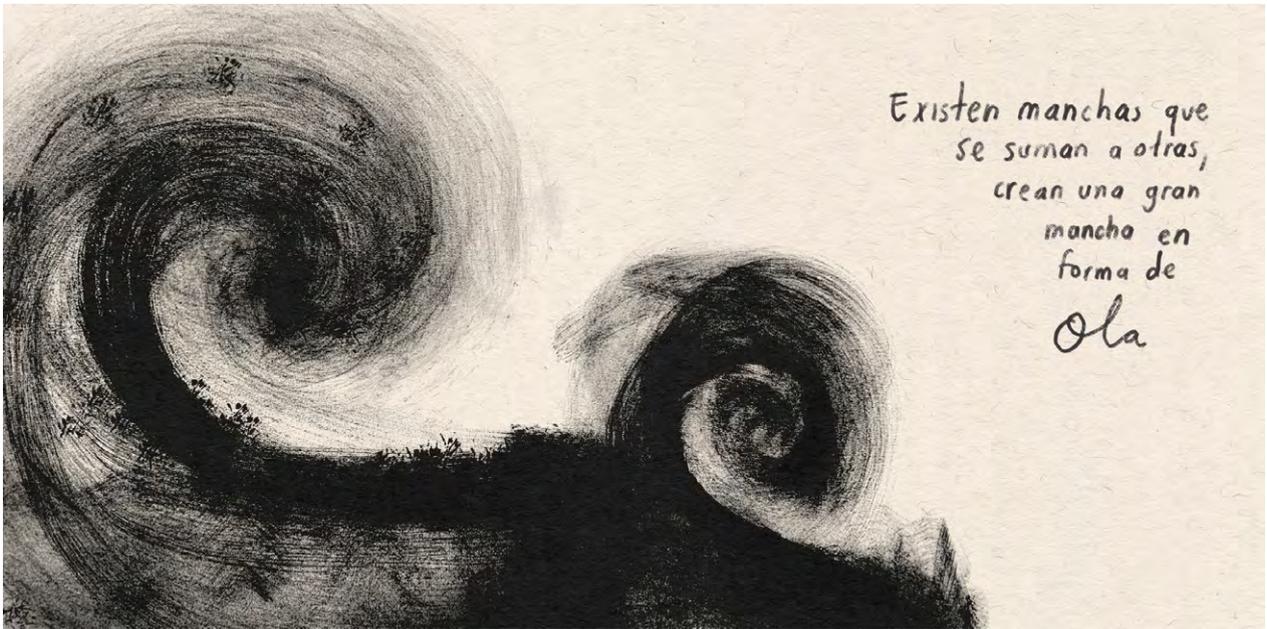
Pero, ¿dónde pueden habitar todos estos descubrimientos?

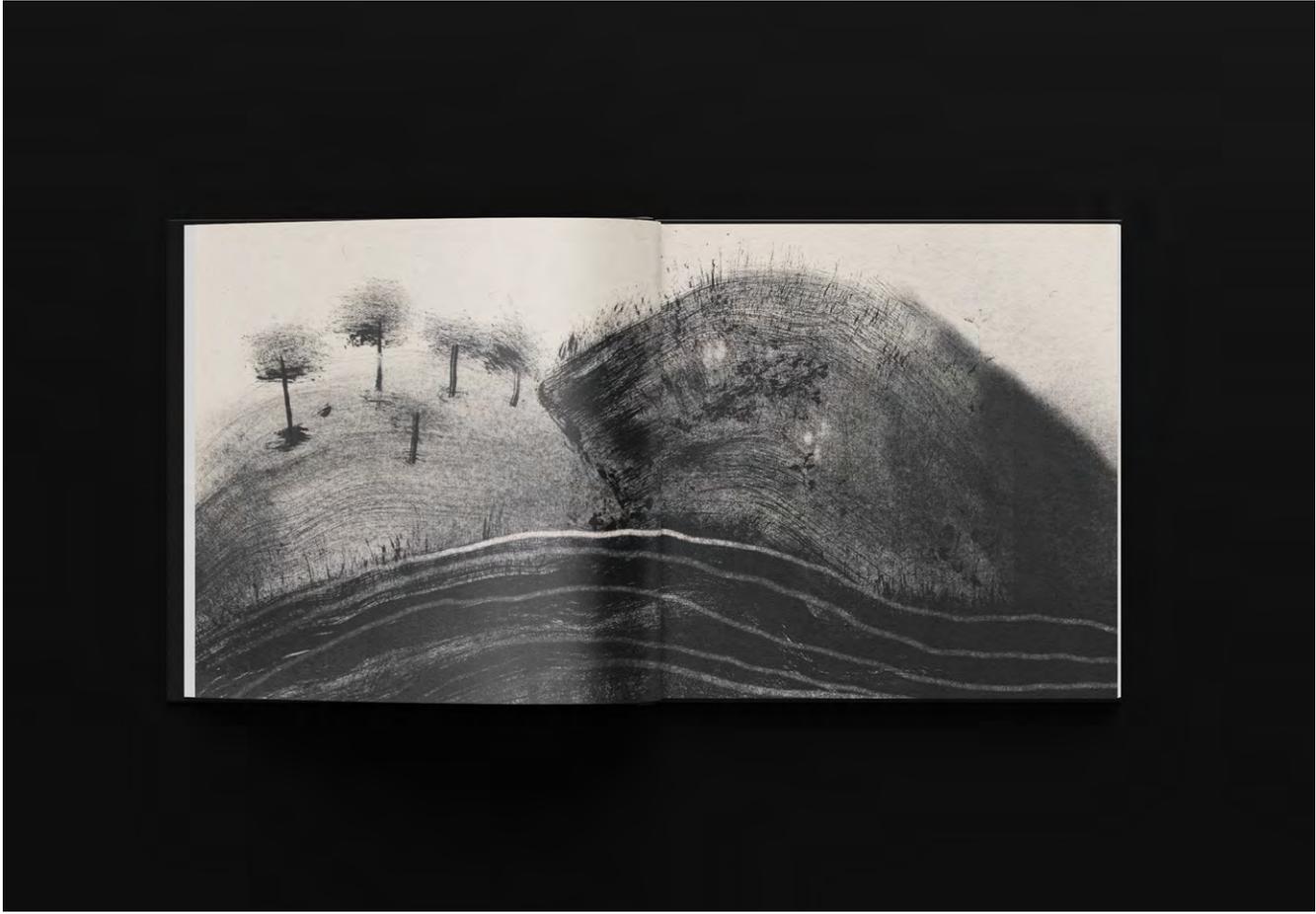
El libro álbum para mí es un mundo que nunca es el mismo. Allí habita una historia que cada vez que se abre muestra algo diferente. Decidí prototipar un lugar dedicado a la mancha. Porque como lo menciona Galia Ospina, una de mis autoras principales para el desarrollo de este proyecto, esta pieza editorial tiene un fin comunicativo pero también pedagógico de cercanía con el lector.

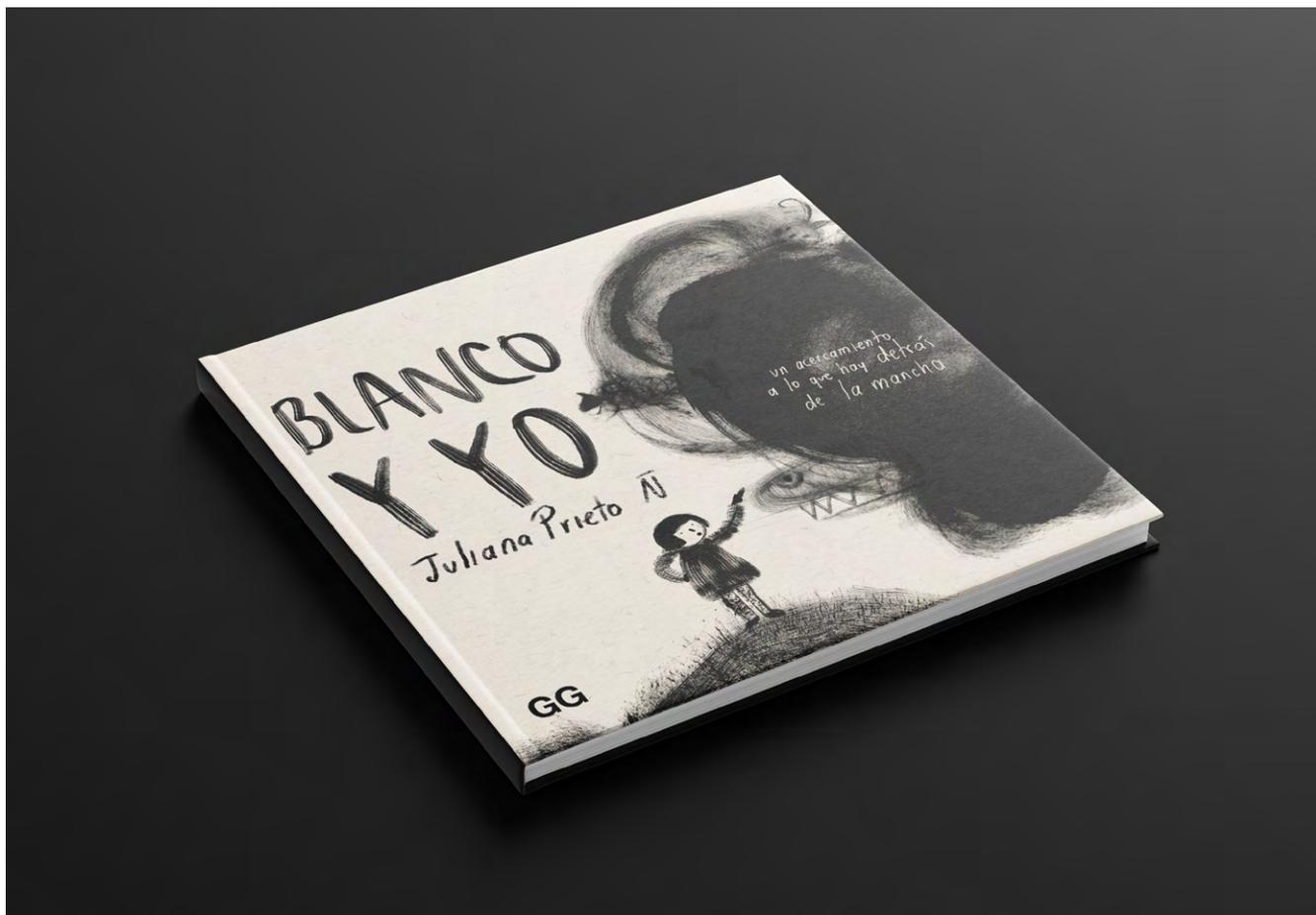
Este proyecto en sí mismo, desde su fase de planteamiento hasta la fase de evaluación, fue un salto al vacío, una entrega completa a recibir sorpresas, que con el tiempo tomaron formas de montañas, casas, rostros, manos manchadas, pinceles gastados. Pero que no podría ser posible sin estar abierto a los imprevistos.













## EXP: El Jardín Mudo

¿Acaso me he perdido antes de comenzar?

La verdad es que el jardín no tiene un inicio ni un fin, solo espera dejar de serlo cuando hay palabras visitando su silencio. Todo parece haberse convertido en una cosa: un Jardín Mudo. Pero aquí puede haber mucho más.

Los pasillos se secan, las mesas se llenan de bichos que zumban en las noches en los oídos y a nadie dejan dormir. El silencio es un fantasma bautizado enfermedad mental. Y todo desde entonces se ha llamado tal cual. Cada habitación se ha llenado de espinas y cada ser, día a día, se dejó de hablar/regar un poco. Para que el riego vuelva, la casa debe quitarse su máscara y volver a ser jardín: volver a decirse en sus paredes, volver a enredarse, exponerse a sí misma, reconstruirse con sus habitantes y lo que tienen por contar.

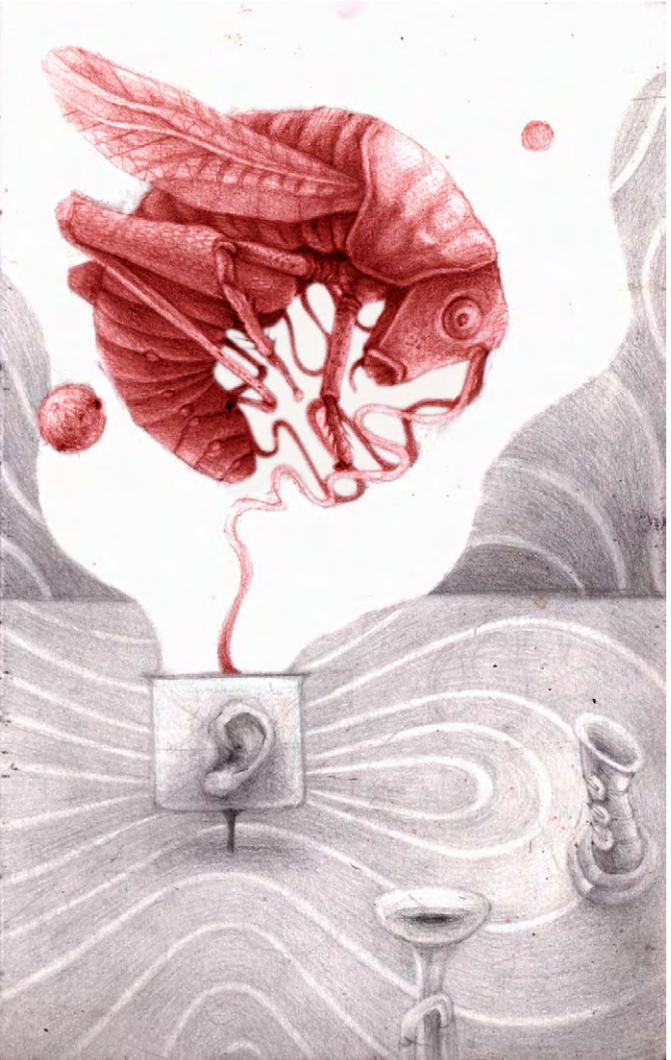
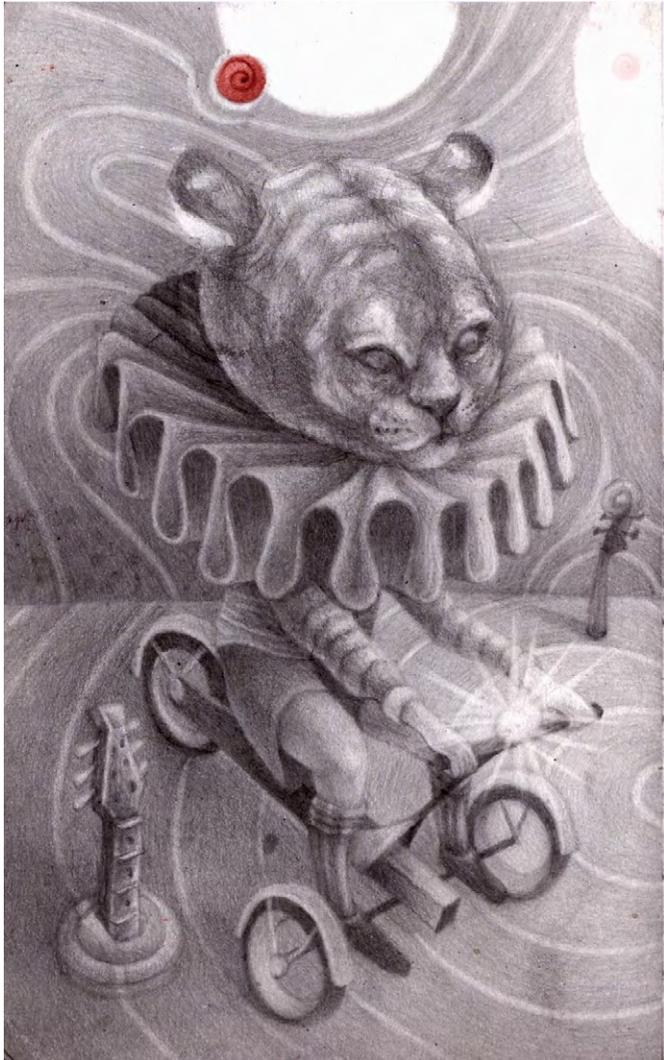
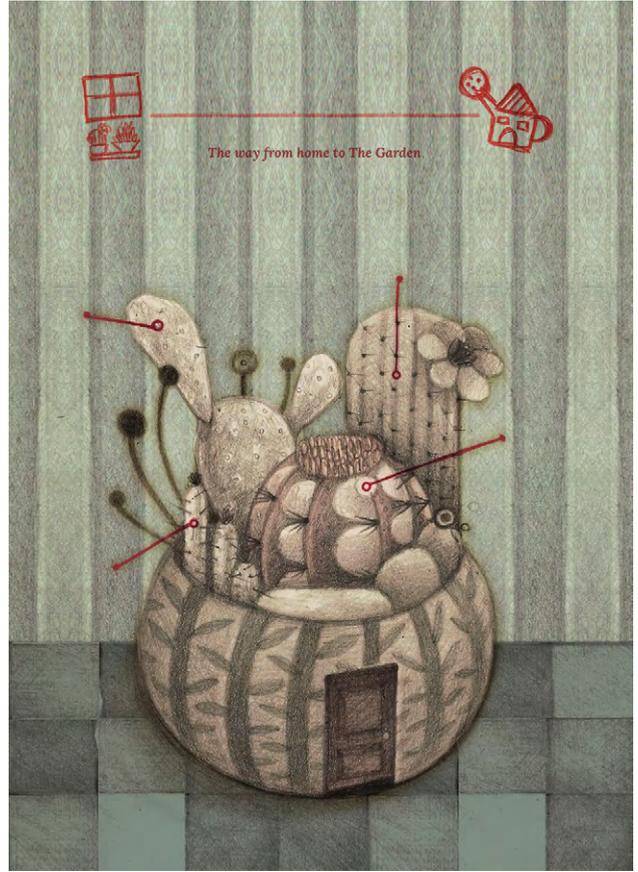
A las 7 p.m. del 30 de octubre del 2020, un apartamento en un conjunto residencial al sur de Bogotá apaga sus luces y se ilumina un cálido e intenso jardín. Carente de palabras y lleno de experiencias cosechadas meses atrás en una investigación furtiva y por momentos evidente, sobre este lugar escondido que nos invitaría a una expedición necesaria. Pareciera que el jardín fuese una creación o resultado de esta búsqueda. Sin embargo, queda muy alejado de esto. En realidad, el jardín se construyó a sí mismo desde el primer acceso que nació en el hogar que era antes, aunque años después, luego de abandonar cada habitante este hogar, se pudo entender que el jardín siempre ha existido.

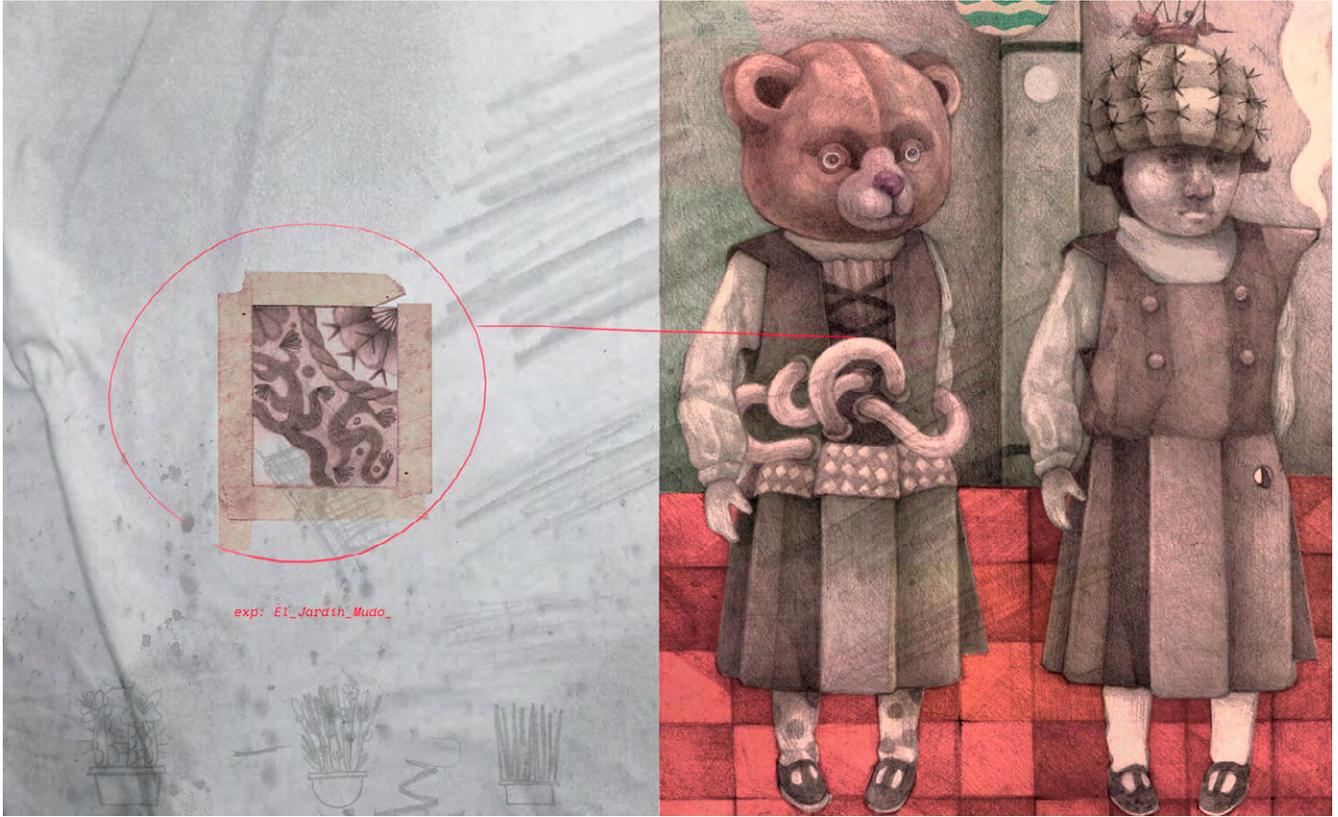
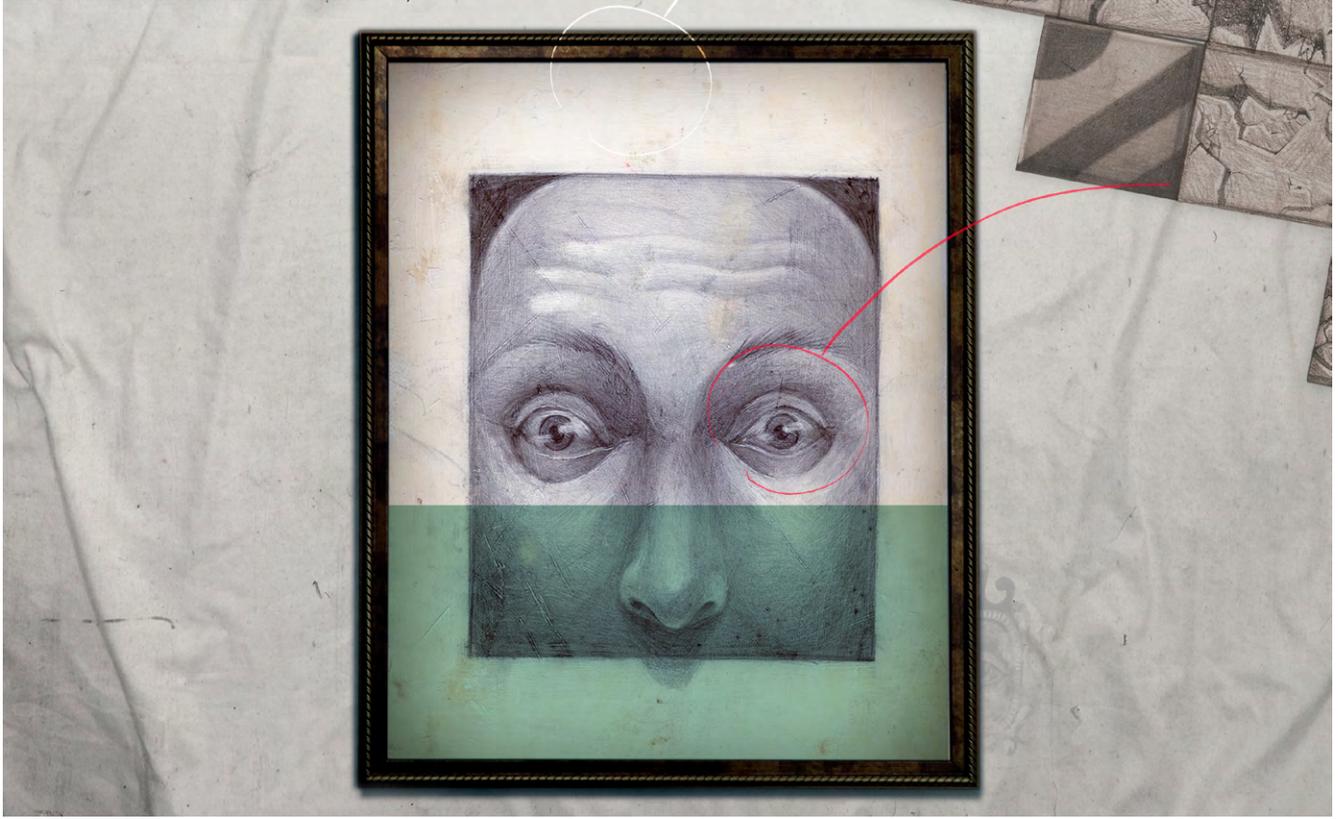
La expedición es la salida de espacios comunes, de mentes que divagan entre sus silencios para escapar, omitir, o encontrar. Escondidos entre espinas y tierras secas, los recuerdos que hagan de maceta para una flor marchita.

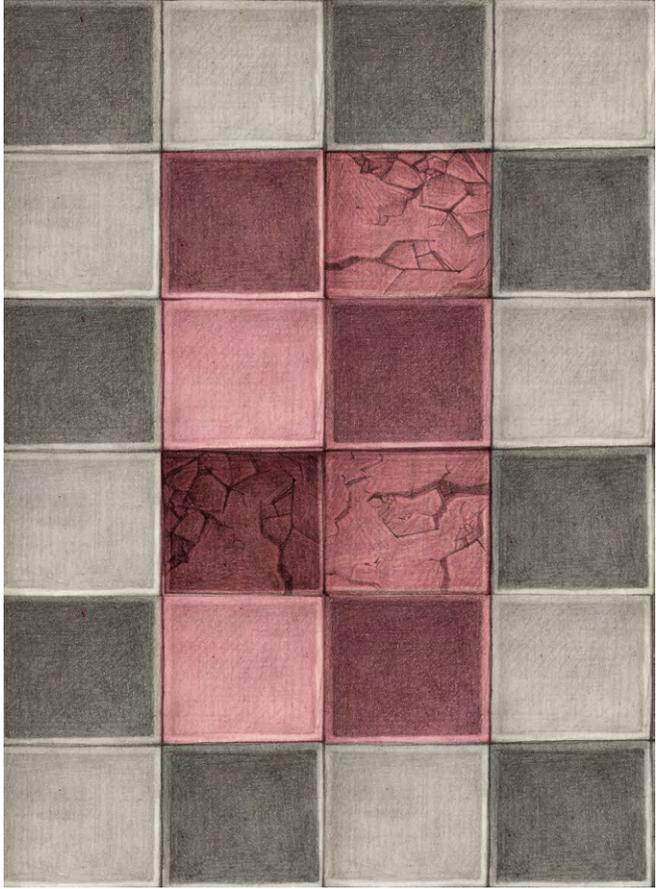
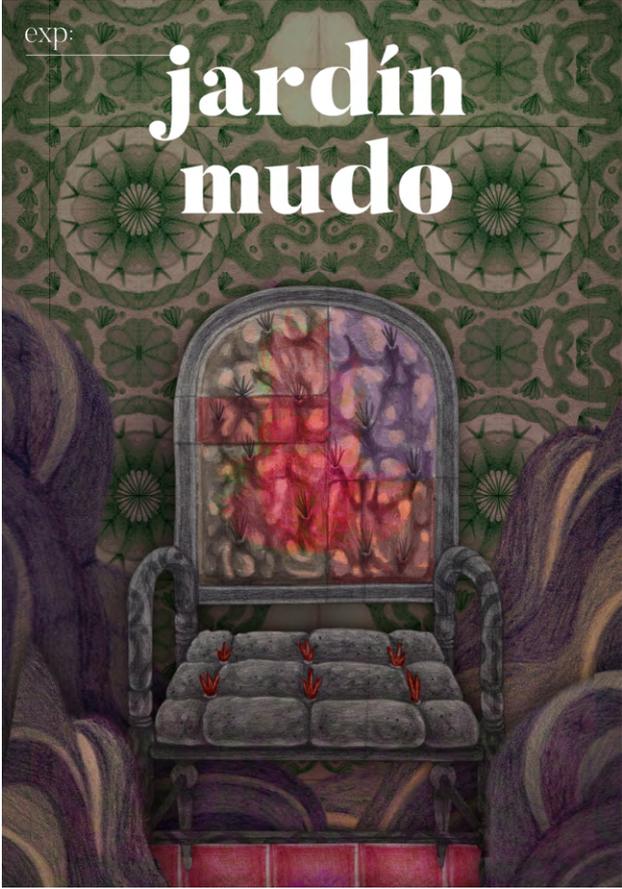
Entrar al Jardín Mudo resulta ser menos complejo que reconocerlo. Sus paredes son el canon de cualquier apartamento con un techo punteado y espacios estrechos, parece difícil o casi imposible evitar el roce. Sin embargo, es en esa «imposibilidad» que nace un roce mayor, un silencio intencional que resuena en el cierre de las puertas, en la radio a todo volumen, en los escapes disimulados, en las excusas, en los diagnósticos. Y cuando, un día, ya no hay oportunidad de escape...

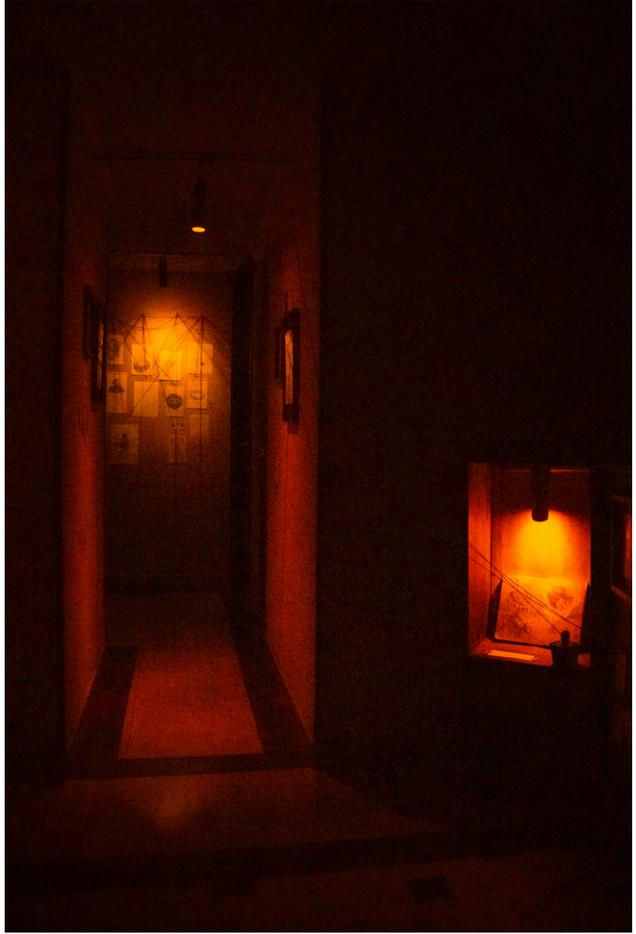
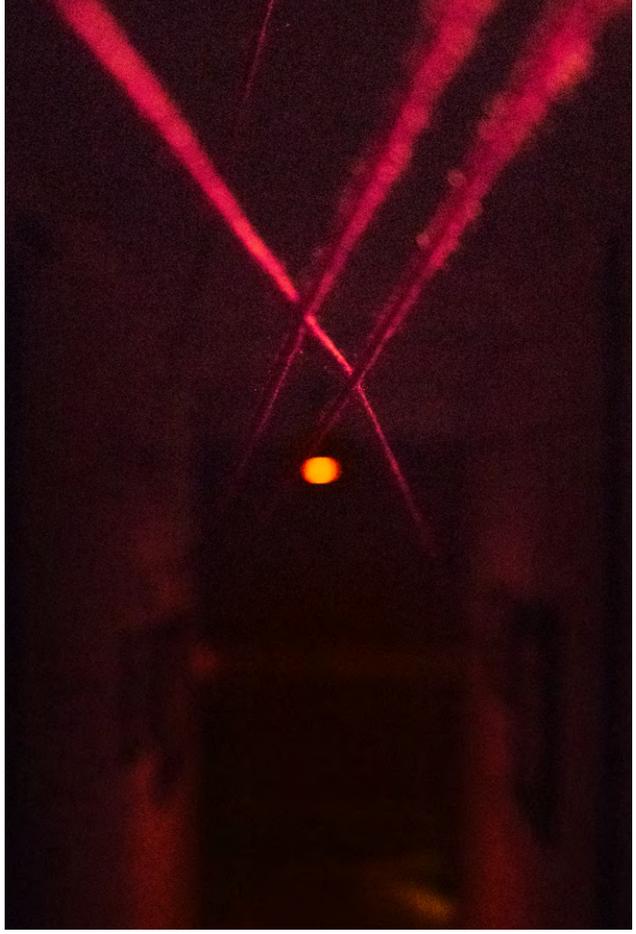
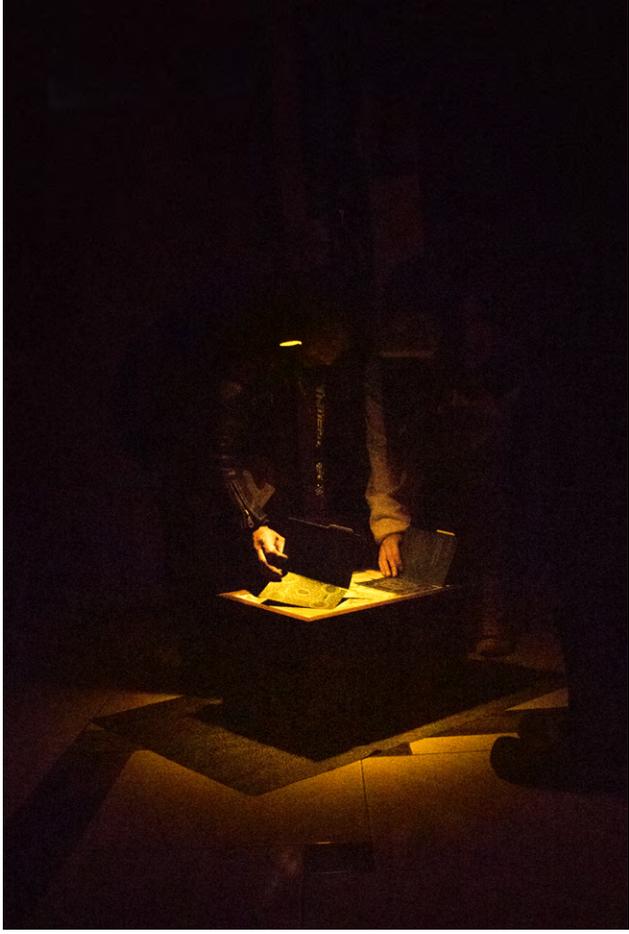
En el Jardín Mudo cabe el mundo entero. Es, quizá, el mundo mismo u otro más... En este hemos sido plantas, y nuestras palabras frutos. Cada viajero es un alma que deambula, cuyos espacios y definiciones no caben en esta guía. El Jardín Mudo es mudo porque aquí todo se calla, y callar es la plaga que los ha apartado de la fuente, de otros rastros, de otras charlas hasta en los silencios y las mentiras. Es un Jardín Mudo aunque puede hablar a sus exploradores cuando estos buscan escucharlo y vierten sus recuerdos en las plantas que son ellos mismos.

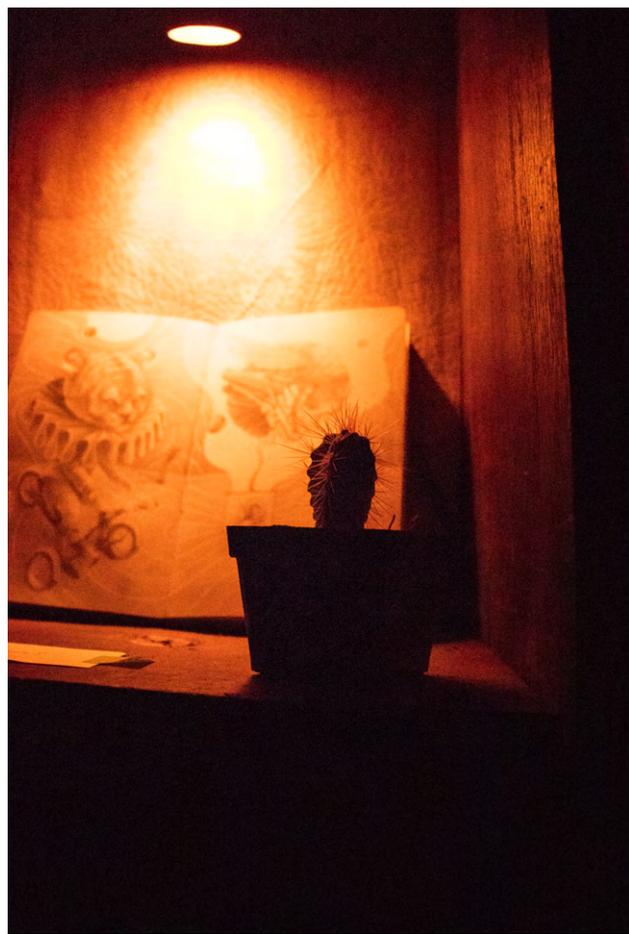
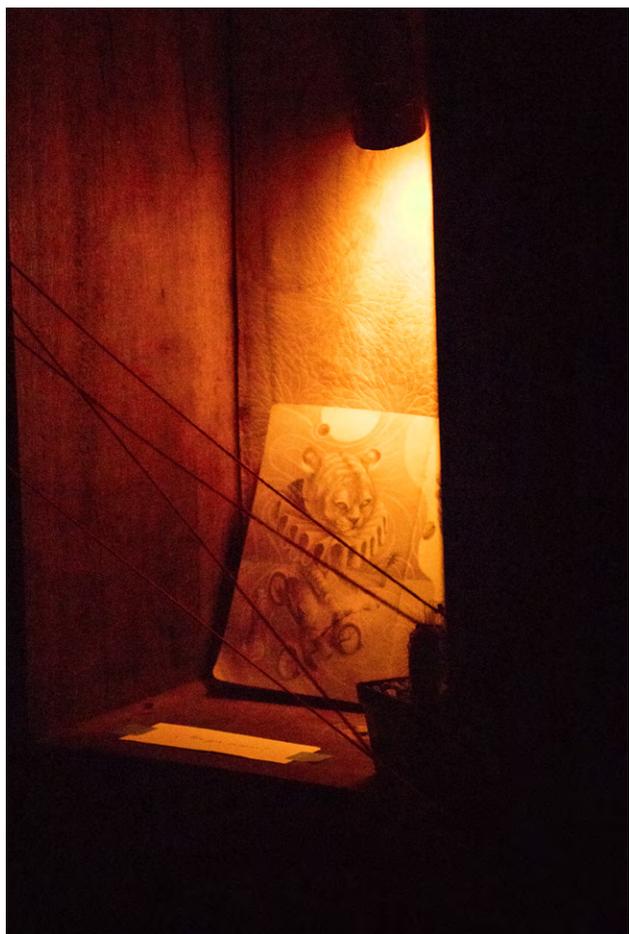
Entre el calor de un abrazo propio y la luz del otro, el jardín invita a viajar a quienes acceden a este. El acceso es una promesa de otro tiempo quizá, cuando aún el jardín era solo una casa, y para aceptar la invitación, las palabras deben estar atadas a quien viaja y quien viaja debe estar atado a su mirada. Nunca se viaja solo en el jardín, porque quien entra al jardín es el jardín, y este solo pide ser regado al llegar. No se salva de su destino ni se acaban sus mal llamados viajes, pero se riega y el riego es una contemplación efímera y sugestiva como espejo de cada quien y puente para la experiencia del otro.













## Procesos colectivos en tiempos de pandemia

Desde hace bastante tiempo he tenido inquietudes e incomodidades respecto a la realidad que me envuelve a diario. He estado múltiples veces en situaciones en las cuales me he visto obligada a molestarme por no ser escuchada ni tomada con seriedad. Y es entonces como el inicio de la pandemia y de la crisis sanitaria que surgió con esta trazara un antes y un después en mi trabajo, puesto que lograron enfrentarme a solas con las preguntas que llevaba cargando con anterioridad: ¿qué iba a pasar ahora? Eso no lo sabía con claridad, pues lo único que tenía en mis manos era pura rabia.

Es así como en estos procesos de introspección, en un momento en el que todo era nada más que apocalipsis, me obligaron a generar una compulsión al producir imágenes que hablaran de esas cuestiones que tanto transitaban por mi cabeza: ¿por qué existe una brecha enorme entre dos géneros que se enfrascan en una binariedad?, ¿en qué momento dejamos la búsqueda subjetiva «propia» por asumir identidades pre-escritas para responder ante las lógicas del sistema capitalista?, ¿cómo el tener la conciencia de algunos de estos cuestionamientos iba a permitir una emancipación progresiva de estos mismos? La rabia que siempre ha acompañado estos pensamientos ha sido la detonante para empatizar e identificarme con otras personas que podían encontrarse en situaciones similares a la mía.

El encierro y la incertidumbre, al replantear el concepto de habitar o no con otras y otros un espacio físico, despertó un fuerte interés de priorizar temas que hablaran de colectividad, tales como con quiénes nos identificamos, con qué propósito realizamos las acciones diarias en beneficio de otras personas, tener la necesidad de tomar los conocimientos propios a disposición y servicio de una comunidad para así generar lazos que sean de un amplio beneficio para las y los integrantes de un grupo social. Es

aquí cuando la vida personal se enlaza con las vivencias que se experimentan con un grupo en el que existen inclinaciones o posiciones en común.

**Cínicas** nació con el objetivo de diseñar un objeto editorial de narrativa visual ilustrada, que expusiera y confrontara los comportamientos patriarcales presentes en las relaciones amistosas entre mujeres, principalmente las enmarcadas en la competencia. Esto, a través de la indagación sobre cómo algunas conductas dentro de estos lazos sociales representan un limitante para la emancipación de los sistemas de dominación. Este proyecto generó **posibilidad** de apropiarse de la rabia y de la fuerza de estas mujeres al cuestionar preceptos, sin importar de donde vinieran, incluso del movimiento feminista con el que nos identificamos. Fue fundamental vincular los conflictos a personas reales, ponerles rostros a esas realidades que otras sostienen. Con todo, el cinismo del mundo sigue al margen, habitando lugares «incómodos», aun en un contexto tan complejo como lo es una pandemia mundial.

Puedo concluir que los proyectos resultantes al encierro y a la distancia con otras y otros fueron necesarios para que surgiera ese interés, esa llamada a involucrarnos en la vida ajena que es también colectiva, donde lo personal es siempre político. Surge así esta necesidad que inherentemente se involucra con la construcción de tejido social. Las imágenes que nos habitan en un contexto dado son el reflejo de esos factores que se deben replantear, el tiempo lineal como lo conocemos y la percepción de «lo que es real», lo físico y lo tangible, se desdibujan al generar conexión con otras dimensiones, donde la interpretación de las situaciones logran propiciar espacios de diálogo y nuevas herramientas para conjuntamente darle sentido a todo esto.







# INCORPORACIÓN DE METODOLOGÍAS VIRTUALES PARA LA ENSEÑANZA DEL PATRONAJE Y LA CONFECCIÓN

FASE 2: PRUEBAS PILOTO  
Y CONCLUSIONES

MARY EVELIN RUIZ\*  
CHRISTIAN CAICEDO\*\*

# INCORPORATING VIRTUAL METHODOLOGIES FOR TEACHING PATTERN MAKING AND CLOTHING MAKING

## PHASE 2: PILOT TESTS AND CONCLUSIONS

**Fecha de recepción:** 13 de abril del 2021

**Fecha de aceptación:** 2 de diciembre del 2021

**Sugerencia de citación:** Ruiz, Mary Evelin y Christian Camilo Caicedo Moreno. Incorporación de metodologías virtuales para la enseñanza del patronaje y la confección. Fase 2: Pruebas piloto y conclusiones. *La Tadeo Dearte* 8(9), 2022: 66-87. <https://doi.org/10.21789/24223158.1875>

---

\* Docente investigador del Programa de Diseño de Modas de la Fundación Universitaria del Área Andina, Colombia.  
<https://orcid.org/0000-0002-6813-3972>  
[meruiz@areandina.edu.co](mailto:meruiz@areandina.edu.co)

---

\*\* Docente investigador del Programa de Diseño de Modas de la Fundación Universitaria del Área Andina, Colombia.  
<https://orcid.org/0000-0002-4131-8416>  
[chcaicedo2@areandina.edu.co](mailto:chcaicedo2@areandina.edu.co)

# RESUMEN

**EL PRESENTE ARTÍCULO EXPONE LOS** resultados de la aplicación de la metodología diseñada en la Fase 1 del proyecto de investigación «Diseño de metodología virtual para la enseñanza de patronaje y confección», del programa profesional en Diseño de Modas de la Fundación Universitaria del Área Andina. Este proyecto se planteó debido a la necesidad de un apoyo didáctico para el trabajo autónomo dentro del proceso formativo, apoyado con mediación tecnológica. Al finalizar el desarrollo del contenido programático de los objetos virtuales de aprendizaje (OVA) en línea femenina en la primera fase (2018) y en línea masculina en la segunda fase (2019), se implementó el recurso con pruebas piloto a los grupos objetivos para los cuales fueron diseñados; se percibieron así aprendizajes efectivos en el rendimiento de cada uno de los estudiantes participantes. El análisis de esta información es lo que se presentará aquí, ya que permitió identificar oportunidades de mejora antes de continuar con el desarrollo de los OVA para las demás líneas y universos del vestuario. Este recurso de nuevo conocimiento y su eficacia se evidenció durante el confinamiento por la pandemia COVID-19, momento crucial para los procesos formativos sincrónicos interactivos con estudiantes a través de plataformas como Teams, Meet, Zoom, etc., lo cual permitió comprobar las mejoras aplicadas resultado del análisis de las pruebas piloto.

## ABSTRACT

**THIS ARTICLE PRESENTS THE RESULTS** of applying the methodology designed in Phase 1 of the research project called Design of Virtual Methodology for Teaching Pattern Making and Clothing making, in the professional program of Fashion Design at Fundación Universitaria del Área Andina. This project was implemented because it was necessary to provide didactic support to the autonomous work made during the training process conducted using technological mediation. At the end of the programmatic content development phase of the virtual learning objects (VLO) first for the female line, (2018) and then for the male line (2019), the resource was implemented. Pilot tests were applied to the target groups they were designed for. Thus, effective learning was identified in the performance of each of the participating students. The analysis of this information will be presented here, as it allowed us to identify opportunities for improvement before continuing with the development of the VLOs for the other lines and universes of clothing. The knowledge produced through this new resource and its effectiveness were evidenced during the confinement due to the COVID-19 pandemic –a crucial moment for interactive synchronous teaching processes with students through platforms such as Teams, Meet, Zoom, etc. This fact made it possible to verify the improvements applied as a result of the analysis of the pilot tests.

**I N N O V A C I Ó N ;  
O V A ;            P A T R O N A J E ;  
P R O D U C T O   D E   N U E V O  
C O N O C I M I E N T O ;  
P R U E B A S            P I L O T O ;  
T E C N O L O G Í A S  
D I G I T A L E S .   I N N O V A T I O N ;  
V L O ;   P A T T E R N   M A K I N G ;  
N E W            K N O W L E D G E  
P R O D U C T ;   P I L O T   T E S T S ;  
D I G I T A L   T E C H N O L O G I E S .**

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS

# Introducción

**LA EDUCACIÓN Y LOS MÉTODOS** que se utilizan en los procesos formativos presenciales en la Fundación Universitaria del Área Andina están altamente ligados a la innovación pedagógica como elemento clave para la transformación de las prácticas formativas, con el fin de alcanzar una alta calidad en la educación. La institución trabaja permanentemente, desde la Unidad de Currículo, en proyectos de innovación para visibilizar las prácticas educativas en diferentes escenarios formativos. Las categorías en las que se trabaja son: tendencias educativas, tecnologías para la educación, gestión para la innovación educativa y formación a lo largo de la vida (Fundación Universitaria del Área Andina 2018).

El programa de Diseño de Modas está certificado en Alta Calidad gracias al proceso de autoevaluación en el que se encuentra desde hace más de 10 años; una parte clave del proceso es la detección de opciones de mejora y su aplicación en forma de planes. El área productiva en la elaboración de vestuario corresponde a las seis (6) asignaturas que se identifican como «Arquitectura del Vestido»; el proceso es metódico y personalizado. Mientras la modalidad fue presencial, los alumnos contaban con espacios de tutorías de refuerzo con y sin acompañamiento docente según necesitaran; sin embargo, no siempre era suficiente, ya que cada persona aprende a un ritmo distinto. Esto evidenció la necesidad de construir nuestro propio material de apoyo, para el trabajo independiente de los estudiantes, y se planteó el proyecto de desarrollo de una *metodología para la creación de objetos virtuales de aprendizaje de patronaje y confección*. El resultado del primer año de la investigación (2018) se presentó en un artículo sobre enseñanza mediada por tecnología, producción de los ova y la metodología diseñada (en proceso de publicación). Este segundo artículo presenta los resultados de las pruebas piloto y la aplicación de esta metodología, las conclusiones y mejoras por desarrollar; a su vez, se exponen los resultados relevantes de la utilización de estas ova en la vida real, una vez se decretó el confinamiento por causa de la pandemia de covid-19 en Colombia y la educación universitaria, con apoyo de tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), lo que demandó en su haber recursos académicos combinados con aprendizajes *blended learning*, conjuntamente apoyados en la pedagogía y la tecnología, que permitieran responder a la construcción de conocimiento en procesos de enseñanza-aprendizaje (Reyes 2017).

# Material y método

El enfoque utilizado en la investigación es cuantitativo y cualitativo, para establecer la interpretación de los datos hallados en el diagnóstico aplicado y así contar con la valoración del nuevo producto del conocimiento, validando la apropiación del desarrollo requerido e identificando alguna oportunidad de mejora, antes de implementarlo en el programa de formación profesional. La investigación utilizó un método interpretativo descriptivo, estudiando la realidad de la enseñanza del patronaje en Diseño de Modas con estudiantes y docentes, donde se utilizaron recursos como entrevistas abiertas a expertos, docentes y estudiantes. Con expertos se buscó entender temas como el desarrollo de las OVA y otras metodologías de enseñanza presencial del patronaje, en clave de comparar y conocer el estado del arte del ejercicio. Para este fin se elaboró el instrumento, de manera que permitiera que los expertos hablaran de su experiencia por medio de preguntas abiertas, que fueron cambiando a lo largo de la entrevista cuando el entrevistador lo consideró pertinente.

La investigación cualitativa se utilizó en el proceso exploratorio deductivo para comprender y conocer el contexto actual; así, se analizaron metodologías de enseñanza presencial de patronaje de diferentes instituciones educativas con el programa técnico, tecnólogo y profesional de Diseño de Modas, así como trabajos de grado de estudiantes de la Fundación Universitaria del Área Andina orientados hacia producción de material digital para la enseñanza del patronaje; por medio de la utilización de un resumen analítico especializado (RAE), estos trabajos se clasificaron para entender su pertinencia en el proyecto. Se concluyó que los métodos de enseñanza propios del Diseño de Moda deberían migrar y adaptarse a los cambios de la educación universitaria frente a las demandas del público objetivo (Fundación Universitaria del Área Andina 2018).

Se diseñó y programó el uso del recurso para obtener su valoración a través de una prueba piloto antes de implementarlo, y para poder mejorar o modificar cualquier contenido en caso de ser necesario. Las poblaciones y muestras seleccionadas para el estudio fueron los grupos de quinto semestre para la moda de femenino casual, y de tercer semestre para la de masculino casual. 25 personas

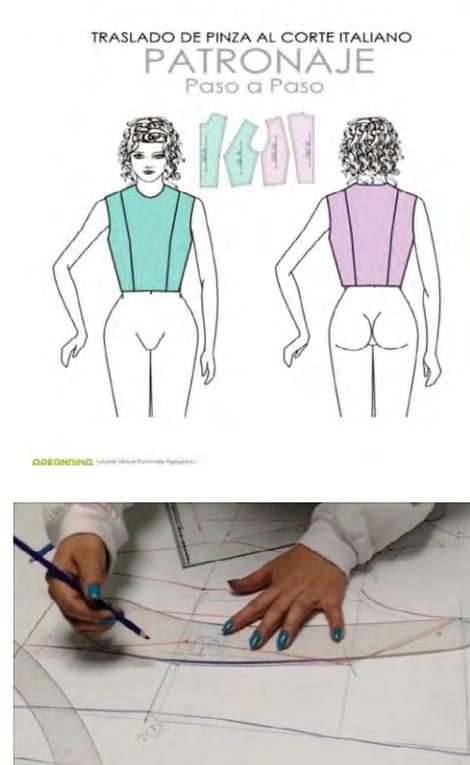
participaron de la primera y 17 en la segunda, para un total de 42 como muestra de 142. Las técnicas e instrumentos de recolección de información, validación y confiabilidad de los instrumentos fueron: la clasificación de la información del estado real del grupo a través de formularios de la plataforma de la institución educativa, junto con la implementación de pruebas diagnósticas dirigidas de recolección de información a partir de las opiniones de los participantes, que evidenciaran las prácticas pedagógicas mediante el uso de recursos didácticos digitales.

Finalmente, se implementaron recursos diagnósticos para valoración del producto desarrollado que permitieron el reconocimiento de su calidad y que robustecieron el proceso de mejora. Con el análisis y evaluación del curso se obtuvieron porcentajes estadísticos que arrojaron conclusiones en el desarrollo metodológico implementado, pues fue este nuevo recurso el pilar de apoyo del proceso formativo durante el confinamiento de la pandemia COVID-19; recurso que, luego, con la modalidad en alternancia, ha permitido una retroalimentación oportuna y pertinente para los encuentros de calidad con el docente, quien dio respuesta de manera inmediata a la necesidad formativa requerida por la situación mundial.

## Resultados

Los resultados evidenciados a continuación se recolectaron a través de la evaluación diagnóstica del Curso Digital de Patronaje Femenino Casual, el cual se realizó con la metodología propuesta en la fase 1 y con base en el contenido temático de la asignatura presencial de Arquitectura del Vestido I: Femenino Casual, con los siguientes valores:

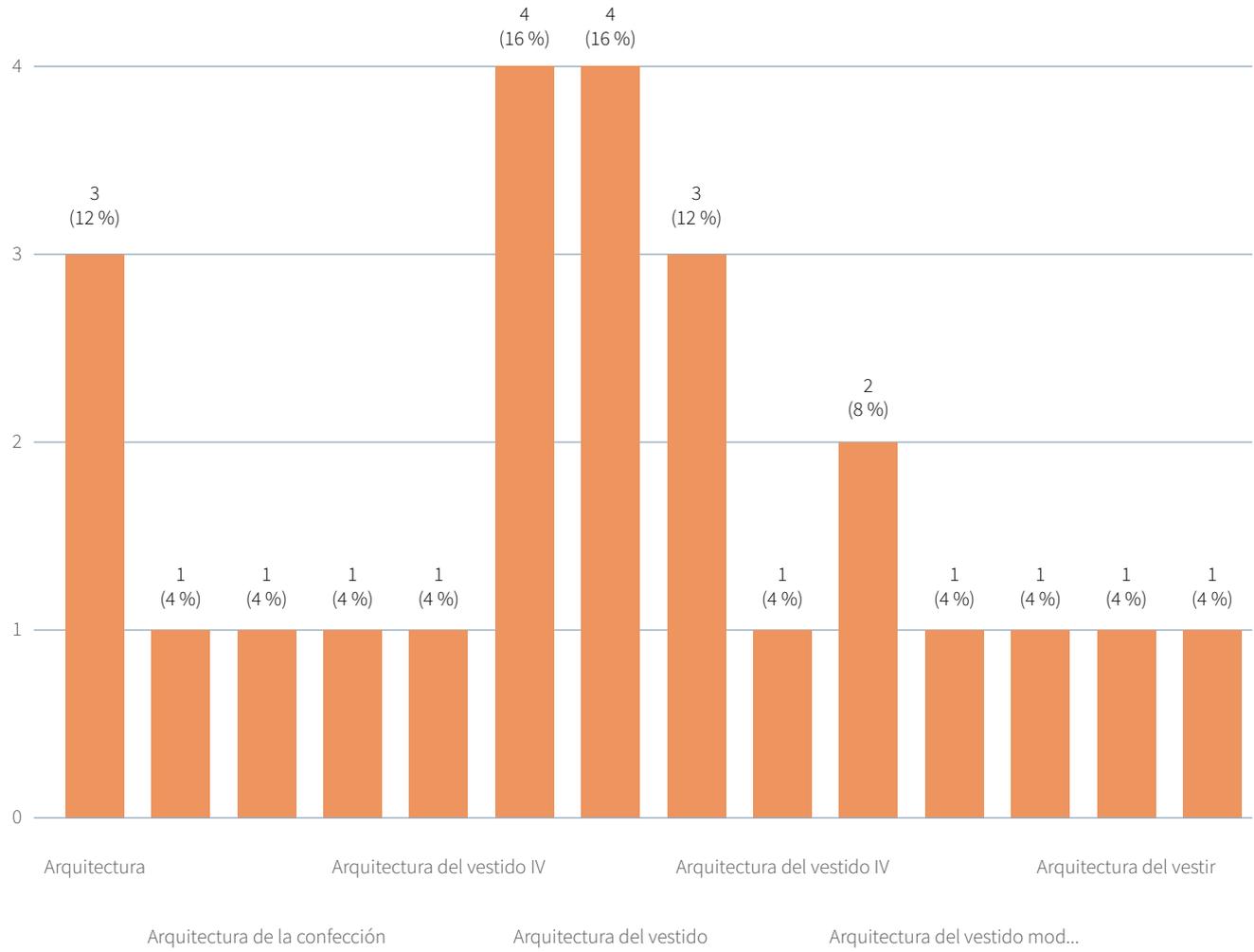
- Nombre y correo, para identificar el usuario y el nivel sus competencias formativas.
- Asignatura del área productiva que cursaba en el momento (figura 2).



**Figura 1.** Resultado de evaluación en la Prueba Piloto # 1: línea femenina casual  
**Fuente:** autores.

# ASIGNATURAS

25 respuestas



**Figura 2.** Resultados de evaluación diagnóstica del Curso Digital de Patronaje Femenino Casual  
**Fuente:** autores.

Sobre el contenido didáctico y objeto virtual de aprendizaje, se analizaron los módulos de estudio; el 100% respondió que fueron didácticamente apropiados como apoyo académico. Sobre la documentación de guías de apoyo, el 100% respondió que fueron adecuadas para el curso virtual. Aquí las razones:

### Por qué?

16 respuestas

- Son claras y ayudan a visualizar cuál debe ser el resultado final.
- Por la claridad que brindan
- En caso de por algún motivo tengamos dudas de algún patron podemos buscarlo facilmente
- Es importante tener una guía para una confección.
- Porque nos facilita el patronaje cuando no tenemos el apoyo presencial de un docente
- Las guías de apoyo nos sirven para analizar e interpretar nuestro diseño para que mejoremos y aprendamos un poco más de este proceso
- fueron apropiados, y los mas importante muy claros en la elaboracion de los patrones
- Funcionaban de manera correcta, incluso en dispositivos móviles haciendo más fácil su uso y más a la mano.
- Complementaron mi proceso de aprendizaje.
- Contiene el paso a paso de como hacer un patrón más el dibujo de como se hace
- Porque, se explica con exactitud, el paso a paso de cada cosa.
- Son una excelente fuente de apoyo teniendo en cuenta que para este tipo de aprendizaje, el acompañamiento de guías de estudio son necesarias.
- Tiene la informacion al detalle
- pues te presenta el paso a paso de como hacer el patronaje de las prendas, estando en un documento se puede ver cuantas veces sea necesario.
- Presenta la información de una forma completa y didáctica
- ayuda en los ejercicios cuando la docente no esta presente, para estudiar desde casa

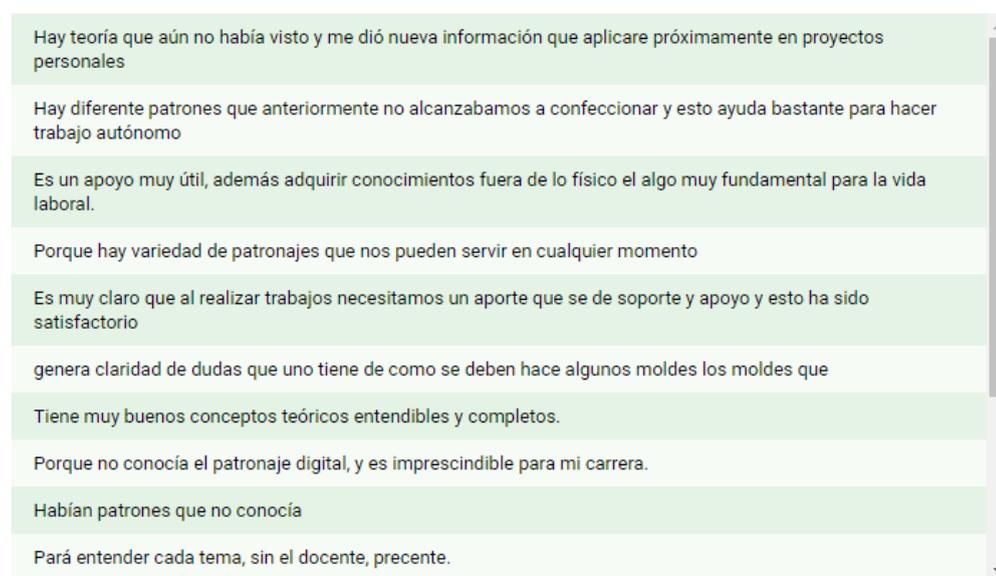
**Figura 3.** Resultados de valoración de guías de estudio por parte de estudiantes

**Fuente:** autores.

Respecto a las preguntas «¿le aportaron nuevos conocimientos?» y «¿por qué?», el 100% respondió que sí. En la figura 4 se muestra por qué:

### Por qué?

15 respuestas



**Figura 4.** Razones para valorar positivamente aportes de conocimiento de las guías de estudio  
**Fuente:** autores.

En cuanto a la cantidad de las guías didácticas, se obtuvo: 92% la consideran justa, el 4% la conciben excesiva, y el 4% la consideran nula.

- En cuanto a la satisfacción del curso, representada en la pregunta «¿considera que el contenido del curso fue importante para su desarrollo profesional?», el 48% considera que es excelente, el 44% muy buena, y el 8% buena.
- ¿Cómo evalúa las actividades de aprendizaje? 44% las evaluaron como excelentes, 44% como muy buenas y 12% como buenas.

- ¿Cómo evalúa la calidad de explicaciones (del docente en línea o de los videos de apoyo) para realizar las actividades de aprendizaje? 52% la consideran excelente, 36% muy buena, y 12% buena.
- ¿Cómo evalúa la velocidad de respuesta del docente en línea? 40% excelente, 40% muy buena, y 20% buena.
- ¿El contenido cumplió las expectativas? El 68% consideró que fue satisfactorio, el 28% muy satisfactorio, y el 4% poco satisfactorio.

- ¿Considera que el contenido presentado en el curso virtual fue lo suficientemente claro y entendible? 60% respondió que está de acuerdo, 28% totalmente de acuerdo, 8% ni de acuerdo ni en desacuerdo, y 4% en desacuerdo.
- ¿Las evaluaciones propuestas en el curso virtual de aprendizaje están acorde con los contenidos propuestos? El 68% está de acuerdo, el 20% totalmente de acuerdo, y el 12% ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- ¿Considera que el contenido presentado en el curso virtual es lo suficientemente completo para llevar a cabo un aprendizaje? 72% de acuerdo, 16% totalmente de acuerdo, 8% en desacuerdo, y 4% ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- ¿Prefiere obtener los materiales de apoyo de la asignatura mediante los métodos tradicionales (entrega del material por parte del docente, fotocopias, *e-mail*) o a través del curso virtual de aprendizaje independiente y personalizado? 48% respondió curso virtual, 28% entrega tradicional en físico, 16% por correo electrónico, 3% ambos son útiles, 3% con ayuda presencial.
- ¿De qué forma prefiere recibir la docencia teórico-práctica del docente? El 60% respondió que presencial con apoyo virtual, el 28% presencial con tablero, y el 12% presencial con presentación de diapositivas.

## Descripción del resultado de evaluación en la Prueba Piloto # 2: línea masculina casual

La siguiente prueba piloto se llevó a cabo con los estudiantes de IV y VIII semestre del programa de Diseño de Modas de la Fundación Universitaria del Área Andina, en modalidad presencial; en referencia al material producido sobre la línea masculina casual.

- El 100% de los estudiantes participantes en la prueba piloto manifestaron sus razones a través de respuestas abiertas para afirmar que los módulos de estudio fueron didácticamente apropiados como apoyo académico; así también, que el apoyo didáctico fue adecuado para el curso digital.
- El 100% manifestó que los contenidos virtuales presentados y desarrollados les aportaron nuevos conocimientos en el desarrollo de patrones para la línea masculina casual. Se evidenció que los

contenidos virtuales les generan un gran apoyo en su proceso de formación y le facilitan el aprendizaje fuera del aula de clase y sin el acompañamiento del docente.

En la figura 6 se presentan las evidencias.

- La población impactada con el uso de la metodología virtual para la enseñanza del patronaje masculino casual considera que los contenidos didácticos son muy importantes para su desarrollo académico, y que la cantidad de contenidos presentados en el apoyo virtual es justa con relación a las temáticas que se deben abordar desde el microcurrículo de la asignatura.
- Otro aspecto importante dentro de la implementación de la metodología virtual para la enseñanza del patronaje masculino casual es lograr determinar en la población estudiantil impactada la aceptación de las explicaciones dadas por parte del docente que genera el contenido virtual, porque de esta manera es como el estudiante puede desarrollar el trabajo de manera autónoma y así mismo generar los resultados esperados en la aplicación de la metodología.

### Apoyo virtual para el aprendizaje de Patronaje Masculino Casual.

Fundación Universitaria del Área Andina - Diseño de Modas - Bogotá.

Este formulario está recopilando automáticamente las direcciones de correo electrónico de los usuarios de Fundación Universitaria del Área Andina. [Cambiar la configuración](#)

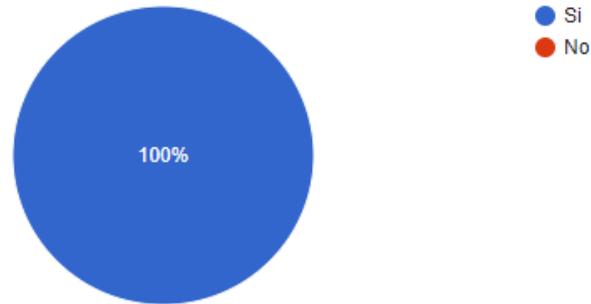


Figura 5. Entrada a formulario para evaluación de Prueba Piloto # 2: línea masculina casual

Fuente: autores.

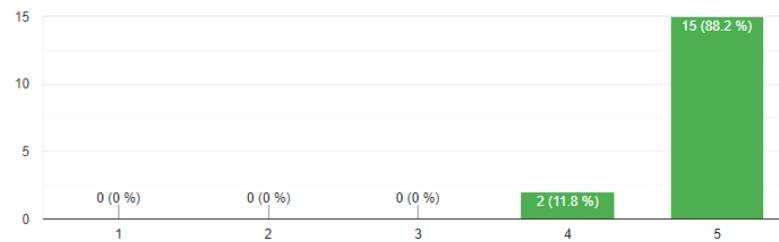
¿Los contenidos virtuales le aportaron nuevos conocimientos?

17 respuestas



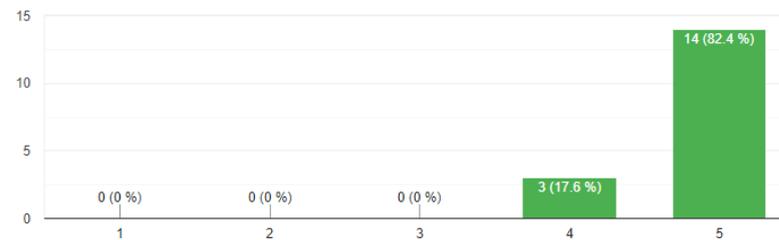
¿Considera que los contenidos didácticos del curso, fueron importantes para su desarrollo académico? Siendo 1 nada importante y 5 muy importante.

17 respuestas



¿Cómo evalúa usted la calidad de explicación (del docente en línea) o de (los videos de apoyo) para realizar las actividades de aprendizaje? Siendo 1 muy bajo o 5 muy alto.

17 respuestas



**Figura 6.** Respuesta a la pregunta sobre aportes de conocimiento de los contenidos virtuales. Respuestas a las preguntas sobre importancia de contenidos didácticos del curso y explicaciones docentes para desarrollo académico y aprendizaje  
**Fuente:** autores.



**Figura 7.** Evidencias de algunas ova para aprendizaje del patronaje masculino casual  
**Fuente:** autores.

## Discusión

La investigación realizada durante esta segunda fase ayudó a comprobar que no es correcto el imaginario preconcebido en el sector educativo de la moda según el cual el área productiva o técnica —específicamente el patronaje, escalado y confección— no se podía dictar a través de trabajo autónomo. Lo que se soporta también con los 12 proyectos de grado del programa que habían trabajado la idea desde el 2004 (Ruiz 2004).

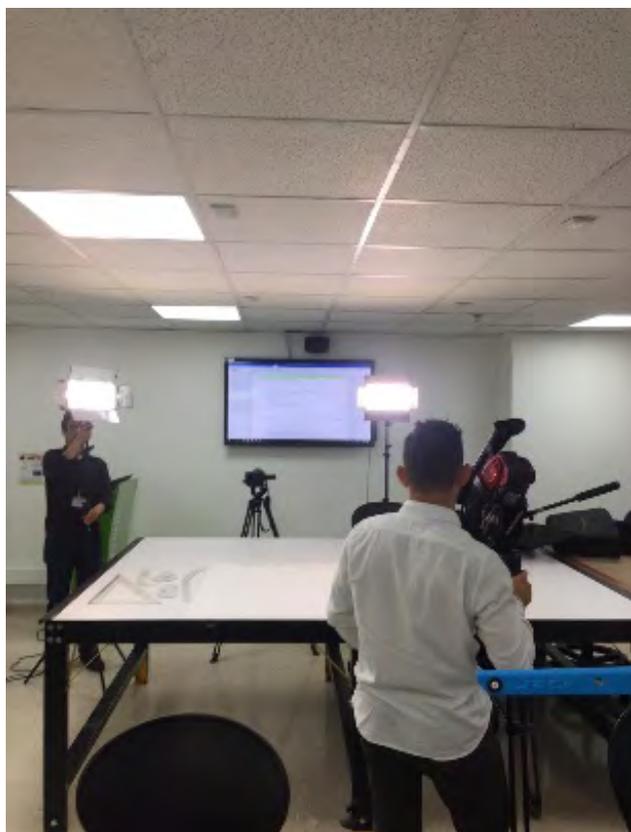
La Prueba # 1 permitió obtener la información cuantitativa y cualitativa de la acción metodológica que se implementó. Con los instrumentos que determinaron el diagnóstico, se analizaron y evaluaron el material de enseñanza, el objetivo del curso, los contenidos, las competencias por desarrollarse en los estudiantes, el material de apoyo y didáctico, el espacio y el tiempo de la asignatura, la capacitación y el manejo de la plataforma Moodle. Y se evidenció igualmente que, en la mayoría de las respuestas, el porcentaje mayor opinó que estaba bien, mas no excelente; luego, permitió la oportunidad de mejora en cuanto a los ejercicios planteados en la ova.

Respecto a la Prueba # 2 se diseñó la ova con el propósito de optimizar el proceso de aprendizaje del patronaje

masculino casual. Se desarrollaron diferentes herramientas didácticas como guías digitales que pudieran ser impresas (figura 7), que brindan un soporte permanente de consulta y que facilitan el proceso de aprendizaje del estudiante fuera del aula de clase y sin el acompañamiento permanente del docente.

Asimismo, se generó contenido audiovisual en el que se tuvo en cuenta la metodología implementada de forma presencial por el docente para crear los videos explicativos, basados en normatividad técnica colombiana como la NTC 5487, que da respuesta al proceso correcto de medición del cuerpo masculino de contextura regular, apoyados por el Departamento de Audiovisuales de la Fundación Universitaria del Área Andina (figura 8).

Para el primer video se trabajó a partir de un guion enmarcado en tres grandes capítulos, con aproximadamente 12 escenas grabadas en diferentes planos para la correcta ejecución y edición de los contenidos virtuales. En el segundo video, como punto de partida, se desarrollaron guías explicativas como herramienta didáctica, con el paso a paso sobre la construcción de patrones análogos, tal como recibe la información el estudiante dentro del aula de clase, para



**Figura 8.** Evidencias de contenidos audiovisuales para aprendizaje de medición del cuerpo masculino

**Fuente:** autores.

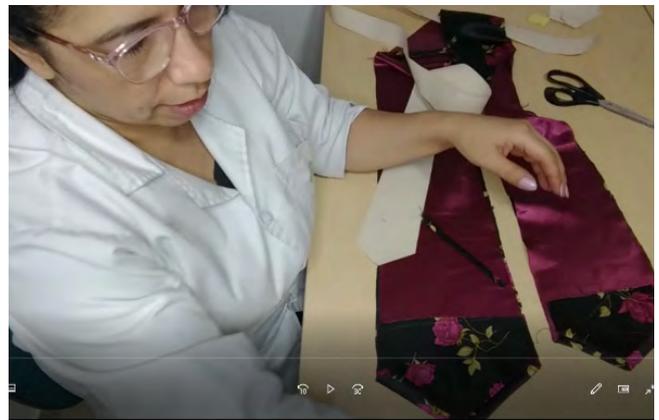
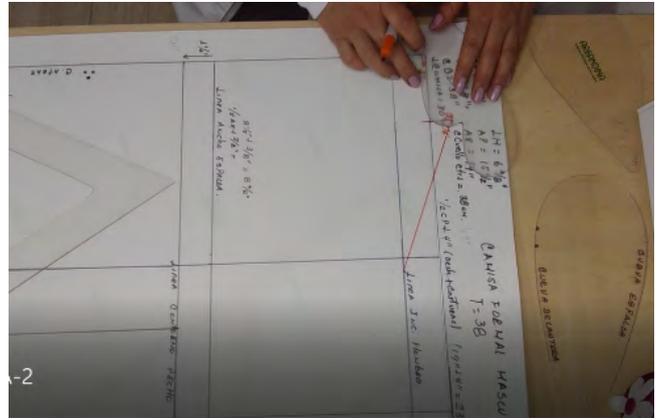
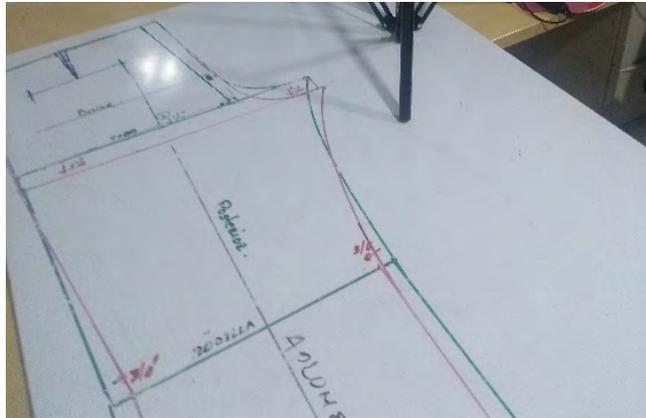
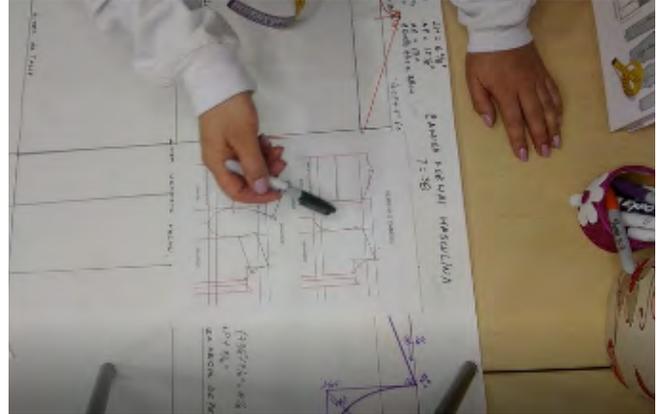
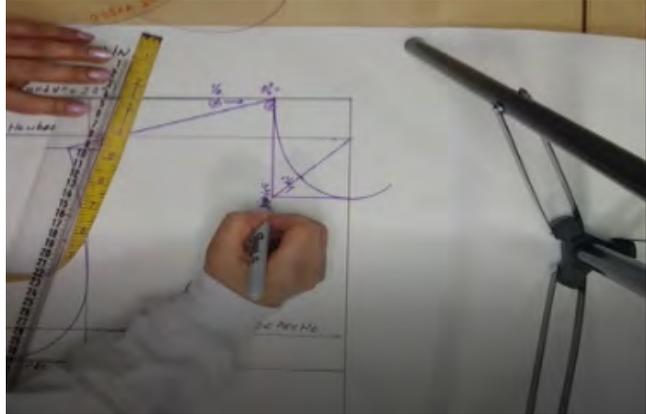
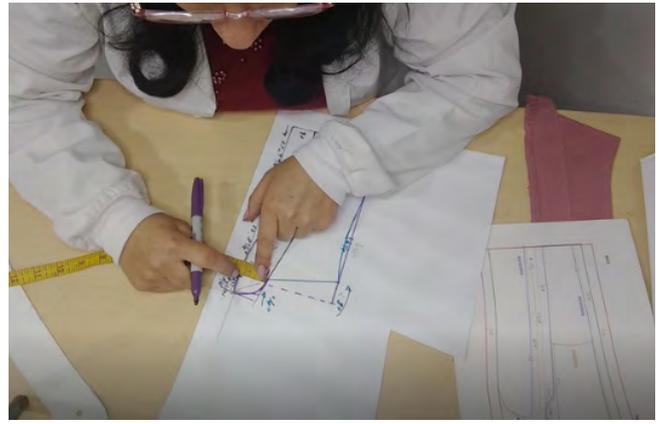
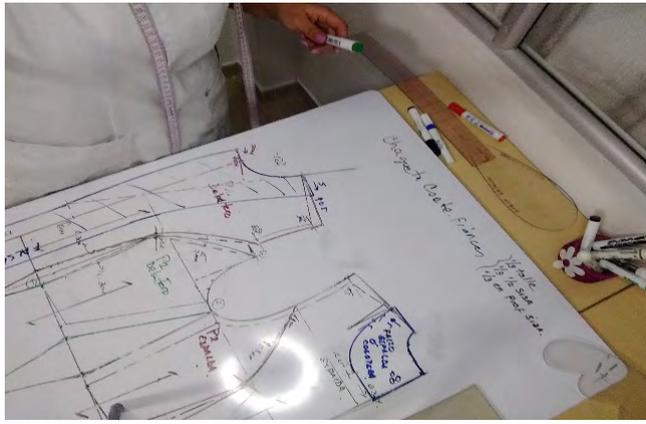
así poder garantizar que los contenidos audiovisuales son coherentes con los procesos de enseñanza por parte del docente.

Como todo proceso académico, y para dar respuesta a las competencias que debe desarrollar el estudiante inscrito en la asignatura de Arquitectura del Vestido II, se debía implementar un recurso evaluativo y, por ende, se generaron contenidos virtuales a partir de Educa-Play, una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia o aplicaciones de diversos tipos. De momento, son 11 componentes que pueden ser personalizados para adecuarse a las necesidades evaluativas que desarrolla el curso digital, tales como mapas, herramientas para hacer test, adivinanzas, aplicaciones de dictado, crucigramas, etc. Esta plataforma permite instalar todos los recursos generados en LMS (plataformas *e-learning*), permitiendo así registrar los resultados de las actividades y evaluaciones.

Este proceso investigativo y de formación previa en creación de ova, videos y recursos evaluativos para la enseñanza-aprendizaje del patronaje y la confección en vestuario femenino y masculino casual constituye las primeras líneas de formación para el diseñador de modas en la Fundación Universitaria del Área Andina, durante el periodo de confinamiento por la pandemia covid-19; estrategias que catapultaron a los docentes que impartieron estas áreas de formación, ya que se debía dar respuesta inmediata al desarrollo de recursos simultáneos (Bravo Palacios 2016).

Pero esta vez los recursos didácticos se creaban desde casa en jornadas alternas a las académicas virtuales, debido a que además se hacía necesario estructurar las actividades para los encuentros sincrónicos y asincrónicos de los diferentes grupos; el desarrollo de estos nuevos productos de conocimiento demandaba altas horas de labor, porque en algunos casos no se contaba con todos los recursos necesarios; de ahí que fuera necesaria la adecuación de espacios físicos para la creación de dichos productos, lo que hacía más dispendioso el ejercicio porque había que acomodarse a cualquier tecnología o maquinaria, o a otros *software*; inicialmente no había trípode para ubicar el dispositivo para la grabación de los videos que acompañaban las ova, lo cual dejó una experiencia inolvidable.

Este alto compromiso profesional y ético de los docentes responsables de estas áreas formativas dio respuesta al desarrollo completo didáctico para las otras líneas de vestuario como son sastrería femenina, sastrería masculina, ropa interior y deportiva; incluso alcanzó el vestuario de



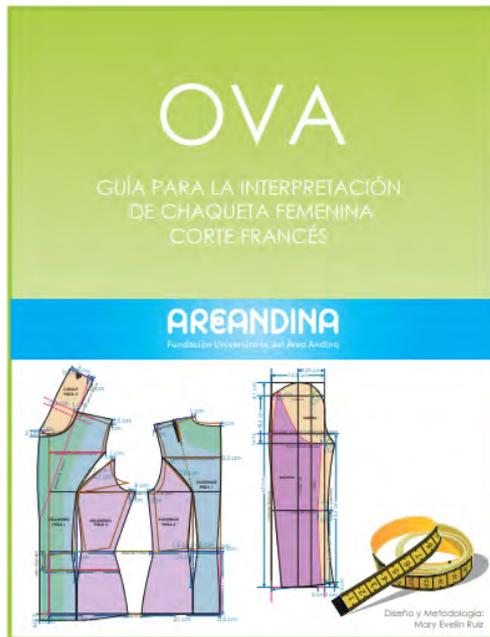
**Figura 9.** Imágenes de videos realizados en confinamiento para Arquitectura IV, correspondiente a sastrería formal (paso a paso del proceso de patronaje del contenido temático de la asignatura)  
**Fuente:** autores.

alta moda, que es tan artesanal. Hubo un alto porcentaje de acompañamiento docente en la enseñanza-aprendizaje del patronaje y confección, apoyos didácticos que dieron un fuerte impulso social en los procesos formativos de los diseñadores de moda en formación, que además generaron un impacto con calidad personalizada, evidentes en los entregables de proyectos integradores finales Pise, colecciones altamente creativas y con la calidad requerida para el perfil de consumidor final, relevante para la situación por el confinamiento debido a que era muy difícil conseguir las materias primas e insumos para estos desarrollos de indumentaria.

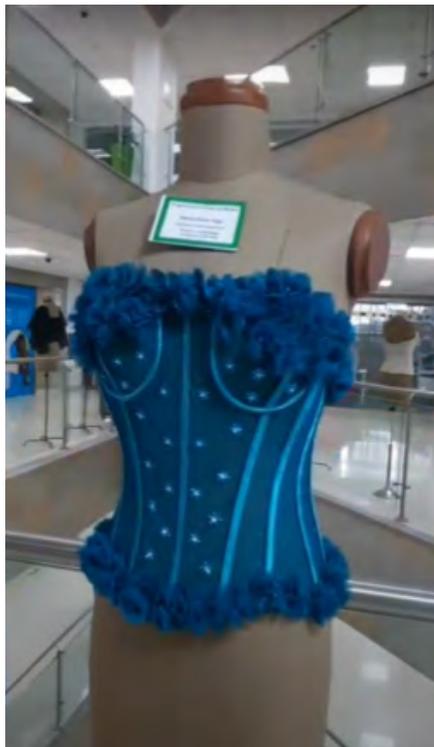
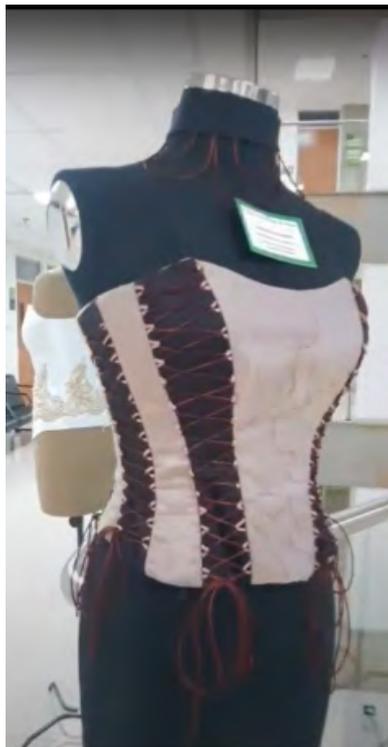


**Figura 10.** Imágenes de las ova y los recursos realizados en confinamiento para Arquitectura V, que creaban espacios completamente académicos correspondientes a línea de ropa interior, vestido de baño y deportivo

**Fuente:** autores.



**Figura 10.** Imágenes de las ova y los recursos realizados en confinamiento para Arquitectura v, que creaban espacios completamente académicos correspondientes a línea de ropa interior, vestido de baño y deportivo  
**Fuente:** autores.



**Figura 11.** Imágenes de las ova y los recursos realizados en confinamiento para Arquitecturas III y VI, que creaban espacios completamente académicos correspondientes a las líneas sastrería femenina y gala  
**Fuente:** autores.

# Conclusiones

Para el proceso de enseñanza-aprendizaje de patronaje y confección en las diferentes líneas de vestuario se requiere que los estudiantes reciban una retroalimentación y un acompañamiento docente específico por el proceso de construcción del producto final. Dentro de las diferentes metodologías en la educación mediada por tecnología, la más pertinente para el proyecto es el *B-learning*, ya que permite una personalización del mensaje y el desarrollo del conocimiento al ritmo del estudiante; gracias a que combina entornos presenciales y virtuales y es más efectivo, ya que la actualización de contenidos se puede hacer de manera eficaz y se eliminan barreras espacio-temporales.

El uso de una metodología adecuada permite al estudiante de las asignaturas del área productiva desarrollar un proceso formativo fortalecido en aspectos de carácter técnico y estético, que específicamente son identificables en aprendizajes que abarcan desde los conceptos básicos relacionados con la creación y conceptualización de diseños en la interpretación de patrones, pasando por el adecuado conocimiento de los elementos, herramientas y equipos, hasta llegar a la producción de atuendos de alta complejidad.

Con el desarrollo de las pruebas piloto, se concluye que los contenidos didácticos del curso no solamente son importantes para el desarrollo académico, sino que a su vez las actividades evaluativas diseñadas están acordes con los contenidos presentados, y de esta manera le permiten al estudiante vivenciar la explicación como si fuera la que recibe con acompañamiento del docente, pero con la gran ventaja de poder acceder al material cada vez que lo desee.

**¿Se aceleró algún proceso o no influyó?** Con el confinamiento necesario por la crisis sanitaria mundial, la aplicación de esta metodología se aceleró y permitió contar inmediatamente con material de base para realizar una transición a enseñanza de patronaje mediado por tecnologías sin mayores inconvenientes. El proceso fue posible en la institución gracias a la rápida adquisición de *software* para reuniones en línea: Microsoft Teams, Google Meet, Zoom Meeting, y plataformas educativas como Moodle, Classroom, prácticas de *Blended*, *e-learning*. Este entorno proporcionó a docentes y estudiantes un sistema digital robusto y seguro, que creó ambientes de aprendizaje personalizados, sincrónicos y asincrónicos, es decir, con acompañamiento y sin acompañamiento docente; lo que permitió disponer de los contenidos 24/7, porque están disponibles en cualquier momento y en cualquier lugar, desde cualquier tipo de dispositivo.

También se aceleró el proceso de creación de otras OVA referentes a las demás líneas y universos del vestuario, como son la sastrería femenina y masculina, ropa interior y deportiva, y alta moda. Fue muy positivo contar con la experiencia y los resultados de los dos primeros años del proyecto; y se pudo dar respuesta rápidamente a la necesidad de este material para otros semestres en formación avanzada.

**¿Cambió la metodología de enseñanza y la prueba piloto en el contexto de crisis surgida por la pandemia?** La metodología de enseñanza cambió desde la crisis surgida por la pandemia, tanto que la institución creó una nueva metodología que llamó

PROYECTO INTEGRADOR DE SEMESTRE: PROTOTIPO A ¼ ESCALA.

AREANDINA

Diseño de María Paula Vega Bustamante.



PROYECTO INTEGRADOR DE SEMESTRE: PROTOTIPO ESCALA REAL.

AREANDINA

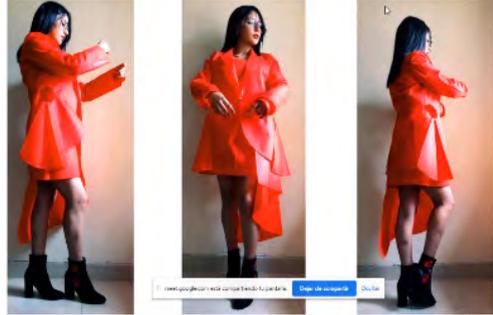


Figura 12. Respuesta a la pregunta sobre importancia de contenidos didácticos de curso para desarrollo académico Fuente: autores.

«Aprendizaje Aumentado», donde la responsabilidad y el compromiso del estudiante con su aprendizaje pasan a ser mayores; se utiliza además la clase invertida, que demanda previa preparación del tema de la clase para discusión y aclaración de dudas (Fundación Universitaria del Área Andina 2020).

Esta experiencia deriva en que los estudiantes profundicen, consulten en el aula virtual (Moodle) si se presentan dudas; de hecho, se evidenció un aumento significativo de participación y comprensión, ya que el estudiante participa en espacios autónomos con mayor rendimiento y fijación de contenidos. Con la metodología *Flipped Classroom*, al realizar actividades colaborativas para aplicar contenidos, el docente cambia el rol de capacitador o expositor de amplio conocimiento y se convierte en un guía que colabora en la construcción de un nuevo conocimiento o aprendizaje social (Santiago 2017).

Contar con productos de nuevo conocimiento resultado de procesos investigativos con contenidos didácticos digitales desarrolladas para la práctica formativa permitió responder a las necesidades de una nueva realidad con altos estándares de calidad que fortalecieron el proceso de aprendizaje en medio de una crisis pandémica social y psicológica que viene abarcando todos los entornos de la humanidad.

## REFERENCIAS

- Bravo Palacios, Rosa Natalia. *Diseño, construcción y uso de objetos virtuales de aprendizaje OVA*. Pasto: Universidad Nacional Abierta y a Distancias (UNAD), 2016.
- Entornos.net. ¡Moodle 3.5 ya está disponible! La versión 3.5 del LMS más utilizado en el mundo se lanzó el 17 de mayo de 2018. [Internet, 21 de mayo de 2018]. <https://www.entornos.net/moodle-3-5-ya-esta-disponible/>
- Fundación Universitaria del Área Andina. *Sello Areandino o Transformador - Proyecto Educativo Institucional. Cumbre. Forjando Sello Areandino*. Paipa, Boyacà, marzo de 2018.
- Fundación Universitaria del Área Andina. «Así es el Modelo de Aprendizaje aumentado de Areandina». Youtube, 7 de septiembre de 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=JVK-XKZhxE>
- Fundación Universitaria del Área Andina. *Funciones sustantivas y campos de acción para la misión. Fomento de la Investigación, Sello Transformador*. Bogotá: Areandina, 2018.
- Fundación Universitaria del Área Andina. *Perspectiva pedagógica y curricular. Sello transformador*. Bogotá: Areandina, 2018.
- Fundación Universitaria del Área Andina. *RAES de trabajos de grado - marco teórico de la investigación*. Bogotá: Colombia, 2018.
- Fundación Universitaria del Área Andina. *Diseño de metodologías virtuales para la enseñanza de Patronaje y Confección. Proyecto de Investigación Diseño de Modas*. Bogotá: Areandina, 2018.
- Gómez Reyes, Leydy. B-Learning: ventajas y desventajas en la educación superior. *vii Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual y a Distancia*. México, 20-30 de abril de 2017.
- Revista Electrónica Educare del Centro de Investigación y Docencia en Educación de la Universidad Nacional, C. R. (s.f.). Obtenido de <http://www.una.ac.cr/educare>
- Ruiz, Mary Evelin. *Manual para la confeccion de cuellos para camisa formal*, 2004.
- Santiago, Raúl. *Flipped Classroom*. Cataluña: Editorial UOC/Jon Bergmann.

**ARTE EN RED**

**MÁS ALLÁ**

**DE VINCENT**

**VAN GOGH:**

**UNA EXPERIENCIA INMERSIVA**

**EN TIEMPOS DE CRISIS**

**FABIÁN LEOTTEAU**

# NETWORK ART BEYOND VINCENT VAN GOGH: AN IMMERSIVE EXPERIENCE IN TIMES OF CRISIS

**Fecha de recepción:** 23 de junio del 2021

Fecha de aceptación: 2 de diciembre del 2021

**Sugerencia de citación:** Leotteau, Fabián.

*La Tadeo DeArte* 8, n.º 9, 2022: 88-101. <https://doi.org/10.21789/24223158.1893>

---

\* Doctor en Diseño y Creación (Artes, Ciencias y Tecnología); máster en Gestión Cultural; máster en Estudios Culturales del Caribe; maestro en Artes Visuales; curador; profesor e investigador en Artes Visuales; director de ATELIER, Non-Profit, Miami Springs, Estados Unidos.

leotteau1@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-2711-0192>

# NEW RESEARCH ABSTRACT

**ESTE ARTÍCULO SE PROPONE RECONOCER** las experiencias de arte en red en tiempo real desde distintos lugares del mundo, y su relación con la obra inmersiva de Vincent Van Gogh, desde la complejidad del proyecto «Luz, imagen y dibujo en el Caribe» en momentos de crisis. Para ello, la metodología etnográfica de la imagen y la fenomenología de la percepción buscan dar respuesta y soluciones a las nuevas maneras de ver las artes digitales. Se concluye que, en estos momentos de crisis, al ir más allá de las obras de artes, llevando los objetos estéticos a digitales mediante el sistema STEAM, se generan nuevas maneras de ver las artes en red.

**THE OBJECTIVE OF THIS ARTICLE** is to highlight the experiences of networked art in real time from different parts of the world and its relationship with the immersive work of Vincent Van Gogh, within the complexity of the project «Light, image and drawing in the Caribbean» in times of crisis. For this, the ethnographic methodology of the image and the phenomenology of perception serve to provide answers and solutions to the challenges posed by the new ways of seeing digital arts. It is concluded that, by going beyond works of art, in these times of crisis, transforming aesthetic objects into digital ones through the STEAM system generates new ways of seeing the arts online.

**PALABRAS CLAVE: ARTE EN RED;  
ARTES, CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS;  
ESTÉTICA DIGITAL;  
EXPERIENCIAS INMERSIVAS; TEORÍAS  
DE LA IMAGEN Y DEL ARTE;**

**VINCENT VAN GOGH KEYWORDS:**

**NETWORK ART, ARTS, SCIENCES AND  
TECHNOLOGIES, DIGITAL AESTHETICS  
IMMERSIVE EXPERIENCES, IMAGE  
AND ART THEORIES, VINCENT VAN  
GOGH**

# Introducción

**EL PRESENTE ARTÍCULO ES DERIVADO** de la investigación «Luz, imagen y dibujo en el Caribe», fundamentada en la «estética del movimiento en el Caribe». La luz en el Caribe cae perpendicularmente por estar ubicada en el trópico del globo terráqueo. Allí, la luz y los colores son más brillantes, produciendo en los navegantes una confusión entre la fantasía y la realidad. Por ello, la imagen en el Caribe es cambiante e imaginaria, creando dibujos, los que muchas veces conectan los desplazamientos por el mar Caribe. De ahí que las rutas de navegación permitan el movimiento de una isla a otra o de un puerto a otro. El artículo también muestra la interrelación entre «Pensar las artes en red» y la obra inmersiva Vincent Van Gogh en Miami desde el Caribe.

Cuando se escuchaban noticias de China sobre el «COVID» a finales de 2019, nadie sabía que esa plaga iba a esparcirse por todo el mundo. Esta acción hizo que las personas se encerraran en sus hogares, no salieron a ningún sitio por algún tiempo; solo salían a comprar lo necesario y regresaban pronto a casa con muchas medidas de seguridad. Fue entonces cuando se comenzó a crear un pánico en el mundo, los sistemas económicos bajaron, se subía —y se sube— mucha información en internet, hasta llegar a la saturación porque no se sabe su procedencia o veracidad.

La información que transitaba por las redes sociales hizo que los sistemas de conocimiento y las prácticas de visitar ciertos lugares comenzaran a cambiar, es decir, que las personas no se desplazaban a museos, parques, restaurantes, tiendas, y tampoco podían visitar a sus familias. La economía comenzó a decaer, por lo que no había una claridad sobre el futuro cercano. Solo se escuchaban cifras de muertos y de infectados por «COVID». Esta acción generó una nueva manera de ver el mundo y, por supuesto, también en las artes, al no poder asistir a observar artes en museos, ni galerías, ni en otros lugares. Entonces se cambiaron los sistemas de promoción de visitas, porque las reuniones solo se podían hacer a través de internet. Estas reuniones, llenas de mucha data por el uso de muchos códigos, contribuyen al acercamiento de documentos en museos, a seguir muchas entrevistas y opiniones. Y ello significó que el mundo cambió.

Al mismo tiempo, los nuevos desafíos enfocados en la información de las comunicaciones, mediante las redes de tecnologías, la producción de bienes y servicios culturales, y los procesos de fusión entre política, economía y cultura —apoyados en las industrias culturales y creativas—, se han convertido en la proyección del uso de la estética digital para mostrar y reproducir el arte. De este modo, la estética digital retoma su posición a través de la economía del conocimiento, como una nueva forma de ver las artes en el grupo «Pensar las Artes en Red»; así también, con algunas obras de artes de impresionistas y posimpresionistas llevadas a lo digital, intercambiando así el conocimiento en torno a la obra de Vincent Van Gogh.

## Antecedentes

Consecuente con lo anterior, muchos artistas de épocas anteriores se adelantaron a estos momentos de crisis. Por supuesto que el arte siempre tiene una solución a partir de las preguntas que se hicieron y se hacen los artistas, por ejemplo: ¿cómo hacer para que el arte pueda llegar a muchos lugares sin salir de casa?, o ¿de qué manera argumentar el uso de las tecnologías como un recurso que contribuye a difundir el sentido estético? Además, los museos también se preguntan: ¿cómo se puede conservar y promover ese gran conocimiento guardado? y ¿cómo difundirlo al público? Para responder estas preguntas, es necesario comprender los conceptos sobre las teorías de la imagen desde su sistema visual, la visualización, la fenomenología de la percepción y sus implicaciones en la estética, apoyada en las tecnologías, con el fin de establecer colaborativamente las nuevas formas de ver las artes. Cabe sostener que muchas instituciones están trabajando en co-diseño y co-creación desde la estética digital, enfocadas en la cultura visual, la semiótica visual, los nuevos imaginarios digitales, entre otros. De este modo, la luz, la imagen y la visualización de las artes de principios del siglo xx condicionan las nuevas maneras de ver el mundo para entrar al siglo xxi apoyado en las tecnologías.

Por su parte, Walter Benjamin (1935) se había adelantado en su paper «El trabajo de arte en la época de la reproductividad mecánica». De tal manera, el uso y el abuso de las tecnologías en la actualidad promueven el arte en sus diferentes expresiones y disciplinas, tratando de compartir e intercambiar el conocimiento guardado a través de los sistemas de comunicación y de informática. De este modo, muchos museos y galerías optaron por usar *hardware* y *software* actualizados para catalogar sus pinacotecas y contenidos culturales para verificar su estado. Esta es una tarea que aún se sigue ejecutando. Sin embargo, las problemáticas actuales muestran que, al llevar esas obras a los sistemas inmersivos, cinema expansivo, narrativas hipermediales, entre otros, integrando audio y otros elementos acordes con las necesidades, es posible visualizar esas obras desde otra mirada.

Una de esas nuevas miradas tuvo lugar en el 2000, cuando circulaba en internet un videoclip del Guernica, donde un espectador ingresaba a la obra en dos dimensiones y observaba los elementos que hacían parte de ella. Los elementos cobraban vida en tres dimensiones y en diversos volúmenes. Esta fue una nueva manera de comprender Guernica. Otro ejemplo de obras de artes digitales inmersivas y expandidas se observan en la galería Artechouse [<https://www.artechouse.com/location/miami/>], donde el espectador puede introducirse dentro de la obra, compartiendo acciones con luz, sonido y movimiento. Otro ejemplo lo podemos observar con el grupo TeamLab [[\[teamlab.art/e/\]\(https://www.teamlab.art/e/\)\], que está llevando sus experiencias de artes, matemáticas, ciencia, diseño gráfico, ingeniería y tecnología a muchos lugares del mundo. En estos momentos, en Miami, se están presentando este tipo de experiencias de cine expandido, inmersivo, de interacción, entre otros, lo que implica una gran movilidad de intercambio del conocimiento del sistema STEAM en las artes, entendido este como Science, Technology, Engineering, Arts y Mathematic.](https://www.</a></p>
</div>
<div data-bbox=)

El arte digital apoyado en el sistema STEAM se ha incrementado exponencialmente en Estados Unidos, de ahí que se ejecutan muchos proyectos con tecnologías. Además, estos permiten identificar las nuevas formas de ver el arte, sin olvidar que las ciencias y las tecnologías juegan un papel muy importante desde antes de la época de la «revolución digital», lo que implica que en estos momentos es cuando más se hace uso de estos recursos tecnológicos para conservar los objetos artísticos.

Dicho lo anterior, la «revolución digital» contribuyó a que se generaran procesos integrales en el llamado sistema STEAM, el cual se convierte en el mayor recurso para retomar las colecciones, las pinacotecas y llevarlas a lo digital con un valor agregado. También, los *workshops* seleccionan los trabajos más significativos de algunos artistas, apoyados en temas con naturaleza, para generar desde las artes una nueva mirada desde la estética digital. Por ello, en estos momentos de crisis se está re-viviendo una motivación para asistir a estos lugares «un poco abiertos» y, a la vez, para disfrutar las obras de algunos maestros del arte, buscando nuevas interpretaciones y visualizaciones desde el sentido de la imagen y la luz.

Ahora bien, al hablar sobre los cambios del arte en estos momentos de crisis, conectados por las nuevas tecnologías —las que contribuyen desde las ciencias a las nuevas miradas del arte—, se podría encontrar una respuesta en la estética digital. De este modo, los artistas frente a los cambios sociales fundamentados en ciencias y nuevas tecnologías siguen experimentando en las artes y en los nuevos desafíos tecnológicos, buscando dar respuesta al mundo venidero.

## Métodos y herramientas

Una de las experiencias a finales del siglo xx fue la película *Sueños*, dirigida por Akira Kurosawa, donde el sentido de la imagen extraída del cerebro revela los sueños. El film *Sueños* se enfoca en la metodología etnográfica de la imagen, que con sus procesos y procedimientos, en colaboración con la

gestáltica, ayuda al público a ver esa imagen de un sueño en movimiento. Lo que implica que «la idea de acercamiento de la imagen en movimiento» de Kurosawa es la que hace viajar al espectador dentro de la obra de Van Gogh, de un estado emocional a otro; y más que eso, de un momento de la vida de Van Gogh en su sentir y en su manera de ver el mundo.

La imagen en movimiento apoyada en la tecnología abrió una puerta para ver el mundo desde el sentido del «pensamiento visual» del que habló Arnheim (1969), visto e interpretado en ese film. Esta acción conecta la relación entre política, economía, biología, lo social y el arte. El pensamiento visual también ha cambiado sus procesos de comunicación y divulgación, generando nuevas formas de visualización establecidas en los años sesenta y setenta, enfocadas en lo digital.

En ese orden de idea, «la fenomenología de la percepción» —de la que habló Maurice Merleau-Ponty (2000) en su libro del mismo nombre, en la que se apoyó Fabián Leotteau en su tesis doctoral *Dibujos mentales en el Caribe colombiano* (Leotteau 2020)—, es la que describe los distintos procedimientos de acercamiento y de captura de la imagen, hasta llegar a la imagen que se puede visualizar en un soporte, ya sea fija o fluida. Esa imagen es la que permite comprender el sentido de «la etnografía de imagen» que describe Sara Pink (2014); significando cómo se identifica la idea, el «pensamiento visual» desde antes de su captura, ingresando por los sentidos, conectándose con las imágenes guardadas en el cerebro como proceso gestáltico, articulada en la fenomenología de la percepción de la imagen, hasta la consecución de la séptima imagen en la visualización del contexto.

Muchos artistas aplican el proceso gestáltico. En la actualidad, los artistas están aprovechando estos momentos para su producción en talleres, por la situación actual, generando nuevos recursos estéticos. Hoy se están produciendo reflexiones acerca de la estética digital, donde el arte y los artistas recurren a herramientas tecnológicas enfocadas en el tiempo, el espacio y la velocidad, y, más que eso, buscando la forma en que el arte pueda salir de los museos a los hogares, como proceso educativo. Esta es otra manera de comprender las artes desde lo digital, sobre el conocimiento histórico-cultural, llevándolos a otras formas de visualizar y acceder a las nuevas maneras de ver las artes.

## La estética digital en el arte

Esas formas de visualización con los nuevos cambios sociales implican que los procesos creativos, apoyados en medios digitales, de telecomunicación y de la información, plantean nuevas maneras de percepción, y la estética aporta sus conceptos a una redefinición desde el manejo de datos y la información. Al observar un objeto de arte en relación con la materialidad —es decir, que la obra original sea llevada a un formato digital para exhibirla ante el público—, se puede conservar el objeto estético y también se puede intervenir en la red, lo que implica una redefinición del objeto.

Ahora bien, a finales del siglo XIX y comienzos del XX, los artistas estaban pensando en llevar su obra a todo el mundo y aplicarles movimiento a sus pinturas, para que el público comprendiera sus trabajos en el tiempo y la velocidad en las artes. Estas reflexiones se acercan a los nuevos lenguajes estéticos para entender el arte actual. Hoy en día, el mundo del arte ha respondido a esas inquietudes.

Para entender los nuevos lenguajes estéticos y «pensar la imagen» llevándola a otro soporte, esta imagen conecta la relación de interfaz humano-máquina en «la interacción interna». Aquí se cuestiona si la interacción es con la máquina o con el ser humano que captura la imagen. De hecho, se pueden identificar tres tipos de imágenes: una que es la que se observa y se desea capturar; la otra es la que está en la mente del artista; y la tercera es la que captura la máquina; es decir, que al momento de registrar la imagen ya sea fija o en movimiento, se generan otras imágenes que no estaban relacionadas antes. Además, surgen otras imágenes: las visualizadas, la auditiva y la que se comparte con el público. Entonces, aparecen más imágenes en la mente del espectador y, con ello, más reflexiones acerca del proceso y los resultados de esas visualizaciones.

Lo anterior significa que esas visualidades producen la necesidad de conservar la memoria histórica y estética, llevándola a usar herramientas tecnológicas enfocadas en la «estética digital», de la que habla Claudia Giannetti, en la relación del hombre con la máquina. Esta es la necesidad de soportar el sentido de la estética desde los procesos digitales; es decir, que el arte en la actualidad se apoya en muchos recursos tecnológicos en sus procesos estéticos. En este sentido, Claudia Giannetti señala: «Es únicamente a través de la comunicación (intercambio dialógico y simbólico entre sujetos) que la información puede llegar a asumir un sentido estético» (Giannetti 2002). Esto significa que el arte, la estética y la tecnología se interrelacionan con el fin de trabajar colaborativamente de la mano de artistas,

diseñadores, ingenieros, matemáticos y otros, para mostrar las experiencias inmersivas y expansivas.

Consecuente con lo anterior es la «autopoiesis», de la que habló Humberto Maturana (1996) en su libro *El sentido de lo humano*, donde la comunicación biológica del ser humano se constituye al ingresar una información a través de los sentidos; esta información que llega al cerebro es la que produce la conexión de una neurona con otra, cuando se percibe el arte. En este caso, es identificada como una «experiencia estética»; entonces, es cuando se habla sobre «la imagen que nos mueve el piso», significando esto que esa imagen mueve sentimientos y emociones. Dicho fenómeno es la «autopoiesis», expresada como la manifestación de las emociones y los sentimientos al percibir el arte a través de una «experiencia estética», la que permite comprender el mensaje que transmiten los artistas a través de la obra de arte; esa que hace reflexionar al espectador.

## Colectivo Pensar las Artes en Red

El mensaje de la obra de arte enfocada en la estética digital estudia la separación entre lo real y lo no real, hace énfasis en relación con la ciencia, fundamentada en la tecnología. Por consiguiente, al arte se apoya en herramientas tecnológicas con el fin de mostrar procesos y resultados de investigación en artes. Lo interesante de esto es que la estética digital es uno de los procesos que han influido en estas nuevas maneras de ver el arte, como, por ejemplo, a través del cine inmersivo, la realidad aumentada, el cine expansivo, el arte digital en vivo y otras nuevas tendencias que se vienen ejecutando hoy en día en distintos lugares del mundo. Algunas de estas actividades se ejecutan en tiempo real, desde distintos lugares, como lo ejecuta el colectivo Pensar las Artes en Red desde 2010. Esta experiencia se ha ejecutado entre la Universidad Federal de Salvador de Bahía de Brasil, la Universidad de Chile, la Universidad de Caldas en Colombia, la Universidad de Estrasburgo de Francia, y Monokarik, institución Non-profit en Estados Unidos. Investigadores en artes de estas instituciones, en común acuerdo, diseñan y ejecutan proyectos de artes en la red, en tiempo real. Hoy en día continúan ejecutando estos proyectos con algunas instituciones desde Santiago de Chile de manera colaborativa e interdisciplinaria.

Cabe mencionar que cada punto de conexión en el mundo interviene con su disciplina al performance de forma colaborativa, contribuyendo al discurso audiovisual integral. Todos los participantes generan una reflexión crítica a partir

de la palabra, la música, la imagen, la danza y el movimiento. Esto significa que desde cada lugar en la red y desde cada disciplina de las artes se genera una reflexión sobre el tema presentado. Integrantes del proyecto: Mario Valencia y su grupo SensorLab de la Universidad de Caldas, Colombia; Rolando Cori y su grupo Tierra de Larry, Universidad de Chile; estudiantes de posgrado de la Universidad de Salvador de Bahía, Brasil, liderado por Ivani Santana, Vivian Fritz desde la Universidad de Estrasburgo de Francia y Fabián Leotteau con la imagen en el mar Caribe, artista investigador de Monokarik desde Miami Springs, Florida, Estados Unidos.

En 2012, este colectivo de investigadores comenzó a experimentar y articular en una plataforma de tecnología avanzada usada en tiempo real, lo que implicaba la interconexión de las disciplinas artísticas de cada uno de los participantes. Cabe señalar que en este tipo de ejercicios se interconectan las artes, la estética, la fenomenología de la percepción y la semiótica en tiempo real. Por ello, se presentaron grandes dificultades al principio, tanto de configuración de equipos, como del uso del tiempo de los investigadores, además de las artes, la estética y la voluntad política de las instituciones. A partir de la integración de puntos de interconexión en la configuración de *hardware* y *software*, se procedió a articular la fenomenología de la percepción, la música, la danza, el movimiento y el sentido de la imagen en términos generales, experimentando en las redes de alta tecnologías, aprehendiendo de los errores presentados. Todo este proceso ha sido un gran aprendizaje de experiencia y error.

Se debe decir que cada institución tuvo y tiene la responsabilidad de la configuración de sus equipos para hacer uso de las herramientas tecnológicas y adecuarlas a las necesidades desde cada una de las disciplinas artísticas; por ello, se trabaja con ingenieros y técnicos de cada institución. En la experiencia estética en la música se encontró un problema de latencia, significando que el audio en la red va más lento que la imagen, cuando se hace música en tiempo real. Esta dificultad se evidencia cuando un instrumento es interpretado y el otro no se escucha claramente. Por ello, se investigó y se anexó una tarjeta digital para ajustar la infraestructura de tecnología para que todos escucharan al unísono.

Otros de los problemas presentados fue el sentido de la imagen: cuando se usa un *software* específico para visualizar la imagen, la otra no se logra ver; por ello, se condicionó el uso del dibujo con el sentido de virtualidad, a partir de la experimentación de la transparencia en un vidrio, en función de lograr los objetivos planteados.

Los resultados de esas imágenes tuvieron su origen en los objetivos planteados; fue cuando se desarrolló la exploración de herramientas y procesos de experiencia fílmica en el uso de celulares y dibujar con luz. Además, se usaron varios dispositivos de pantalla y de narrativa audiovisual en la medida de la interconexión a través de la imagen en tiempo real. Ahora bien,

este proyecto fue una instalación interactiva, porque cada artista aportó, desde su disciplina, sus recursos de interconexión a las redes de alta tecnologías en tiempo real.

Navegar en internet es enviar y recibir data de comunicación e información. Esto permitió mostrar la imagen del vaivén de las olas en la playa, con un sentido metafórico, donde las gaviotas llevan información de un punto a otro. Este es el propósito de navegar las Artes en Red en alta velocidad en tiempo real, significa el hecho de llevar data de artes de un punto de conexión a otro. En cada punto de ubicación se pudo intervenir desde una disciplina artística al performance de manera colaborativa, contribuyendo al discurso audiovisual interactivo.

Esos discursos audiovisuales interactivos han aumentado su uso últimamente por el brote del covid-19. En consecuencia, el colectivo Pensar las Artes en Red se apoya en el uso de las tecnologías al compartir tales discursos en los sistemas de comunicación y de información a través de las redes sociales y sus sitios web, en el ciberespacio. Esta es una solución práctica de divulgación y comunicación de la información: la interacción con el interlocutor en las redes internet. Estas experiencias con sus antecedentes —que aún se siguen ejecutando— son las que hacen posible intercambiar hoy en día al arte en red de manera interdisciplinaria, por el encerramiento en casa. Se puede decir que el arte se adelantó a este momento de crisis social.

El colectivo Pensar las Artes en Red aporta algunos efectos visuales, la simulación, la transmisión de datos, la codificación, la decodificación, el uso de otros dispositivos, los entornos virtuales, la interfaz, los sujetos-objetos, las máquinas, el juego de las sensaciones, las interacciones en la telepresencia:

Todas estas artes vinculadas, los artistas, los ingenieros y los técnicos, es decir, todo un equipo de talento humano que se ajusta a las actividades del cronograma con el fin de que la obra de Arte en Red cumpla su objetivo, son lo que hace posible que se establezcan parámetros culturales en las humanidades digitales. [...] Pensar las Artes en Red sirve de marco referencial para abordar y comprender de alguna manera el uso de las nuevas tecnologías en las artes digitales, y cómo los proyectos en las redes avanzadas contribuyen a los *viajes ideoestéticos*, los cuales influyen en las artes en este contexto. Pero el gran reto de continuar con los procesos de investigación en artes digitales es con el fin de lograr los cambios y tratar de avalar las nuevas tendencias del Arte en Red. (Cori 2018)

Continuar estas experiencias en las redes de tecnologías induce a la reflexión y a profundizar en los conceptos del arte y de la estética en relación con el sostenimiento de las redes, como lo dice Giannetti (2002) al argumentar:

«La expansión del uso de las tecnologías como herramientas aplicadas al arte puso de manifiesto una profunda y progresiva escisión entre la experiencia artística, la crítica del arte y la estética». Esta experiencia piensa la relación entre el público, el artista, la estética y los investigadores en artes: se tiene claro que la investigación en artes profundiza en acciones conectadas desde la primera idea, cuando nace una obra de arte, desde su creación, como dice David Bohm (2009) en su libro *Sobre la creatividad*.

Al comprender mejor la función de los objetos estéticos a partir de las metodologías aplicadas en la investigación en artes, con enfoque en las teorías estéticas y de la imagen, se van creando los espacios interactivos de «Artes en Red». Se puede decir que la «muerte del arte» —de la que habla Arthur Danto (1997) en un sentido metafórico— hoy la entendemos por el cambio del uso de las técnicas y herramientas del arte, como también los cambios estéticos que habrían de surgir. Las técnicas digitales del arte las entendemos hoy como los procesos de cambios manifestados tanto en la producción, el trabajo colaborativo e interdisciplinario y el uso de nuevos soportes para el arte, apoyados en las nuevas herramientas tecnológicas y la creación colectiva de arte.

Muchos intelectuales están buscando de manera colectiva una solución frente a las problemáticas de confinamiento, pensando en planes de divulgación y comunicación estética. Por ello, los cambios en el arte y los cambios sociales con las nuevas formas de ver el arte actual producen este tipo de reflexiones ante el mundo. Hoy en día el uso del arte en las redes sociales es una plataforma para expresar ideas y sentimientos, algunos con sentidos y otros sin ellos.

Todo cambio genera críticas, aciertos y desaciertos, pero cuando se ejecuta un proyecto en codiseño y cocreación, se está labrando un camino que conduce a procesos complejos en la estética digital. En este sentido, se identifican las problemáticas en cada disciplina para buscar soluciones colaborativas e interdisciplinarias. Este es un estudio continuo de análisis que genera preguntas-problema sin limitaciones, a fin de encontrar los puntos débiles que permitan comprender las transiciones del arte en las redes de tecnologías, buscando además transformaciones de expansión y divulgación con nuevos paradigmas.

De este modo, al experimentar dentro de la estética digital, se establecen unas fases de sistemas de visualización desde la fenomenología de la imagen, la etnografía de la imagen y la Gestalt. La «endoestética» es entendida por Giannetti (2018) como «la estética de la virtualidad (del carácter inmaterial de los elementos constitutivos del mundo virtual), la estética de la interactividad (de la relatividad del observador en relación al sistema y la prominencia del interactor en el contexto del sistema), y la interfaz (el sistema mediador entre el mundo artificial y el sujeto). En su conjunto, estos cuatro elementos conforman los principios básicos de la endoestética». Por lo tanto, la metodología aplicada a

partir del proceso integral conformado en sus fases desde la «endoestética» nos lleva al siguiente paso: trasladar esas imágenes a la virtualidad, transformar los objetos estéticos en signos codificados que evidencian un concepto desde el «pensamiento visual». Ahora bien, esas imágenes virtuales se pueden mover en un mundo simulado en un plano en movimiento, llevándonos a la inmersión.

## «Van Gogh: An Immersive Experience»

Comprender el sentido de la luz, la imagen y la visualización en la obra de Vincent Van Gogh, desde la inmersión en sus obras de artes, se entiende mejor con la lectura del libro *Letters to Theo*. Vincent le escribía a su hermano Theo sus experiencias sobre sus problemáticas en el arte y las maneras de entender el mundo. Mucho se ha escrito sobre la obra de Van Gogh desde varios puntos de vistas; hasta la psicología se ha preocupado por lo controversial de su personalidad, sus apuntes y su manera de comprender el mundo. Antes de entrar en la exhibición «Beyond Vincent Van Gogh: An Immersive Experience», el público puede leer y comprender la locura y el dolor, asociados a muchos problemas mentales. Las ganas de salir adelante con el arte fueron una motivación permanente para él. Vincent no conocía la perspectiva, eso era un gran problema para él, pero siguió pintando. Retrató todos los objetos que estaban a su alrededor en su habitación. También retrató muchos personajes cercanos a él, con los que conversaba. Muchos escritores han referido muchos mitos alrededor de la oreja de Van Gogh, preguntando por qué se la cortó. Lo cierto es que Vincent se cortó la oreja en señal de amor por una mujer, una prostituta que se enamoró de Gauguin.

Para entender los conflictos mentales de Van Gogh, en la película *Dreams* de Akira Kurosawa, de 1990, un estudiante de artes está pintando la obra *Puente de Langlois con lavanderas* de Van Gogh; luego entra en ella de manera inmersiva, comienza a hablar con Van Gogh y transita por varias de sus obras tratando de encontrarlo, hasta que llega a *Wheat Field with Crows* (Canby 1990). Es interesante observar cómo el estudiante genera su «pensamiento visual», expresado en un sueño a través de la película. Como el título de la película lo dice: son «sueños», esa manera de introducirse en el contexto de la película es un sueño que el director revela a través del efecto de escenarios apoyado en la tecnología.

Esta inmersión es un ejercicio que se ha identificado en la investigación en artes. La inmersión cumple el propósito de fortalecer procesos estéticos enfocados en contenidos digitales, en el uso, la experimentación y la aplicación de nuevas tecnologías, las que generan procesos de innovación, desarrollo y creación. A su vez, los procesos y resultados favorecen a las capacidades de cooperación entre investigadores en ciencias, artes y tecnologías, diseñadores gráficos, artistas visuales, artistas mediáticos y gestores culturales. Esto es lo que está sucediendo en estos momentos en «Beyond Van Gogh: An Immersive Experience».

Ahora bien, comienzan las preguntas: ¿cómo se puede navegar por la obra de Van Gogh en imagen o idea?, ¿cómo el público puede viajar y conectarse dentro de la mente de Van Gogh a través de sus obras? Aquí aparecen otros dilemas que forman parte del «pensamiento visual», pero para hacerla visible se necesita hablar sobre la imagen. La imagen es llevada de la palabra oral acompañada con un boceto previo. Aquí se comienza a hablar de la segunda y tercera imagen. En esta fase surgen otras preguntas: ¿qué herramientas o recursos tecnológicos se pueden usar?, ¿a quién invitar para que forme parte del *workshop*? Y comienza otra fase: la de codiseño y cocreación, es decir, a trabajar colaborativamente en artes digitales de la mano del sistema STEAM. Durante esta fase de producción y posproducción, se complementa y se enfrentan a otros problemas del soporte: los del audio y los del montaje. Entonces, continúan las preguntas: ¿de qué manera y con qué soluciones tecnológicas se hacen visibles esas imágenes en movimiento? Este es un tiempo de gran trabajo que indica las distintas maneras de visualización para darle sentido a esa imagen guardada, esa que al visualizarla genera otras miradas.

En ese orden de ideas, es de mucho interés percibir a Van Gogh a través de los sentidos. La crisis de hoy hace que el público se tape el sentido del olfato, el del gusto y el del habla. Aquí surge algo muy interesante sobre los sentidos y la aplicación de la fenomenología de la percepción. No se entendería mejor compartir las experiencias de la mente y los problemas esquizofrénicos de Van Gogh, en este momento tan lleno de falsas expectativas y muchas experiencias acertadas, las que permiten comprender mejor la obra de Van Gogh desde otra mirada, cerrando algunos de los sentidos.

Cuando el público cierra algunos de sus sentidos, entra en «una experiencia inmersiva y expansiva», pues ingresa a la sala de exhibición sin olfato y sin gusto, por el uso de la máscara; pareciera que, al cerrar esos sentidos, se recibe mejor la experiencia inmersiva y expandida en movimiento, acompañada con audio. Esta experiencia los lleva a un viaje sin regreso por sus obras, igual como lo hizo el estudiante de artes en la película *Dreams*. ¿Será que Akira Kurosawa había pensado de esa manera? No lo sabemos, pero algo hay de cierto en que ese resultado tecnológico ayuda a visualizar el arte de otra manera. Consecuente a ello, el uso de nuevas

herramientas tecnológicas se está aplicando en muchas exhibiciones de artes y tecnologías en muchos lugares del mundo. Asimismo, Van Gogh muestra un indicio sobre la sordera, al taparse su oído, por cortarse su oreja por la complejidad de sus problemas mentales. Por ello, los visitantes, al taparse el olfato y el gusto o habla, dejan destapada la visión, el oído y el tacto, tres sentidos de los cuales se puede disfrutar para comprender el mensaje de la obra de Van Gogh: ¿qué significa esto?, ¿qué está pasando? Se puede hablar y especular mucho sobre el asunto para responder, pero lo importante es el sentido de la imagen y sus consecuencias en los momentos de crisis.

Continuando con el recorrido de la exhibición, al entrar a la sala lo primero que observa el público son algunos textos seleccionados del libro *Las cartas a Theo* como antesala de la experiencia inmersiva. Cabe sostener que en la sala de exhibición se integran la luz, el audio, el espacio, el tiempo, la ilusión, la fantasía y los juegos infantiles, lo que hace sentir el placer en la obra de Van Gogh para comprender su vida con sus problemas mentales. Cuando el público ingresa en la sala en los momentos de crisis existencial que vivió Van Gogh, comprende cómo encontró en el arte una solución para su vida: la de pintar y escribir sus experiencias a su hermano, su confidente y *sponsor*; alguien que lo acogió en todos los sentidos y en todo momento. Se podría decir que gracias a Theo se puede comprender mejor la obra de Vincent. Pero más que eso: en estos momentos en que el estrés está liderando el mundo, el arte se convierte nuevamente en una salida para comprender lo que está pasando y ver el mundo con otros ojos, como lo enseña el arte.

Al ver al arte con otros ojos y con otros sentidos, la obra de Van Gogh en 360° con audio, comprendemos el comportamiento de las personas con máscaras, extendiéndose al goce espiritual, es decir, la *autopoiesis*. Ello significa que el público en general disfruta del momento con limitaciones, porque hay mucha cohibición, solo se cruzan algunas palabras con algunas personas cercanas, a otras les gusta danzar con los brazos abiertos como volando dentro de la obra de Van Gogh. Todas estas sensaciones y emociones se disfrutan por la manera en que fue diseñada la presentación de las obras.

En la sala hay una red de *hardware* y *software* interconectados sincrónicamente, cumpliendo el objetivo de producción y posproducción en la expansión y la inmersión de las obras de Van Gogh. Estos *hardware* y *software* permiten navegar por las imágenes y navegar por su mente a través del arte, abriendo los sentidos. Ahora bien, la sensación acerca de las proyecciones de luces con efectos visuales y sonoros, con textos, dibujos, audio y la pintura, lleva a otro nivel de conocimiento. La obra de Van Gogh articula la ciencia, la ingeniería y las matemáticas, convirtiéndose en una experiencia majestuosa donde se reúnen

muchas disciplinas, y donde se unen los sentidos al espectador, para que pueda ingresar a su cerebro la información enviada y comprender la complejidad de la vida de Vincent. Él nunca pensó que alguien podría ver sus obras en grandes proyecciones, pero tampoco pensó en la dispersión de los sentidos, y a su vez en el encuentro de estos a través de su obra de arte. Esta manera de jugar con los sentidos, tanto del espectador como la de Vincent, confronta a la reflexión sobre este momento, donde solo algunos sentidos se pueden abrir para el contacto con la obra y otras personas.

Por su parte, Ive Mischeau (2007) mencionó en su libro *El arte en estado gaseoso* que los conceptos y la gran documentación histórica de los museos, enfocados en obras de arte, serán llevados a otros sistemas; como también dice, los museos ya no son un lugar de culto a las artes, sino un lugar de turismo. Ellos buscan la manera de conservar la memoria de los pueblos. Sin embargo, hoy podemos comprender «el arte en estado gaseoso» desde la gestión cultural digital y, por supuesto, desde el arte en momentos de confinamiento. Significa esto que el arte actual en las organizaciones culturales se han visto en la necesidad de trasladar algunas de sus obras de arte hacia la estética digital, integrando otras disciplinas, como el diseño, las ingenierías, las matemáticas y las ciencias, llevando a la conectividad a través de las redes. Porque hoy el arte puede transitar a través de las redes de internet para llegar a todas partes donde haya conexión; «visitar a Van Gogh con máscara», como una forma de cubrirse el sentido del olfato, del gusto o del habla, es casi una experiencia parecida a la de Van Gogh cuando se cortó su oreja.

## Proyecto «Luz, imagen y dibujo en el Caribe»

El proyecto «Luz, imagen y dibujo en el Caribe» tiene como objetivo «revelar el sentido del dibujo a través de los desplazamientos por el mar y por los cielos del Caribe en relación con la imagen y la luz». El Caribe es uno solo, donde todas las islas y las ciudades-puerto tienen un lugar donde atracar. Esta conexión de los puertos en el Caribe es similar a la conexión de puertos en internet, donde cada una está conectada a través de una red de tecnología. En el mar Caribe cada puerto marítimo o aéreo se une con otro a través de un desplazamiento o un dibujo. De igual manera, el sentido de

la imagen en el Caribe, llena de colores brillantes por el efecto perpendicular de la luz, genera una nueva mirada sobre el contexto y sobre las artes. De modo que en la actualidad la conexión entre hombre y máquina pareciera que es la conexión entre el hombre y la acción de navegar por el mar Caribe. He ahí la relación existente entre la investigación, los procesos de entender los desplazamientos y la luz en el Caribe, para comprender el sentido de la imagen con sus fantasías, esa que se mueve de un lado a otro conectando puertos, la que deja un trazado o dibujo, ya sea en el mar Caribe o al navegar por los cielos del Caribe; esa imagen es la que se percibe en los ambientes digitales.

El fenómeno de la luz en el Caribe comparte su espectro visual con una serie de valores tonales, producto de la ubicación en el trópico. De hecho, la luz y la imagen en el Caribe son totalmente diferentes que en otros espacios de la tierra. Esta acción incide sobre las personas que viven allí porque el movimiento constante del Mar hace que se produzca un vaivén y pareciera que todo se moviera. Esta es una de las razones por las que la música y las artes visuales son llenas de color: por la mezcla cultural, significando ello las conexiones culturales que se configuran en este territorio.

Esta conexión de despertar los sentidos y el movimiento del mar es la que se estudia desde las teorías de la imagen y las artes, la manera como la línea del dibujo fluye sobre la imagen de luz conectada en el mar Caribe. Este fluir es el que conecta con los estudios culturales del Caribe, sobre la «estética del movimiento» de la que habló Benítez-Rojo (1989), como también en la complejidad del Caribe a partir de los procesos de resistencia, semejanza y convergencia en las prácticas artísticas, de los que habló Glissant (2005). Por ello, la conexión entre luz, imagen y dibujo a través de los sentidos tiene un encuentro en un punto especial en Miami, porque siendo una ciudad del Caribe, con sus playas y el color azul-verde de su mar Caribe, conecta con la magia del color de Van Gogh, con sus pinturas, con la luz y el movimiento del mar. Consecuente con ello, la imagen de sus pinturas te traslada al taller de arte de Van Gogh de un lugar a otro, como en un viaje caminando en sus cielos, sus campos de trigos y en sus atardeceres, inmersos en esas pinturas al aire libre que él hizo. Sin duda alguna, las herramientas tecnológicas que en los años 60 y 70 abrieron las puertas a la «revolución digital» se han convertido en una solución para que el público pueda disfrutar del arte en estos momentos que no hay acceso directo a esas obras de Van Gogh.

## Conclusión

En estos momentos de crisis, al ir más allá de las obras de arte, llevando los objetos estéticos a digitales mediante el sistema STEAM, se generan nuevas maneras de ver las artes en red. El colectivo Pensar las Artes en Red manifiesta una buena solución para diseñar y ejecutar artes en red, pensando en las experiencias aprehendidas, los avances logrados para llegar a todas partes del mundo. Hoy el colectivo está haciendo muy poco uso de las redes de alta velocidad, solo está ejecutando proyectos a través de las redes comerciales con herramientas con limitaciones, como *Zoom*, *Blackboard*, entre otros.

En la actualidad se presentan las mismas necesidades de construir nuevas miradas desde la supervivencia de los sistemas de enseñanza-aprendizaje. En estos momentos, esa gran información sobre los discursos visuales son una buena solución: permiten trabajar colaborativamente e interdisciplinariamente para lograr los objetivos trazados. He ahí el gran reto.

## REFERENCIAS

- Arnheim, Rudolf. *Pensamiento visual*. Barcelona: Paidós, 1969.
- Benítez-Rojo, Antonio. *La Isla que se repite*. La Habana: Hanover. Ediciones del Norte, 1989.
- Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproducción técnica*. Nueva York: Schocken Book, 1935.
- Bohm, David. *Sobre la creatividad*. Barcelona: Kairós, 2009.
- Canby, Vincent. «Review/Film; Kurosawa's Magical Tales of Art, Time and Death». *The New York Times*, 24 de agosto de 1990.
- Cori, Rolando, Fabián Leotteau, Ivani Santana y Mario Valencia. «El Arte en las redes». *Festival Internacional de la Imagen*, 2018.
- Danto, Arthur C. *After the End of Art: Contemporary Art and the Pale of History*. Princeton: Princeton University press, 1997.
- Giannetti, Claudia. *Estética Digital*. Barcelona: Asociación de Cultura Contemporánea, 2002.
- Glissant, Édouard. *El discurso Antillano*. Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana, 2005.
- Leotteau, Fabian. *Dibujos menates en el Caribe colombiano*. Manizales: Facultad de Artes y Humanidades, Universidad de Caldas, 2020.
- Maturana, Humberto. *El sentido de lo Humano*. Santiago de Chile: Dolme Ediciones, 1996.
- Merleau-Ponty, Maurice. *Phenomenology of Perception*. Barcelona: Península, 2000.
- Michaud, Ivo. *El arte en estado gaseoso*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2007.
- Pink, Sara. *Doing Visual Ethnography*. Australia: RMIT University, 2014. <https://doi.org/10.4135/9781473917057>

**PRECARIEDAD,  
RESILIENCIA  
Y GÉNERO:  
UNA APROXIMACIÓN  
EN TIEMPOS DE COVID-19**

# PRECARIOUSNESS, RESILIENCE AND GENDER: AN APPROACH IN TIMES OF COVID-19

**Fecha de recepción:** 19 de junio del 2021

**Fecha de aceptación:** 20 de noviembre del 2021

**Sugerencia de citación:** Celaya, Amaia. Precariedad, resiliencia y género: una aproximación en tiempos de la covid-19. *La Tadeo DeArte* 8, n.º 9, 2022: 102-115. <https://doi.org/10.21789/24223158.1772>

---

\* Arquitecta con experiencia en diseño, urbanismo, acción humanitaria internacional. Actualmente dirige el Máster "Diseño para la Resiliencia" en la Escuela Universitaria de Diseño e Ingeniería de Barcelona (ELISAVA) y la Universidad Central de Cataluña (Universidad de Vic), España.

<https://orcid.org/0000-0003-2156-9565>

[amaia.celaya@gmail.com](mailto:amaia.celaya@gmail.com)

# RESUMEN

La brecha de género en el trabajo es una realidad global. El mercado laboral acusa una grave segregación ocupacional e importantes desigualdades salariales entre hombres y mujeres. Para mujeres y niñas, a la inseguridad en la contratación y el miedo a quedar excluidas del mercado laboral, se suman la asunción de tareas domésticas y de cuidados y la inestabilidad de la economía sumergida e informal, en diferentes grados y escalas, en muchos países del mundo. La covid-19 ha agravado todavía más esta situación, aumentando las desigualdades de género, viviendo mujeres y niñas situaciones desproporcionadas de precarización, vulnerabilidad, falta de buena salud y exclusión social. A través del análisis de la situación actual de cada uno de los cinco vectores de transformación en los que la Organización de las Naciones Unidas (ONU) ha centrado su propuesta de recuperación socioeconómica con respecto a la covid-19, este artículo trata de dilucidar si esta crisis se puede convertir en una oportunidad, desde una lógica resiliente, para la mejora de las condiciones de vida laboral para mujeres y niñas.

The gender gap at work is a global reality. The labor market shows serious occupational segregation and significant wage inequalities between men and women. Women and girls worldwide face insecurity in hiring, fear of being excluded from the market, the obligation to assume domestic tasks and care, and the instability of the informal economy in different degrees and scales. The covid-19 pandemic has further aggravated this situation increasing gender inequalities. Women and girls have had to face disproportionate situations of precariousness, vulnerability, lack of good health and social exclusion. This article tries to elucidate whether this crisis can become an opportunity through the analysis of the current situation of each of the five vectors of transformation in which the United Nations Organization (UN) has focused its proposal for socioeconomic recovery in relation to covid-19, from a logic of resilience, to improve working life conditions for women and girls.

# ABSTRACT

**MUJERES**

**PRECARIEDAD**

**GÉNERO**

**COVID-19**

**RECUPERACIÓN**

**RESILIENCIA**

**PALABRAS CLAVE**  
**KEYWORDS**

**WOMEN**

**PRECARIOUSNESS**

**GENDER**

**COVID-19**

**RECOVERY**

**RESILIENCE**

# Introducción

**SEGÚN LA ORGANIZACIÓN INTERNACIONAL DEL** Trabajo (OIT), en el 2019 la población mundial de 15 años o más —es decir, la población en edad laboral— se situó en 5700 millones de personas. De este total, 3300 millones (57%) tenían un empleo y 188 millones estaban desempleados, mientras que 2,3 millones (39%) no formaban parte de la fuerza laboral.<sup>1</sup> La tasa de participación femenina total en esta fuerza laboral es de un 38% aproximadamente. Estos datos dejan patente la existencia de una clara desigualdad de género en el trabajo en el contexto global, tanto en la posibilidad de acceso como en las condiciones de trabajo, aun existiendo variaciones importantes según diferentes regiones geográficas. Las perspectivas generales del mercado laboral mundial se han deteriorado desde el inicio de la pandemia de la COVID-19. Ningún área geográfica ha conseguido recuperar los índices previos a la pandemia, aunque la recuperación es más rápida en los países de rentas altas.<sup>2</sup> Diferentes situaciones de precariedad se han instalado en países en diferentes grados de desarrollo, debido fundamentalmente a la temporalidad, la falta de protección social y la caída de la participación laboral y de la sindicalización.<sup>3</sup> En el caso de la mujer, la falta de empleo y/o su precariedad tiene un efecto cascada en el bienestar de los hogares y, por tanto, de comunidades y economías,<sup>4</sup> ya que ellas gastan más recursos en mantener a sus familias.

Este artículo propone una lectura en tiempo real de la situación laboral global para mujeres y niñas en los tiempos de la COVID-19 (2019-2021), basándose en literatura gris existente, informes de datos de tendencias laborales, propuestas de transformación planteadas por la Organización de las Naciones Unidas (ONU) y proyecciones de recuperación y resiliencia —basadas en datos cualitativos y cuantitativos, hasta 2022—, para tratar de dilucidar si esta crisis se puede convertir en una oportunidad, desde una lógica resiliente, para la mejora de las condiciones de vida laboral para mujeres y niñas.



**Figura 1.** Mujeres trabajando en reciclaje en Tulcan:  
Proyecto recicla para la Vida - (Ecuador)  
**Fuente:** autor.

# ¿Qué es precariedad?

Según la Real Academia Española (RAE), la precariedad es la «carencia o falta de los medios o recursos necesarios para algo» y también la «carencia o falta de estabilidad o seguridad». En una investigación de M. F. Massi, centrada en la precariedad laboral<sup>5</sup> en Argentina, se apunta que «el concepto de precariedad se refiere a un conjunto amplio de condiciones laborales. En este sentido, no hay puestos precarios y no precarios, sino menores o mayores grados de precariedad en los diferentes segmentos de la estructura productiva».

Las reglas económicas de los sistemas de extracción y producción, que son la base de la lógica capitalista actual, se plantean desde mediados del siglo XIX. Es a partir de la Primera Guerra Mundial cuando se implantan los principios de racionalización y coordinación en los medios de producción.<sup>6</sup> A partir de ese momento, las mujeres consiguen un lugar en la economía con trabajos regulados y remunerados, fundamentalmente como cuidadoras y enfermeras; aunque también, en algunos casos, con responsabilidad sobre tranvías, en el transporte público o en los servicios de correos y comunicación. En paralelo, los movimientos obreros y sindicales empiezan a organizarse para defender los derechos de los trabajadores. La mujer trabajadora regulada se vincula a estos movimientos, aunque siga también sumergida en segmentos de la economía desregulada, sobre todo como cuidadora y limpiadora.

Desde 1950 a 1970, en el mundo occidental las relaciones laborales reguladas eran claras, con estructuras jerárquicas relativamente estáticas, y el trabajo circunscrito a horas de oficina o fábrica: la experiencia en un determinado trabajo y en una determinada empresa era recompensada de manera creciente conforme la vida laboral<sup>7</sup> avanzaba. En la década de 1970, de hecho, nace el interés por la calidad de vida en el trabajo y la motivación laboral. A partir de 1980, el sistema económico sufre grandes cambios de mercado que modifican las relaciones laborales y salariales: el **contrato social** de las llamadas sociedades del bienestar,<sup>8</sup> más o menos estable hasta ese momento, empieza a resentirse hasta llegar a la situación actual que podríamos denominar de **ruptura tácita**.<sup>9</sup>

Se podría decir que, antes de las dos guerras, la precariedad era habitual y a partir de los 80 vuelve a serlo, a pesar de los casi 30 años previos de profundos cambios sociales y laborales. La inestabilidad en la contratación y el miedo a quedar excluido del mercado son situaciones instaladas en nuestra realidad, que se suman a la inestabilidad de la economía sumergida e informal. Aparece una nueva lógica con

respecto a la relación de trabajo, dignidad y posibilidades de mejora de vida que genera precariedad.

Desde los años noventa, se levantan diferentes voces críticas ante esta situación económica y social, que proponen modelos alternativos desde una visión de género. Es fundamental aquí mencionar la corriente de pensamiento llamada **economía feminista**.<sup>10</sup> Su principal característica es que pone en el centro al ser humano y su sostenibilidad. Esto haría girar las reglas y modelos económicos alrededor de la reproducción de la vida, y no del funcionamiento de los mercados, como viene siendo habitual, teniendo como una preocupación central la cuestión distributiva. Esa teoría trata de de-construir las causas de la desigualdad de género como un elemento clave para lograr la equidad económica, haciendo hincapié en los trabajos del cuidado y su organización social, no como un asunto de mujeres, sino como una cuestión ineludible en una sociedad interdependiente y evolucionada.<sup>11</sup>

## ¿Cómo afecta la COVID-19 al mercado laboral en relación al género?

Si analizamos los cinco vectores de transformación en los que la Organización de las Naciones Unidas (ONU) ha centrado su propuesta de recuperación socioeconómica con respecto a COVID-19,<sup>12</sup> vemos que son precisamente cinco áreas en las que sobre todo la mujer vive situaciones de precarización, vulnerabilidad y exclusión social.

### Vector de recuperación 1: Fortalecer el sistema de salud

En el 2019, la Organización Mundial de la Salud (OMS) presentó reformas profundas para llegar a la meta de los tres mil millones:<sup>13</sup> cobertura sanitaria universal, mejor protección frente a emergencias sanitarias, y mejor salud y bienestar para 1000 millones más de personas en cada caso, siendo la sección de cobertura sanitaria universal un objetivo a conseguir en el 2023. Por un lado, en los lugares donde las mujeres pueden acceder a los servicios de salud,<sup>14</sup> las

muerter maternas disminuyen, lo que mejora la situación con respecto al género, aunque todavía existe una diferencia de 18,1 años en la esperanza de vida de las mujeres entre los países más pobres y los más ricos. Por otro lado, una mirada global avisa que, como consecuencia del COVID-19, la violencia doméstica en todo el mundo y los embarazos no deseados en adolescentes en países emergentes y entornos frágiles han aumentado, hipotecando el futuro de mujeres y niñas en los próximos años.

Mientras tanto, en los países de rentas altas la sanidad se considera una **profesión feminizada**, ya que hay un 55% de mujeres que se dedican a este ámbito. Por ejemplo, podríamos afirmar que en España el sector sanitario es un mundo de mujeres,<sup>15</sup> siendo las médicas un 56,4%, las farmacéuticas un 65,7% y las enfermeras un 84,5% del total. En paralelo, junto a este entorno laboral vinculado a la salud y los cuidados, formado y en situación contractual regular, nos encontramos con la figura de la limpiadora o la cuidadora. Predominan las mujeres como cuidadoras informales de personas dependientes,<sup>16</sup> con repercusiones importantes en su propia salud, en su economía, en su trabajo formal cuando lo tienen, y en el uso de su tiempo. Ante estas situaciones, Naciones Unidas propone una estrategia en dos fases:

- **Primera fase:** dirigida a mantener los servicios de salud, incluso en picos de demanda con el objetivo de salvar vidas.
- **Segunda fase:** hacer un esfuerzo complementario dirigido a preparación, recuperación y fortalecimiento de los sistemas de salud primaria.

Estas fases contribuyen a avanzar en la cobertura de salud universal, en preparación para futuras oleadas del COVID-19, poniendo a los más vulnerables y personas en riesgo en primer lugar (en su lista de personas en riesgo, las mujeres ocupan el primer lugar).<sup>17</sup>

## Vector de recuperación 2: Reforzar los servicios básicos y la protección social

Los sistemas de protección social deben promover los derechos económicos, sociales y culturales en el mercado laboral, con un enfoque específico de derechos en la alimentación, la salud y las pensiones. Según la OMS, «generalmente las mujeres se ven excluidas de la seguridad social por su mayor inserción en sectores de baja productividad e informalidad del mercado laboral, situación que limita su autonomía y empoderamiento».<sup>18</sup>

Según la OIT, en Europa hay un 23,6% de mujeres que trabajan a tiempo parcial porque no encuentran empleo a tiempo completo, y un 34,4% que lo hacen debido a que deben atender responsabilidades familiares,<sup>19</sup> lo que les impide dedicarse plenamente al trabajo. En América Latina y el Caribe, la distribución de las tareas domésticas es tremendamente desigual: las mujeres son responsables del 80% de las tareas domésticas, lo que limita su participación en el mercado de trabajo.<sup>20</sup> La situación es mucho más complicada entre las trabajadoras con los ingresos más bajos. Las mujeres se ven desproporcionadamente afectadas por la informalidad, no obteniendo de sus empleadores un salario mínimo. Esto genera pobreza laboral entre las mujeres, de ahí que existan vínculos entre los desafíos claves para la región: género, igualdad, reducción de la pobreza e informalidad.<sup>21</sup> Esta situación de agravio diferencial debido al género deriva en que las mujeres tengan más dificultades para disfrutar plenamente de los servicios sociales a los que tienen derecho.

Además de escalar y expandir sistemas de protección social resilientes favorables a las personas en situación de pobreza, la ONU propone específicamente para el apoyo a mujeres y niñas asegurar un aprendizaje sostenido para niños y adolescentes, preferiblemente en las escuelas, y dar apoyo a las víctimas de violencia de género.<sup>22</sup>

No hay que olvidar que el Objetivo de Desarrollo Sostenible 5,<sup>23</sup> en su indicador 5.4, busca «reconocer y valorar el trabajo doméstico y de cuidados no remunerado a través de la provisión de servicios públicos, infraestructura y políticas de protección social y la promoción de la responsabilidad compartida dentro del hogar y la familia, según corresponda a nivel nacional».

## Vector de recuperación 3: Proteger los trabajos informales

Ya sea como vendedoras ambulantes, empleadas domésticas, trabajadoras de la agricultura de subsistencia o temporeras, las mujeres tienen una representación desproporcionada en el sector informal. En Asia meridional<sup>24</sup> más del 80% de las mujeres con trabajos no agrícolas tienen un empleo informal; en el África Subsahariana son el 74%, y en América Latina y el Caribe, el 54%.

Las mujeres transitan por fronteras difusas<sup>25</sup> entre la economía formal, la informal y la de cuidados (que nunca han abandonado y que ha supuesto un incremento en muchos casos del tiempo total de trabajo o su intensificación). En estos trabajos, la regulación y adaptación de contratos



**Figura 2.** Mujeres trabajando en reciclaje en Tulcan:  
Proyecto recicla para la Vida - (Ecuador)  
**Fuente:** autor.

es muy complicada, no siendo posible el teletrabajo, por ejemplo, como opción para protegerse a sí misma y a la vez cuidar de la familia.

Naciones Unidas propone con respecto a la situación de mujeres y niñas: una evaluación rápida con perspectiva de género, del mercado laboral y empresarial; soporte técnico para mujeres emprendedoras (micronegocios y pequeñas empresas) gracias a distribución de dinero en efectivo a través de carteras digitales, incluyendo herramientas para la evaluación del impacto de políticas nacionales de género, vinculadas al comercio en relación con la COVID-19; y una inversión específica en la economía del cuidado (salud y educación), donde las mujeres representan tres cuartas partes del empleo.<sup>26</sup> Hay que recordar que el Objetivo de Desarrollo Sostenible 8<sup>27</sup> se centra en la búsqueda de trabajo decente y crecimiento económico, incluyendo a personas en situaciones de vulnerabilidad.

## Vector de recuperación 4: Fiscalidad y acceso a financiación

Existe una cierta tendencia a relegar la cuestión del empoderamiento económico de la mujer a intervenciones a escala micro.<sup>28</sup> Según la Agenda 2030, el empoderamiento económico de las mujeres debe incluir el acceso de las mujeres a los recursos económicos.

En América Latina y el Caribe, las mujeres han avanzado enormemente en cuanto a logros educativos, aunque enfrentándose a importantes obstáculos. Incluso se enfrentan al cambio paulatino en las estructuras familiares y a que cada vez haya un número mayor de mujeres consideradas cabeza de familia; así también, a partir de la media de porcentajes de distribución del ingreso, se apunta a la existencia de un «techo de cristal», es decir, una dificultad particular que las mujeres enfrentan para acceder a cargos directivos y otros puestos bien remunerados.<sup>29</sup>

Según el mapa de emprendimiento,<sup>30</sup> en el 2019, en España, el acceso al crédito y un sistema fiscal más atractivo son las grandes áreas de regulación que necesitan una mejora. «En España, de cada 100 emprendedores, sólo 19 son mujeres, un dato que define al perfil del emprendedor medio como un varón de 34 años y, en el 92% de los casos, con un título universitario», de acuerdo con el estudio.

Naciones Unidas propone medidas fiscales a gran escala, con una flexibilización monetaria necesaria para

contener la propagación de la enfermedad, aliviar el impacto en el empleo, reducir despidos y garantizar niveles mínimos de vida. Estas medidas tendrían un foco especial en grupos en situación de vulnerabilidad y estarían específicamente informadas por un análisis de género (incluidos datos para la respuesta en la emergencia), junto con el diseño de paquetes de estímulos fiscales sensibles al género, con el objetivo de amortiguar los impactos de la crisis y para garantizar la recuperación económica.<sup>31</sup>

## Vector de recuperación 5: Fortalecer la cohesión social y la resiliencia comunitaria

La resiliencia social<sup>32</sup> tiene que ver con las entidades sociales y sus habilidades para tolerar, absorber, enfrentar y ajustarse a las amenazas ambientales y sociales de varios tipos. Incorpora nociones de aprendizaje y adaptación reconociendo la importancia del papel que juegan el poder, la política y la participación en el contexto de una creciente incertidumbre y sorpresa.

La teoría, las evidencias empíricas y, muy especialmente, los análisis desde la historia económica nos hablan de la mayor flexibilidad y diversidad<sup>33</sup> de respuestas de las mujeres en comparación con las de los hombres respecto a las oportunidades y los cambios que se han ido dando en torno a las necesidades en los mercados. Si sumamos esto a lo anteriormente expuesto con respecto a su rol doméstico y de cuidados, la mujer se convierte —y más que nunca en situaciones adversas— en un pilar de la familia, y por extensión, también de las comunidades y de la sociedad en general. Por tanto, la capacidad para mitigar los efectos e impactos socioeconómicos de la COVID-19 dependerá en gran medida de soluciones y respuestas duraderas que incluyan a mujeres y niñas.<sup>34</sup>

Naciones Unidas se convierte en un actor fundamental en la promoción de la resiliencia comunitaria y urbana, al proporcionar una respuesta al desarrollo basada en derechos, junto con el apoyo: 1) a inversiones que empoderen a las comunidades, 2) al diseño de respuestas nacionales y locales que sean sensibles al género y a los conflictos, 3) a herramientas y metodologías de evaluación disponibles con datos desagregados, entre otros, por género. Todo ello con el objetivo de reforzar la cohesión social y la confianza.<sup>35</sup>

# Perspectivas y tendencias: un desafío para la agenda de políticas públicas

Con la crisis del covid-19, situaciones con un sesgo muy claro en género ya previamente precarizadas se han visto agudizadas: violencia machista doméstica; agresiones y violaciones a menores desprotegidas (futuras madres adolescentes que quedarán desvinculadas de la educación y del mercado laboral); pérdidas masivas de empleos presenciales ya sean fijos, temporales, formales o informales, con la consiguiente pérdida de derechos y asistencia sanitaria y social; aumento de la economía sumergida que permite la explotación de las más débiles; y un largo etcétera.

En paralelo, ha aparecido un avance exponencial en telecomunicaciones y redes, lo que facilita la búsqueda y la contratación de profesionales especialistas en todo el planeta, trabajadoras cualificadas que pueden disfrutar una mayor flexibilidad geográfica y temporal en el desarrollo de sus responsabilidades. Este tipo de contratos provocan una **individualización** creciente en esta nueva negociación laboral, y aunque en principio esto tiene mucho de positivo, también puede afectar a largo plazo los derechos básicos (como el derecho a la huelga o a una baja laboral por enfermedad, por ejemplo). Este tipo de trabajos generan ese rol emergente de «la teletrabajadora multitarea», que mientras trabaja desde casa, resuelve otros muchos asuntos domésticos o asociados al cuidado de los niños.

Lo que unos llaman flexibilización o capacidad de adaptación al mercado, para otros significa dificultad para conseguir una mínima estabilidad de empleo, de salario o de derechos sociales y sindicales, deteriorados a lo largo de estas últimas décadas: en definitiva, de una vida plena y digna, en la que tener un trabajo no garantiza dejar de ser pobre. Los datos indican que el impacto desproporcionado de la pandemia sobre el empleo de las mujeres se reducirá en los próximos años, aunque la brecha seguirá siendo considerable. En los países de renta media-alta, la disparidad será más pronunciada: el empleo femenino se proyecta a 1,8 puntos porcentuales por debajo de su nivel de 2019 (versus el 1,6 relativo a hombres), a pesar de que ya se observa una tasa de empleo femenino 16 puntos porcentuales por debajo de los hombres actualmente.

Podría decirse que de las crisis se sale:<sup>36</sup> 1) con una intensificación del trabajo de las mujeres —fundamentalmente el no remunerado—; 2) que el empleo masculino se recupera siempre antes que el femenino —que sale aún más precarizado que al inicio de la crisis—; y 3) que habitualmente aparecen retrocesos en los avances en igualdad conseguidos en épocas de bonanza en lo relativo a la regulación, las políticas de igualdad y las reglas de juego en general.

Los datos indican que estas tendencias no se han visto modificadas en esta crisis de la covid-19, pese a las propuestas de recuperación. Una lógica de recuperación resiliente, con acciones concretas, es urgente y necesaria para evitar el riesgo de cambios estructurales a largo plazo, con implicaciones adversas duraderas para el mercado laboral y los efectos cascada que de su mal funcionamiento se derivan, especialmente para mujeres y niñas.

## NOTAS AL FINAL

- 1 oit, World Employment and Social Outlook Trends 2020 (Ginebra: oit, 2020).
- 2 oit, World Employment and Social Outlook Trends 2022 (Ginebra: oit, 2022).
- 3 Ibid, 2
- 4 World Bank, World Development Report 2012: Gender Equality and Development (Washington: WB, 2012).
- 5 Mariana Fernández Massi, «Dimensiones de la precariedad laboral: un mapa de las características del empleo sectorial en la Argentina», Revista Cuadernos de Economía 33, n.º 62 (2014).
- 6 Eduardo Montagut Contreras, «El carácter de la Primera Guerra Mundial», en Los ojos de Hipatia (2014).
- 7 Sectorial, «La vida laboral en los años 60 y 70. Reglas claras y trabajo Bien Hecho». Sectorial (2013)
- 8 Liliana Arroyo Moliner, «¿Por qué necesitamos un nuevo contrato social? Seis tendencias y una propuesta», El País, 16 de abril del 2019.
- 9 Ruptura que no se expresa o no se dice, pero se supone o se sobreentiende.
- 10 Mariane Ferber y Julie Nelson (eds.), Beyond Economic Man (Chicago: Chicago University Press, 1993).
- 11 Corina Rodríguez Enríquez, Economía feminista y economía del cuidado. Aportes conceptuales para el estudio de la desigualdad, nuso 256 (2015).
- 12 United Nations, A UN Framework for the Immediate Socio-Economic Response to COVID-19. 2020. [https://unsdg.un.org/sites/default/files/2020-06/ES\\_UN-Framework-Report-on-COVID-19.pdf](https://unsdg.un.org/sites/default/files/2020-06/ES_UN-Framework-Report-on-COVID-19.pdf)
- 13 oms, «La oms presenta reformas de gran envergadura para alcanzar las metas de los “tres mil millones”», 16 de marzo de 2019, <https://www.who.int/es/news/item/06-03-2019-who-unveils-sweeping-reforms-in-drive-towards-triple-billion-targets>
- 14 oms, «El acceso desigual a los servicios de salud genera diferencias en la esperanza de vida: oms», 4 de abril de 2019. <https://www.who.int/es/news/item/04-04-2019-uneven-access-to-health-services-drives-life-expectancy-gaps-who>
- 15 I. P. Nova, «Radiografía del papel de la mujer en la sanidad española», Redacción Médica, 08 de marzo de 2018.
- 16 Elena Burés, «La precariedad de las cuidadoras durante la pandemia: “No tenemos derecho a nada”», Crónica Global, 29 de marzo de 2020.
- 17 United Nations, *A un framework for the immediate*, 2020.
- 18 oms y OPS, «Día Internacional de la Mujer – 2017. Las mujeres en un mundo laboral en transformación: hacia un planeta 50-50 en 2030», en Documentos del Día Internacional de la Mujer (Ginebra: oms y OPS, 2017).
- 19 Luis Doncel, «La oit avisa de la precarización del empleo en el mundo y destaca la alta temporalidad en España», El País, 14 de febrero de 2019.
- 20 oit, World Employment and Social Outlook Trends 2020 (Ginebra: oit, 2020).
- 21 oit, Global Wage Report 2018/19: What lies behind gender pay gaps (Ginebra: oit, 2018).
- 22 United Nations, *A un framework for the immediate*, 2020.
- 23 onu, «Objetivo 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas» (onu, 2021).
- 24 onu Mujeres, *El progreso de las mujeres en el mundo 2015-2016. Transformar las economías para realizar los derechos* (onu Mujeres, 2015).
- 25 Lina Gálvez Muñoz y Paula Rodríguez Modroño, *El empleo de las mujeres en la España democrática y el impacto de la Gran recesión* (Sevilla: Universidad Pablo de Olavide, Departamento de Economía, Métodos Cuantitativos e Historia Económica, 2013).
- 26 United Nations, *A un framework for the immediate socio-economic response to covid-19* (un, 2020).
- 27 onu, *Objetivo 8: Promover el crecimiento económico inclusivo y sostenible, el empleo y el trabajo decente para todos* (onu, 2021).
- 28 Femnet Crystal Simeoni e Hivos Stephanie Muchai, «ODS 5. Las mujeres, las políticas macroeconómicas y los ods» (onu: Observatorio de Políticas Globales, 2018).
- 29 oit, *Mujeres en el mundo del trabajo: Retos pendientes hacia una efectiva equidad en América Latina y el Caribe* [Panorama Laboral Temático n.º 5] (Lima: ilo Regional Office, 2019).
- 30 El País Cinco Días, «Fiscalidad y falta de crédito, las trabas del emprendimiento», El País Cinco Días, 19 de septiembre de 2019.
- 31 United Nations, *A un framework for the immediate*, 2020.
- 32 Manfred A. Max-Neef, *Human Scale Development. Conception, Application and Further Reflections* (Londres: The Apex Press, 1991).
- 33 Gálvez Muñoz y Rodríguez Modroño, «*El empleo de las mujeres en la España*», 2013.
- 34 United Nations, *A un framework for the immediate*, 2020.
- 35 Ibid, 36.
- 36 Lina Gálvez Muñoz, «La brecha de género en la crisis económica», Revista USTEA, mayo de 2012.

## REFERENCIAS

- Arroyo Moliner, Lilitiana. «¿Por qué necesitamos un nuevo contrato social? Seis tendencias y una propuesta». *El País*, 04 de septiembre de 2019. [https://elpais.com/retina/2019/09/04/tendencias/1567591090\\_885895.html](https://elpais.com/retina/2019/09/04/tendencias/1567591090_885895.html)
- Burés, Elena. «La precariedad de las cuidadoras durante la pandemia: “No tenemos derecho a nada”». *Crónica Global*, 29 de marzo de 2020. [https://cronicaglobal.elespanol.com/vida/precariadad-cuidadoras-pandemia-no-tenemos-derecho-nada\\_332436\\_102.html](https://cronicaglobal.elespanol.com/vida/precariadad-cuidadoras-pandemia-no-tenemos-derecho-nada_332436_102.html)
- Doncel, Luis. «La OIT avisa de la precarización del empleo en el mundo y destaca la alta temporalidad en España». *El País*, 14 de febrero de 2019. [https://elpais.com/economia/2019/02/13/actualidad/1550088419\\_496910.html](https://elpais.com/economia/2019/02/13/actualidad/1550088419_496910.html)
- El País Cinco Días. «Fiscalidad y falta de crédito, las trabas del emprendimiento». *El País Cinco Días*, 19 de septiembre de 2019. [https://cincodias.elpais.com/cincodias/2019/09/18/fortunas/1568825332\\_473994.html](https://cincodias.elpais.com/cincodias/2019/09/18/fortunas/1568825332_473994.html)
- Femnet, Crystal Simeoni, y Stephani Muchai Hivos. «ODS 5. Las mujeres, las políticas macroeconómicas y los ODS». *Observatorio de Políticas globales*, 2018. <https://www.globalpolicywatch.org/esp/?p=553>
- Ferber, Mariane, y Julie Nelson (eds.). *Beyond Economic Man*. Chicago: The University of Chicago Press, 1993. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226242088.001.0001>
- Fernández Massi, Mariana. «Dimensiones de la precariedad laboral: un mapa de las características del empleo sectorial en la Argentina». *Revista Cuadernos de Economía* 33, n.o 62 (2014). <https://doi.org/10.15446/cuad.econ.v33n62.43675>
- Gálvez Muñoz, Lina. «La brecha de género en la crisis económica». *Revista USTEA*, marzo de 2012. [https://www.academia.edu/23806798/La\\_brecha\\_de\\_g%C3%A9nero\\_en\\_la\\_crisis\\_econ%C3%B3mica](https://www.academia.edu/23806798/La_brecha_de_g%C3%A9nero_en_la_crisis_econ%C3%B3mica) [https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---dgreports/---dcomm/---publ/documents/publication/wcms\\_650553.pdf](https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---dgreports/---dcomm/---publ/documents/publication/wcms_650553.pdf)
- Max-Neef, Manfred. *Human scale Development. Conception, application and further reflections*. Londres: The Apex Press, 1991. <http://www.wtf.tw/ref/max-neef.pdf>
- Montagut Contreras, Eduardo. «El carácter de la Primera Guerra Mundial». *Los ojos de Hipatia*, 2014.
- Rodríguez Modroño. El empleo de las mujeres en la España democrática y el impacto de la Gran recesión. *AREAS, Revista Internacional de Ciencias Sociales* 32 (2013), 105-123.
- Naciones Unidas. «Objetivo 8: Promover el crecimiento económico inclusivo y sostenible, el empleo y el trabajo decente para todos». ONU, 2021. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/economic-growth/>
- Nova, I. P. «Radiografía del papel de la mujer en la sanidad española». *Redacción Médica*, 08 de marzo de 2018. <https://www.redaccionmedica.com/secciones/sanidad-hoy/radiografia-del-papel-de-la-mujer-en-la-sanidad-espanola-1050>
- ONU Mujeres. *El progreso de las mujeres en el mundo 2015-2016. Transformar las economías para realizar los derechos*. ONU Mujeres, 2015. <https://www.unwomen.org/-/media/headquarters/attachments/sections/library/publications/2015/poww-2015-2016-es.pdf?la=es&vs=0>
- ONU. «Objetivo 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas», onu, 2021. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/economic-growth/>
- Organización Internacional del Trabajo (oit). *Global Wage Report 2018/19: What lies behind gender pay gaps*. Ginebra: oit, 2018.
- Organización Internacional del Trabajo (oit). *Mujeres en el mundo del trabajo: Retos pendientes hacia una efectiva equidad en América Latina y el Caribe* [Panorama Laboral Temático n.º 5]. Lima: ILO Regional Office, 2019. [https://www.ilo.org/americas/publicaciones/WCMS\\_715183/lang--es/index.htm](https://www.ilo.org/americas/publicaciones/WCMS_715183/lang--es/index.htm)
- Organización Internacional del Trabajo (oit). *World Employment and Social Outlook Trends 2020*. Ginebra: oit, 2020. [https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---dgreports/---dcomm/---publ/documents/publication/wcms\\_734455.pdf](https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---dgreports/---dcomm/---publ/documents/publication/wcms_734455.pdf)
- Organización Internacional del Trabajo (oit). *World Employment and Social Outlook Trends 2022*. Ginebra: oit, 2022. [https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---dgreports/---dcomm/---publ/documents/publication/wcms\\_834081.pdf](https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---dgreports/---dcomm/---publ/documents/publication/wcms_834081.pdf)
- Organización Mundial de la Salud (oms) y Organización Panamericana de la Salud (ops). «Día Internacional de la Mujer – 2017. Las mujeres en un mundo laboral en transformación: hacia un planeta 50-50 en 2030». En *Documentos del Día Internacional de la Mujer*. oms y ops, 2017. <https://www.paho.org/hq/dmdocuments/2017/international-women-day-2017-fact-sheet-esp.pdf>
- Organización Mundial de la Salud (oms). «El acceso desigual a los servicios de salud genera diferencias en la esperanza de vida: oms». oms, 2019. <https://www.who.int/es/news-room/detail/04-04-2019-uneven-access-to-health-services-drives-life-expectancy-gaps-who>
- Organización Mundial de la Salud (oms). «La oms presenta reformas de gran envergadura para alcanzar las metas de los “tres mil

millones». oms, 2019. <https://www.who.int/es/news/item/06-03-2019-who-unveils-sweeping-reforms-in-drive-towards-triple-billion-targets>

- Rodríguez Enríquez, Corina. Economía feminista y economía del cuidado. Aportes conceptuales para el estudio de la desigualdad. *nuso* 256 (2015). <https://nuso.org/articulo/economia-feminista-y-economia-del-cuidado-aportes-conceptuales-para-el-estudio-de-la-desigualdad/>
- Sectorial. «La vida laboral en los años 60 y 70. Reglas claras y trabajo bien hecho». *Sectorial*, 2013. <https://www.sectorial.co/articulos-especiales/item/50694-la-vida-laboral-en-los-anos-60-y-70-reglas-claras-y-trabajo-bien-hecho>
- United Nations. *A un framework for the immediate socio-economic response to covid-19*. UN, 2020. <https://unsdg.un.org/resources/un-framework-immediate-socio-economic-response-covid-19>
- World Bank. *World Development Report 2012: Gender Equality and Development*. Washington: wb, 2012. <https://openknowledge.worldbank.org/handle/10986/4391>



# GALLEERIA

IRREALIDAD

AUMENTADA

M I T O C O L L E C T I V E



# AUGMENTED UNREALITY

**Fecha de recepción:** 21 de junio del 2021

**Fecha de aceptación:** 20 de noviembre del 2022

**Sugerencia de citación:** MITO Collective. Irrealidad aumentada.

*La Tadeo DeArte* 8, n.º 9, 2022: 118-132. <https://doi.org/10.21789/24223158>

---

\* Colectivo artístico basado en Barcelona, España

[info@mito.tv](mailto:info@mito.tv)

<https://orcid.org/0000-0002-4717-8450>

# RESUMIEN

**DURANTE EL PRIMER ENCIERRO DOMICILIARIO** impuesto por las autoridades en España, MITO Collective dialogó con sus conciudadanos sobre la percepción y la vivencia de la realidad en ese confinamiento. De ese diálogo, se crearon lemas que reflejan la percepción de una realidad en la que conviven los *Deep Fake* y los movimientos *#metoo*, el auge de la ultraderecha populista y las filtraciones como WikiLeaks. Una realidad cada vez más extraña, menos clara y más llena de incertidumbres. Una realidad que transita entre un mundo que no termina y otro que no acaba de arrancar del todo.

# ABSTRACT

**DURING THE FIRST HOME CONFINEMENT** imposed by the authorities in Spain, MITO Collective spoke with its fellow citizens about the perception and experience of reality. Starting from this dialogue, slogans were created to reflect the perception of an existence in which the Deep Fake, the #metoo movements, the rise of the populist far-right and leaks such as WikiLeaks coexist. That reality is increasingly strange, less clear, has more and more uncertainties and transits between a world that does not end and another that does not fully start.

# PALABRAS CLAVE

PANDEMIA;

COVID-19;

INCERTIDUMBRE;

PERCEPCIÓN;

CIUDADANOS

PANDEMIC;

COVID-19;

UNCERTAINTY;

PERCEPTION;

CITIZENS

KEYWORDS

# La pandemia

**DURANTE EL PRIMER ENCIERRO DOMICILIARIO** impuesto por las autoridades en España, MITO Collective dialogó con sus conciudadanos sobre la percepción y la vivencia de la realidad en ese confinamiento. De ese diálogo se crearon lemas que reflejan la percepción de una realidad en la que conviven los *Deep Fake* y los movimientos *#metoo*, el auge de la ultraderecha populista y las filtraciones como WikiLeaks. Una realidad cada vez más extraña, menos clara y más llena de incertidumbres. Una realidad que transita entre un mundo que no termina y otro que no acaba de arrancar del todo.

Irrealidad Aumentada se materializa con la proyección lumínica de esos lemas en todo el mundo: desde el periodo de confinamiento, decenas de personas se han dedicado a proyectarlos sobre las fachadas de edificios vecinos. La obra se conforma —en su dimensión más visible— por estas proyecciones y su documentación mediante fotografías, pero también consta de correos electrónicos, llamadas de teléfono, conversaciones vía WhatsApp o préstamos de proyectores.

Los lemas que se proyectan en cada aparición de *Irrealidad Aumentada* unen el significado de dos palabras alejadas entre sí que se afectan mutuamente: se concretan en infinitas posibilidades de significado en cada lector, en cada observador, en cada espectador. Por eso, los lemas son pretendidamente inconcretos y poco definidos, en los que resuenan conceptos tecnológicos, de control, de la cultura pop, juegos de palabras, oxímoros...

Irrealidad aumentada.  
Imperio líquido.  
Snacks & Doctrina.  
Hackers & Cuerpos.  
Espejismo lúcido.  
Misterio diáfano.  
Vida ficción.  
Matrix sostenible.

Estos lemas, en tiempo de pandemia y confinamiento domiciliario, se sitúan como una herramienta para reforzar un pensamiento de lo impensable que ya es inherente a la propia situación. Este encierro forzado por un virus mortal, “durante un largo tiempo, suspende la secuencia lógica que hacía que cualquier mundo diferente a este pareciera imposible, produciendo una apnea en el sistema. Rompe las cadenas de lo inevitable y, al incluir experiencias inéditas, les devuelve a los humanos la capacidad de *pensar lo impensable*: no como un juego de la fantasía, sino como una técnica de construcción, como una forma de racionalidad” (Baricco 2021, 76).

Belen, Brasil. **Fuente:** autores.

## El mito

Los proyectos artísticos de MITO Collective tienen como denominador común el hecho de que se sumergen e indagan en los mitos —en las criaturas míticas— que los humanos construimos en la contemporaneidad. A los mitos hay que intentar entenderlos, ponerlos a prueba, regenerarlos, cuestionarlos y usarlos para generar nuevas realidades posibles. Para ello, hay que tener en cuenta el hecho de que «las criaturas míticas no forman en sí mismas sistemas coherentes. El Mito es una red rota. No genera orden, sino definición: nombra, pero no regula; marca, pero no armoniza; enumera, pero no calcula. [...] Es un libro de contabilidad donde el deber y el haber no producen un resultado final, sino muchos resultados posibles» (Baricco 2021, 46).

Desde MITO Collective entendimos la explosión de la pandemia mundial de coronavirus y el encierro en el que derivó como detonante de un tiempo de suspenso —en el que todo el mundo se encontró encerrado en casa, sin poder salir, sin trabajo, sin relaciones sociales, sin espacios de ocio—: un paréntesis temporal parecido al tiempo de un concierto, en el que el tiempo cronológico se suspende y rige el tiempo musical, que escapa a la dictadura del reloj

(Hersch 2013). De manera análoga al concierto, el tiempo todavía aparentemente ordenado por el antiguo *ora et labora* benedictino de la producción capitalista pasaba, con el confinamiento domiciliario, a estar fundido en un amasijo de horas en las que trabajar, consumir y descansar estaban mezcladas y eran indistinguibles.

Pretendimos convertir esa suspensión, ese espacio en blanco, en un momento de reflexión, de crítica y de acción. Aprovechar para asestar una cuchillada más en el cuerpo maltrecho del paradigma cartesiano y capitalista y abrir todavía más el debate sobre la revolución epistemológica que reclama Preciado (2020). Todo ello para construir un mito que dotara de «un perfil legible a un puñado de hechos», traduciendo «aquello indiferenciado que es propio de lo que sucede a la forma completa que es propia de lo que es real» (Baricco 2021, 11). Es decir, un mito que abriera la posibilidad para una nueva epistemología, considerando que «una epistemología determina un orden de lo visible y lo invisible, por tanto, una ontología y un orden de lo político; es decir, determina la diferencia entre lo que existe y lo que no existe, y establece una jerarquía» (Preciado 2020, 60).



Belen, Brasil. **Fuente:** autores.

# Ciudadanos como artistas y artistas como ciudadanos

Desde la perspectiva de abrir el debate hacia un nuevo reparto de lo sensible, una nueva comprensión del mundo y, consecuentemente, una nueva realidad, es necesario cuestionar las estructuras asumidas por el arte y sus funciones: quién es el artista, quién es el público, qué es la obra de arte, e incluso sus canales de distribución y exhibición, sus tiempos y su alcance geográfico y demográfico.

Las figuras de público y creador, el rol de las instituciones y la forma de la exposición dejan de tener el sentido tradicional. El público deja de ser un receptor de una creación hecha por un artista en el marco de un programa creado por una institución y que toma la forma de exposición. Si el artista y el público se ponen en un papel de mediación, no cabe un público pasivo por transformar: cabe un público que medie y que transforme, un público que distorsione la salida, que actúe, que sea agente activo en la transformación.

Entendiendo esta nueva posición, la exhibición de la obra deja de ser un lugar estático, un resultado, una narración cerrada, para ser un evento impredecible, un espacio-tiempo en el que la mediación ocurre y cuyas consecuencias se expanden más allá de los límites del evento y del arte.

Aquí el ciudadano ya no es solo un espectador emancipado y crítico, sino que interviene directamente en el reparto de lo sensible. Se apodera de los medios de producción de significado, interviene en ellos, es decisivo para que existan. Sin el espectador —ahora ya *ciudadano-artista*— que proyecta los lemas en las fachadas de sus vecinos para que sean leídos, no hay obra, no hay arte, no hay conocimiento, no hay metáfora. Él es a la vez espectador, creador y dispositivo de exhibición. Él recoge aquello que el artista, MITO Collective, le hace llegar después de mediar





Bruselas, Belgica.  
**Fuente:** autores.



Castellon, España. **Fuente:** autores.

sus sensaciones, sentimientos y reflexiones con la realidad, y lo transforma tomando decisiones clave en la obra: su duración, su espacio de visibilidad, su momento de aparición, el registro de esta aparición. También, en consecuencia, lidia con las posibles consecuencias de su actuación, que entendemos también forman parte de la obra: desde críticas de los vecinos a aplausos, desde intentos de boicot de la proyección a interés porque vuelva a producirse; todo ello como traducciones, apropiaciones y mediaciones de y con la obra.

El arte políticamente comprometido estará determinado por aquello contra lo que se posiciona, aquello contra lo que reacciona, que se convierte de nuevo en un aparato de captura que le impone sus límites. Si, por otra parte,

vemos la resistencia como lo primario y el aparato como lo secundario (como capturando su vida), el arte políticamente comprometido tiene la capacidad de involucrarse, de apostar por la afirmación de este momento previo ontológico. Esta afirmación del primer momento de la Modernidad es, pues, una afirmación de la multitud, del pueblo-que-está-por-venir (O’Sullivan 2006, 77).

Un pueblo que, desde la complejidad de la cosmopolítica (Stengers 2018), ha construido y sigue construyendo un proyecto, *Irrealidad Aumentada*, que afirma que estamos en un momento de cambio ontológico y epistemológico y que propone nuevas formas de colaborar, crear y generar una nueva realidad a través del arte y lo poético.



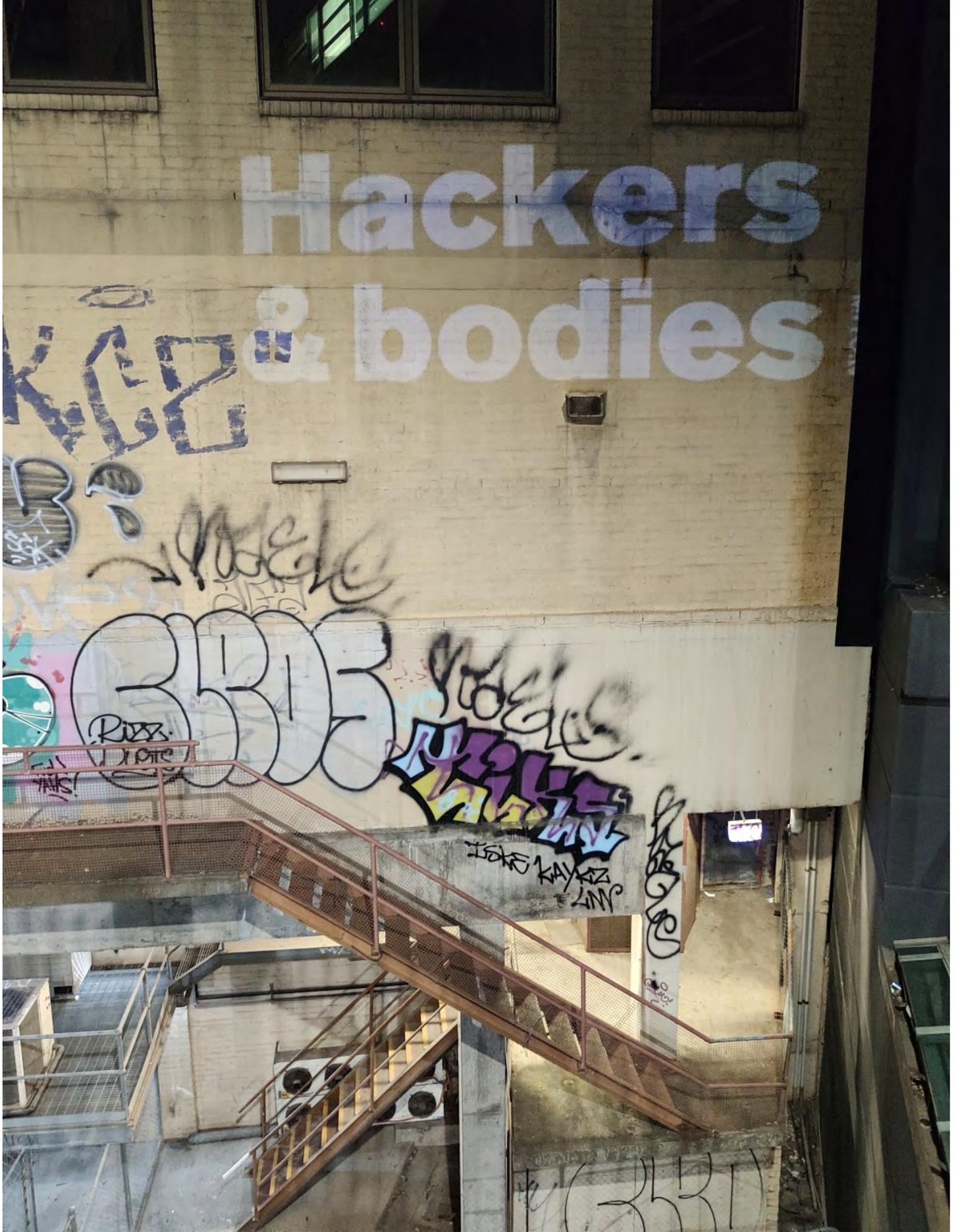
Barcelona, España. **Fuente:** autores.



Pampa, Argentina. **Fuente:** autores.



Beget, España. **Fuente:** autores.



Sidney, Australia. **Fuente:** autores.



Hannover, Alemania. **Fuente:** autores.

Badalona, España. **Fuente:** autores.





Lyon, Francia. **Fuente:** autores.



Bogotá, Colombia. **Fuente:** autores.

MITO COLLECTIVE SON:

Quim Bonastra, <https://orcid.org/0000-0002-4717-8450>  
Joan Deulofeu, <https://orcid.org/0000-0001-6662-4949>  
Ana María Álvarez, <https://orcid.org/0000-0003-3429-3561>  
Enrique Baeza.

## REFERENCIAS

- Baricco, Alessandro. *Lo que estábamos buscando. De la pandemia como criatura mítica*. Barcelona: Anagrama, 2021.
- Hersch, Jeanne. *Tiempo y música*. Barcelona: Acantilado, 2013.
- O'Sullivan, Simon. *Art encounters Deleuze and Guattari. Thought Beyond Representation*. Nueva York: Plagave Macmillan, 2006.
- Preciado, Paul. *Yo soy el monstruo que os habla*. Barcelona: Anagrama, 2020. <https://doi.org/10.1057/9780230512436>
- Stengers, Isabelle. «Cosmopolitics: Civilising modern practices». En *Another Science is possible. A manifesto for slow science*. Cambridge: Polity Press, pp. 221-259, 2018.

La revista **LA TADEO DEARTE** (<http://dx.doi.org/10.21789/issn.2422-3158>) es una publicación periódica en formato impreso y digital, de acceso abierto, cuya finalidad es convertirse en un espacio de discusión de la teoría, la historia y la crítica en el arte y el diseño, con énfasis en Latinoamérica. Este medio de difusión le apunta a ser el catalizador entre académicos especialistas y el público educado y general.

**LA TADEO DEARTE** acepta trabajos de investigación y de reflexión en cualquier idioma y se centra en los siguientes campos, sin excluir otras propuestas:

Arquitectura | Arte | Artes visuales y escénicas | Ciudad | Cultura visual | Diseño de producto | Diseño gráfico | Diseño industrial | Diseño de modas y vestuario | Paisajismo | Patrimonio

Los interesados en publicar en **LA TADEO DEARTE** deben tener en cuenta las siguientes indicaciones, de manera cuidadosa, antes de enviar sus propuestas. La recepción de artículos es permanente.

# GUÍA GENERAL PARA AUTORES

## CLASIFICACIÓN DE ARTÍCULOS PUBLICABLES

Los interesados en publicar en **LA TADEO DEARTE** deben tener en cuenta las siguientes indicaciones, de manera cuidadosa, antes de enviar sus propuestas. Se publican manuscritos originales e inéditos, que respondan a las tipologías que se describen a continuación:

- Artículo de investigación científica y tecnológica:** en este texto se deben presentar, detalladamente, los resultados originales de proyectos de investigación ya finalizados.
- Artículo de revisión:** en este documento se recoge un análisis integrado y original sobre los resultados de investigaciones publicadas y no publicadas, con la idea de registrar avances y tendencias de desarrollo.
- Artículo de reflexión derivado de investigación:** este escrito original aborda, desde una posición analítica o interpretativa del autor y a través de fuentes originales, los resultados de una investigación ya finalizada.
- Reseñas:** se refiere a una descripción de uno o varios libros de temática similar. El texto debe concluir con una reflexión crítica para el campo académico.
- Artículo de reflexión no derivado de investigación:** este documento recoge la postura del autor, de una mesa de discusión o del entrevistado sobre una cuestión relevante para el tema de la edición abierta.
- Reporte de casos:** se trata de un texto en el que se describe y analiza con sentido crítico una obra o un proyecto específico, y se relaciona con el tema de la edición en curso.
- Recopilatorio gráfico:** se refiere a trabajos inéditos de fotografía o ilustración, que se ajustan al tema de la edición en curso.

## PROCESO EDITORIAL

Este proceso puede tardar, aproximadamente, diez semanas.

Se publican manuscritos originales e inéditos, que respondan a las tipologías que se describen a continuación:

### 1. Envío de material

Los autores deben remitir el documento que contiene el artículo y el paquete de imágenes en formato de compresión a

nuestro sistema de gestión editorial OJS en <https://revistas.utadeo.edu.co/index.php/ltd>. Una vez verificada la documentación y el cumplimiento de los parámetros, los autores deberán diligenciar y enviar el formato de autorización de arbitraje ciego (para artículos de las categorías 1, 2 y 3) o de evaluación (para las tipologías 4, 5, 6 y 7) para ser incluidos en la siguiente fase de evaluación.

### 2. Evaluación

Los manuscritos recibidos son revisados por el editor; aquellos que considere viables son discutidos y valorados por el director y el Comité Editorial. Los artículos aprobados por este comité y que se clasifiquen en las tipologías 1, 2 y 3 se evalúan por, como mínimo, un árbitro externo bajo el criterio de “doble ciego”: los archivos son anonimizados antes de ser enviados a estos evaluadores, que también son anónimos para los autores. El árbitro envía al editor un formulario de evaluación en el que especifica si el artículo es susceptible de publicación, aceptado sin condiciones, con ligeras modificaciones o con modificaciones importantes. El editor comunica a los autores las recomendaciones y los comentarios de los árbitros.

Para el caso de las obras recibidas que se clasifiquen en las tipologías 4, 5, 6 y 7, son valoradas y aprobadas o rechazadas por el director y el Comité Editorial. El editor se encarga de notificar a los autores.

### 3. Aceptación

Todos los manuscritos aceptados pasan por un proceso de corrección de estilo del texto y de maquetación final del artículo completo. Este proceso debe ser verificado y aceptado por los autores para la publicación definitiva.

## PREPARACIÓN DE DOCUMENTOS

Aunque se aceptan textos en cualquier idioma, aquellos aceptados para publicar se traducirán al español. Los artículos y reseñas deben cumplir con el formato y la configuración indicados a continuación: documento en Word, tamaño A4, con márgenes de 2,5 cm por lado. El texto debe tener como fuente Times New Roman, tamaño 12, interlineado 1,5, justificación completa y párrafos sin sangría.

Cada contribución, para el caso de los artículos y las reseñas, debe contener las siguientes secciones: 1. Título en español, inglés y,

preferiblemente, portugués; 2. Resumen en español, inglés y, preferiblemente, portugués, con una extensión que no supere las 150 palabras; 3. Entre tres y ocho palabras clave, en español, inglés y, preferiblemente, portugués; 4. Cuerpo: texto e imágenes; 5. Anexos; 6. Agradecimientos (opcional); y 7. Referencias bibliográficas.

- Autores:** en la primera página debe aparecer 1. el título del artículo (español, inglés y, preferiblemente, portugués); 2. nombres y apellidos de cada autor junto con el grado académico más alto (MD, PhD, Magíster), rango académico (profesor titular, asociado, asistente, instructor, MD estudiante de posgrado) y la institución, departamento o sección a la cual pertenece; dirección postal; correo electrónico; registro en OrcID y Google Académico.

- El texto:** se recomienda que el cuerpo del texto esté dividido en, al menos, las siguientes secciones: introducción, antecedentes, métodos, resultados, discusión de resultados, conclusiones, agradecimientos (si procede) y referencias citadas. El texto podrá estructurarse en segmentos, organizados a partir de títulos primarios, secundarios y terciarios.

- Referencias bibliográficas:** se deben incluir todos los textos citados en el artículo o reseña, y deben seguir el estilo de citación del *Manual de estilo de Chicago*.

- Material gráfico y multimedia:** las tablas, imágenes, gráficos, fotografías y demás deben mencionarse en el texto y enumerarse en coherencia a su aparición. Es indispensable mencionar la fuente de la que fue tomado dicho material, incluso si es resultado del estudio presentado. En caso de que el material pertenezca a un tercero, se debe anexar el permiso de uso que remite el titular de los derechos patrimoniales.

Las tablas y los gráficos deben tener un encabezado apropiado y este no debe tener notas aclaratorias ni referencias. De ser necesarias, las referencias deben ir en el pie de tabla.

Las imágenes deben enviarse en formatos bitmap (\*.bmp), GIF (\*.gif), JPEG (\*.jpg), TIFF (\*.tif), con una resolución mínima de 300 dpi. Si se envían fotografías de personas, se debe enviar la autorización para su publicación.

PRÓXIMA EDICIÓN:

# **EQUIALTERVALENTES**

**LA TADEO DEARTE 9 SE TERMINÓ DE EDITAR  
EN EL MES DE JUNIO DE 2022.**

