

kreanta

Medellín Creativa

Ocho experiencias
culturales comunitarias

Medellín Creativa

Ocho experiencias culturales comunitarias

Barcelona, 2013



Medellín Creativa

Ocho experiencias culturales comunitarias

Autores y autoras de este volumen:

**Henry Arteaga Ospina, Tere Badia, Jorge Bejarano,
Alexander Correa, Julián Andrés Giraldo Hoyos,
David Henao, Lukas Jaramillo, Juan Bernardo Palacios,
Christine Piquemal, Daniel Urrea, Cristina Vasco**

**CÁTEDRA
MEDELLÍN
BARCELONA**



CiudadesCreativas | kreanta

Este libro ha sido editado con el apoyo de:

metropolis

World Association of the Major Metropolises
Asociación Mundial de las Grandes Metrópolis
Association mondiale des grandes métropoles



**Ajuntament
de Barcelona**



Alcaldía de Medellín



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CULTURA

© de la edición y del texto: Fundación Kreanta

Fundación Kreanta

Córcega, 102

08029 Barcelona

Teléfono: +34 934 301 427

Correo electrónico: info@kreanta.org

Web de la Fundación Kreanta: www.kreanta.org

Web de la Cátedra Medellín-Barcelona: www.catedramedellinbarcelona.org

Plataforma web de Ciudades Creativas: www.ciudadescreativas.org

Youtube: <https://www.youtube.com/user/ciudadescreativas?feature=mhee>

Editor y director de la publicación: Félix Manito

© de las fotografías: Christine Piquemal (pág. 25), Maya Torres de Caramelo (págs. 49 y 53), Camaleón (pág. 69) y Casa de las Estrategias (págs. 71 y 75) y del resto Fundación Kreanta.

Primera edición: junio 2013

Edición y producción: Beatriz Marbella

Diseño de la colección: Vicenç Viaplana

Diseño y maquetación: Anna Julià

ISBN: 978-84-616-5000-2

Depósito Legal: B.18.138-2012

Impreso en España: Book Print Digital, S.A.

Distribuido por Edicions Bellaterra

Fundación Kreanta no se identifica, necesariamente, con las opiniones expresadas ni con los resultados de las investigaciones publicadas en este volumen.

Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida ni total ni parcialmente, incluido el diseño de portada y las fotografías, ni registrada ni transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, ya sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro sin el permiso previo, por escrito, de la Fundación Kreanta.

Índice

Medellín-Barcelona: cooperando en creatividad, Félix Manito	6
Visiones	
Medellín, común, Tere Badia	12
Medellín, laboratorio de imaginación social, Jorge Bejarano	16
Medellín, una ciudad que vuelve a confiar, Christine Piquemal	19
Experiencias	
Crew Peligrosos: 4 Elementos <i>Skuela</i>, 4 razones para vivir el barrio, Henry Arteaga Ospina	23
Lengüita Producciones: incursiones en uso, Cristina Vasco	30
Colectivo SiCLas: la bicicleta en Medellín, el día que la comunidad decidió pedalear, Juan Bernardo Palacios	40
El Puente Lab: arte para el cambio y la activación social en Medellín, Daniel Urrea	46
Museo y Territorios: una propuesta de diálogo comunitario, David Henao	56
Parcharte: una existencia en red y en territorios, Lukas Jaramillo	59
Platohedro: del bienestar creativo como propuesta de vida, Alexander Correa	68
Un/Loquer: apropiación inteligente de tecnologías sostenibles, Julián Andrés Giraldo Hoyos	75
Nota sobre los autores y la autora de las experiencias	80

Medellín-Barcelona: cooperando en creatividad

Félix Manito



Nube de tags de la presentación de Crew Peligrosos en las V Jornadas Internacionales Ciudades Creativas.

Esta publicación es fruto de tres dinámicas convergentes: las V Jornadas Internacionales Ciudades Creativas, desarrolladas en octubre de 2012 en Medellín (Colombia), el proyecto de la Cátedra Medellín-Barcelona y el inicio de una nueva colección editorial de Fundación Kreanta. Veamos por partes cada una de ellas.

Una de las innovaciones de las Jornadas Ciudades Creativas de Medellín fue la de incorporar diferentes experiencias creativas locales, de carácter comunitario y colectivo de la ciudad, a propuesta de la Secretaría de Cultura Ciudadana de la Alcaldía de Medellín, en su programación. De esta manera se da continuidad a la línea de sistematización y difusión de buenas prácticas de las anteriores ediciones de Ciudades Creativas de Madrid 2011 y Zaragoza 2010. En Medellín 2012, las experiencias adquirieron un papel más relevante, puesto que se les propuso que se convirtieran en “pares locales” de las experiencias nacionales e internacionales presentadas en las Jornadas. En esta edición de las Jornadas, las experiencias locales tomaron un papel protagónico en el programa, complementando en cada sesión las ponencias internacionales y nacionales.

La selección de las ocho experiencias: Crew Peligrosos, Lengüita Producciones, SiCLas, El Puente Lab, Museo y Territorios, Parcharte, Platóhedro y Un/Loquer, se hizo a partir de la valoración por parte del Comité Organizador de las Jornadas de diferentes criterios: el componente cultural, comunitario, colectivo e innovador de

las experiencias, la consideración del equilibrio territorial del conjunto, de la capacidad de conceptualización y desarrollo de una metodología, así como la trayectoria y experiencia de cada proyecto. Estas experiencias solo son una muestra de la riqueza de proyectos creativos que se están desarrollando en Medellín.

A parte de configurar un “mapa” de proyectos creativos de Medellín, las Jornadas se implicaron en la realización de un taller a partir de la metodología del laboratorio de creación colectiva y experimentación, para facilitar la presentación de los proyectos de forma audiovisual. El taller fue impartido por Eugenio Tisselli, que se encontraba en Medellín con motivo de la Feria del Libro, y estaba enfocado a la elaboración de un vídeo con dispositivos móviles por parte de cada experiencia local, basándose en una metodología de colaboración y experimentación. Los seis vídeos realizados (dos experiencias ya disponían de su propio vídeo), se presentaron en las V Jornadas Internacionales Ciudades Creativas y actualmente se encuentran alojados tanto en la web de la Cátedra Medellín-Barcelona como en el Youtube Ciudades Creativas. Con el título de *Medellín Creativa. Ocho experiencias culturales comunitarias* estas experiencias han sido agrupadas en un solo audiovisual para poder visionar de forma integral la diversidad creativa de los proyectos culturales de la capital paisa.

La segunda dinámica hace referencia al proyecto de la Cátedra Medellín-Barcelona. Las propias Jornadas de Medellín han sido posibles por la suma de los proyectos Ciudades Creativas y Cátedra Medellín-Barcelona. Ahora bien, esta publicación se enmarca en el proyecto de la Cátedra. En este sentido nos ha parecido pertinente solicitar a tres protagonistas de este proyecto y participantes en sus actividades de intercambio, su visión personal de estas experiencias de Medellín. Por lo tanto, la presente publicación, además de las ocho experiencias, reúne tres textos introductorios, tres visiones personales a cargo de: Tere Badia, directora de Hangar (centro de producción e investigación en artes plásticas de Barcelona); Jorge Bejarano, director de Educación y Cultura del Museo de Arte Moderno de Medellín (MAMM) y Christine Piquemal, coordinadora de las Iniciativas Metropolis de la Asociación Mundial de las Grandes Metrópolis-Metropolis. Tere Badia, en su texto *Medellín, común*, destaca que la mayoría de estas experiencias emergen en la periferia y demuestra que “la cultura está llamada a ser el elemento articulador de la ciudadanía”. Asimismo, Jorge Bejarano, en su texto *Medellín, laboratorio de imaginación social*, señala que hay “una geografía variable de organizaciones y proyectos culturales” en Medellín que se caracterizan por “formas emergentes de producción cultural”. Finalmente, Christine Piquemal, en su texto *Medellín, una ciudad que vuelve a confiar*, considera que estas experiencias expresan el respeto y la confianza recobrados por una sociedad profundamente herida.

Respecto a la tercera dinámica, con este libro Fundación Kreanta inicia una nueva colección editorial. En esta colección se editarán diversos materiales fruto tanto del programa Ciudades Creativas como del proyecto de la Cátedra. Nos es especialmente grato empezar con el *Medellín Creativa. Ocho experiencias culturales comunitarias* como resultado del proyecto de la Cátedra y con el apoyo de la Asociación Mundial de las Grandes Metrópolis-Metropolis, el Ayuntamiento de Barcelona, la Alcaldía de Medellín y el Ministerio de Cultura de España.



Taller de producción audiovisual de las experiencias creativas con Eugenio Tisselli.
Medellín, septiembre de 2012.

A continuación, un breve resumen de las ocho experiencias creativas de Medellín recogidas en la presente publicación. Informarles que el orden de los textos obedece al orden en que las experiencias fueron presentadas en las Jornadas Ciudades Creativas de Medellín.

Henry Arteaga, cantante, letrista, compositor y coordinador del grupo Crew Peligrosos, describe en *Crew Peligrosos: 4 Elementos Skuela, 4 razones para vivir el barrio* la escuela de ciudadanía de la Comuna 4 de Medellín. “4 Elementos Skuela” es un potente dinamizador de la práctica de las tendencias culturales que acompañan los 4 elementos del movimiento artístico *hip hop* (música, pintura, danza y lírica), que ha generado, además, importantes procesos de sensibilización frente al movimiento *hip hop*. Desde “4 Elementos Skuela” se reconoce que estas expresiones artísticas no pueden seguir estando enmarcadas solamente en la semiótica de la guerra, ni tampoco en la pasividad del poeta ermitaño. Por el contrario, que cada una de ellas debe tener las condiciones de fortaleza y ser capaces de expresarle al público, con la semiótica del arte, de las humanidades y de la no violencia, contribuyendo así en la construcción de una ciudad que cree en la cultura como eje de su desarrollo integral.

Cristina Vasco, del colectivo Lengüita Producciones de Medellín, presenta *Lengüita Producciones: incursiones en uso*. Las intervenciones artísticas de Lengüita Producciones se inscriben en la línea del teatro invisible y buscan las fisuras entre un límite y otro, un territorio y otro, pequeños intersticios donde lo normal y normativo aún no tiene acceso, los no lugares que se evidencian para crear e incursionar sigilosamente. En el artículo describe las acciones del colectivo en este juego de poderes: el que limita,

el limitado, la norma, lo normal y anormal que se encajan de manera precisa, pero no perfecta, apoyándose en la creencia que toda norma evidencia una duda.

Juan Bernardo Palacios, miembro del colectivo SiCLas, presenta *Colectivo Si- CLas: la bicicleta en Medellín, el día que la comunidad decidió pedalear*. En el artículo, el autor presenta cómo la iniciativa de salir a montar en bici por la noche y recorrer barrios, calles y parques de la ciudad es una iniciativa que ha generado un cambio de mentalidad en la manera de sentir y vivir Medellín. La SiCleada se ha convertido en un evento de ciudad, un encuentro para compartir en familia, con amigos y a la que asisten en promedio 600 ciclistas cada semana. Se evidencia que la ciudad debe fomentar el uso de la bicicleta como medio, ya sea por los grandes beneficios para el medio ambiente, la salud mental de las personas, y por la recuperación del espacio público y la movilidad sostenible.

Daniel Urrea, miembro del colectivo El Puente Lab, presenta *El Puente Lab: arte para el cambio y la activación social en Medellín*. El Puente Lab es un colectivo artístico radicado en Medellín, cuyo propósito es desarrollar proyectos de activación social y cultural poniendo en diálogo la visión de expertos internacionales y las comunidades locales. La mayoría de los proyectos de El Puente Lab, que se sitúan en el espacio público, suscitan una reflexión sobre la importancia de una intervención externa—libre de prejuicios culturales—, la participación comunitaria como garantía para la resolución de problemas, y el arte y la cultura como medios para una sociedad responsable.

David Henao, que forma parte del Programa Museo y Territorios del Museo de Antioquia de Medellín, presenta la experiencia *Museo y territorios: una propuesta de diálogo comunitario*. El programa parte de la concepción que el museo es más que un edificio, es el lugar de la experiencia sensible, y que *todos somos patrimonio*, en tanto que contribuimos a aportar estética, ética, reflexión académica y actividades efímeras a la cultura viva comunitaria. En este sentido, el programa traslada el museo a los barrios así como recoge la memoria y patrimonio de los barrios de la ciudad de Medellín.

Lukas Jaramillo, integrante de Parcharte, muestra en *Parcharte: una existencia en red y en territorios* cómo Internet permite construir un espacio entre artistas urbanos de Medellín. Parcharte es una red que articula la obra artística, los espacios de socialización, la programación cultural y artística de la ciudad y los artistas jóvenes. El artículo tiene como objetivo definir el proceso de Parcharte, justificar los objetivos de la red y ofrecer unas reflexiones: primero, sobre el territorio y la red como una forma de enfrentarse a lo global y a lo local; segundo, sobre el mercado y el Estado en relación a la subsistencia en tensión con la identidad; y, tercero, los asuntos de los artistas y los violentos compartiendo un grupo etario y un territorio y devolviéndonos sobre lo local y la capacidad expresiva transfronteriza.

Alexander Correa, de la Corporación Platohedro de Medellín, describe la experiencia de *Platohedro: del bienestar creativo como propuesta de vida*. En este artículo, Platohedro se define como una propuesta de creación y creatividad, que atiende a personas que quieren aprender, educar, fluir, sentir, pensar y actuar de acuerdo con un modelo de vida creativo. Bajo estos principios, en la ciudad de Medellín, la Casa Platohedro viene trabajando con algunos grupos de jóvenes que, gracias al uso de

las nuevas tecnologías de la información y a la comunicación, vienen desarrollando diferentes iniciativas alternativas a la búsqueda de paz y de participación política y expresiones artísticas en un contexto de violencia, conflicto armado y marginalidad, que se han visibilizado en la ciudad.

Julián Andrés Giraldo, miembro del colectivo Un/Loquer, presenta *Un/Loquer: apropiación inteligente de tecnologías sostenibles*. Desde la experiencia de Un/Loquer se quiere resaltar la importancia de comprender la tecnología que consumimos y adoptar tecnologías que por asuntos del mercado pasan a la lista de obsoletas, aunque todavía pueden prestar un servicio práctico, para fines creativos o para solucionar un problema puntual en una comunidad. Proponen una forma de hacer diferente, donde el error es una parte importante del proceso de aprendizaje y donde el compartir la curiosidad es el principal aporte al grupo.

Félix Manito
Presidente y director de Fundación Kreanta

Visiones

Medellín, común

Tere Badia



Tere Badia, a la derecha, con Adriana Pineda y Julián Urrego, integrantes de Taller 7. Medellín, mayo de 2012.

Ciudad de Medellín, al noroccidente de Colombia, Departamento de Antioquia. Más de dos millones de habitantes, paisas. Con una altitud de 1.475 metros sobre el nivel del mar, es una ciudad con un agradable clima cálido la mayoría del año y alto grado de humedad.

Un año después de la visita que realicé a Medellín en el marco de la Cátedra Medellín-Barcelona de la Fundación Kreanta, repaso mis notas de viaje en este apuro de tener que escribir lo que no pueden ser más que unos apuntes a vista de pájaro acerca de lo que vi de esa ciudad, una pincelada sobre las impresiones que quedaron. Por

ello, la intención de este texto no es la de describir todos los proyectos que pude visitar, sino tan solo de aquellos que —a mi modo de ver y con la distancia que me permite revisar la memoria tanto tiempo después—, más aportan en términos de práctica artística y cultural, de impacto sobre el espacio de lo común.

Las primeras notas que reviso son las del correo que escribí apenas saliendo de Medellín a Jorge Melguizo, director de la Cátedra Medellín-Barcelona, que me acompañó incansable a incontables parajes y diversos proyectos culturales, algunos de los cuales están presentes en esta publicación.

Ahí escribía, en réplica a la pregunta que apenas horas antes se me había realizado... ¿Qué se lleva una de Medellín, después de seis intensos días? Aquí algunas de las respuestas, que me han de servir de guía para esta contribución:

Primero emerge del recuerdo el abrazo y la enorme carnalidad de proyectos como Son Batá, su proximidad y su arraigo con el terreno, el barro y las escaleras impenetrables en la Comuna 13, por la que algunos como ellos son capaces de abrir rutas entre las muchas fronteras invisibles que cruzan el barrio. En un territorio extremo en su geografía y en su composición social, Son Batá es una propuesta de fusión y de costura entre culturas musicales diversas —del *hip hop* al *funky*, el *latin jazz*, el son o las cadencias afro—, y entre bandas de distintos intereses. El espacio de encuentro se vuelve aquí no solo habitación sino también cobijo, con la voluntad del que quiere cerrar las brechas entre la gente y entre las laderas de la Comuna. Subimos a una de las terrazas, que son techos. Vemos un entresijo de construcciones, de calles apenas visibles, y la primera pregunta que aparece es si ese proceso de inclusión será una herramienta eficaz contra la intrusión que supone la cortísima distancia entre una vivienda y otra, y entre una familia y la vecina.

Aparecen en Medellín siempre a los lados del valle: las escaleras, de juego, de huida, de encierro, vías muertas o que abren caminos que nunca sabes a dónde llevan hasta que las has recorrido... Escher¹. A cada lado, la ingeniería imposible de las casas construidas sobre palillos, la levedad de

una arquitectura quebrada y efímera que abunda en el ensayo/riesgo/error/éxito, y cada una de sus propuestas constructivas particulares y desafiantes. Un poco más abajo, visitamos Platóhedro, en la Comuna 9, que desde la producción y la educación en las tecnologías de construcción audiovisual, insiste en la defensa de imaginarios fragmentados y diversos, como sustento de lo político, lo social y lo artístico: los saberes, los lenguajes, los grupos, las comunas... El artículo siempre señalando al plural. Platóhedro es el cuestionamiento crítico de los métodos y procesos que sustentan los discursos sobre la articulación del territorio provenientes de la teoría política y de las instituciones; un relato que a menudo se deshace al confrontarlo con los conflictos barriales y que colisiona con una realidad que escapa continuamente —y afortunadamente— a cualquier clasificación y cualquier asepsia. Para este proyecto, la práctica cultural colaborativa es el eje y la malla de lo social, y los mecanismos que proponen para posibilitar esa práctica pasan por la articulación de lo colectivo.

Hay lugares en Medellín que se construyen sobre la acumulación: los comercios, contenedores con cientos de productos ordenadamente dispuestos por colores, formas y funciones. El orden como coraza contra el caos del exceso de gente, de casas, de cosas, construidas y deconstruidas por toda la ciudad y, especialmente, en Moravia. Este barrio nació alrededor de un vertedero de escombros que luego se convirtió en depósito ilegal de basuras y, posteriormente, en basurero oficial de la ciudad, y sobre el que también se acumularon las viviendas de aquellos que trabajaban rescatando algo valioso de los restos depositados. Un hábitat construido sobre una alta concentración de residuos en todos los estados. En el proceso de reurbanización de la zona, uno de los

1 Maurits Cornelis Escher, más conocido como M. C. Escher fue un grabador y artista muy conocido por sus arquitecturas imposibles y escalas basadas en la matemática.

ejes generados es el Centro de Desarrollo Cultural de Moravia. Desde la oferta de alternativas educativas y proyectos de cultura para acompañar procesos de memoria e identidad del barrio, este proyecto está identificado como uno de los más emblemáticos en la reordenación urbana de la ciudad. Dedicado a la producción de nuevos imaginarios en un entorno gravemente dañado, el Centro de Desarrollo Cultural de Moravia es el encargado de lidiar con el impacto de un intenso proceso de desplazamiento de la población de la colina de basura, ahora convertida en una zona en recuperación biológica. Su propuesta, hasta día de hoy, es la abertura de un nuevo espacio público y abierto, que trabaja por capas desde sectores y colectivos diversos, y mediante propuestas educativas, culturales y lúdicas. A modo de contenedor, recoge el archivo y la memoria del barrio, al tiempo que propone la construcción conjunta de un relato de futuro.

Hay también lugares en la ciudad en donde se recoge la impresión del trópico. Arquitectura abierta a los patios, de paredes hechas de columnas y aire: accedemos a la calma y la hospitalidad de Casa Tres Patios, en Prado Centro, en un entorno en donde se concentra gran parte del patrimonio arquitectónico de Medellín. Construido a principios del siglo xx las casas de este barrio son citas e interpretaciones paisas de estilos arquitectónicos variados. Casa Tres Patios es una de ellas. Como el nombre indica, es una construcción que recorre tres patios abiertos y que hoy acoge un proyecto de residencias, talleres, y actividades diversas en donde los artistas investigan, experimentan y muestran trabajos, con la voluntad de ofrecer lugar de trabajo y visibilidad para las prácticas más emergentes. Para C3P, y para Taller 7, también en la zona centro y de características similares,

“red” es una palabra clave, como lo es “profesionalización”.

Ambos proyectos son los más especializados en artes visuales y creación artística contemporánea. Iniciados, dirigidos, conformados y, en gran parte, financiados por artistas profesionales, algunos de ellos vinculados a escuelas, o aliados a universidades, son espacios de sólido proyecto conceptual que defienden la creación independiente no ligada al circuito más oficialista del arte. Entendidos como laboratorio de creación y experimentación, también son espacios que se abren al intercambio mediante actividades, acciones que permitan la transmisión de conocimiento y la formación de los públicos.

Quieren ser y son el contrapunto y el complemento de los dos grandes museos de la ciudad: el Museo de Arte Moderno de Medellín (MAMM) de reciente remodelación y bajo una nueva dirección más dinámica, internacionalista e integradora; y el Museo de Antioquia, el museo de artes más importante encargado de custodiar el legado de Botero a la ciudad.

A pesar de que estas propuestas vinculadas a las artes visuales comparten el convencimiento de que debería ser posible trabajar desde lo complementario, cuesta ver la sincronía real de los proyectos, que se concentran más a menudo en la propia existencia y legitimación, y en sus relaciones con el entorno internacional, que en establecer sinergias entre ellos. Aún así, en casi todos encontramos ese especial sentido del espacio de lo común, la reflexión sobre aquello que afecta a la forma de compartir y utilizar las cosas, y la atención al lugar de lo colectivo y a la función de las artes y de la cultura contemporánea a la hora de conceder valor de uso —y no de cambio— a la producción del conocimiento, de los objetos, y del territorio.

No obstante, y a pesar que de todos estos proyectos se concluye que la cultura está llamada a ser el elemento articulador de la ciudadanía, me acometen algunas dudas sobre el verdadero alcance del cierto dirigismo político en la estrategia cultural de la ciudad y de la geopolítica urbana a menudo contradictoria que, por ejemplo, puede generar a la vez infraestructuras de comunicación que son herramientas de control social.

Por ahora en este bosque de estrategias, de desplazamientos y de alto nivel –todavía– de conflicto social, prima la fuerza de las iniciativas de base existentes y su arraigo con las comunidades que los habitan y usan, y también existe una férrea resistencia de la ciudad a ser acotada y normativizada. Pero los esfuerzos en esa dirección son muy grandes y la duda que aparece en el horizonte es si la gran inversión que actualmente se está realizando en

edificios emblemáticos, por más proyectos culturales que contengan, podría derivar en un desequilibrio entre *lo que emerge* en esta periferia y *lo que se planifica* desde el centro administrativo. La ciudad, así, se rendiría a la arquitectura, y el territorio como concepto político y social se desvanecería.

De algún modo, en este relato hecho de fragmentos, como en mi visita a la ciudad, hay una interferencia contaminante continuada que me obliga a volver constantemente un paso atrás sobre el discurso, para preguntarme de nuevo ¿en dónde lo había dejado? Retomo una y otra vez el análisis, y así puedo dotarlo de un nuevo sentido, un matiz y un viraje que antes se nos había escapado. Y compruebo que es imposible pues, pretender desde esta vista de pájaro –gallináceo en Medellín–, explicar la ciudad en un resumen contundente. Así, me queda la duda de si este ha sido un buen retrato o una simple ficción...

Medellín, laboratorio de imaginación social

Jorge Bejarano



Jorge Bejarano y Tere Badia en el Seminario “Industrias creativas: aprendiendo de Medellín y Barcelona”. Barcelona, noviembre de 2012.

La historia de Colombia ha estado marcada por conflictos que la han sumido en décadas de violencia y olvido. Y la ciudad de Medellín no ha sido ajena a esta realidad; por el contrario, ha sido uno de sus epicentros. Hasta hace poco, sobre esta ciudad pesaba más en el contexto internacional el imaginario de guerra y narcotráfico que el de ser un lugar con efervescencia cultural.

Las personas que han hecho parte de la movida cultural en épocas más adversas, tan solo una generación anterior a la mía, cuentan cómo en los momentos de mayor violencia las pocas organizaciones culturales y comunitarias lograron mantenerse en

pie como únicas alternativas de vida para muchos jóvenes y comunas enteras, organizando actividades, festivales, proyectos, exposiciones y encuentros que se asumían como formas de resistencia. Gran parte de este accionar pervive hoy; sin embargo, en la última década este panorama ha ido cediendo camino a la comprensión de la cultura como forma no solo de resistencia, sino de cambio y desarrollo; como forma de pasar del miedo a la esperanza, a un nuevo paradigma que liga entre otras cosas urbanismo social y desarrollo cultural.

En la actualidad las dinámicas de la escena cultural en Medellín permiten dar

cuenta de transformaciones importantes ligadas a políticas públicas inspiradas en conceptos como cultura ciudadana e innovación. De ello dan cuenta los numerosos emprendimientos —tanto institucionales como independientes— que se han creado o fortalecido: redes de bibliotecas, de música, de literatura, de museos, de jóvenes, escuelas de *hip hop*, programas digitales, centros culturales, movimientos urbanos de uso de la bicicleta, festivales, periódicos, colectivos e iniciativas comunitarias de memoria y derechos humanos, entre otros.

Hoy, cobra sentido pensar el papel que las iniciativas comunitarias y proyectos emergentes pueden jugar como escenarios estratégicos para reconfigurar una nueva relación con la creación y la vida en comunidad. Platóhedro, Un/Loquer, Crew Peligrosos, SiCLas, El Puente Lab, Museo y Territorios, Lengüita Producciones y Parcharte, son solo algunas de ellas.

¿Cuáles son los vectores para orientarse en esta geografía variable de las organizaciones y proyectos culturales en Medellín? ¿Cuáles son los conceptos para tejer una ruta discursiva que permita comprender sus formas emergentes de producción cultural?

Laboratorio, confianza, trabajo en red, colaboración, educación expandida, gestión cultural, comunidades, fronteras, transgresión, resistencia, territorio, nomadismo, grafiti, *hip hop*, *break dance*, *rock*, *punk*, cultura digital, arte, activación, espacio público, movimiento, cambio, colectivo, generosidad, amor, superación, participación, convivencia, política, ciudad sostenible, ecología, movilidad alternativa, comunicación, cooperación, arquitectura flexible, diálogo, innovación social, financiación artesanal, patrimonio, memoria, conflicto, global-local, trueque, derechos humanos, pedagogía, convivencia, experimentación, barrio, disfrute, creación.

Estos son algunos de los conceptos de los que nos hablan las experiencias de Medellín, invitadas a exponer en las V Jornadas Internacionales de Ciudades Creativas. Nociones que pueden ayudarnos a abrir la reflexión y múltiples preguntas sobre las formas de organización, gestión, formatos de educación y plataformas de acción que se están dando desde estos espacios, proyectos y colectivos. Esta breve introducción y glosario solo constituye una invitación para empezar a tejer una cartografía que logre dar cuenta de este ecosistema creativo que se gesta hoy en Medellín, el cual, desde mi punto de vista, se acerca mucho a las dinámicas del laboratorio.

Definir “laboratorio”¹

En efecto, la noción de “laboratorio” se revela como ámbito compartido por las experiencias y colectivos en mención, y es la forma más cercana para definir sus prácticas y metodologías en constante cambio y evolución; el laboratorio como dispositivo de creación, de encuentro y de mezcla.

La semántica “laboratorio” nos ubica necesariamente en dinámicas de producción colectiva e innovadora de la realidad, más que en las lógicas del registro y análisis a secas —como suelen ser las del observatorio. El laboratorio, por tanto, remite al diseño, la experimentación y la colaboración. El laboratorio es un dispositivo de producción de realidad que cobra cada vez más fuerza en el contexto de colectivos activistas, de los *medialabs*, de instituciones, espacios y

¹ Esta definición de laboratorio retoma varios de los planteamientos de libro *Co.operaciones*, de reciente publicación, en el cual se recoge la experiencia de trabajo del Museo de Arte Moderno de Medellín (MAMM) y los colectivos de la ciudad en torno al cruce entre arte, ciencia, tecnología y comunidades. Puede ser descargado en <http://cooperaciones.mdelibre.co/>

proyectos emergentes que abordan aspectos de la vida contemporánea, y propenden a la generación de diseños y estrategias para el surgimiento de iniciativas comunes. El laboratorio rompe con las escisiones entre el saber experto y el saber cotidiano.

El laboratorio crea realidades, sirve para poner en relación y en colaboración ideas comunes e innovadoras. En el arte, la subjetividad se revela como un laboratorio de experimentación. En la ciudad, los espacios públicos se convierten en un laboratorio para la creatividad, el activismo y los aprendizajes significativos. En la

performance, el cuerpo se torna laboratorio de exploración.

El laboratorio, en clave ciudadana es un espacio común, abierto y expandido, donde a partir de problemáticas situadas se crea una comunidad de practicantes y de colaboradores, de personas que quieren arriesgar, en el pensamiento y en la imaginación, la creación de prototipos para pensar e intervenir sobre la realidad histórica y social. El laboratorio está conectado a nodos en una red. El laboratorio crea dispositivos para intervenir y *hackear* lo real; permite imaginar y retomar la utopía.

Medellín, una ciudad que vuelve a confiar

Christine Piquemal



Fotografía de Christine Piquemal sobre Medellín.

Medellín es una ciudad que vuelve a confiar. La confianza se ha ido reconstruyendo a través de múltiples experiencias en los barrios de la ciudad. Las que eran experiencia o experimento, como la de Crew Peligrosos a través del *hip hop*, se ha vuelto sólida, profesional y reconocida.

Esta experiencia es en sí misma innovadora, recoge y expresa vivencias y realidades sociales de jóvenes que necesitan un canal de expresión y de reconocimiento. Ofrece una buena oportunidad para los jóvenes de sentirse respetados en su casa. Estos jóvenes pueden marcar una diferencia en alguna familia donde la violencia ha tenido

o tiene vigencia ya que representan un estilo de vida en el que el respeto por la vida está por encima de todo. Luego en su barrio, son partícipes de un grupo valioso socialmente y culturalmente reconocido. El creer en sí mismos, en sus capacidades y en algunas personas y grupos de su barrio les fortalece a nivel individual, social y les permite salir, en algunos casos, de situaciones o entornos difíciles o no entrar en estas. Para estos jóvenes es muy importante conocer diferentes modelos de vida, formas de hacer y de pensar, darles la posibilidad de escoger. La pertenencia a estos grupos les permite acceder a recursos,

capacidades y herramientas para afrontar mejor los desafíos de la vida. También les da un lugar digno en la ciudad.

En Medellín hay curiosidad. Se experimenta, se prueba y se examina la virtud y la propiedad de la ciudad, de su funcionamiento y sus normas de forma creativa. En este sentido Lengüita Producciones es un actor innovador en cuanto pretende hacer reflexionar, modificar, cambiar o mudar algo o alguien en la ciudad. A través de sus gestos mínimos rompe el ritmo habitual de la ciudad y de los ciudadanos para sacudirlos de su ensimismamiento, de su rutina, de sus pensamientos e introducir un movimiento, una pausa, un rumor, una sonrisa. Lograr que la gente sonría, se olvide de lo que iba a hacer, de su situación en toda gran ciudad fuera de los lugares previstos para ello, es regalar a la gente una nota de esperanza, de dinamismo, y despertar el deseo de saber o averiguar algo nuevo.

En Medellín hay movimiento. Cada miércoles centenares de bicicletas invaden la ciudad de noche. Es una experiencia recomendable participar de esta energía sobre ruedas que se apodera de las carreteras de la ciudad con alegría. La ciudad se vuelve más pequeña en cuanto es más asequible, más amigable en cuanto a ritmo, más limpia, más conocida y más propia. La experiencia de SiCLas muestra un movimiento ciudadano innovador en cuanto está muy bien conectado a través de las redes sociales que tienen un rápido poder de convocatoria. Es una apuesta ciudadana de conocimiento y reconocimiento colectivo de la ciudad que le da un valor nuevo a lugares, barrios que antes muchos no habían pisado o rodado. Da visibilidad al espacio ciudadano y a nuevas formas de vivir la ciudad. Este movimiento responde a una necesidad creciente en las

grandes ciudades para muchas personas de sentirse más libres, velar por el medio ambiente, cuidar su salud y vivir en un lugar más humano. Para vivirlo nada mejor que reunirse un miércoles por la tarde-noche con el colectivo de SiCLas y reivindicar con Juan Bernardo Palacios el lugar para y por la bicicleta o pasear un domingo por la mañana por las vías cortadas al tráfico en un ambiente lúdico-festivo.

Medellín tiene la suerte de tener un río. Pero el río no forma parte de la ciudad; es más bien un obstáculo que hay que franquear con puentes, túneles u otras infraestructuras urbanas. Es, a día de hoy, más divisorio que integrador. Es un lugar despreciado y abandonado, donde reinan los desechos. Conscientes de esta oportunidad, El Puente Lab, una iniciativa para la activación social en Medellín, está desarrollando acciones para invitar a los ciudadanos a repensar su río como fuente de vida, lugar de visita y parte de su patrimonio. Con acciones puntuales como la “ocupación” de las playitas del río pescando y tomando el sol, permiten abrir una imagen en la mente de la gente que ve una nueva posibilidad de transformar el río Medellín en su río y habitarlo. El Puente Lab abre posibilidades en la comunidad con lo que hay, dándole una nueva perspectiva y uso. Cuenta para ello con un equipo multidisciplinar, un valioso trabajo en red y referentes internacionales, miradas de fuera que ofrecen visiones nuevas, otras formas de hacer o de adaptar elementos ya existentes para mejorar el espacio o el entorno.

El denominador común de las diversas experiencias creativas de Medellín es la gente, sus habitantes, las personas que viven en la ciudad. Son los verdaderos actores del cambio. Sus acciones esparcidas en el espacio y lugares de la ciudad constituyen

unas pequeñas manchas que van creciendo en una plaza, un lugar de encuentro, en la calle, en el barrio, y que por su vitalidad, curiosidad e implicación, logran un cambio, una transformación que repercute en el conjunto de la gran y contradictoria Medellín.

Dar lugar y espacio a las personas en la ciudad en un sentido amplio, no solo físico sino también un lugar existencial,

emocional y vivencial –empoderar a las personas, esta palabra inglesa de tan difícil traducción “*empowerment*”– es un síntoma de la capacidad de apertura, innovación y vitalidad de la ciudad.

Cuando una anda por una ciudad, se pierde y le toma el pulso, nota cómo late, cómo vibra, cómo sube y baja, cómo se estresa y cómo tiembla cuando se ríe; y Medellín es todo esto.

Experiencias

Crew Peligrosos: 4 Elementos *Skuela*, 4 razones para vivir el barrio

Henry Arteaga Ospina



Actuación de Crew Peligrosos en la inauguración de las V Jornadas Internacionales Ciudades Creativas.

*“La Calle es el concreto, el tapiz de
caminos largos y cortos,
la jungla que se traga vidas enteras,
la plaza que está abierta
para el negocio, limitada por el
territorio geográfico.
La Calle es la obra de danza urbana.
La Calle, a veces ella pasa por
nosotros”.*
JKE Peligrosos

Contexto

En los últimos 13 años, la ciudad de Medellín ha asistido a la consolidación de un movimiento cultural juvenil que se ha gestado desde las calles: el *Hip Hop*. Y es que, a pasos agigantados, se multiplican procesos creativos en la ciudad con el fin de llenar su cultura de dignidad, de or-

gullo, de calidad sonora, visual y vocal. Los Hoppers de Medellín se encuentran cada vez más presentes en escenarios de ejercicio y fortalecimiento juvenil, en la interlocución con empresas privadas y públicas, en los escenarios comunitarios, en las propuestas para la convivencia y la resistencia a la violación de los derechos de vivir dignamente.

En suma, el *Hip Hop* local, en su producción, en su puesta en escena y en su apuesta formativa, ha logrado en los últimos años una revolución juvenil masiva. Por lo tanto, el *Hip Hop* se ha convertido para la ciudad de Medellín en un aliado indudable, pues cada vez son más los jóvenes trabajando en la creación artística y cultural.

El *Hip Hop* posee la cualidad de permitir expresar de manera artística vivencias,

sentimientos y puntos de vista, respeto a las realidades sociales políticas y económicas del contexto práctico en el que se crea por medio de la música, la pintura y la danza. Por lo tanto, la expresión de mensajes que buscan interpretar, relatar y representar la realidad que se vive en la ciudad de Medellín no puede estar enmarcada en la semiótica de la guerra, ni tampoco en la pasividad del poeta ermitaño; por el contrario, debe tener condiciones de fortaleza, de expresión hacia el público y con la semiótica del arte, de las humanidades y de la no violencia, para que contribuya en la construcción de una ciudad que cree en la cultura como eje de su desarrollo integral.

4 Elementos *Skuela*

“4 Elementos *Skuela*” es un proceso que se gesta en los barrios, en las calles y parques de la comuna 4 de la ciudad de Medellín, comuna que lleva por nombre Aranjuez.

Cuando este proceso comenzó, solo eran tres personas que se encontraban a bailar, conversar y compartir; inicialmente, se pensó que la gente seguía lo que se hacía porque les gustaba, pero se evidenció que era algo que trascendía, que la cultura del *Hip Hop* estaba cambiando el entorno y las costumbres de los niños y jóvenes, que ahora veían que lo que inició como un “parche”¹ podía ser un modelo de vida a seguir.

Ahora son 337 personas inscritas, 12 salones llenos todas las noches. Allí hay otro sentido de la educación, pues es a través de la confianza que se generan procesos que directamente repercuten en

otros espacios de la vida de cada uno, y compartiendo los conocimientos también se logra devolverle algo a la comunidad, que, finalmente, es la protagonista. Este tipo de procesos directamente cambian las dinámicas de las comunidades. Se generan formas de inclusión con propuestas que unen a la gente en la pasión por una forma de expresión. Así, el arte y la cultura seguirán marcando la transformación social en contextos urbanos.

Como se manifestó anteriormente, la *Skuela* es un proceso que inicia con el firme propósito de “compartir el conocimiento” y que, al ir formalizándose, entiende el aporte que puede darle a una dinámica de iniciación en la práctica de las tendencias culturales que acompañan los 4 elementos del movimiento artístico *Hip Hop*, para promover tendencias artísticas, actividades formativas y nuevos formatos de proyección aun más cualificados, y procesos de sensibilización frente al *Hip Hop* y sus apuestas culturales y políticas con miras a la convivencia ciudadana. Todas las tardes llegan niños y jóvenes para aprender, y los más veteranos a enseñar lo que saben. Pero además de condiciones, el proceso les exige algunos códigos de respeto y de integridad, poniendo la exaltación del valor y respeto por la vida por encima de todas las posibles superficialidades que venden las falsas percepciones en los medios.

La fórmula es la siguiente:

MC + Grafiti + B Boys + DJ = Paz +
4ES (*Cuatro Elementos Skuela*)

El poder de este proyecto liderado por Crew Peligrosos radica en la fortaleza para proyectar la ciudad a través de los cuatro elementos del *Hip Hop*, para convencer al mundo entero de que la armonía convive en la tolerancia que integra la verdadera cultura urbana en la ciudad.

¹ “Parche” quiere decir lugar de encuentro, espacio para reunirse. Es una de las palabras de lo que se conoce como el “parlache” de Medellín: la manera como se expresa la juventud.

El sentido y la formalización

Experiencias que buscan contribuir a la divulgación y aprendizaje de la cultura *Hip Hop* a través de la formación orientada a construir, permiten concebir propuestas para la sociedad, propuestas tanto artísticas como sociales. Talleres con énfasis en la cultura y con contenidos educativos que se orienten al uso creativo del tiempo libre, a la promoción y desarrollo de actividades, aptitudes, habilidades y valores fundamentales para la formación de los jóvenes, para facilitar la convivencia pacífica en nuestra sociedad, permiten promover la calidad de vida, premisa de cualquier proyecto cultural argumentado, con enfoque y estrategia.

Por lo anterior, el sentido de lo que se hace en la *Skuela* debe estar enmarcado dentro de unos parámetros y unas rutas de trabajo. Nada se formaliza a través del discurso, razón por la cual la *Skuela* cuenta con unos contenidos generales para el desarrollo de sus cursos, rutas que permitan compartir el conocimiento de una manera adecuada. Mucha gente tiende a descalificar la cultura *Hopper*, a verla como algo menor frente a otras expresiones artísticas, incluso frente a otro tipo de músicas. Para nosotros, en “4 Elementos *Skuela*”, es fundamental que lo que hagamos tenga calidad artística y académica, además de que seamos un gran proyecto de inclusión social. A continuación se muestra nuestro programa académico, en contenidos y metodología, para entender mucho mejor el sentido y la profundidad de nuestro trabajo en los barrios populares de Medellín con este esquema:

Curso de conceptualización

Descripción:

Curso de orientación básica sobre el *Hip Hop*. Son talleres enfocados en los estudios realizados sobre esta materia. Nacen de

la necesidad de orientar a la comunidad interesada en conocer dicho movimiento. Por el incremento de esta cultura y el reconocimiento en crecida que tiene a nivel mundial, es necesario abordar estos temas para reconocerse mejor y de forma más profesional.

Metodología:

- Por medio de libros, documentales y películas que cuentan su historia desde el inicio y por los que la crearon, pero traducándolo al español ya que está totalmente en inglés y lo que hay en Internet a veces no es tan preciso o no está completo o bien explicado.
- Sensibilización que permita el balance de lo que conocen y de lo que van a aprender, empezando de cero a construir de nuevo la historia y permitiendo el aporte de lo que saben los alumnos y que, entre ellos, aprendan a corregirse para que sean coherentes en su discurso sobre el *Hip Hop*.
- Haciendo análisis en clase, que permitan evaluar constantemente y actualizar también lo que se vaya sumando como parte de la historia.
- Enseñando la importancia de que se transmita lo aprendido como base para preservar dicha cultura y lo fundamental que es para el mundo.

Contenidos temáticos:

- Historia sobre los inicios del *Hip Hop*.
- Contexto cultural y político.
- Elementos artísticos del *Hip Hop*.
- Biografías de artistas activistas del *Hip Hop*.
- Glosario de palabras de *Hip Hop* o *Slam*.
- Actualizaciones temáticas: cómo era y cómo ha evolucionado el *Hip Hop*.
- Discografías.

Curso de percusión

Descripción:

Este programa es para brindar a los y las estudiantes las herramientas y habilidades para controlar completamente la percusión callejera. En este curso, los estudiantes aprenden a tocar y construir instrumentos no convencionales.

Metodología:

En esta parte del programa los y las estudiantes estudian los materiales que les ayudan a construir instrumentos no convencionales. Al estudiar la historia y física de los instrumentos, los estudiantes aprenderán a entender la simple verdad de que no todos los instrumentos musicales pueden ser adquiridos en tiendas musicales y no todos existen en catálogos, algunos de los instrumentos más hermosos son hechos a mano. En esta parte del curso el estudiante aprenderá a construir el instrumento y darle vida y transformarlo en un instrumento musical. La idea de este curso es que el estudiante encuentre su propio estilo y aprenda a construir los instrumentos que expresan su personalidad.

Contenidos temáticos:

Este programa da a los estudiantes las herramientas y habilidades para controlar completamente la percusión callejera. En este curso los estudiantes aprenden a tocar y construir instrumentos no convencionales. La percusión callejera nació en África y se hizo famosa en Nueva York. Hoy en día se toca en teatros y calles de todo el mundo. Bailarines, actores, malabaristas, acróbatas, etc., son solo unos de los actos tocados en las calles. Pero para los bateristas es diferente, más difícil. Cargar una batería no es ni fácil ni divertido. Para esto es este curso, para mostrarle a los bateristas

y percusionistas otras opciones, las cuales pueden ayudarles a crear y tocar tambores hechos a mano de artículos domésticos, por ejemplo, mesas, canecas de basura, baldes, barriles y mucho más. Estos son solo algunos ejemplos de artículos que se pueden utilizar para darle un nuevo sonido a la vida. Este curso está abierto para todos los niveles y todo tipo de músicos que desean encontrar una manera diferente y creativa de hacer música.

Curso de DJ

Descripción:

Curso que involucra al participante en los contenidos del *Hip Hop*, en este caso en la modalidad de los *DJ*. Se distribuyen estos talleres en los diferentes niveles según el grado de formación en esta área, con 9 a 14 personas cada uno.

Metodología:

Las nuevas tecnologías aplicadas al audio profesional, junto con las nuevas tendencias musicales, han acentuado la importancia y repercusión del producto musical. Hoy en día, el cine, la TV digital, el DVD, Internet y los estudios de grabación musical se están equipando con sistemas de reproducción de sonido multicanal.

Dj de vinilos: En la *Skuela* enseñamos a explorar las posibilidades y técnicas que ofrece el uso de vinilos: *scratch*, cortes, etc. El material audiovisual que complementa (vídeos). *Dj* de CD: Posibilidades y técnicas que ofrece el uso de CD en el entorno del disc-jockey.

Contenidos temáticos:

- *Scratch*.
- Efectos en vinilo.
- Qué es un *DJ* de club.
- Experimentar en el creativo mundo de *DJ*.
- Una toma de contacto con algunas de

las técnicas que emplean los *DJ*. profesionales utilizando platos, CD y otros elementos que se van incorporando al set del *DJ*.

- Motivar a los alumnos para participar en los principales eventos de *DJ* a nivel local y nacional.
- *Software* para la producción de efectos *DJ*, versiones *online* y programas del mercado.

Curso de grafiti

Descripción:

Curso que involucra al participante en los contenidos del *Hip Hop*, en este caso en la modalidad del grafiti. Se distribuyen estos talleres en los diferentes niveles según el grado de formación en esta área, con 15 a 20 personas cada uno.

Metodología:

Inicialmente se realiza un examen para valorar la destreza y capacidad de los alumnos en este ámbito.

- Las primeras horas después de la selección, se aborda elementos básicos como la historia y formación del *graffiti art*.
- Se enseña el *tag*² con el fin de que cada alumno cree su propia identidad, estilo y formas, además se va puliendo el estilo de cada uno de ellos.
- Luego se enseña el estilo básico *throw-up*, se resalta mucho este estilo y se aprende el básico del *wildstyle*.
- Luego se realiza la primera práctica para familiarizar los alumnos con el contorno del grafiti, se explican las partes del aerosol, diferentes estilos de capas y líneas.
- Se aplican técnicas, estilos y formas del *wildstyle* y *3D*, también se muestran ví-

deos y documentales sobre el grafiti.

- Se desarrolla una segunda práctica tanto con los alumnos nuevos como con los que ya llevan un proceso. Se les enseñan técnicas y estilos de cómo manejar un aerosol.
- Se dedica algunas horas del taller al perfeccionamiento y corrección de errores identificados a lo largo del proceso formativo.
- Se refuerza formas avanzadas de *3D*.
- Para finalizar, se realiza una última práctica que sirve de muestra para que el participante exhiba sus capacidades y destrezas aprendidas en lo corrido del proceso.

Contenidos temáticos:

- Introducción teórica:
 - Inventor y antecesor del grafiti.
 - Qué es un artista de grafiti y qué influencia tiene su expresión como aporte a la ciudad.
 - Reseña histórica del grafiti en Colombia.
 - Grupos y personajes colombianos.
 - El grafiti en Medellín.
 - Nuestra sociedad ante el arte.
 - Grafiti dentro del *Hip Hop*.
 - Conceptos de la creatividad dentro del grafiti.
 - El grafiti en el escenario social como mensaje liberal.
- Contenidos específicos:
 - El aerosol y sus técnicas.
 - Teoría de luz y sombra.
 - Construcción de boquillas para difusión.
 - Colores primarios y mezcla de ellos para aerosol.
 - Perspectiva.
 - *Fat cap* líneas de relleno.
 - *Fine line*.
 - Plantillas.

² El *tag* es la firma que identifica cada artista de Grafiti en el mundo del *Hip Hop*.

- *Tag's*.
- Degradación.
- Aerógrafo-aerosografía.
- Cómo hacer un *throw-up*.
- Realizar un *tattrack*.
- Qué es y cómo hacer un *wildstyle*.
- *Model pastel*.
- Comics.
- Qué es *3D*.
- Líneas de *3D*.
- Asesorías extraclase.
- Grupo iniciación: énfasis teórico e introducción a las técnicas.
- Grupo avanzado: énfasis en técnicas y prácticas internas y externas.

Curso de *B Boys* y *B Girls*

Descripción:

Taller que involucra al participante en los contenidos del *Hip Hop*, en este caso de la danza con abordaje teórico-práctico. Se distribuyen estos talleres en los diferentes niveles según el grado de formación en esta área, con 15 personas cada uno.

Contenidos temáticos:

- Introducción teórica:
 - Definición.
 - Qué es un *B Boys* y *B Girls*.
 - Evolución de *B Boys* y *B Girls* a través del tiempo.
 - Importancia de bailar.
 - Cómo bailar a través del ritmo.
 - Identidad del alumno frente al *Break Dance*.
 - Qué es una batalla.
 - Importancia de los *B Boys* y *B Girls* en batalla.
 - Reconocimiento sobre la música, Diferentes ritmos frente al *Break*.
 - Vídeos demostrativos.
 - Qué es *funk*.

- Qué es *Hip hop*.
- Qué es rap.
- Qué es *Break Beat*.
- Qué es *Battle Break*.
- Principales exponentes musicales.
- Evolución del bailarín musicalmente.
- Contenidos específicos:
 - Gimnasia, nociones básicas de calentamiento, equilibrio, estiramiento, acrobacia y fortalecimiento básico.
 - *Top rock - up rock - battle - brooklyn - jazz rock*.
 - *Power move*.
 - *Power freeze*.
 - *Foot work*.
 - *Moon walking*.
 - *Boogie - electric boogie*.
 - *Locking*.
 - *Popping* (egipcios y respectivas bases), *3D*.

4 razones que le dan sentido a la *Skuela* para vivir el barrio

- 1. Compartir conocimientos:** Esto permite el intercambio, genera confianza y posibilita nuevas formas de entender y asumir la vida.
- 2. Superación:** Invita a estudiar, a mejorar cada vez más el nivel físico e intelectual y a profesionalizar la práctica artística como proyecto de vida.
- 3. Gestión:** Para la formación, proyección, intercambios y procesos con sentido.
- 4. Comunidad:** Es el eje, quienes dinamizan el territorio, quienes validan lo que se hace, quienes promueven las prácticas que se proyectan.
*“El barrio le da a uno todo.
 Va en uno qué toma y qué no.
 La esquina y la calle tienen muchas ofertas: miles de ofertas bélicas, no-civiles, equis.*



Actuación de Crew Peligrosos en la inauguración de las V Jornadas Internacionales Ciudades Creativas.

Una de las ofertas que no es nociva, y no es equis, es el Hip hop”.

“Aquí, además de artistas, lo que nos importa primero es la persona.

Gracias a la disciplina que tenemos pudimos demostrar que éramos perseverantes y que promovemos un tipo de convivencia diferente”.

Henry Arteaga (Jke Peligrosos)

Crew Peligrosos

4 Elementos *Skuela* que nace en el barrio, en las calles, las esquinas y los parques; nace desprevenidamente y sin pensarse, se gesta como un encuentro de amigos con

interés en el movimiento *Hip Hop*. Pasó el tiempo y sorpresivamente fueron muchos los que se sumaron al “parche”. Empieza entonces el momento de formalización de los saberes, de poner en práctica lo aprendido y posibilitar referentes de vida para muchos jóvenes, un espacio de encuentro para aprender, compartir y formar personas antes que artistas.

4 Elementos *Skuela* siempre sabrá a barrio, esa es su identidad, su realidad y su entorno. El barrio que se baila y se pinta, el barrio del que se escribe y se compone. 4 Elementos *Skuela* es 4 maneras de vivir el barrio.

Lengüita Producciones: incursiones en uso

Cristina Vasco



Trapear.

Creemos que es necesario comenzar por definir, por lo menos un poco, qué es Lengüita Producciones. Parece importante, dado el nombre del grupo y las diferentes interpretaciones que pueden surgir de este al relacionarse con distintos puntos sugestivos, tan subjetivos e inciertos, aclararle al lector que pese al potencial lucrativo no somos precisamente una empresa audiovisual dedicada a la pornografía, ni una organización consagrada a resolver problemas de literatura, ni mucho menos pertenecemos a la industria de aparatos diseñados para los problemas de la lengua y el habla. *Lengüita Producciones*¹ es un

colectivo de artistas cuyos intereses particulares tuvieron un punto de encuentro en la ciudad, en sus dinámicas, espacios, relaciones, aconteceres, cotidianidad, y en los diálogos y respuestas que resultan de introducir una acción, una intervención, un gesto, por efímero que parezca, en ese movimiento habitual de la ciudad y sus habitantes, usuarios, transeúntes, despiertos o en trance, en tránsito o en perfecta quietud.

Desde nuestro papel de artistas, podemos decir que nuestras producciones o creaciones no son exactamente obras de arte, ni prácticas artísticas contemporáneas, son a nuestro parecer acciones mínimas con carácter estético que se incrustan en la ciudad. Dichas acciones son consideradas mínimas porque surgen de observaciones de lo cotidiano, de la simpleza de lo habitual,

1 Lengüita Producciones:// Dícese al colectivo artístico surgido en la ciudad de Medellín, conformado por cinco artistas plásticos que se dedican a hacer acciones en la ciudad.

de lo aparentemente normal en las dinámicas y relaciones urbanas, además porque, sin mayores pretensiones, su esencia es la de incrustarse en ese mismo contexto sea para que pasen casi tan inadvertidas para la mirada apresurada como lo cotidiano o que generen una fractura considerable en la normalidad del espacio y propicien una pausa, aun cuando sea leve, alguna reflexión, posible hasta en el más mínimo de los acontecimientos.

La urbe juega, por tanto, un papel fundamental en nuestro hacer, pues las acciones artísticas son elaboradas desde y para construir esa noción colectiva de ciudad. Usualmente tienen la meta de conseguir una interacción, profunda o superficial, con el transeúnte en relación con el espacio que habita o atraviesa. En ese sentido las incursiones son activas, artísticas y, por lo general, efímeras.

Habiendo establecido que la ciudad es un elemento sumamente importante en nuestro trabajo, cobra pertinencia mencionar que no nos referimos a la ciudad homogeneizada que estamos construyendo. No es la Medellín empaquetada al vacío que estamos creando, con hermosos Parques Biblioteca², un sistema de movilidad que funciona de manera impecable, con la remoción de plazas, que sí son plazas, y la construcción de parques, que no son parques, en fin con la abundante aparición de diferentes espacios cada vez más

“normatizados” y rígidos. Hablamos más bien de una ciudad múltiple, abundante, incierta, polifacética, en ocasiones caótica, permanentemente móvil e incierta por cuyos intersticios finos, delgados, se cuele la fuerza creativa que ha sido el resultado de esas mismas fronteras en apariencia inexistentes y claramente segregadoras y de las cualidades siempre existentes en una ciudad donde las pulsiones individuales y colectivas son doblegadas, aprovechadas o modificadas y que en ocasiones permanecen firmes y mantienen equilibradas y activas las sanas tensiones.

Si bien la ciudad genera condiciones para la liberación de la fuerza creadora, espacios de esparcimiento y disfrute, a la vez establece procesos de “educación”, reconfiguración de valores, como si de rehabilitar transeúntes se tratase. “Prohibido fumar”, “conservar su derecha”, “cediendo el puesto, mi amabilidad demuestro”, “manténgase alejado de la reja”, “prohibido pasear mascotas” “si la vida quieres cuidar la línea amarilla evita cruzar”, “prohibido hablar por celular”, “sonría, esto es Cultura Metro”³. Fernando Mora Meléndez en el artículo “Rumores que lleva el metro” dice de la Cultura Metro: “Sería admirable que algún día el metro ya no tuviera que inocular

2 Parques Biblioteca:// Dicese de los grandes espacios para el disfrute y la Educación en Medellín, que en su mayoría poco tiene que ver con un parque. // terreno comúnmente extenso con mucho cemento, pocos prados, pocos jardines y uno que otro árbol. O ningún jardín. Véase parque de la vida.//Exp: “La gente se muere de hambre en los barrios populares pero hay bibliotecas... falta más apoyo del gobierno para acueducto y alcantarillado pero hay biblioteca...” Ver: Parcerio del popular # 8.

3 Cultura Metro:// La Cultura Metro es entendida como el compendio del modelo de gestión social y educativo que el Metro ha construido, consolidado y entregado a la ciudad y que se considera digno de ser adoptado, en su totalidad o en sus partes, por otras ciudades e instituciones que tengan como propósito la construcción de una nueva cultura ciudadana que convoque a la convivencia en armonía, al buen comportamiento, a la solidaridad, al respeto de normas básicas de utilización de los elementos de beneficio público, al respeto propio y por el otro, entre otros aspectos. Metro de Medellín.



Dormir en el Metro.

sus mensajes por parlantes porque si esto sucede es porque la tal Cultura Metro no existe. A un hombre de cultura hindú, por ejemplo, no le tienen que escupir mensajes que refuercen su hinduismo porque es posible que ante esto él se haga el indio. A nosotros en cambio nos toca acatarla. La cultura es lo que queda después de haber olvidado todo, eso han dicho”.

No es que la creatividad sea incompatible con la norma, en ocasiones es todo lo contrario. En Lengüita Producciones creemos que la norma es precisamente un buen potenciador de la creación y, por ello, más que apostarle a transgredir o seguir, se ha apostado por visibilizar tanto la norma como lo normal y en consecuencia se logra una apertura de la imaginación hacia la anomalía.

Para Rossana Reguillo “la anomalía permite revisar criterios de ‘normalidad’ con los que una sociedad particular, histórica, situada, opera”. Esta en la mayoría de los casos ha sido nuestra misión: dejar ver la ciudad como el conjunto de hábitos que

entran en el campo de la normalidad sin generar sospecha y que tras su continua repetición se establecen como normas, para habitar, para pensar, para hacer, para transitar... Nos parecen perfectas para visibilizar, reconfigurar, descontextualizar y resignificar o simplemente tomar como excusa para interactuar.

Sin embargo, antes de continuar con tan exquisita conceptualización sobre la norma y lo normal en la ciudad, vale la pena hacer la siguiente aclaración: la ciudad a la que nos referimos no es limitada por el nombre Medellín. La ciudad a partir de la cual creamos y que nos crea es una ciudad en la que su territorio ya no se define en la esfera de lo geográfico, como aquel espacio físicamente mapeado y limitado que contiene caminos y dinámicas dilucidadas. Es un aparente caos urbano en el que encontramos sistemas rígidos que se superponen como territorios invisibles. A veces parecen ser solo lugares con acceso restringido pero otras veces dejan ver el delgado límite,

el terreno incierto en el que se sustenta tal “normatización” y normalización. En estos espacios se pueden ver las relaciones de poder entre el que limita, el limitado, lo normal y anormal, que desencadenan la norma, en un juego casi perfecto, a no ser porque las dinámicas sociales no son exactas y reproducibles; existen fallas y hendiduras en este sistema que permiten la creación de nuevas dinámicas.

Sin embargo, estos no son los únicos objetivos de *Lengüita Producciones*, ver las fallas, transgredir la norma o definir qué es una ciudad. Hemos decidido más que traducir con nuestras palabras lo que para nosotros es la ciudad y sus dinámicas, compartir con usted, amable lector, nuestras acciones como experiencias, como experimentos enmarcados en esas dinámicas, normas, fisuras, límites, pequeños intersticios entre lo normal y normativo que nos han permitido incursionar sigilosamente en diferentes espacios, para tomar como materia prima lo que la misma ciudad nos ofrece.

Esperamos que a continuación, por medio de estas mínimas acciones usted pueda entender lo que hemos querido decir en los anteriores párrafos. Estamos seguros que los entenderá mejor que nosotros.

Las incursiones que *Lengüita Producciones* realiza han tenido varios enfoques; algunas se han posado entre la norma y lo normal, otras han surgido para descontextualizar acciones en diferentes espacios y crear intercambios entre los espectadores. Otras tantas se han colado por las estrechas y mundanas brechas que deja la cotidianidad, han surgido del tedio y a la vez de la fascinación que produce el observar lo habitual, los gestos mínimos y continuos que se marcan en la ciudad, en el hacer del día a día, en el atravesar la calle, caminar, dormir, hablar, respirar,

comer y hasta trapear⁴. La cotidianidad en su construcción silenciosa e inesperada nos ha permitido encontrar riquezas en tanto eso normal y habitual es señalado, visibilizado o extrapolado, situado en otro contexto.

Acción: dormir en el metro

Dormir en el metro es una de las primeras acciones del colectivo, en ella se mezcla un interés por visibilizar un acto cotidiano que se da en la mayoría de los transportes públicos de las ciudades en el mundo y a la vez un interés por evidenciar que no existe una norma que prohíba a las personas realizar dicha acción. De esta mezcla de propósitos surge lo anormal, aquello que está dentro de la norma pero que no es normal, un no lugar para la creación y para la descontextualización, alteración, irrupción, fractura de lo cotidiano y normal del espacio.

Ejecución

Provistos de implementos como pantuflas, tapaojos y cobijas, 12 personas ingresan al Metro de Medellín⁵ en una de sus estaciones. Al cerrarse las puertas del tren, dichos usuarios comienzan a ponerse sus implementos para dormir y lo hacen durante un recorrido de media hora. Uno a uno se suman los murmullos, comentarios, son-

4 Trapear:// Dícese de restregar o fregar con cierta fuerza una trapeadora o mopa sobre el piso. Habitualmente esta palabra es más utilizada por las amas de casa, y la acción es realizada en lugares cerrados y domésticos. Acción que implica ejercer presión para mover transversal por el suelo una trapeadora al son de la música mientras se sonríe o se canta. Ver. Ama de Casa.

5 Metro de Medellín:// Dícese del transporte masivo de la ciudad Medellín más eficiente, admirable, limpio, organizado y respetuoso. Potenciador de la llamada Cultura Metro.



Comer en la calle.

risas y los habituales “schhhhh”, “silencio que están dormidos”, dice un espectador, o “¿Y eso qué es? Debe ser un comercial”, argumenta otro. Entre tanto en las paradas que realiza el límpido transporte, uno a uno, 14 policías comienzan a subirse en cada estación, sin saber exactamente cómo actuar y tan solo cumpliendo el papel de espectadores pues ante la falta de norma lo único que se puede hacer es mirar, con esa cara de sospecha que lo anormal, aun cuando sea legal, les suscita a los veedores de la ley, el buen orden y el comportamiento.

Esta acción introduce elementos ajenos en el acontecer de un sistema ordenado y reglamentado, generando reacciones de extrañeza y asombro, tanto para el pasajero habitual como para las personas encargadas de la seguridad del sistema. Dormir hizo énfasis en cómo lo cotidiano cuando es señalado, evidencia las limitaciones y

reglamentos que son impuestos en los diferentes espacios de la ciudad.

Acción: trapear

Con intenciones y mecánicas similares a la de la acción anterior, una docena de personas equipadas con trapeadoras aparecen por diversos caminos y se encuentran en una de las calles peatonales más transitadas de la ciudad de Medellín. Como si de una coreografía se tratase comienzan a trapear la calle, de derecha a izquierda, una y otra vez, transitando la calle en reversa y formados en un bloque de tres por cuatro. Un trayecto de 300 metros de la calle Carabobo y una acción recontextualizada sirven de excusa para generar pequeñas conexiones, pequeñas relaciones; habladurías, comentarios, chistes, risas entre desconocidos, transeúntes que se unen e interactúan con

esa inserción, esa ruptura a lo habitual de su espacio público.

Es, finalmente, una coreografía cotidiana que se traslada del espacio íntimo de la casa al espacio compartido de la calle. Irrumpe en el transitar de los peatones cambiando la dinámica de los espacios y generando interrogantes y expectativa en el transeúnte y habitante del lugar.

Acción: comer en la calle

Acción realizada en el cruce peatonal de una de las avenidas principales de Medellín: la calle San Juan. En ella, con el tic tac del reloj peatonal se genera un juego de montaje y desmontaje. Dos sillas y una mesa con su respectivo mantel, candelabro, platos, cubiertos, copas y vino son ubicados en el centro del sendero peatonal para hacer posible una cena para dos personas, cuya duración es determinada por los 57 segundos que dura el semáforo peatonal en verde.

Con esta mínima acción se pretendía descontextualizar una actividad, que por lo general acontece en un espacio privado, llevándola a un espacio público en donde está regida por los ritmos de la ciudad, creando una imagen absurda para el transeúnte - espectador.

La acción cumple su cometido en el momento en que, pese a lo veloz y efímera, logra una pausa en ese transeúnte desprevenido que se encuentra con la incursión; de allí puede seguir su camino con la impresión que haya obtenido de la experiencia, involucrando, o no, las distintas reflexiones que el encuentro de esta acción puede generar al interactuar con la particular esencia y experiencia de cada espectador. Bien desde la conciencia de las situaciones de pobreza que dificultan la consecución de alimento para parte de la población y que los obliga a

comer en andenes y calles, o desde la noción de la abrumadora velocidad con que se mueven y nos mueven las grandes urbes; cualquiera que sea la posición puede abarcar puntos de vista que nada tienen que ver con estas posturas y que profundas o superficiales completan por sí mismas el sentido o falta de sentido de la acción, pero reafirman la sensación de que “algo” ocurrió.

Dentro de ese mundo inmenso y extraño que se nombra como cotidiano, no solo están las acciones que se dan en el espacio privado del hogar. Para su culturalización querido lector, realizamos una acción enmarcada dentro del proyecto *do it* que le servirá como referente para entender el increíble mundo en el que las palabras y las cosas ya no son lo mismo.

Instrucciones sobre el lenguaje

- Identificar palabras típicas de su ciudad.
- Salir a la calle y preguntarle a la gente qué significan.
- Al tener las palabras con los significados inclúyalas en varios diccionarios de bibliotecas.

CAJA fig. Dícese del devenir del término caja, es decir, recipiente, espacio o hueco que sirve para contener y extraer algo » Todo hueco que tiene un sonido retumbante y profundo » Sonido como la voz cuando hay eco » La voz varía según la forma de la boca » La boca es una cavidad (espacio - hueco) del hombre por la cual toma los alimentos » Para una buena nutrición los alimentos deben ser masticados por un largo tiempo antes de ser ingeridos » Para masticar se necesitan dientes fuertes y sanos » La mala higiene oral produce caries » Las caries pueden producir pérdida de los dientes » *Sonrí*a brinda tratamientos de próte-



Gratis: para que vivir no le cueste nada.

sis o “cajas” dentales sin cuota inicial » La caja de dientes puede salirse si usted no mide su risa » “¡Si quiere reírse sin preocuparse use Corega!” // Risa, reírse // Movimiento de la boca y otras partes del rostro que demuestra alegría // Expresión producida por un hecho jocoso // expr. *¡Tirar caja!*, *¡Que tiradera de caja!* *¡Ahhhhhhh que caja!*

COSIAMPIRULO Concepto que reemplaza cualquier objeto o persona // expr. *¡Pasame el cosiampurulo!*, *¡Perdón señor, el cosiampirulo está malo!*

CUCHIFLI Vocablo usado para indicar un lugar o cavidad en la que se guardan o se colocan cosas // Cosa o espacio pequeño que se encuentra en mal estado // expr. *¡El cosiampirulo está en el cuchiflí!*

GOLIAR Verbo transitivo. Coger sorpresivamente con violencia o de forma pedagógica para que la víctima no se altere, objetos, dinero o demás artículos

para beneficio propio y no devolverlos. // (SINÓN. Tumbis, raquetear) // expr. *¡ahhh yo le golie la novia a ese man!*

GRILLA f. Como su nombre lo indica, mujer que se asemeja a un Acrídido (Grillo - Saltamontes) // Mujer brincona o brinconsita según la edad // Mujer que está en busca constantemente de hombres. // (SINÓN. Sunga).

GURRE Persona desprovista de belleza y hermosura // De aspecto malo o desfavorable // Criatura extraña que cambia de aspecto cuando el observador (masculino o femenino) se encuentra altamente alicorado.

JUETE adj. Estar feliz o complacido con la vida o una situación en ella. Ej. *¡Estoy juete!* // Dar ligeramente un golpe que deje moretón o que produzca lágrimas en un hijo, sobrino, hermano etc. Ej. *¡Si seguís molestando te voy a dar juete!* // Variación: Juetazo.

Recoger palabras que existen solo en el

parlache o que modifican el significado de las ya existentes. Las definiciones se vuelven en sí mismas un juego de palabras en el que se habla de un contexto específico y una cultura determinada.

Gratis: para que vivir no te cueste nada

Guía realizada con información de todas las cosas que se podían conseguir sin pago previo o posterior en la ciudad de Medellín. Desde cortarse el pelo y comer, hasta bañarse y dormir. Con una guía impresa para ser entregada a los transeúntes, se montó una oficina móvil para dar asesorías acerca de cómo vivir “gratis” en la ciudad. La oficina no pagaba arriendo, impuestos, luz ni teléfono, y se valía del amueblamiento urbano. Así, por ejemplo, tenía como número de contacto uno temporal que correspondía al número del teléfono público delante del cual se establecía la oficina. Además se contaba con herramientas publicitarias, afiches, *stickers* y la distribución de una cartilla con el listado de cosas y actividades gratuitas. El punto álgido de la acción se da cuando la gente comienza a hacer fila para recibir su respectiva asesoría, y comienzan a destacar distintas reflexiones por parte de los transeúntes del estilo de “en la vida no hay nada gratis, lo único gratis es la cárcel”.

“Gratis”⁶ era una pregunta por esas fisuras que deja el sistema económico en el que todo tiene un precio. Inicialmente, pensábamos en ese intercambio de una manera meramente monetaria, usted entrega su dinero y a cambio recibe un producto o un servicio. “Gratis”,

buscaba obtener servicios y productos sin tener que realizar un pago. Sin embargo, demostró que en Medellín, vivir gratis no es gratis. Usted siempre dará algo a cambio, y no es necesariamente su dinero, en ocasiones usted está dando a cambio su dignidad. Así pues, comenzó a hacerse evidente un intercambio desequilibrado entre los que necesitaban algo gratis y daban su tiempo y dignidad a cambio de la simple realidad de que lo importante y romántico es gratis pero nunca lo es aquello que resulta básico, necesario y socialmente aceptado dentro de los estándares de una vida “digna”.

Iconomía, Gerardo Lema vende

En Gerardo Lema, proyecto en donde se realiza toda una propuesta publicitaria para un vendedor ambulante, se relacionan dos aspectos disímiles de un mismo sistema, que cuando se ponen a dialogar en un mismo espacio muestran las inconsistencias y contradicciones de este. La publicidad perteneciente a la macroeconomía, a la economía con mayúscula, que mueve millones y millones de pesos, se conecta con un aspecto de la microeconomía, de la economía llamada informal como son los venteros ambulantes. Con piezas publicitarias impresas, un jingle y acciones en la calle, Gerardo Lema se convirtió en uno de los vendedores más famosos del sector, entre tanto generaba en los transeúntes esa sensación de anormalidad, aquella extrañeza producida al reconocer las estrategias propias de los grandes mercados aplicadas a un vendedor sin recursos para hacer publicidad a un negocio que tampoco destaca por sus estrategias complejas para vender. Gerardo Lema evidenció además que no es solo cuestión de dinero sino también de condición social. El jingle de Gerardo

6 Gratis. Dícese de la capacidad del ciudadano de hacer fila durante horas bajo el comentario: “¿ve y aquí qué estarán dando?”.



Este es mi aire.

Lema jamás sería publicitado en ciertos espacios, aun si contara con el dinero para pagarlo y la calidad de producción acorde a la de los otros anunciantes.

Paleta de colores

La ciudad es el campo de experimentación y todo lo que se encuentra en ella puede ser susceptible de modificación y uso por parte del colectivo. Es así como la materia prima está en cualquier lugar esperando a que una conexión inesperada, una señal que en ocasiones consiste solo en la repetición, en la descontextualización o en la exageración de un gesto, llame la atención del transeúnte y vuelque la mirada sobre ella.

Es así como los “pigmentos” para realizar una paleta de colores se encuentran en cualquier hipermercado de la ciudad. Siete personas cada una con un carrito de mercado va recorriendo, al mismo tiempo pero por diferentes trayectos, el supermercado recogiendo en su carrito productos de un mismo color, para finalmente parquearlos en un lugar definido con anterioridad uno al lado del otro en el orden correspondiente a la gama cromática. Los elementos ya

existían, solo fueron tomados y dispuestos de otra manera, con un interés estético y ya no consumista como es el que predomina en un lugar de estos.

Le invitamos a que se una a nuestras acciones mínimas y cree, aunque en otro lugar y en otro momento, un color para nuestra paleta de colores. Es más, esto puede liberarlo de la vendida necesidad de comprar: el tener la libertad de poner en su carrito de mercado todo aquello que siempre ha querido o “necesitado”, sin la intención real de llevar con usted esos productos, puede llevarlo a ver la realidad de algunas de esas “prioridades” en medio de la extraña e incómoda emoción de estar haciendo algo legalmente anormal, eso sí, la única condición es que lo que ponga en su carrito sea del mismo color.

Las acciones mínimas, buscan crear dislocaciones con movimientos mínimos que aparentemente son imperceptibles, haciendo un pequeño guiño a quien habita el lugar o solo está de paso. En este, y de manera más sutil, vuelve a surgir la pregunta por la norma y lo normal. Evidentemente el gesto que se hace encaja perfectamente dentro de

lo que sucede en un supermercado. Pero, ¿qué pasaría si muchas personas lo hicieran? ¿Qué pasó cuando quienes trabajaban en el lugar encontraron varios carros llenos de productos (cosa que también es normal) pero con productos de un solo color?

Este es mi aire

Fue una propuesta de intervención en Santo Domingo Sabio. Se trataba de una especie de campaña de donación de aire donde los individuos donaban de manera voluntaria una porción de su aire arrojándolo al interior de un globo fucsia que luego marcaba con su nombre y al que le agregaba una etiqueta que decía este es mi aire. Luego cada uno escogía un espacio para sembrar su donación en el área del parque. A lo largo de la tarde, las jardineras se fueron llenando con el colorido contenedor de las donaciones hasta que a las cinco de la tarde se dio la salida de los estudiantes de una escuela cercana, quienes al pasar por el espacio se fueron llevando de uno en uno, muy rápidamente, cada globo con firma, aire y todo, y se vio como se diseminaban por el barrio, atravesaban las fronteras, las segregaciones y se perdían en el laberíntico espacio barrial. La génesis del proyecto se encontró en el trabajo con ese transeúnte y su aporte a la construcción del gesto, el color, la intervención, el pensamiento en torno al territorio, la pertenencia e incluso la tolerancia.

Actualmente, nos encontramos en ese proceso continuo de exploración, buscando nuevas incursiones y dejando que estas y la ciudad se engranen en un proceso de retroalimentación. Vemos cómo toda la ciudad está sustentada en una serie de normas que crean límites y divisiones que en ocasiones dejan entrever espacios innombrados que parecen no existir, que no es aquí ni allá, que no es normal pero tampoco transgrede realmente el reglamento. Cuando ciertas acciones se descontextualizan, se sacan de un lugar y se insertan en otro en el que no “deberían” estar o, conservando el lugar de origen, son modificadas cuidadosamente para ser diferentes pero coherentes con el espacio, se evidencia, por un lado, los distintos grados de “normatización” en el que vivimos y, por otro, esas brechas que todo sistema tiene, aquellas que junto al exquisito banquete que ofrece la ciudad en general, alimentan nuestro accionar. Aquel accionar que le permite al transeúnte vivir la ciudad de una manera diferente a la que está acostumbrado, un accionar que nos pone cara a cara con la realidad física y la humana de la ciudad y que nos permite disfrutarla y recorrerla a través de nuestras papilas gustativas, planteando un nuevo significado de lo que es la ciudad: “un lugar no tan simple, no tan complejo; un lugar que contiene otros no lugares; un lugar donde convergen diferentes deseos de lo que cada uno piensa que es ciudad”.

Colectivo SiCLas: la bicicleta en Medellín, el día que la comunidad decidió pedalear

Juan Bernardo Palacios



Imagen del colectivo SiCLas en su SiCLEada de los miércoles.

Contexto

Medellín es la segunda ciudad más importante de Colombia, capital del Departamento de Antioquia, ubicada en el noroccidente del país, en el centro del Valle de Aburrá, de sur a norte la cruza el río Medellín, con una población de 2.393.011 habitantes.

La ciudad cuenta con un sistema público de transporte masivo, Metro, que se compone de una línea principal de trenes que recorre la ciudad de sur a norte, que se conecta en su parte central con una línea secundaria, también de trenes, en dirección centro occidente. Además, el Sistema In-

tegrado de Transporte del Valle de Aburrá (SITVA) cuenta con líneas integradas de transporte tipo teleférico, denominadas Metrocable, y tipo bus articulado que lo convierte en un sistema de gran cobertura urbana. Este sistema y su adecuada administración, operación e impacto social sostenible, le ha merecido a Medellín el reconocimiento internacional.

La bicicleta como medio de transporte urbano en la ciudad está experimentando actualmente un resurgimiento. Según las estadísticas, el 1% de la población se mueve en bicicleta. Además, la inclusión en el Plan

de Desarrollo 2012-2015 de la bicicleta y actividades para su integración al sistema de movilidad de la ciudad como la construcción de estacionamientos apropiados, campañas de bici-cultura, extensión del programa Sistema Público de Bicicletas EnCicla (bicicletas públicas compartidas), y la construcción de más ciclo carriles en conjunto con el Área Metropolitana, significan que la participación de diferentes colectivos pro-bici va surtiendo efecto.

Recientemente se le rinde culto a este gran invento con dos eventos: la Fiesta de la Bici (nombre de la masa crítica en nuestra ciudad) y la SiCLeada (recorridos semanales del Colectivo SiCLas). De esta forma nos acercamos a experiencias de movilidad sostenible de ciudades como Buenos Aires, Santiago de Chile, Ciudad de México o São Paulo. Otras ciudades del país se han contagiado de esta propuesta: Cali, Barranquilla, Pereira, Roldanillo también están a tono con impulsar el uso de la bicicleta como medio de transporte y Bogotá lo hace incansablemente desde hace varios años.

La bicicleta ha resuelto el problema de movilidad de las grandes ciudades del mundo y consideramos que Medellín necesita soluciones de este tipo.

Estamos atravesando una transformación urbana muy importante en la que el transporte público estará articulado entre el Metro, Metrocable, Metroplús, buses integrados al metro como alimentadores, y la bicicleta podría ser un elemento más en este proceso de transformación, permitiendo que el ciudadano tenga nuevas alternativas para su bienestar y economía.

La bici forma parte de los transportes amigables a nivel mundial, aporta a la transformación de las ciudades, volviéndolas sostenibles y respetuosas con el medio ambiente. Medellín necesita urgentemente

pensarse la bicicleta como una salida a la congestión vehicular. Hoy se puede sentir el aumento automotor en la ciudad, la movilidad se torna cada vez más pesada, haciendo que aumente la accidentalidad; la bici es una salida a la congestión del transporte público y privado.

Es aquí cuando la ciudadanía sale a pedalear las calles pidiendo soluciones, la posibilidad de recorrer la ciudad de sur a norte en bici pasa de ser un sueño a una realidad, pero claro a esto se suma la falta de seguridad de los ciclistas en las vías que atemoriza a quienes se movilizan en bici por avenidas con autos que van a 80 km/h.

El colectivo SiCLas

Inició sin muchas pretensiones más como un “parche” de amigos, algo muy romántico; la idea de movilizarnos en bicicleta, por Medellín, hacer recorridos cortos para ir al trabajo, a la universidad, etc. Algo que no era nuevo, dado que a nivel mundial ya existían movimientos ciudadanos bien organizados, que exigían políticas a favor de los ciclistas y sus bicicletas, ya estaba dando de qué hablar y nuestra ciudad no podía ser ajena a este movimiento. Se formaron varios grupos algunos más idealistas, otros más políticos. Las redes sociales se integraron rápidamente para convocar; han sido nuestros aliados, el medio de difusión de esta utopía posible (un grupo en Facebook, un blog donde se comparte ruta a ruta la experiencia y promueve el uso de la bicicleta, además de todos los temas relacionados y afines con la bici). El colectivo toma fuerza por estos y otros medios.

El grupo creció rápidamente, mucha gente con los mismos intereses, entre ellos también el deseo de accesibilidad de manera sana y amable a una ciudad que pretende apoyarse en sus sistemas de transporte

para que sus ciudadanos tengan a mano su ciudad de manera accesible, integrada y tolerante.

El nombre de SiCLas surgió de tener un nombre sonoro y cercano, SiCLas suena mucho al parlache, “SiCLas parece” como quien dice “Sisas”; por lo tanto también suena como una afirmación “SÍ A LA BICICLETA”. Nuestros recorridos son todos los miércoles a las siete de la noche y el punto de encuentro es el barrio Carlos E. Restrepo.

Si bien la ciudad está colmada de automotores, disfrutarla recorriéndola en bicicleta a los ojos de muchos parece ser una idea un poco loca, por aquello de que a los ciclistas no se les respeta, pero los resultados hasta el momento son aceptables. Hay dificultades ocasionadas por la imprudencia o la infraestructura; sin embargo, la prudencia, el respeto a las señales de tránsito, y en el contacto visual entre los ojos de ambos conductores, el de la bici es una respuesta de agrado antes que de malestar.

Estamos hablando alrededor de unas 600 personas por recorrido, rodando en lote usando siempre un solo carril y respetando las señales de tránsito. A pesar de ello, en ocasiones ante el cambio de semáforos, tenemos que cruzar en bloque estando el semáforo en rojo, de no ser así se fragmenta el grupo. Hemos pasado de 30-40 a rodar 600-800 personas, lo que implica mayor logística. Lo ideal es transitar como un bloque conservando siempre el costado derecho de la vía.

Medellín tiene mucho potencial para ser uso de la bici: contamos con un maravilloso valle muy amplio y un clima perfecto, hay muchas personas con la actitud para ser usuarios habituales de la bicicleta y se puede contagiar todavía a mucha gente. Dejar de lado la idea que tenemos del peligro en las

vías, no es una tarea fácil, tampoco lo es bajar el estatus que tiene el auto y mucho menos, lograr que la gente comprenda la importancia de cuidar el ambiente por encima de sus pretensiones sociales. Hay mucho trabajo por hacer. La cultura de la bicicleta está generando cambios.

A las SiCLeada acuden personas de todas las edades y niveles socioeconómicos, todo el que tenga su bici en buen estado es bien recibido, es grato ver familias reunidas en torno a la bici un miércoles en la noche.

El colectivo SiCLas maneja cuatro ejes principales

- 1. Comunicaciones.** Maneja todo lo relacionado con las redes sociales, diseño de las imágenes, los mapas de los recorridos, actualiza información referente a los diferentes grupos y colectivos, con temas de interés. Edita artículos escritos por los usuarios, convoca y está en permanente contacto con las personas respondiendo inquietudes.
- 2. Educación y cultura.** Su labor se centra en enseñar a transitar por el carril derecho, respetando en primer lugar al peatón; resalta las señales que debe tener el ciclista urbano en la vía; brinda clases de manejo de bici a nivel urbano, talleres de mecánica de bicis; plantea recorridos a lugares históricos de la ciudad; realiza recorridos temáticos según las fechas especiales; participa de eventos de ciudad que tengan relación y afinidad con nuestros objetivos.
- 3. Finanzas.** Gestiona y administra los aportes, donaciones, de personas y almacenes, que creen en el colectivo para el desarrollo de las actividades.
- 4. Logística.** Cuenta con un voluntariado que sale a relucir los días de la SiCLeada, realiza la pre-ruta los lunes, promueve la labor de bloqueadores o “paleteros”,

que detienen el tránsito vehicular hasta que pasa todo el bloque de ciclistas.

Todos los miércoles visitamos un barrio nuevo, reconociendo, redescubriendo esos lugares de la ciudad; esto también se hace con el fin de no generar dificultades con los demás actores en la vía, dígame autos, motos y buses. Cada vez que planificamos un recorrido nos hacemos la idea de los posibles inconvenientes que podemos tener el día de la SiCLeada. La lluvia no ha sido impedimento para salir a pedalear. Hoy día estamos hablando de ochenta SiCLeadas en dos años de recorrido.

Dentro de las recomendaciones previas a la salida, manifestamos que no somos responsables de cualquier eventualidad que pueda ocurrir en el recorrido, por esto recomendamos que cada participante lleve sus documentos de identificación y dinero para el pago de un transporte en caso de tener un daño mecánico grave, y que las bicicletas tienen que estar en buen estado, con las luces respectivas. El uso del casco es una opción.

La ciudad de Medellín se está preparando para que las personas circulen en bicicleta ya sea en las bicicletas públicas, las particulares o las de alquiler. Es tanta la fuerza de los colectivos que enfatizar en la formación vial será de mucha importancia y seguridad.

Nuestro propósito es el de contribuir con la difusión del uso de la bicicleta como medio de transporte saludable, efectivo y amable tanto para el ser humano como para el medio ambiente. Además es divertido y permite conocer y reconocer la ciudad.

Consideramos que el uso de la bicicleta como medio de transporte y recreación requiere de aceptación y promoción de cada una de las Administraciones Mu-

nicipales del Valle de Aburrá y del Área Metropolitana del Valle de Aburrá.

Miércoles a miércoles nos proponemos hacer de Medellín una ciudad cicleable, desde un parque, a un barrio, a un museo, a un cementerio, por calles con nombres de ciudades (Barranquilla), de países (Argentina), logrando tener experiencias inolvidables.

Transformación

El colectivo está recorriendo cada barrio de la ciudad y el Área Metropolitana, redescubriendo lugares de Medellín que están pero no los visitamos; somos turistas de nuestra propia ciudad. La aparición de la bicicleta como medio de transporte influye en posibles cambios importantes, entre los que se destacan el proyecto de crear 10 kilómetros de ciclorutas más, añadidas a los existentes (24 kilómetros) y la posibilidad de nuevas estaciones de las bicicletas públicas propuestas por la administración pública (EnCicla).

Se están teniendo en cuenta los distintos grupos y colectivos de bicicletas dentro de las políticas de movilidad; las iniciativas de estos colectivos se escuchan hoy en la mesa de la bicicleta del Área Metropolitana, un espacio para rediseñar todos los temas relacionados con la seguridad de los ciclistas, mesa que no existía hasta hace muy poco.

Que un colectivo como SiCLas crezca de manera tan rápida da cuenta de la cantidad de ciudadanos interesados y necesitados de un medio de transporte alternativo. La ciudad está diseñada para una minoría motorizada y, sin embargo, la mayoría no motorizada empieza a aparecer, hasta ahora, de la mano de la bicicleta como protagonista.

Teniendo en cuenta la siguiente tabla, hoy en Medellín la caminata es la mejor



Pre-ruta en la Comuna 13 de la ciudad de Medellín.

manera de transportarse con alrededor de 1.485.946 viajes; en bicicleta están alrededor de 36.852, en auto 820.968, en moto 620.802, en bus 1.413.672, en taxi 384.330, en metro 503.452 y en otros medios de transporte 233¹.

Modo	Total
Auto	820.968
Moto	620.802
Bus	1.413.672
Microbús	143.545
Metroplús	24.391
Taxi	384.330
Metro	503.452
Transporte escolar	110.001
Otros motorizados	70.109
Caminata	1.485.946
Bicicleta	36.852
Otros no motorizados	223
TOTAL	5.614.291

Ver al colectivo apropiarse de la ciudad anima a otros a hacer lo mismo. Quizá esa sea la mayor transformación: lograr que los ciudadanos que lo necesitan, bien sea por razones de tiempo, por mejorar su economía, por salud o por convicción, logren salir a las calles y moverse libremente y responsablemente por Medellín.

El colectivo no solo crece sino que se mantiene y apunta a ser más que un grupo recreativo y de turismo urbano. La flecha apunta a construir una ciudad que invierta menos en vías para automóviles y más para todos los protagonistas de la ciudad donde puedan compartir el espacio.

La transformación hasta ahora es poca pero visible: ahora se habla en los medios de comunicación acerca del tema que nos mueve, las universidades ahora se interesan por crear espacios académicos para discutir y construir propuestas alrededor de la bicicleta, el comercio de la bicicleta se está replanteando abrir el mercado antes dedicado únicamente al deporte, la administración de la ciudad también se interesa ahora por este tema, aunque todavía falta

1 <http://www.medellin.gov.co/transito/linea-base.html>

mucho por construir. Necesitamos crear leyes que nos regulen y nos protejan, necesitamos crear espacios adecuados y seguros, y lo más importante, necesitamos que la ciudadanía que todavía siente miedo del tráfico y del estatus social impuesto por

la adquisición de un automóvil, se atreva a vivir la ciudad de modos más libres y democráticos.

Estamos pedaleando hacia un cambio en cuanto a una movilidad sostenible, más humana y protectora del medio ambiente.

El Puente Lab: arte para el cambio y la activación social en Medellín

Daniel Urrea



Activación cultural en el río Medellín.

El Puente Lab es un colectivo artístico radicado en Medellín, cuyo propósito es desarrollar proyectos de activación social y cultural poniendo en diálogo la visión de expertos internacionales y las comunidades locales. Desde el año 2008, El Puente Lab ha desarrollado proyectos en diferentes lugares de la ciudad, tales como el barrio Moravia, y actualmente se está enfocando en una reflexión sobre el río Medellín como un elemento con potenciales sociales y culturales.

Algunas palabras clave para entender El Puente Lab son: activación, arte social, arte relacional, comunicación, comunidad, Medellín, cultura, cooperación internacional, trabajo en red, patrimonio cultural urbano, arquitectura flexible.

Propuestas específicas, sin modelos o plantillas

Una de las palabras más importantes, sino la más, cuando El Puente Lab se presenta como proyecto cultural, es la “activación”. Cuando hablamos de “activación”, necesariamente nos referimos a un movimiento, un cambio, una reflexión que se genera ya no solo en los pensamientos y las labores en el taller de un artista, sino también en los contextos urbanos que cada vez son concebidos más como escenarios para el arte que como espacios cotidianos con un simple uso logístico.

Sin embargo, “activación” es una palabra que puede relacionarse con un sinnúmero de referentes políticos y económicos; para El Puente Lab, el foco de ese movimiento

es la sociedad (lo social) y la cultura (lo cultural). La activación social y cultural implica que la ciudad y cada uno de los espacios que la componen, se convierten en objeto de estudio y escenario, en obra en construcción y boceto, en mensaje y medio.

Pero, más importante que el rol que juega la ciudad en la activación social y cultural, es el de los habitantes. Al igual que la urbe, la comunidad se torna dual y multifacética. Una comunidad específica deja de ser el insumo para la inspiración del artista, que se aproxima a ella con el propósito de *leerla* e interpretarla bajo sus criterios y convertirla en elemento estético de su obra, y se convierte en un factor determinante del resultado, decisivo sobre objetivos y métodos, y autora activa, propositiva desde el principio del proceso.

Trabajar con propuestas específicas para cada contexto implica para El Puente Lab que la comunidad define los factores determinantes del proyecto, dependiendo de las problemáticas y necesidades que ella misma identifique. El Puente Lab desarrolla proyectos que involucran a diferentes tipos de profesionales como artistas, arquitectos, comunicadores y politólogos, razón por la cual es inherente la existencia de referentes o ejemplos que, aplicados en otros contextos, pudieron o no ser exitosos. Hablar de “modelos” o “plantillas” implica una estructura preestablecida, a la cual debe adaptarse el nuevo objeto sobre el cual se aplica. En cambio hablar de “referentes” o “ejemplos” le da un espacio mucho mayor al cambio, a la adaptación y a la adecuación de elementos que enriquecen la forma, el fondo y el proceso de los proyectos desarrollados por El Puente Lab.

El hecho de que se involucren expertos internacionales, un equipo local y a la

comunidad misma, no solo da cuenta de la importancia de la participación ciudadana como garante de la solución de problemas específicos de cada contexto, sino que además le aporta un valor creativo al proceso.

Lo anterior, sobre todo, si se concibe a la creatividad desde dos de sus perspectivas más reconocidas: como la solución de un problema específico, y como la puesta en relación de dos o más elementos que antes no se habían unido.

Como ejemplo podemos traer a colación el proyecto “Nodos de Desarrollo Cultural”¹, que se llevó a cabo en el barrio Moravia de Medellín. Este proyecto logró crear un espacio alternativo al Centro de Desarrollo Cultural de Moravia, acercando a una mayor cantidad y variedad de habitantes a las actividades culturales que se coordinan desde él.

Algunos de los elementos creativos de este proyecto tienen que ver con la *relación del contexto con el espacio*: el barrio Moravia es reconocido en la ciudad por su vocación de reciclaje, pues el sector se creó alrededor de un morro de basuras que otrora fue el botadero de la ciudad. En los “Nodos de Desarrollo Cultural” se encuentran varios detalles que hacen referencia a esta realidad, como la construcción de contenedores industriales como base estructural de los espacios, la reutilización de un bus encontrado en una chatarrería, la implementación de las puertas de dicho bus como ventanas de los nodos, la producción del mobiliario a partir de madera reciclada, la creación de sillas reutilizando cajas de gaseosas, entre otros detalles.

1 Para conocer más sobre este proyecto: http://www.elpuentelab.org/nodos_es.htm

Trabajo en red: una obligación contemporánea

El Puente Lab nació en *Cittadellarte – Fondazione Pistoletto*, una fundación italiana creada por el artista Michelangelo Pistoletto con el propósito de plasmar allí de manera orgánica y urbanística su visión del “arte para el cambio social”. Uno de los programas de *Cittadellarte*, *UNIDEE in Residence*, ofrece espacios de residencias para creativos de diferentes partes del mundo.

Uno de los integrantes para la versión 2008 de este programa de residencia, colombiano, fui yo, Daniel Urrea. Allí conocí a Juan Sandoval, también colombiano, quien fuera participante en la primera cohorte del mismo programa, pero que a la sazón se desempeñaba como director de la Oficina de Arte de la fundación. Por los días de la residencia de 2008, Alejandro Vásquez, quien también hizo parte de la residencia en años anteriores, visitó *Cittadellarte* como invitado en una exposición de diseño industrial. Una vez allí, los tres comenzaron a trabajar sobre la idea de aplicar en Medellín el concepto de “arte para el cambio social” que predica la “ciudadela” de Michelangelo Pistoletto.

Así nació El Puente Lab, pero además del carácter anecdótico de este relato, es relevante pues permite aclarar la importancia del trabajo en red para este colectivo, dadas las condiciones de distancia geográfica entre el director, Juan Sandoval, quien se encuentra radicado en Italia, y los otros dos, Daniel Urrea y Alejandro Vásquez, quienes trabajamos desde Medellín.

Al hablar de “trabajo en red” no solo se hace mención a esta red primaria conformada por tres personas, y a la importancia (e inevitabilidad) de usar *La Red* como herramienta de trabajo, sino también a las conexiones que cada integrante hizo du-

rante su residencia y posteriormente. Dicha red de contactos, en su mayoría artistas, curadores, arquitectos, comunicadores y trabajadores sociales internacionales, entra a hacer parte del grupo de personas que potencialmente hace parte de un proyecto desarrollado por El Puente Lab.

Sin embargo, lo que aquí llamamos “trabajo en red” no solo es un modelo de operación obligado por razones lógicas, también es un elemento que le aporta diferentes valores a los proyectos desarrollados por El Puente Lab. Las razones iniciales –no las más importantes–, tienen que ver con la disminución de costos al no tener una oficina o lugar de trabajo, y la facilidad de esparcimiento de las comunicaciones a lo largo del mundo con la red de contactos.

Además de esto, trabajar en red garantiza que instituciones internacionales harán parte de los proyectos, lo cual genera un impacto positivo sobre la ciudad de Medellín y sus propósitos de internacionalización. No en vano los proyectos de El Puente Lab han hecho parte de exposiciones en ciudades como Biella (Italia), Belgrado (Serbia), Barcelona (España), Rotterdam (Holanda), y en países como Rumania y Corea, entre otros.

El diálogo internacional: un factor de valor cultural

El hecho de que siempre se considere la participación de un artista internacional podría ser visto como un acto de esnobismo fútil, si no se consideran los factores esenciales y de fondo que ello implica. Es claro que en el contexto de Medellín la participación de un experto internacional en cualquier evento o proyecto es algo que genera cierto ruido que de alguna manera ayuda a que se genere un impacto mayor en los medios de comunicación.

Entrar a reflexionar sobre las razones por las cuales la idiosincrasia de la ciudad (y del país) tiene esta fascinación particular hacia lo foráneo no es objeto de este escrito. Sin embargo, es importante tener esto en cuenta pues, como ya fue mencionado, de cierta manera sirve como factor positivo cuando de impacto mediático y difusión se trata.

Lo realmente valioso de que alguien ajeno a la realidad de la ciudad, cuyo razonamiento no está influenciado por lo que para los habitantes de Medellín, de cierta manera, se ha ido convirtiendo en “paisaje”, ha demostrado ser de gran utilidad para la identificación de detalles que le aportan un valor estético y ético a los proyectos.

Ejemplo de lo anterior es que en el año 2011, cuando se reflexionaba sobre el río Medellín con el colectivo Paraart Formations-PUF (Berlín), los “carritos” con fines comerciales llamaron la atención de este colectivo. Para los habitantes de Medellín, es común encontrar bicicletas adecuadas para la venta de jugos, perros calientes, frutas, bebidas, etcétera. La pregunta que surgió de este diálogo fue, ¿por qué no tener un “carrito cultural”²?

Por supuesto, no sería correcto afirmar que este tipo de sensibilidad está garantizada o es exclusiva de un foráneo, pero sí es más factible que se identifiquen a través de un diálogo intercultural; esto es, enfrentando el saber de un experto cuyo acervo cultural —y académico, y técnico, y político, y social, y religioso, etc.— es diferente del acervo cultural de la comunidad a la que se acerca, la comunidad de Medellín en estos casos.

Teniendo en cuenta que siempre se crean equipos de acompañamiento no solo con

la comunidad sino también con artistas y creativos locales lo cual hace posible que del diálogo intercultural surjan cosmovisiones, interrelaciones entre aspectos de una cultura y la otra, que como veíamos más arriba, se convierte en un ambiente propicio para que nazcan procesos creativos.

Otro aspecto de diversidad que le aporta valor cultural a los proyectos desarrollados por El Puente Lab es el trabajo interdisciplinar. La participación de personas con trayectorias y formaciones profesionales diversas, como las artes plásticas, la arquitectura, la comunicación, la politología, la música, es también un factor que permite un diálogo que trasciende lo multidisciplinar, pues no solo se trata de poner en espacios y momentos varias disciplinas, sino de ponerlas en diálogo, hacer que se permeen entre sí y de allí surjan nuevas perspectivas de intervención, interpretación, participación y presentación.

Por último, pero no menos importante, la participación de expertos internacionales es un argumento más para la internacionalización de Medellín, pues facilita la participación en exposiciones que se llevan a cabo en las ciudades originales de los invitados. Cada vez que se presenta esta oportunidad, El Puente Lab busca que la historia de la ciudad se aborde en contexto, se vislumbren los cambios que se han dado durante los últimos años y se eviten los lugares comunes y clichés que suelen caracterizar a Medellín.

Proyectos a largo plazo: garante de activación responsable

Una de las reflexiones más significativas que se abordan en *Cittadellarte – Fondazione Pistoletto* es el papel del arte y su trascendencia de una visión estética a una ética.

2 El proyecto del “Carrito Cultural” puede seguirse a través del blog <http://riomedellincultural.wordpress.com>



Nodos de Desarrollo Cultural en Moravia.

Desde la perspectiva de Michelangelo Pistoletto —y una buena parte de los movimientos artísticos posteriores al 68—, el arte debía conversar con los contextos sociales y políticos que lo rodeaban, diversificando los espacios que había usado tradicionalmente: el taller, el museo, la galería.

Para el caso de El Puente Lab, esta visión del arte como una herramienta para el cambio responsable de la sociedad se ve reflejada en diversos aspectos, uno de ellos es la duración de los proyectos. Es bien sabido que una de las críticas más frecuentes —y justificadas— que se hacen a los proyectos de intercambio artístico tiene que ver con el impacto real que generan, más allá del momento en que se presentan los resultados, lo que podría considerarse como “la obra”.

El Puente Lab propende por establecer un aliado local, representado en una institución que esté no solo legitimada con la comunidad sino, preferiblemente, integrada por ella misma. Tal es el caso de los proyectos que se han llevado a cabo en el barrio Moravia, en los cuales el en-

lace local ha sido el Centro de Desarrollo Cultural de Moravia y la participación de los líderes comunitarios ha sido una condición *sine qua non* para el desarrollo de los “Nodos de Desarrollo Cultural” y el “Moravia Video Lab”.

El hecho de involucrar a la comunidad local, pero concebida no como simplemente el cúmulo de personas que habitan un área sino como una serie de entidades organizadas que conservan su esencia comunitaria, ha propiciado que cada proyecto se establezca de manera permanente en el territorio, puesto que no depende de la voluntad generalmente cambiante de una administración municipal o los recursos de una empresa privada.

Además de esto, un garante más de que los proyectos se conciban en términos de mediano y largo plazo es el hecho de que a su alrededor hay una reflexión académica, tanto desde una perspectiva urbanística (como los proyectos que se encuentran activos actualmente sobre el río Medellín) como desde el largo alcance de El Puente Lab como una entidad cultural que tiene

que lidiar con las vicisitudes de la sostenibilidad económica, el crecimiento a escala humana, el patrimonio cultural urbano y la cultura viva comunitaria. Estos últimos son aspectos y conceptos sobre los cuales se ha reflexionado en diversos espacios académicos, uno de ellos el máster *World Heritage at Work*, un programa académico dictado por el Centro Internacional de Formación de la OIT que fue presenciado por uno de los integrantes de El Puente Lab, y cuyo proyecto central fue precisamente el desarrollo de empresas culturales en Medellín, con la Corporación El Puente Lab como caso de estudio.

La diversidad financiera: el destino del emprendimiento cultural

Como parte de dicho programa académico organizado por la OIT, El Puente Lab debía ser analizado desde la perspectiva del *World Heritage Centre*, que busca concebir el patrimonio cultural como un motor para el desarrollo económico de las comunidades a las que pertenece.

Uno de los grandes temas de discusión generalizada era, precisamente, cómo alcanzar ciertos niveles de sostenibilidad económica que le permitieran a El Puente Lab cumplir con sus estatutos fundacionales, cuyo objeto social resume así:

(...) promover y desarrollar actividades culturales, artísticas, sociales, educativas, económicas, inversionistas, y de gestión; dirigidas al desarrollo social, cultural, laboral y educativo, por medio del ARTE, LA CULTURA Y LA INNOVACIÓN en la sociedad.

Sin duda, no se trata de una discusión nueva; por el contrario, la supervivencia de las entidades culturales es un tema sobre el cual se ha reflexionado bastante y se han identificado varias estrategias

que facilitan el cumplimiento de esos propósitos esenciales y filosóficos, al igual que se atienden los que están direccionados por el mercado y generan un ingreso económico más estable.

Hasta el momento, los proyectos llevados a cabo por el colectivo no podrían encajarse en un modelo económico de los que se proponen para el campo de la cultura. Más bien podría decirse que se han tocado, de manera artesanal, varios de ellos: financiación netamente local, financiación netamente internacional, una mezcla de las dos anteriores y otros tantos. Sin embargo, no se han hecho proyectos con un propósito netamente económico, alejado de la “filosofía” del colectivo, que permita la captación de recursos para financiar otros proyectos que no generan ningún tipo de ingresos (lo cual se conoce como *cross financing*).

Tampoco podría decirse que se ha utilizado la financiación en masa (más conocida como *crowdfinancing*), comúnmente utilizada por artistas o políticos, que por medio de donaciones u otro tipo de aportes alcanzan un buen número de pequeñas sumas que, en conjunto, son suficientes para llevar a cabo un proyecto.

La economía de la cultura, aplicada al caso de El Puente Lab, carece de una tecnificación y un enfoque que le permita a una “empresa cultural” de este tipo convertirse en el sustento de sus integrantes. Algunos argumentarán que es precisamente en ese carácter predominantemente voluntario, de trabajo por pasión, con convicción y sin interés, que radica el valor de un proyecto cultural. Pero para quienes luchamos por el valor de la cultura como un elemento con el poder para cambiar la sociedad, esos argumentos son flacos si se los compara con la necesidad de disminuir la diáspora de gestores culturales y artistas que migran

de este campo hacia otros, simplemente por un factor económico.

El Puente Lab ha logrado enfrentar ese gran interrogante de la financiación de una manera artesanal, apuntándole a las necesidades identificadas en el sector público y combinándolas con capitales privados y extranjeros. Por medio de financiaciones múltiples, hasta el momento la corporación ha recibido aportes de una decena de entidades diferentes, entre públicas, privadas, mixtas, nacionales e internacionales, entre ellas: *Cittadellarte - Fondazione Pistoletto*, Centro de Desarrollo Cultural de Moravia (Comfenalco), Secretaría de Desarrollo Cultural, Gerencia de Moravia, *Mondriaan Fund*, *Festival della Creatività*, Área Metropolitana, *Kunsthhaus Graz*, Museo de Antioquia.

Recursos humanos e infraestructura

A partir de abril de 2011, se dio el primer paso en la constitución de El Puente Lab como entidad sin ánimo de lucro (ESAL) bajo la figura de corporación, legalmente formalizada en marzo de 2012. Fue constituida sin patrimonio y el presupuesto que se administra está destinado a cada proyecto, sin una periodicidad fija ni sede establecida para tales fines.

Los socios fundadores son los ya mencionados: Juan Esteban Sandoval, Alejandro Vásquez Salinas y Daniel Urrea Peña. Hasta el momento no se cuenta con socios adherentes, pero sí con una creciente red de colaboradores.

Proyectos

Nombre: Espacios de Memoria (2008 - 2009)

Sitio web/Blog: http://www.elpuentelab.org/espacios_es.htm

Descripción: El proyecto nace con el objetivo de realizar intervenciones artísticas en el espacio público del barrio Moravia con la idea de comunicar a los habitantes del lugar y al público en general la importancia del desarrollo y transformación urbana y social del barrio durante los últimos años.

El proyecto concibe el arte como instrumento para la transformación social, relacionado con los espacios sociales, culturales y productivos de Moravia, con el propósito de generar espacios de diálogo y encuentro para los habitantes y para los artistas. Además busca contribuir con elementos de “la creatividad del arte” en el proceso de transformación urbana y social en un área con fuertes problemas socio ambientales pero en profundo proceso de transformación.

El proyecto, a cura de El Puente Lab, se desarrolla a partir de un esquema de cooperación internacional entre el Centro de Desarrollo Cultural de Moravia en Medellín (Colombia) y *Cittadellarte - Fondazione Pistoletto* en Biella (Italia) con el apoyo del *Festival della Creatività* de Florencia (Italia) y *Mondriaan Foundation* de Holanda.

Nombre: Nodos de Desarrollo Cultural (2010 – 2011)

Sitio web/Blog: http://www.elpuentelab.org/nodos_es.htm

Descripción: En sus tres primeros años de actividades el Centro de Desarrollo Cultural de Moravia ha ofrecido actividades para una población de casi 500.000 habitantes, ha desarrollado un gran número de actividades culturales desde las artes hasta la educación y capacitación de la comunidad. El uso intensivo del centro por parte de la misma y el importante papel que el lugar ha tenido en la vida cultural del barrio ha

evidenciado la necesidad de crear espacios alternativos al edificio actual. La premisa del proyecto “Nodos de Desarrollo Cultural” era suplir la carencia de espacios culturales en un barrio marginal con una alta densidad de habitantes, además de trabajar con un presupuesto reducido haciendo énfasis en el uso de material reciclado y con unas condiciones de uso del espacio público bastante estrictas.

El Nodo de Desarrollo Cultural N° 1 “El Morro” se concibió como un “puente” entre el arte y la arquitectura, y se propone como un acto artístico colectivo para acompañar el proceso de transformación urbana del barrio, a través de la creación de nuevos espacios a disposición para toda la comunidad. El Nodo de Desarrollo Cultural también tiene la función de comunicar, de manera simbólica, la historia y la identidad de la comunidad de Moravia.

Nombre: Moravia Vídeo Lab

Sitio web/Blog: <http://moraviavideolab.wordpress.com/>

Descripción: El proyecto consiste en la creación de un laboratorio de vídeo participado con mujeres adolescentes (13-17 años), con el propósito de dotar al Centro Cultural y al barrio Moravia de un lugar permanente para la producción y difusión de contenidos audiovisuales. El Vídeo Lab funcionará como actividad de apoyo a las iniciativas educativas de entes públicos y del Centro Cultural con los adolescentes, y se focalizará en los temas de género, salud sexual y reproductiva y violencia intra-familiar.

El objetivo del proyecto es conformar un equipo de trabajo permanente de jóvenes del barrio Moravia que estén capacitadas para utilizar las más recientes herramientas digitales existentes para la producción de contenidos audiovisuales y que puedan

convertirse en punto de referencia (multiplicadores) para actividades educativas con temáticas de género, en un contexto con altos factores de riesgo en cuanto a violencia familiar, embarazos prematuros y prostitución.

Para la puesta en marcha del Vídeo Lab (agosto 2011) se realizó una primera fase de taller con dos artistas internacionales con experiencia en vídeo participado con comunidades marginales. María Rosa Jijón (Ecuador) y Margarita Vazquez Ponte (Reino Unido) permanecieron durante cuatro semanas en Medellín, en las cuales desarrollaron una serie de actividades finalizadas a capacitar una grupo de jóvenes mujeres del barrio en el uso de los instrumentos y lenguajes del vídeo. Además de la capacitación en el uso de los instrumentos técnicos, se realizaron actividades didácticas de información y discusión donde se afrontaron los temas de salud sexual y reproductiva con el apoyo de personas expertas en el tema.

En una segunda fase de proyecto se realizó un trabajo de formación de formadoras con el fin de capacitar, de manera completa, algunas de las mujeres participantes a la primera fase del proyecto. Se previó una visita de las artistas internacionales en noviembre 2011 y febrero 2012. Tras esta segunda fase de proyecto, las mujeres capacitadas podrían a su vez capacitar otras personas en el uso de los instrumentos audiovisuales y ofrecer servicios dentro y fuera del barrio.

Nombre: Río Medellín: activación cultural como estrategia de transformación urbana.

Descripción: Proyecto de transformación del uso del espacio público en la cuenca del río Medellín, de concientización sobre los problemas ambientales relacionados con el uso del agua y del espacio públicos.



Lanzamiento de “Escalera”, antiescultura en el espacio público.

Mediante la realización de acciones artísticas e intervenciones culturales, el proyecto pretende crear momentos de activación del espacio público en las áreas aledañas al río y sus quebradas, en áreas verdes y lugares públicos aptos para la difusión de información sobre temáticas ambientales.

Además de comunicar e informar, las acciones artísticas a realizar serán un instrumento de investigación y serán útiles para recolectar datos sobre el uso del espacio urbano y el estado ambiental de las zonas donde se realizarán las acciones.

Las intervenciones artísticas inicialmente servirán como herramienta de comunicación para invitar a los ciudadanos al río y su área de influencia, ofreciendo acceso a lugares abandonados o mal utilizados que podrán ser transformados activando procesos que conduzcan a acciones sostenibles y frecuentes a cargo de la propia comunidad.

Un componente importante de la propuesta será la diversificación del programa, proponiendo temas de responsabilidad social, deporte, cultura juvenil, microeconomía, red de mercados y la articulación de los eventos culturales ya existentes.

Nombre: *Artists in Residence (AIR)*

Descripción: Programa de residencia coordinado por El Puente Lab y financiado por la *Mondiraan Fund* (Holanda), con el propósito de generar espacios de intercambio cultural entre la ciudad de Medellín y Holanda, creado bajo la premisa de que la presencia de expertos y artistas internacionales en un proyecto de desarrollo es un factor clave para encontrar nuevas perspectivas en los procesos de transformación social y urbana.

Siguiendo el concepto de “laboratorio” que suscita el nombre de El Puente Lab, *Artists In Residence (AIR)* se basa en

proyectos que están en fase de desarrollo o planeación durante los años 2012 y 2013, enfocados en un tema que El Puente Lab ya ha comenzado a abordar previamente: el río Medellín como elemento urbanístico con potenciales sociales, culturales y ambientales.

El programa se llevaría a cabo durante dos fases: la primera de identificación y estudio del entorno, la segunda de implementación y desarrollo del proyecto.

La artista Su Tomesen fue elegida como primera participante de este programa y visitó Medellín en noviembre de 2012 y posteriormente en febrero, marzo y abril de 2013.

Museo y Territorios: una propuesta de diálogo comunitario

David Henao



Museo Vivo Jardines Comunitarios, Ciudadela Nuevo Occidente.

¿Qué quiere decir Museo y Territorios?

Aclarar esta pregunta supone relatar los pasos que el Museo de Antioquia ha recorrido durante más de seis años en los territorios del país. Antes de la descripción, es necesario enumerar algunas de las comprensiones que como equipo de trabajo hemos obtenido en el recorrido de este proceso.

Comprendimos que un museo más que un edificio, es un espacio, un concepto geográfico: el lugar de la experiencia sensible, el “*parche*”, dirían los muchachos en Medellín.

Comprendimos que un museo es móvil, camina, se asienta, puede ser espontáneo y

también estable. Que ese lugar de la experiencia puede ser creado en la esquina, en la vereda, en los caminos, en las carreteras, en las fábricas, en las huertas.

Comprendimos que un museo debe reflexionar sobre el mayor patrimonio que existe en un territorio: las personas, sus memorias, sus estéticas, sus realidades.

Comprendimos que el patrimonio es un ejercicio para descubrir colectivamente los sentidos que nos habitan. Que más allá de los monumentos, importa la experiencia sensible. Así, los patrimonios son múltiples y colectivos y su valor no reside en las cosas, sino en los vínculos que creamos alrededor de ellas; en la comunicación que nos permiten con los otros.

Comprendimos que las memorias también son plurales y obedecen a saberes, a experiencias, a dolores y alegrías. Que habitamos esas memorias y que, generar espacios para que se encuentren, es importante para construir convivencia, para habitar la ciudad.

Comprendimos que el territorio es fundamental en cualquier reflexión sobre el ser y, tener esto presente, hace que la labor de un museo esté acorde con los contextos a los que se debe.

Comprendimos también que confrontar nuestras posturas culturales es una urgencia, que hay que preguntarnos por la pertinencia de nuestras costumbres, evaluar sus sentidos, enfrentar los prejuicios, acercarnos a las miradas de mundo de los otros.

¿En qué consiste?

Estas claridades las construimos caminando, *echándonos al ruedo*.

En principio se desarrolló el proyecto “Barrios Amigos”, cuyo objetivo era comunicarle a los barrios de la ciudad de Medellín que había un espacio llamado Museo de Antioquia que permitía el encuentro con las artes y los patrimonios. Durante estos años, aprendimos que más que nos visitaran, era importante recorrer el territorio para encontrarnos en torno a la colección del Museo. Y dimos un salto.

Creamos el proyecto “Exposiciones Itinerantes”, en el cual desplazábamos esos patrimonios y esas estéticas que como Museo tenemos el deber de conservar, para compartirlo con las personas en las escuelas, en los colegios, en las esquinas y las calles de la ciudad.

De este recorrer con el patrimonio auestas, aprendimos que más allá de la colección del Museo, las personas tenían patrimonios, estéticas, memorias que eran importantes para todos. Aprendimos

también que a pesar de que nuestra sede se ubica en Medellín, la responsabilidad del Museo era regional y comenzamos a viajar por Antioquia. En los pueblos antioqueños descubrimos que el patrimonio no está en las cosas, sino en los vínculos que construimos alrededor de ellas. Que el patrimonio son las personas.

Así que saltamos de nuevo. Nos propusimos crear el proyecto “Museo Itinerante”, con el cual visitamos las comunidades, conversamos sobre su territorio, sobre sus patrimonios, sobre sus conflictos y alternativas. Más que llevar obras de arte, el objetivo es investigar de la mano de las comunidades, las estéticas y los patrimonios de los que habitan las montañas y los valles del Departamento de Antioquia. Intercambiar saberes, memorias, patrimonios, estéticas. Con este proyecto hemos trabajado durante más de 5 años, visitando cada uno de los municipios del Departamento de Antioquia, algunos de Caldas, de Santander y Valle del Cauca. Pero saltamos de nuevo.

Construimos un proyecto que generara raíz, que se asentara en las comunidades, que creara puntos de encuentro. De la experiencia de “Museo Itinerante” salió la necesidad de realizar un proyecto que se arraigara en las comunidades, compartiendo saberes que les permitiera comunicar por medio de sus propios espacios, experiencias, conflictos, símbolos, patrimonios y memorias.

Es así como venimos trabajando en la construcción del proyecto “Jardines Comunitarios”, en Ciudadela Nuevo Occidente, donde, acompañando a las comunidades de los barrios Las Flores, La Cascada y La Montaña, estamos construyendo un “Museo Vivo”, de plantas, en donde las personas se encuentren por medio del *convite*, de la siembra, de la puesta en



Cartografía Patrimonial Barrio Popular I.

común de sus saberes agrícolas, sus saberes campesinos.

Allí, la ciudad puede encontrarse en el disfrute de los colores, los olores, los insectos y polinizadores que este gran jardín, en espacio público, propone como espacio de la experiencia.

También, en la Zona Nororiental, en la Comuna 1 de Medellín, desde el 2011, nos encontramos con múltiples grupos organizados para investigar cuáles son los patrimonios de este espacio de la ciudad y poder compartirlo con la región y con el Valle de Aburrá, por medio de la creación

de espacios comunitarios que permitan a la Comuna comunicar sus valores patrimoniales y a la ciudad hacerse partícipe de este territorio.

Toda la estrategia “Museo y Territorios” está articulada por el Simposio de Líderes Culturales por el Desarrollo. Este encuentro se realiza cada año en la primera semana de febrero y su objetivo es generar un espacio de intercambio de experiencias entre los líderes culturales de la región y la ciudad para planificar nuestras acciones comunes en los territorios; para seguir soñando y nuevamente dar saltos.

Parcharte: una existencia en red y en territorios

Lukas Jaramillo



Festival de Grafiti Parcharte-Comfenalco.

El presente artículo tiene como objetivo definir el proceso de Parcharte, justificar los objetivos de la red y ofrecer unas reflexiones: primero, sobre el territorio y la red, como una forma de enfrentarse a lo global y a lo local; segundo, sobre el mercado y el Estado en relación a la subsistencia en tensión con la identidad; y, tercero, los asuntos de los artistas y los violentos compartiendo un grupo etario y un territorio y devolviéndonos sobre lo local y la capacidad expresiva transfronteriza.

Parcharte

Parcharte es una red que se articula para montar y mantener un sitio web que comienza como un catálogo de arte y una

sede con la que se pretende mantener unas actividades de encuentro y unos espacios de creación y trabajo conjunto. El propósito es generar un trueque y demás formas de cooperación, referentes para niños y adolescentes y una promoción (narración, ilustración de carreras artísticas) que haga posible carreras artísticas.

De esta forma, la web se ha planteado como un catálogo de la obra artística, los espacios de socialización, la programación cultural y artística de la ciudad y los artistas. Detrás de esta se ha desarrollado una investigación titulada “Inventario de Arte Joven y Popular”, que maneja unos vasos comunicantes con Parcharte sin ser lo mismo. Pronto, el sitio web se ha planteado una evolución donde se privilegia la

interacción entre artistas, hasta el punto de llegar a formas de cooperación concretas como el trueque.

La sede ha girado alrededor de dos proyectos propios y una alianza con un colectivo específico. Por un lado, la Sala de Ensayo Ciudad Frecuencia como un espacio propio de Parcharte, impulsado por dos de sus fundadores, y, por otro lado, una especie de academia para un voluntariado y donar, así, conocimiento. La alianza, como tercer aspecto, se dio con una emisora virtual, Morada, complementando las posibilidades mediáticas con el audio y la conversación en vivo pero, en especial, creando encuentros y visitantes fijos y rotativos en la sede, propicios para el intercambio (en especial, de saberes). Más allá, la cotidianidad de la sede está suscrita a espacios de trabajo, de encuentro o, simplemente, de socialización.

La forma cómo se organiza y ordena Parcharte para apostar de manera colectiva y complementarnos en las actividades cotidianas y en nuevas metas, ha sido una asamblea de fundadores, un comité editorial, una mesa de música y una mesa de grafiti. Parcharte tiene como foco la animación, el grafiti, el baile y la música, sin ser restrictivos. Para ese mismo trabajo de catálogo y curaduría tenemos como palabras claves el *reggae*, el *hip hop*, el *punk* y el *rock*. Como parte de un plan está el montaje de la mesa de creación visual y la mesa de baile. El desafío organizacional de Parcharte es que trabaja a partir de colectivos formados y con trayectoria, y su imagen debe resultar como un instrumento para estos mismos y sus fórmulas de cooperación.

Gracias a varios de sus fundadores, C15, Graffiti de la 5, Tarmac, Ciudad Frecuencia, Toque de salida, Festival Internacional de la 6, SKS, Nepentes, Otraparte, Alcaldía de Medellín y Mi Sangre, y a aliados como

Comfenalco, Confiar y el Teatro Pablo Tobón Uribe, se ha realizado un festival de grafiti con micro-becas como premios, presentaciones musicales pagas, cursos, varios espacios de diálogo y de reflexión (con intercambio de experiencias), becas de estudio y consecución de espacios y equipos para la realización de eventos.

El territorio y la red sin fronteras

Cuando nos adentramos con 87 historias de vida en profundidad en la vida de los artistas de 26 años, como eje y beneficiarios del proceso de Parcharte, descubrimos a personas que están más de seis horas al día en Internet y que, sin excepción, tienen amigos y socios para proyectos concretos fuera del barrio, de la comuna, de Medellín y de Colombia.

Sigue existiendo en muchos de los casos la frontera del idioma, pero aun así se encuentra la manera de intercambiar, enlazar, hacer propuestas concretas. Hasta ahí lo único que habría que agregar es que hay una mirada adultocéntrica que piensa que todo ese tiempo en Internet se pierde. En esa simplificación, por lo menos, hay un desconocimiento de las complejidades de la gestión, del impacto de mantener posiciones y expresarse en tiempo real y, sobre todo, de tejer redes.

Es necesario aquí señalar de entrada el segundo ingrediente para una contradicción: los artistas de este proceso no aspiran a salir del barrio, es decir, no desean vivir por fuera de este (viajar y recorrer sí, pero siempre volver).

Aunque nuestro proceso termina teniendo su mayor peso en las comunicaciones, este tiene unas bases metodológicas en el estudio que lo llevan a un trabajo constante de autodiagnóstico.

Desde ese autodiagnóstico hemos buscado qué entrevistas y perfiles publicados



Segunda Galería Urbana en Parcharte en asociación con la Fundación Casa de las Estrategias.

en www.parcharte.com profundicen y se deslicen desde la publicidad hacia lo sociológico y lo antropológico. Es desde ahí que queremos resaltar frases justificadas y explicadas a lo largo de entrevistas que representan a una mayoría en la importancia atribuida a ese espacio cotidiano que es el barrio: “lo que yo más quiero en la vida es mi barrio”, “jamás me veo por fuera de mi barrio”, “lo que más falta me hace es el barrio”, “estar un día en el barrio es la felicidad”, “volver al barrio es lo que me hace más feliz”.

Esta contradicción que se puede apreciar aquí es sobre todo posible y termina siendo una contradicción vital o una contradicción que conforma a la vida misma. Volviendo a la forma de contactarse, de relacionarse y de hacer acuerdos por fuera del barrio, encontramos una posibilidad muy grande de desarrollar gustos que constituye una identidad que se forma por unas comuni-

caciones que ya no están destinadas, no son heredadas.

Desde aquí, al ser consumidor de fotos, de audios, de vídeos y de textos, perfectamente gratuitos, uno puede desarrollar un estilo y, aunque parezca primitivo, también entrenarse. En Internet está todo mezclado, lo personal y lo público, el entretenimiento y el trabajo se entrelazan en los mismos canales, en las mismas herramientas. Esto último crea un desafío a la disciplina de artistas urbanos con limitaciones económicas y también de formación: el de la disciplina. En Internet, todo parece estar fluyendo, todo parece funcionar y uno siempre encuentra audiencia, público, pero todo esto se evapora y, sobre todo, se hace muy inconstante, en tanto poroso.

Adivinar en Internet si alguien o “algo” se interesa en uno porque quiere venderle algo o está gestionando su propia marca, si ese usuario está interesado en el artis-

ta, en el habitante o en el ser. Inclusive, esto nos permite adentrarnos en un chiste, una acusación entre artistas que se tienen confianza, sobre pasar mucho tiempo en Internet flirteando, coqueteando, consiguiendo citas o novio/novia.

Requiere de algo de habilidad y de mucha disciplina darle un peso a las conversaciones privadas e íntimas en Internet, y otro, a las profesionales y colectivas, sobre todo porque en el arte lo profesional y lo público está atravesado por la simpatía e, incluso, por la seducción y el erotismo. El artista habla de lo profundo, no solo de temas formales, pero aun más el artista es deseado.

La pulsión de un artista no es distinta a la de otro, con otro oficio o trabajo, se desea ser reconocido, ser aceptado. Esto en la adolescencia es aun más visible en lo que podríamos llamar como la urgencia de una aceptación total y final: la consecución de una pareja. El adolescente invisible en buena medida, el habitante de barrio periférico, invisible en buena medida, quiere decir que aquí está, mostrar su creación, convencer “a todos” de que es valioso, hace cosas bellas.

Una vez se empieza a recibir atención, a veces de manera muy superficial en Internet, perder de vista la creación y, en vez, concretar una de las pulsiones de la carrera artística, como lo es el afecto de otros y, en especial, de los preferidos, se vuelve en un riesgo gigantesco. Finalmente, se trata de cómo enfrentar la soledad del proceso creativo, restándole espacio a la socialización.

Internet no daña el conjunto de la calidad del arte, lo que hace para estas tendencias urbanas y jóvenes es crear una sensación de movimiento que es falsa en cuanto no implica un avance real y no satisface las expectativas esbozadas por estos jóvenes

y adolescentes en cuanto un proyecto de vida.

Ellos se autonombran y en Internet empiezan a sentir la interrelación que los hace sentir que existen en un campo artístico; la simpatía reina, pero finalmente la obra que escasea vuelve a resignificar a las relaciones que antes prometían algo, quitándole también el lustro de la novedad.

Más allá de la herramienta que pareciera volverse campo y espejo de narciso y volviendo a enmarcar las comunicaciones que se producen en Internet (y que producen a Internet) como posibilidades de ciudadanías globales, habrá que decir que el exterior y lo internacional perdió algo de heterotopía¹ al verse atravesado por las cotidianidades carentes de fantasía en espacios comprensibles y rutinarios. Puede que no se acceda a una realidad visual y sonora perfecta de otra ciudad en una país lejano, pero se cuenta con la gran cercanía de un habitante de allá, bastante descreído, que, por lo general, no dará cuenta de su lugar (por más privilegiado que sea) como un paraíso sin inconvenientes.

Asimismo, el barrio, que es más susceptible en nuestra revisión de sensaciones análogas al patriotismo, no es garantía, por reflexión romántica, de trabajo social ni de creación repleta de contenido. Lo interesante es encontrar un profundo disfrute en el paralelo de un terreno de relaciones dadas por una experiencia profunda que vuelve a someter al artista a un código menos adornado, frente a lo cual no es resistente sino que esgrime una valoración que se asume y se reconoce desde lo subjetivo y, por lo tanto, desde lo intimista, contrario a las identidades de oposición.

1 Entendiéndola en este caso como una utopía que existe y se puede rastrear o buscar.

A manera de conclusión, se podría decir que es deseable una síntesis, que se ve en varios artistas, de apertura y tránsito a una ciudadanía global y una consciencia por las raíces, que logra un aporte a la producción artística mundial. La globalización del arte del que se compone Parcharte implica, por un lado, una mayor exigencia técnica y, por otro, un apetito por la innovación desde las originalidades biográficas de cada artista, donde el barrio, si se logra trascender del cliché de la lamentación o la exageración burda, se vuelve en la diferenciación más significativa a la propuesta artística (a la que se le pide riqueza de contenido).

Arte, Estado y mercado

Las expresiones culturales ligadas a los artistas de Parcharte no están relacionadas con el nacionalismo, lo que crea una disposición natural a rechazar la xenofobia, el regionalismo, el racismo, el militarismo y, desde ahí, muchos tipos de violencia. ¿Se tratará entonces de artistas “aestatales”?

Hay en los artistas una filosofía, o por lo menos una simpatía a la desobediencia civil, que encuentra su justificación y su asidero en una corresponsabilidad en lo social y lo comunitario y con las propias redes, pero un distanciamiento a ciertas normas y formas de lo estatal.

La experiencia de Parcharte que ha tenido su eje dinamizador en Medellín, registra que los artistas urbanos encontraron en la Alcaldía el estímulo principal, un gran impulsador y su mayor cliente. Hay un reconocimiento crítico, en el grueso de los artistas, a lo que se hizo en Medellín y, en especial, al trabajo en cultura y en juventud: se entiende como algo que había que hacerse. Ha estado cargado de buenas intenciones, pero contó con varios errores y, en general, como un proceso donde se abusó de la promoción artística

como un medio para alcanzar un fin, supuestamente mayor, como es la paz o la seguridad y ligándolo, a veces en exceso, al *city-marketing*.

En esa relación la ciudad tuvo una increíble apertura cultural y la Alcaldía ganó el afecto de sectores democráticos por cuenta de aceptar la diferencia o inclusive la crítica que había en el grafiti, en el inmortal *rock*, en el resistente *punk* y el emergente *hip hop*. La ciudad se descubrió y hubo un encuentro, se abrió a algo que también facilitó la epidemia de los nuevos sueños de ser artistas y, en especial, de ser músicos famosos.

Habría que hablar de artistas “aestatales” muy políticos y entendiendo una separación propositiva a lo estatal, con la contradicción de darse a la vez un acercamiento o, por lo menos, un diálogo con el proyecto de ciudad y una separación con los ejes mismos de lo estatal. Se trata de artistas, en una inmensa mayoría que son objetores de conciencia (que no está de acuerdo con prestar el servicio militar obligatorio), que están en desacuerdo con muchas normas y, en buena parte, no comparten las ideas de productividad. Desde aquí hay que rescatar una idea de la ciudad como único futuro tangible de la política como espacio de la diferencia y el consenso, distinto a la idea de Estado-nación, que requiere, significativamente del consenso (tal como está trazado en la obra de Tilly, 1990).

Aquí nos referimos también a la tesis de Fernando González (1935) que interpreta a la cultura como un factor debilitante del Estado, el régimen y el sistema, entendidos estos desde el orden, lo establecido y el establecimiento. Hay una lectura del arte que lo define como desacuerdo a lo existente y al arte como inflamación de una cultura que aparece como inconformismo en tanto motor para desear más.

La relación de los artistas de Medellín con la Alcaldía de Medellín no se puede precisar desde un perfecto romanticismo, pero mucho menos desde un relato atravesado por el escepticismo. Existían intereses de parte y parte como existen para cualquier actor político, pero esto se generó después de una campaña muy fuerte desde diferentes espacios (campañas políticas, movimientos cívicos, ONG y luego la Alcaldía) para acabar con las ideas clientelistas de que lo que hacía la Alcaldía eran favores, y entender la inversión y el acercamiento de los servidores en materia de derechos.

Más adelante, este acercamiento se daría desde una euforia y un entusiasmo que se daba por una suerte de coincidencia de condiciones, por el cambio súbito de percepción sobre el gobierno en la Alcaldía, por hechos interesantes, que también pudieron ser parte de un proceso más social que estatal de recuperar barrios y territorios y cambiar la posición de la ciudad (por medio de nuevos consensos) frente al conflicto y la criminalidad.

Era la época en la que hubo un cierto clima financiero de optimismo y el país encontraba, desde sus mismas contradicciones y oposiciones políticas, un ideario desde el cual desligar cualquier intención política del mundo criminal. Ya así la ciudad encontraba viable y deseable un fortalecimiento institucional y una inversión social en una gigantesca periferia. Desde aquí, pareciera que ese acuerdo facilitaba la liberalización en otros campos culturales, artísticos y sociales, que le daban un mayor margen de maniobra y acercamiento a los artistas jóvenes.

Ese proceso, sin embargo, no ha llegado a la fecha de este artículo a tener ningún avance sobre la calidad de la obra artística y la sostenibilidad de las carreras artísticas. Deficiencias concretas hablan sobre

la celebración de los conocimientos desde los jóvenes. Dicho entusiasmo con las intuiciones de procesos de jóvenes autodidactas hizo que la formación artística propuesta a través de talleres inconstantes fuera muy liviana y que se encontraran muy pocos ejemplos en formación artística verdaderamente innovadora.

Muchos artistas jóvenes y de barrios históricamente marginados que surgieron y resurgieron en esa etapa, adicionalmente, empezaron a imaginar su subsistencia a partir de convenios, talleres y, siempre, de la contratación estatal y de la de otras organizaciones que, finalmente, tiene su fuente financiera en lo estatal.

Al momento de escribir este texto en Medellín hay un reconocimiento (con amplio consenso) de que la gratuidad del arte y del espectáculo artístico ha creado un daño en la sostenibilidad artística. Este problema puede versar sobre las ideas insuficientes para formar públicos y generar audiencias con espíritu de reciprocidad, pero termina recayendo en aspectos prácticos y culturales de los potenciales y activos consumidores de estas artes.

Al referirnos a aspectos prácticos hay que llamar la atención sobre lo obvio de que Colombia y Medellín no son una sociedad con alto poder adquisitivo y que la desigualdad hace más difícil mercadear con un artículo de lujo (como se termina viendo frente a los aspectos prácticos de las finanzas personales al arte). Los artistas, en todo caso, insisten que hay un factor cultural adicional y concreto para Medellín que hace al público más reacio a pagar por arte.

Frente a estas hipótesis del cierto desinterés por el arte, que no está medido ni ha sido investigado con rigor, habría que sumar algunas hipótesis sobre la banalización del carnaval por cuenta del alcohol



Visita del Gordo García, fundador de Barrio Comparsa, a Parcharte en La Casa Morada, 2012.

y los problemas objetivos de la piratería. Frente al primer punto, hay que entender que en Medellín, como en muchas más partes, todo el mundo tiene dinero para el licor y que se vuelve el elemento central de toda celebración. Frente al segundo, hay que entender que una minoría que pudiera sentir la urgencia del consumo artístico, puede ver saciada la pulsión en la más vulgar piratería.

Estando de acuerdo en Parcharte con la liberalización del arte y los contenidos tal como se propone en *Creative Commons* y acorde a la filosofía del *copyleft*, es necesario encontrar un sistema que no confunda la filosofía de la libre circulación con el empobrecimiento a los artistas por cuenta de la piratería.

A manera de conclusión de esta discusión, hemos encontrado que en esas dos lógicas del mercado y lo estatal en la que se debate el artista, siempre tiende a surgir

una discusión por la independencia que profundiza en la identidad y que se conjuga con esa pureza de intereses que se le pide al artista, que podría ser constructiva si se mira desde el gusto y el placer.

No hay que olvidar en esta discusión, que estamos en contacto con artistas, principalmente grafiteros, que insisten que su arte no se vende. Aquello nos recuerda que otro camino posible es no vivir del arte, aunque se pueda vivir para este. En todo caso, lo que es una preocupación es que la ciudad no se ha sincerado sobre las posibilidades reales que tiene un joven para vivir del arte, simplemente por haberse visto abocada a garantizar el derecho a soñar.

Entre tantas voces que se recogen en Parcharte el único consenso posible sobre estas tensiones frente al mercado y el Estado, es nunca perder de vista el placer en el arte y, en un balance de horas y formas de subsistencia, no descuidar un espacio

para esa creación o recreación visceral que surge de la pulsión misma en el ocio o la urgencia.

Violencia, resistencia y placer

Los artistas de Parcharte tienen en común haberse formado y haber desarrollado su propuesta artística en medio de un cansancio por la violencia. Sin que haya una restricción, ha habido un interés más marcado por integrarse a la red por parte de aquellos que viven y crecieron en barrios históricamente marginados. En esos barrios, se comparte el espacio vecinal con jóvenes y adolescentes armados, denominados en Medellín como parte de los combos.

No es objetivo de este texto definir la palabra viva de combo delincuencial. Basta con decir que en el combo, el narcotráfico está cerca aunque no siempre adentro y que se trata de un híbrido entre microempresa criminal y mutación de socialización.

Esta hibridación crea unas conductas violentas que no se entienden desde las motivaciones económicas, sino por unos factores culturales y de socialización. Ya se ha estudiado cómo en las mafias y en el narcotráfico el honor, el respeto y demás elementos simbólicos tienen un peso específico y significativo. En los barrios de los artistas, entonces, el control está dado no solo por unas rentas criminales, sino por una cultura política a veces definida por adultos pero siempre ejecutada por jóvenes y adolescentes sobre el control exagerado por una degeneración del concepto del respeto. Asuntos psicológicos y psiquiátricos como la paranoia, agravados en los miembros de los combos por una fuerte drogadicción, se hace recurrente para la ejecución de los homicidios.

Los artistas se separan y se alejan de esta situación, al mismo tiempo que crean un ritmo y un estilo para disfrutar la vida

por fuera de la vida atravesada por los controles de los combos.

Los artistas que hacen parte de Parcharte (en una gran mayoría) tienen un concepto bien formado sobre la violencia y cuando no, tienen una posición. Adicionalmente, la última gran explosión del arte urbano y una apertura ocurrió en un momento donde la Alcaldía volvía a las comunas (populares) con Parques Bibliotecas y a los barrios (periféricos) con colegios de calidad, y se pensaba que Medellín, finalmente, podía estar quedando fuera del campo de batalla de los negocios de la guerra colombianos y del mapa de las transnacionales del crimen.

En esa ola febril por el fin de la violencia y el reconocimiento de comunas y barrios, los artistas lanzaron sus mensajes de no-violencia, memoria, justicia y reconciliación, y la Alcaldía, en respuesta, exaltó el poder del arte no solo como opción, sino como fuerza resocializadora. Una gran mayoría de artistas, en especial de los procesos visibles, adaptó el lenguaje y justificó buena parte de las cosas que hacían como prevención de la violencia criminal, “quitarle una tajada a la violencia”, “sacar a pelados de la violencia”.

La ciudad no debe olvidar que en el lanzamiento del programa “Fuerza Joven” (un desprendimiento del gigantesco programa de reincorporación Paz y Reconciliación) se contó con la presentación de un artista de la Comuna 13 (rapero), Kolacho Mc, y que este mismo fue días después asesinado por un joven integrante de un combo (luego capturado). Este episodio doloroso como los que vendrían luego, debe servir, por lo menos, para recordar que para todos ha sido difícil tocar el *statu quo* de la violencia en la ciudad: se trata de unas redes y de unos grupos que al colapsarse y colisionar y “dañar”

un indicador como el de los homicidios, parece no comprometer la información del negocio, ni a ciertos personajes y ni la capacidad regenerativa de las redes que se da en el reemplazo automático de ciertos cargos y personajes.

Enterrar artistas es un asomo al absurdo que, sin embargo, no indica, desde ninguna lógica, la necesidad de dejar de hacer arte. Hasta ahora nadie ha concluido que a los artistas los matan por su oficio o que hay un plan estructurado en contra de ellos. En todo caso, se trata de un contacto a la fecha inevitable y trágico entre dos fuerzas juveniles de los barrios populares que complejiza (por fortuna) la mirada sobre estos barrios. Lo interesante de los artistas es que por su reconocimiento y su capacidad expresiva cuentan lo que les pasa a muchos jóvenes populares expuestos a su tirano de esquina de turno, a los que por movilidad y ver amenazada la vida misma cumplir con su vida cotidiana y sus proyectos, se vuelve, en extremo, difícil.

Encontramos aquí mucho más que víctimas, la responsabilidad expresiva del artista por contar la historia de estos barrios, crear una nueva sensibilidad, denunciar, develar. En Parcharte la cercanía con el homicidio, el asesinato a artistas, nos puso profundamente en contacto con la insoportable vida en algunos barrios de la ciudad (insostenible en las frecuentes temporadas de miedo).

Hemos visto a los artistas urbanos en una encrucijada ética sobre el tono y el volumen de la protesta, finalmente, contra un ser de muchas cabezas, con el que no

hay rendición de cuentas y es ilegítimo negociar: el crimen en Medellín.

Reflexión final

La última crisis de seguridad, cada vez dejando temporadas de sosiego más cortas, nos pone a repensar el rol del artista urbano y el artista joven en la ciudad. Creo que el artista está llamado a pensar la ciudad y no solo una política de promoción artística. Creo que el artista es mucho más que un publicista o mercader de la ciudad y que no debe disgustar (a verdaderos demócratas) por ser crítico; que el arte es un fin por sí mismo y que más que esfuerzo o sacrificio al artista hay que entenderlo (y se debe entender a sí mismo) en el código del placer.

Gracias al placer que el artista busca y encuentra en el arte, este puede darnos la máxima comprensión: hacernos sentir (su mayor impacto). Más allá que vender el arte como una opción de vida (importante en su responsabilidad como referentes), el artista está llamado a crear una nueva sensibilidad, una nueva forma de sentir, como una nueva cultura, una reconfiguración de lo sagrado.

Como dice Francisco Thoumí: “todo el mundo sabe que el cambio cultural es necesario, pero nadie sabe por dónde comenzar”².

Tras las huellas del profesor, quisiera decir que son los sueños de los artistas, las rayas que dibujan en nuestra propia imaginación.

2 Conferencia en Medellín 2011, Corporación Otraparte.

Bibliografía

GONZÁLEZ, Fernando (1935). *El remordimiento*. Medellín (2008): Fondo Editorial EAFIT-Corporación Otraparte.

TILLY, Charles (1990). *Coerción, capital y los Estados europeos 990-1990*. Madrid (1992): Alianza Editorial.

Platohedro: del bienestar creativo como propuesta de vida

Alexander Correa



Semillero Audiovisual Matineé Tapete Volador, 2010.

En la ciudad de Medellín hay una casa llena de color y vida donde niñas, niños, jóvenes y no tan jóvenes encuentran un espacio para crear libremente, y un laboratorio permanente de experimentación en los procesos socioculturales de la comunidad cercana. Es una casa mágica que vibra con personas que tienen urgencia de contar, comunicar, expresar y a su vez aprender a escuchar, ver y entender: la Casa Platohedro, un lugar autónomo en constante relación con lo público, lo privado y lo social, donde el arte y la tecnología son el medio para aportar a transformaciones sociales que buscan el bienestar de las personas en relación armoniosa con la naturaleza.

A menudo las corporaciones, empresas y discursos de la “armonía social” se basan en el bienestar como un fin último por el que cualquier medio es justificable. Bajo esta premisa utilitarista se cometen atrocidades, guerras, despojos y violencias. El lugar común para el concepto de bienestar está dado tal vez por la herencia del salvavidas keynesiano, que encontró en el capitalismo el modo de prolongar su vida útil tras el periodo conocido como la “crisis del 29”.

En mayo del 2007, se inauguró la Casa Platohedro con el ánimo de resignificar el bienestar a través de la creación. Lo que a finales de 2004 comenzó como un grupo audiovisual, conformado por un grupo de

amigos interesados, como muchos otros, en hacer vídeos con el propósito de desarrollar proyectos audiovisuales, ser reconocidos y lograr vivir de eso, se convirtió así en la Corporación Platohedro, una plataforma creativa que hoy convoca muchas disciplinas e indisciplinas del arte, una propuesta arriesgada, lanzada, que apuesta todo a pesar de los miedos de esta ciudad y se aferra únicamente a la fuerza que dan el amor y la pervivencia.

Platohedro surge del amor porque es el proyecto de vida de sus cofundadores, quienes desde sus inicios lo plantearon como una plataforma creativa colectiva que buscara el bienestar común, y un proceso abierto para quienes también quisieran asumirlo como propio.

La Casa Platohedro es el lugar donde hemos podido compartir experiencias valiosas con muchas personas durante estos ocho años. Por allí han pasado personas interesadas en la música, la danza, la pintura, el teatro, la cuentería, los malabares y otras disciplinas e indisciplinas del arte, mezcladas con la sociología, la antropología y otras ciencias humanas, para adelantar procesos con múltiples miradas.

Es difícil enumerar uno a uno los proyectos, los productos y los logros, pues estos, más que datos numéricos de poblaciones afectadas, involucran procesos de largo aliento que hemos podido llevar a cabo mediante nuestras propias metodologías e implementando nuestros nuevos aprendizajes.

El proceso de formación ha sido pilar fundamental de la Casa Platohedro, pues estamos convencidos de que la educación se debe reconstruir, rediseñar y revolucionar. Además, han sido muchos los momentos que hemos compartido con diferentes grupos y colectivos de jóvenes de la ciudad y el país. Con el primer taller de Foco Críti-

co, en compañía de CEDESIS¹ y jóvenes del proceso de Derecho a la Educación (2006) tuvimos el placer de poner nuestros conocimientos a disposición de muchos jóvenes que estaban llenos de búsquedas y retos, con quienes aprendimos durante seis meses y logramos entablar una relación de amistad que aun continua, pues varias de esas personas hoy son parte activa de Platohedro.

Hoy, estudiantes de artes, comunicaciones, diseño, cine y otras carreras, los jóvenes que han pasado en algún momento por nuestros procesos son como hijos que vuelven a Casa a participar de algún proyecto o a compartir sus nuevos caminos. *Moción de claridad*, que fue nuestra primera experiencia con cooperación internacional, nos enseñó que la articulación es clave en los procesos socioculturales y políticos de la ciudad. Gracias a dicha experiencia llegamos a espacios como el Consejo Municipal de Juventud, donde se logró poner un representante por los jóvenes de ese proceso. A su vez, *Jóvenes, Memoria y Paz*, un proyecto que desarrollamos con el Instituto Popular de Capacitación (IPC), nos permitió trabajar desde la memoria el tema de cómo ha afectado el conflicto armado a las personas jóvenes de la ciudad.

El semillero audiovisual *Matineé Tapede Volador* es el proceso más propio y personal de la Casa, y va más allá de las personas que la hemos habitado. Son las niñas y niños de las cercanías, que desde los primeros días de ese mayo del 2007 empezaron a empoderarse de la casa y a proponer sus dinámicas, quienes han estado en el *Matineé*, sábado tras sábado, aprendiendo y jugando con cámaras, papel,

1 CEDESIS: Corporación para el Desarrollo Comunitario y la Integración Social, ONG de Medellín. Puede verse en www.cedesis.org

colores, semillas y tierra. Han pasado más de 5 años que nos han permitido verles crecer y entender que son nuestros mejores indicadores. Muchos de estos pequeños son ahora jóvenes que han cambiado aptitudes y actitudes frente a sus contextos tan complejos; son seres con gran creatividad y mentes cada vez más libres.

Procesos como *Foco Crítico con Sentido*, *Moción de Claridad* y el semillero *Matineé Tapete Volador* son experiencias que le han dejado a la ciudad muchas reflexiones, y que nos ha posibilitado hacer parte de experiencias valiosas de investigación² y de la producción de más de un centenar de frutos comunicativos.

La diversidad cultural es la principal riqueza de los pueblos, es el sustento básico de todo proyecto político, social o artístico. Esta propuesta busca un diálogo horizontal y solidario (entendiendo lo horizontal como una onda que nos permite estar a veces arriba o abajo, según las capacidades y energías para participar de los procesos, con igual reconocimiento y visibilización) entre todos los saberes, sin exclusiones, a través de la producción audiovisual y el acercamiento a los diversos lenguajes del arte, como estrategia fundamental para la apropiación de la memoria y la diversidad y el conocimiento y respeto de los Derechos Humanos.

Las sociedades contemporáneas, y particularmente los niños, niñas y jóvenes que



Casa Platohedro. Fachada pintada por Colectivo Red Eyes, 2011.

hacen parte de ellas, se enfrentan cada vez con más frecuencia a procesos de exclusión social, religiosa y étnica, y a las desventajas –y ventajas– de la creciente globalización. Por ello, una pedagogía reflexiva y responsable aporta valiosos elementos a la construcción de subjetividades y a la transformación de las diferentes percepciones, creencias, actitudes y valores de una sociedad contemporánea y multicultural.

La importancia creciente de los medios audiovisuales en el proceso de transmisión de conocimientos y valores –fundamentalmente entre la población más joven, educada en esta cultura y con una mayor receptividad a dichos formatos–, hace necesario y conveniente incorporar el uso de estos lenguajes a la hora de plantear herramientas y métodos educativos dirigidos a la

2 “Prácticas de participación política juvenil desde las cuales se construyen ciudadanías juveniles en la ciudad de Medellín”, postulada por la Universidad de Medellín y la Corporación Audiovisual Platohedro. Esta investigación fue realizada por el Grupo Comunicación, Organización y Política (COP), vinculado al Centro de Investigación en Comunicación de la Universidad de Medellín. Sus investigadoras principales son Ángela Piedad Garcés Montoya y Gladys Lucía Acosta Valencia.

creación de espacios de debate y reflexión frente a las diversas realidades sociales, y de estrategias alternativas para superar los conflictos y convivir bajo principios de respeto y solidaridad.

Al permitirle a la comunidad de niños y jóvenes, mujeres y hombres, crear producciones artísticas y audiovisuales de su realidad, se promueve entre ellos otra forma de mirar el entorno en relación con sus vidas, lo que a su vez otorga a la colectividad un sinnúmero de vivencias, pensamientos y sentimientos pasados y presentes, plasmados en imágenes en movimiento, con sonido y en un lenguaje de fácil comprensión. De esta forma, se integra y democratiza el conocimiento, entendimiento y convivencia entre la comunidad, con el acompañamiento de un equipo de trabajo creativo, crítico y reflexivo desde adentro.

El ejercicio de propuestas educativas en la línea de la democracia, la convivencia y la cultura de la no violencia, debe permitir a los niños, niñas y jóvenes asumir de un modo crítico, reflexivo y progresivo el ejercicio de la libertad, de sus derechos y de sus deberes individuales y sociales, en un clima de respeto hacia otras personas y otras posturas morales, políticas y religiosas diferentes de la propia. Además, la identificación de los deberes ciudadanos y la asunción y ejercicio de hábitos cívicos en el entorno familiar, escolar y social, permitirá que se inicien en la construcción de sociedades cohesionadas, libres, prósperas, equitativas y justas³.

Nuestra producción audiovisual ha estado encaminada a la experimentación, y gracias a eso hemos aprendido que nuestras narraciones, más que copia del

mundo de Hollywood, deben dar voz a las comunidades con quienes trabajamos, y estar en la búsqueda de nuevas narrativas y nuevas obras, propias de nuestros contextos y realidades. De acuerdo con eso, entendemos que los equipos y dispositivos son un medio, mas no el fin: son los juguetes con los que construimos esa voz que se necesita para dialogar y construir una sociedad más justa.

Desde el área de producción audiovisual hemos podido realizar audiovisuales con mejor factura que en años anteriores, pues hemos producido con herramientas tecnológicas de punta y contamos con un equipo de realizadores conformado por jóvenes que hacen parte de los procesos de formación de la Casa, como espacio de prácticas y continuo aprendizaje.

La mayor parte de los procesos de producción audiovisual están articulados a organizaciones o instituciones importantes para la ciudad y sus procesos socioculturales. En parte gracias a esto hemos podido mejorar enormemente la calidad de estas producciones, y ganar conocimiento y experiencia en terrenos de gran incidencia para Medellín, pues reconocemos que nuestras producciones contribuyen a documentar importantes procesos, con una mirada que es producto de un trabajo participativo y colaborativo.

Lastimosamente, en América Latina se ha deconstruido el sentido de bienestar en términos de “quien más acumula es quien más feliz es”, y así el bienestar se ha vuelto gancho para vender más. Con el propósito de cambiar el chip, en Platóhedro subvertimos el valor del intercambio de bienes por el valor del uso colectivo, y desde allí se defiende la necesidad de hacer creativo el bien-ser y el bien-estar de habitantes y visitantes de la Casa. También llevamos esto con nosotros con el Platóhedro itine-

3 <http://juventudmemoriaypaz.blogspot.com/>, <http://mociondeclaridad.blogspot.com/>, <http://eltapetevolador.blogspot.com/>

rante, propuestas y apuestas que llevamos a cuanto territorio llegamos.

Entendemos, además, que para obtener bienestar individual y colectivo, y para que esto a su vez posibilite acciones transformadoras, es necesario pasar por el pensamiento crítico y los sentidos. Para la búsqueda del bienestar es necesario comprender la importancia no solo de las relaciones que la persona construye consigo misma, sino también de las que construye con las otras y su entorno mediante la convicción del trabajo colectivo.

En Platohedro se tiene relación con muchas personas de diversos orígenes, que dejan su huella en la casa y también se llevan un poco del proyecto Platohedro con ellas. Atreviéndonos a más, podemos incluso decir, con certeza, que nuestra experiencia ha sido de gran importancia para despertar la imaginación de la ciudad y la creatividad de la que tan urgida estaba la urbe cuando nació la idea de tener un espacio para crear.

En Platohedro consideramos que la creatividad es el medio para llegar a la catarsis personal desde el hacer, y que eso en colectivo suma a transformaciones no violentas desde el arte. En nuestros inicios hacíamos esto por medio de historias y narrativas audiovisuales. Luego, cuando ya los habitantes fueron más, llegaron otras disciplinas e indisciplinas del arte, y empezamos a trabajar muchos más temas, desde lo digital hasta lo análogo (una calca, un fanzine, un cartel, un estencil).

El proceso mismo nos fue diciendo que no solo se trataba de tener un lugar físico: se requería construir un territorio donde se manifestara la propuesta de bienestar creativo, como un primer paso en el camino hacia el “buen vivir”, en contraposición al “vivir bien” occidental; donde se rompieran las barreras academicistas, elitistas,

racistas; donde cada una aprendiera de la otra; donde el conocimiento se basara en el compartir saberes.

Nuestra conexión con el continente y el resto del mundo se sustenta en los procesos de Plataforma Puente de Cultura Viva Comunitaria y la red de Arte y Tecnología LabSurlaB. Cultura Viva y Libre es lo que hemos podido descubrir, lo que hemos ido soñando. Hemos dispuesto nuestro quehacer y nuestra experiencia para posibilitar el encuentro entre saltimbanquis y *hackers*, pues entendemos la comunicación como la posibilidad de diálogo entre personas para la construcción de nuevas sociedades, más justas y dignas.

Gracias a estos procesos hemos podido vincularnos con Co.Operaciones, proceso local del que hemos hecho parte durante el último año, junto a otras instituciones y colectivos de la ciudad: “En Co.Operaciones trabajamos en conjunto para replicar conocimientos entre comunidades, buscando la continuidad a todos esos procesos moleculares que se dan en la ciudad, porque valoramos la importancia de tener, construir y apropiarnos de nuestros propios medios con y por nuestros propios medios”.

Llevamos ocho años soñando, construyendo y desarrollando formas de comunicar que le apuntan al bienestar; formas de comunicar no solo diferentes, sino también creativas, y modos de educarnos colectivamente –como el Edupunk– que nos permiten reinventar y reinterpretar lo que parecía acabado por completo.

Hemos caminado de la mano de muchas organizaciones y procesos relevantes para la ciudad y el país, junto a las que hemos vivido procesos relacionados con temas como Derechos Humanos, participación juvenil, formación política, derechos de las mujeres, derecho a la educación, memoria, objeción de y por conciencia, planes de

vida con indígenas. Este caminar ha sido un constante aprender y desaprender junto a nuestros cómplices: Instituto Popular de Capacitación (IPC), Región, CEDECIS, CINEP, Nasa ACIN, Vamos Mujer, Mujeres Que Crean, Haga La U, Asociación Campesina de Antioquia (ACA), El Retorno Producciones, Red Juvenil, Corporación Pasolini en Medellín, Ciudad Comuna, Comuna Nueva, Crew Peligrosos, Son Batá, Red Élite Hip Hop, Nuestra Gente, Barrio Comparsa, Convivamos, Simón Bolívar, Picacho con Futuro, Antena Mutante, Comfenalco Antioquia, Centro de Desarrollo Cultural de Moravia, Museo de Antioquia, Museo de Arte Moderno de Medellín (MAMM), Medellín Digital, Familia Ayara, DC Arte, Trinchera Ganya, Teatro Esquina Latina, Ministerio de Cultura de Colombia.

En compañía de las distintas dependencias de la Administración Local: Metro-Juventud, Secretaría de Cultura, Secretaría de Gobierno, Secretaría de las Mujeres.

Con transparencia y amor hemos dejado claro quiénes somos, y nos han permitido ser.

Somos defensores de la educación libre, de las emancipaciones y la expansión de la vida social. Estamos en constante provocación frente a los adoradores de la ciencia, los metafísicos y los positivistas. Declaramos que la vida es esa mezcla de naturaleza y sociedad, por encima y por delante de las teorías, que son solo dos de sus múltiples manifestaciones, pero no sus creadoras: la sociedad se desarrolla a través de una serie de eventos, y no solo a través del pensamiento.

Platohedro se acoge a estas palabras que aprendimos de Lorea: “Estará disponible para todas una educación científica en general –especialmente para el aprendizaje del método científico–, el hábito de

pensar correctamente, la capacidad de generalizar a partir de los hechos y hacer deducciones más o menos correctas. Sin embargo, las mentes enciclopédicas y los sociólogos avanzados serán unos pocos. Sería muy triste para la humanidad si en algún momento la especulación teórica se convirtiera en la única fuente de orientación para la sociedad. Si la ciencia se encargara de toda la administración social, la vida se marchitaría y la sociedad humana se convertiría en un rebaño de servidumbre sin voz. La dominación de la vida por la ciencia no puede tener otro resultado que la brutalidad de la humanidad”.

Nuestro objetivo se resume en la emancipación, en el sentido de todo acto de liberación de las autoridades y poderes dominantes, y en la paz asociada no solamente a la ausencia de guerra, sino pensada más bien como un equilibrio de factores sociales, económicos, políticos y culturales que permiten concretar y desarrollar condiciones de existencia dignas. Buscamos la felicidad de los oprimidos mediante la lucha libre, creativa y permanente contra los opresores y los saqueadores. Soñamos la libertad, la justicia y la fraternidad para todas las personas, las oportunidades de desarrollo, la educación, la equidad y la posibilidad de vivir dignamente mediante el trabajo.

Durante estos años, meses, días y horas, entre *bytes*, redes y comunidades de personas y organizaciones, se han intercambiado saberes, experiencias de vida, múltiples mundos proyectados y experimentados con astucia y variados dispositivos. Somos la expresión viva de miles de pensamientos diferentes, somos caminantes de la ciudad y la red, somos un espacio donde crear mediante prácticas semejantes en un espacio-tiempo divergente; somos ensambladores de la realidad y tenemos un



Foco crítico con sentido, proceso de formación de la Casa Platohedro, 2012.

laboratorio para recombinar sus elementos. En una ciudad llena de falsas seguridades y verdaderos miedos, queremos hacer surgir un lugar de imaginario, hecho carne, para la resurrección de los *bytes* de metal. Nuestras mentes colectivas están repletas de tecnología analógica/digital, info-comunicación, intercambio de conocimientos, meme-difusión, la participación de la catálisis, y mucho, mucho

más. Los cuatro puntos cardinales no son suficientes. Con Marte más cerca de la Tierra que nunca en la historia, no hay mejor momento para una nueva constelación reticular, para una nueva geometría de relaciones que libremente se puedan recompilar bajo la entropía del *bioware*: será el final del aturdimiento y el principio de los efectos especiales animados de los vivos para todos aquellos aturdidos.

Un/Loquer: apropiación inteligente de tecnologías sostenibles

Julián Andrés Giraldo Hoyos



Sesiones creativas, cacharreo, talleres.

A continuación presentamos una invitación a explorar alternativas para la “apropiación de tecnologías para sociedades inteligentes” de una manera crítica y propositiva; dejar de actuar como simples beneficiarios y consumidores sin una posición acerca de la tecnología que nos ofrecen y cuestionarnos si realmente es la tecnología que necesitamos para mejorar nuestras condiciones de vida y resolver o aportar a la solución de problemáticas personales o locales.

Se expone una mirada desde lo institucional donde a veces el afán para figurar como una sociedad _____ (en la línea coloque el adjetivo que considere; algunos ejemplos: tecnológica, inteligente, dos punto cero, de las TIC, digital)

se queda en mero consumo de *hardware*, *software* y construcción de equipamientos sin alma donde no pasa nada.

Se resalta el trabajo comunitario desinteresado y la importancia de validar estos colectivos como los agentes de cambio fundamentales a los cuales se les debe ofrecer una plataforma abierta y sin burocracia, donde puedan compartir sus experiencias y generar nuevas dinámicas que satisfagan la necesidad de expresión individual o colectiva y por qué no, ir un poco más allá, generar las herramientas para resolver aspectos locales.

Para finalizar, se presenta la experiencia de Un/Loquer, se explica su forma de hacer y las relaciones con otros grupos

de la ciudad. Se concluye con algunos aportes que como grupo podemos hacer a la consolidación del modelo de sociedad sostenible que proponemos.

Sociedades inteligentes

Todos los días nos invaden con la imagen de la “sociedad inteligente”, pero la apuesta por “inteligencia” se enfoca en adelantos tecnológicos orientados a fortalecer las formas de control y vigilancia sobre los ciudadanos o a promover una comodidad absurda que nos sedará fomentando el conformismo.

Sería irresponsable decir que hay intenciones obscuras detrás de todo esto, pero como se vienen haciendo las cosas no se tiene el impacto que los fondos destinados pudieran garantizar.

Algunos aspectos clave de una sociedad inteligente son:

- Que la educación esté orientada a satisfacer las curiosidades personales.
- Que el modelo económico garantice el bienestar del individuo y la sostenibilidad medio ambiental.
- Que los individuos puedan expresarse creativa y políticamente, de manera auténtica.

En conclusión, una sociedad donde las personas sean felices y convivan en armonía con su entorno. La tecnología no es el eje de una sociedad inteligente, es necesario sentar unas bases firmes que fortalezcan a los individuos primero; explotar sus potencialidades, propiciar la formación del carácter y la autenticidad; al final, estas son las características que conforman la sociedad y esta reflejará el comportamiento generalizado de sus individuos.

Fomentar la formación para la sostenibilidad como un componente transversal es obligación de los programas institu-

cionales. En este punto, se hace necesario reconocer que el modelo tradicional de desarrollo ya ha colapsado en otras latitudes y en nuestro entorno se vislumbran vulnerabilidades que nos podrían llevar a padecer la misma suerte.

Es necesario estar preparados y empezar a implementar alternativas a escala local. Alternativas en la economía, en la educación, en la movilidad...

Muchas iniciativas comunitarias ya vienen trabajando con el alma para mejorar sus entornos. Es ahí donde las instituciones deben enfocar sus esfuerzos para lograr acuerdos y crear un proceso de construcción de sociedad concertado con los actores en el terreno sobre el cual se toman las decisiones. Igualmente, es clave generar una plataforma que conecte a los diferentes colectivos y les brinde las herramientas para fomentar proyectos que se enriquezcan de las fortalezas de cada uno. Se necesita empoderar a la comunidad de la capacidad para resolver sus problemas, enseñar a aprender, entender sus problemáticas. Necesitamos que no decidan por nosotros.

¿Y cómo lograr esto? Se nos ocurre generar acciones que nos sacudan un poco de nuestra realidad y que por unos segundos nos permitan ver el mundo con otros ojos. Este podría ser un punto de partida para generar cuestionamientos y si resultáramos inconformes emprender el proceso para dejar de “tragar entero”. Otro aspecto a considerar es el ritmo de los procesos. El esquema administrativo de las instituciones obliga a ejecutar presupuestos en periodos determinados de tiempo y ceñidos a un cronograma de actividades detallado. Las reflexiones se hacen afanadamente y los resultados que se pueden mostrar quedan sintetizados en objetos precarios, dejando a un lado detalles del proceso y los aprendizajes obtenidos por cada uno de

los participantes. La pregunta es, ¿cómo validar resultados que, aparentemente, no tienen mayor relevancia para que las instituciones que aportan presupuesto a un proyecto los tengan presentes como indicadores de ejecución?

Apropiarnos de la tecnología

Para apropiarnos de algo es necesario, primero, entender ese algo en detalle, las reglas generales que lo rigen, los conceptos fundamentales que lo sustentan. Si vemos la tecnología como flujos y filtros de información, pasan a un segundo plano dispositivos y herramientas de *software*, ya que los dispositivos lo que hacen es canalizar esa información, el *software* lo que hace es modificarla o procesarla. La tecnología no es un dispositivo, no es un *software*, es esa información que se está comunicando.

La manera de apropiarnos de la tecnología es apropiarnos de la información. En las redes digitales, hay suficiente información como para suplir la suministrada en un colegio o en una universidad, más actualizada que los mismos programas académicos y con una flexibilidad y capacidad de mutación que en otra época fue inimaginable. Además nosotros mismos podemos aportar a esa información de una manera fácil y con una mínima inversión. Es claro, hay mucha información, quizás demasiada y los esfuerzos se tienen que orientar en direccionarla, potenciarla, clasificarla, depurarla... La información, que en una etapa inicial es solo datos, después de pasar por algunos de los procedimientos que acabo de mencionar, se convierte en verdadera información. El uso adecuado de esta información convertirá los antes datos en conocimiento que puede solucionar un problema u ofrecer por lo menos una satisfacción personal.

El mundo digital (las redes) es multidimensional y, suena extraño, es posible ubicarse dentro de las redes digitales; aunque la ubicación en este espacio virtual no es igual a la ubicación cartográfica con dos o tres coordenadas. A veces, es difícil acceder a la información y a la tecnología pero hay gente que se mueve en esas redes y sabe cómo hacerlo. A veces necesitamos guías o mentores que más o menos nos indiquen por dónde va el camino, algo como “yo he recorrido hasta aquí y en mi camino vi esto y por allí vi otra cosa. Quizás si miras allí puedes encontrar algo de lo que buscas”.

Con lo expuesto, resulta evidente que no necesitamos los últimos adelantos para solucionar nuestros problemas tecnológicos; existen herramientas de *software* y de *hardware* desde hace mucho tiempo que algunos ya consideran obsoletas pero su principio de funcionamiento es el mismo que el de los últimos “gadgets”. Reusar esta tecnología, explorar formas alternativas de uso, destruir para construir. Queremos conocer en detalle lo que consumimos y con conocimiento de causa decidir si realmente es lo que necesitamos. Se requiere dejar a un lado la posición de consumidores pasivos, ser críticos y proponer invenciones de garaje, soluciones hechas por nosotros mismos, rescatar la importancia del cacharreo como práctica. ¡Que vivan las colombianadas!

¿Cómo acercar las instituciones y los colectivos que trabajan desinteresadamente por su comunidad? ¿Cómo empoderar a las comunidades con las herramientas para resolver sus problemas? ¿Cómo orientar la educación a satisfacer las curiosidades individuales? ¿Cuál es la forma de economía alternativa que funciona? ¿Con qué herramientas son las que se expresan las comunidades? ¿Cuál es la tecnología que

realmente necesitamos? ¿Cómo validar procesos cuyos resultados son difíciles de medir? ¿Cómo enseñar a aprender?...

Son muchas preguntas que resolver y la verdad no tenemos idea de la respuesta acertada para cada una de ellas, solo desde la experiencia de Un/Loquer y el trabajo que se ha venido realizando trataremos de explicar una forma diferente de asumir esta sociedad y proponemos una forma de hacer diferente.

La experiencia de Un/Loquer

“Los miembros de Un/Loquer aportamos a este mundo re-definiendo la tecnología de manera creativa. Conformamos un laboratorio en donde practicamos la ciencia de garaje, el saber en medio del reflujo; un laboratorio en donde experimentamos con alma y pasión de manera ritual. Desbaratamos y, ocasionalmente, abusamos de la tecnología buscando entender cómo funciona para así proponer y construir aparatos para nuevos usos. En Un/Loquer caben todos los científicos empíricos, inventores de barrio, cacharrereros empedernidos, engalladores de carretas... Cualquier persona interesada en compartir su saber y habilidad con máquinas, aparatos y *software*. Valoramos el proceso y el trabajo colaborativo, esta es la magia que nos hace cumplir la cita con Un/Loquer desde hace más de tres años. El único objetivo es el de reunirse a crear, aprender y compartir de manera libre y divertida los usos y aplicaciones que el ingenio popular hace de la tecnología. Nuestro taller opera temporalmente desde Casa Tres Patios, nos encontramos trabajando sin descanso para autosostener un lugar propio, que funcione bajo nuestros ideales de curiosidad sin fin y libre transferencia de conocimiento.”

El texto anterior es el acuerdo más concertado que define Un/Loquer de manera

general y es el que normalmente se usa cuando nos piden una descripción.

Un/Loquer surge con la idea de concretar un espacio físico donde poder desarrollar proyectos, el tipo de proyectos que ya veníamos desarrollando en bares, casas de amigos o cualquier otro lugar temporal pero donde no tuviéramos que cargar con las herramientas y pudiéramos dejar armado para regresar luego a continuar; se plantea inicialmente como “si no tenemos un local por lo menos tener un ‘loquer’¹ donde poder guardar las cosas”.

Es un espacio físico donde compartimos la curiosidad. No tiene una organización jerárquica, la opinión de cada miembro tiene el mismo valor, asista al espacio físico o participe mediante la lista de correo electrónico. Esto tiene como consecuencia que la toma de decisiones sea lenta para los ritmos de las instituciones con que interactuamos. La lista de correo es la herramienta de comunicación fundamental del grupo. En esta, se han escrito más de mil hilos y algunos de ellos contienen discusiones generosas de las cuales se ha tomado mucho de lo que se dice a comienzo de la ponencia.

En Un/Loquer se puede tocar y si lo desbarata mejor. El error lo consideramos un elemento fundamental del aprendizaje y en las prácticas externas que realizamos como talleres lo resaltamos como tal. Una primera impresión del espacio deja la sensación de desorden pero realmente es un caos generador de ideas.

Divertirse, reunirse a aprender, a crear sin un fin específico, compartir, son palabras con las que nos identificamos. Todo el tiempo sumamos conocimientos más desconocimientos. Tenemos la facilidad

1 De la palabra inglesa “locker”. En el texto se refiere a tener un armario, casillero donde guardar las cosas.

para resolver problemas y, generalmente, nos relacionamos con otros colectivos de la ciudad aportando solución de problemas técnicos, pero no exclusivamente. Con todo este potencial surge la tentación de convertirlo en un “emprendimiento cultural”,

pero nos da miedo perder un espacio que la ciudad no nos ofrece.

Un/Loquer es una forma inteligente de entretenimiento y para algunos miembros es un tratamiento de rehabilitación vocacional.

Nota sobre los autores y la autora de las experiencias

Henry ARTEAGA OSPINA

De nombre artístico JKe. Es creador del Festival HIP 4 y 4 Elementos *Skuela*. Vocalista de RAP y director coreográfico de la agrupación Crew Peligrosos. Estudiante del arte del *Hip Hop*. Convencido de la capacidad del arte para transformar vidas y realidades sociales. <http://e4elementos.tumblr.com/>

Cristina VASCO

Artista plástica y accionista de Lengüita Producciones, realiza con el colectivo de artistas exploraciones alrededor de dinámicas urbanas a través intervenciones en espacios públicos. Acciones que pretenden irrumpir la cotidianidad de los transeúntes, convirtiéndolos en espectadores y partícipes de las propuestas. Las intervenciones callejeras tienen un carácter efímero, surgen como reflexiones sobre los acontecimientos habituales y se incrustan en los límites entre lo privado y lo público.

La calle como plataforma de creación le permite al artista establecerse como medio para que el transeúnte se convierta en el espectador desprevénido, en el interventor de su propio asombro, en el artífice de reflexiones sobre los acontecimientos habituales, los tránsitos matutinos y donde el arte más que interrumpir, es interrumpido por la arquitectura, el amueblamiento urbano y las dinámicas sociales. <http://www.lenguitaproducciones.blogspot.com>

Juan Bernardo PALACIOS

Licenciado en Teatro de la Universidad de Antioquia. Coordina el Área de “Educación y Cultura” y del Colectivo SiCLas. SiCLas es un colectivo creado para promover el uso de la bicicleta como medio de transporte y

recreación. Viajar en bici ofrece beneficios en salud, en economía, en protección al medio ambiente, en acortar distancias, en unir poblaciones y seres humanos; además permite recuperar la ciudad en espacio público y movilidad.

Daniel URREA

Miembro de El Puente Lab. Profundamente interesado en la utilización de la cultura y las tecnologías como herramientas para la generación de bienestar y desarrollo sostenible. Convencido de la importancia del patrimonio cultural, la educación y el desarrollo social como pilares fundamentales para la planeación urbana.

Con experiencia en comunicación pública, gerencia de proyectos para el desarrollo, periodismo, investigación en educación y nuevas tecnologías, y comunicación digital para ciudadanos. Con excelentes capacidades para la creación de contenidos textuales, radiales y multimediales. Creativo, entusiasta, estratega, diplomático y políglota.

David HENAO

Integrante del proyecto Museo y Territorios del Museo de Antioquia. Politólogo candidato a magister en Hábitat, Cohorte Espacios y Territorios, con la tesis *Construcción Social de lo Patrimonial*. Investigador, mediador cultural con experiencia en museos, trabajo comunitario en temas interculturales, patrimoniales y de memoria.

Lukas JARAMILLO

Actualmente es secretario técnico de Parcharte. Llegó a la Secretaría Técnica de Parcharte como enlace con este proceso por la Fundación Casa de las Estrategias

donde ha sido investigador y coordinador de documentación, trabajo en el que diseñó (junto a Juan Diego Jaramillo) la metodología del Inventario de Arte Joven y Popular. Su experiencia en el estudio de jóvenes urbanos comenzó en trabajos sobre la violencia como consultor Unicef, director del Sistema de Información para la Seguridad y la Convivencia (SISC) de Medellín y coordinador de la mesa de jóvenes del Libro Blanco. Autor de *Killing time in Medellín*, en coautoría con Francisco Thoumi, *Cultura Política en Tiempos Paramilitares* y *Los jóvenes en la violencia y sus aspiraciones en la ciudad de Medellín, Colombia*, en coautoría con Juan Diego Jaramillo y ponente del foro de FLACSO *Más Allá de las Pandillas*.

Alexander CORREA

Realizó estudios en Ingeniería Industrial en la Universidad Nacional de Colombia (sede Medellín) hasta el año 2000. Después de nueve semestres decide incursionar en el mundo de la producción y narración audiovisual y el trabajo con y en comunidades. Es miembro fundador y director desde el 2004 de la Corporación Audiovisual Platóhedro, proyecto pionero en estrategias para la inclusión juvenil a través de experiencias pedagógicas en

formación audiovisual, sensibilización social y política con comunidades infantiles y juveniles en la ciudad. Dentro de sus actividades formativas se destacan: *Matineé El Tapete Volador*, semillero audiovisual para niños y niñas en situación de vulnerabilidad social; *Foco Crítico Con Sentido*, formación audiovisual con jóvenes, mujeres y hombres en pro de la defensa y reconocimiento de los Derechos Humanos; y *Moción de Claridad*, trabajo con jóvenes líderes en procesos juveniles para el fortalecimiento de herramientas en comunicación y formación política. Actualmente, Platóhedro hace parte de la plataforma puente de cultura viva comunitaria y LabSurLab, cultura libre, dos meta-redes a nivel continental en diálogo y encuentro con Medellín.

Julián Andrés GIRALDO HOYOS

Tiene estudios de ingeniería electrónica y en estadística, curioso, miembro de Un/loquer. Un/Loquer es un *hackerspace* localizado en Medellín, Colombia, formado por las siguientes personas: Juan Esteban Giraldo, Sergio Ruda, Paula Velez Bravo, Federico López, Eliana Beltran, Elena Gómez Rico, Daniel Luna, Luis (Lunar), Julian Bedoya, Santiago Gaviria, Fabio Barone, Carolina Rojas.

Crew Peligrosos, Lengüita Producciones, SiCLas, El Puente Lab, Museo y Territorios, Parcharte, Platohedro y Un/Loquer, son las ocho experiencias de proyectos culturales comunitarios de Medellín participantes en las V Jornadas Internacionales Ciudades Creativas Kreanta, celebradas en Medellín (Colombia) en octubre de 2012.

Crew Peligrosos es un potente dinamizador en Medellín de la práctica de las tendencias culturales que acompañan los elementos del movimiento artístico *Hip Hop*.

Lengüita Producciones realiza intervenciones artísticas que se inscriben en la línea del teatro invisible y lleva a cabo acciones que pretenden irrumpir la cotidianidad de los transeúntes, convirtiéndolos en espectadores y partícipes de las propuestas.

SiCLas promueve el uso de la bicicleta como medio de transporte y recreación, ubicando la bici como un elemento alternativo de movilidad.

El Puente Lab es un colectivo artístico cuyo propósito es desarrollar proyectos de activación social y cultural poniendo en diálogo la visión de expertos internacionales y las comunidades locales.

Museo y Territorios es un programa del Museo de Antioquia que traslada el Museo a los barrios y recoge la memoria y patrimonio de los barrios de la ciudad de Medellín.

Parcharte es una red que articula la obra artística, los espacios de socialización, la programación cultural y artística de la ciudad y los artistas jóvenes.

Platohedro se define como una propuesta de creación y creatividad, que atiende a personas que quieren aprender, educar, fluir, sentir, pensar y actuar de acuerdo con un modelo de vida creativo.

Un/Loquer propone una forma de hacer diferente, donde el error es una parte importante del proceso de aprendizaje y donde el compartir la curiosidad es el principal aporte al grupo.