

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES**

ACTA DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Los profesores abajo firmantes, constituidos como Jurado Calificador para presenciar y evaluar la sustentación del Trabajo de Grado titulado: _____

"Coincidencias, una apuesta por la estibonidad"

presentado por el (la, los, las) estudiantes (s) :


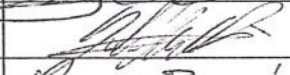
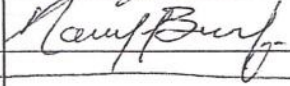
Nicolás Manuel Novas Montoya c.c. 1070918270 'código 2007222025

_____ c.c. _____ código _____

_____ c.c. _____ código _____

consideramos que dicho trabajo cumple con los requisitos y condiciones necesarios para su aprobación por las siguientes razones:

1. El empleo de estrategias contemporáneas de creación para la elaboración de su reflexión pedagógica.
2. Reevalua conceptos acerca de comunidad, cultura, identidad y propone desde la experiencia formas de crear conocimiento
3. Le quita el poder hegemónico a una estructura didáctica para potenciar procesos educativos desde espacios cotidianos no estructurados.

	NOMBRE	FIRMA	NOTA
Jurado 1- lector	<u>Andrey González</u>		<u>4.3</u>
Jurado 2- lector	<u>Gabriel Valdesma-Correa</u>		<u>4.9</u>
Jurado 3 -asesor	<u>Nathal Buenaventura C.</u>		<u>4.8</u>
Jurado 4 - asesor			

CALIFICACIÓN FINAL (Promedio aritmético): 4.6

DISTINCIONES _____

Fecha: Febrero, 27, 2013.

COINCIDENCIAS, UNA APUESTA POR LA COTIDIANIDAD

Nicolás Manuel Navas Montoya

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE BELLAS ARTES
LIC ARTES VISUALES
BOGOTÁ D.C.
2013**

COINCIDENCIAS, UNA APUESTA POR LA COTIDIANIDAD

Nicolás Manuel Navas Montoya

**Trabajo de grado para obtener el título de
Lic. En Artes Visuales**

**Director
Nathali Buenaventura Granados**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE BELLAS ARTES
LIC ARTES VISUALES
BOGOTÁ D.C.
2013**

1. Información General	
Tipo de documento	Escrito
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	“Coincidencias, una apuesta por la cotidianidad”
Autor(es)	Nicolás Manuel Navas Montoya
Director	Nathali Buenaventura Granados
Publicación	Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional, 2013, 93 P.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional
Palabras Claves	Colaborativo, suma de voluntades, construcción de conocimiento, espacio, trabajo enred, cotidianidad.

2. Descripción
<p>Este texto se presenta como una aproximación a una serie de experiencias y posturas pedagógicas que abordan la construcción de conocimiento de forma colaborativa, en red, y de manera interdisciplinar; a propósito de lo que se podrían denominar “procesos de innovación abierta en la educación”. Esta aproximación pretende aterrizar en una experiencia de caso (Lab Coincidencias) realizada en el municipio de Cota, Cundinamarca en el año 2011 y principios del 2012 con un grupo focal, en donde se pusieron en juego dinámicas de creación colectiva, construcción de rutas metodológicas de aprendizaje y desarrollo de proyectos creativos, articulando el arte como lenguaje potencializador del mismo espacio; siendo una herramienta de entendimiento e incidencia en el contexto local inmediato.</p> <p>Lo cual no lleva a acercarnos a formas de desarrollo de laboratorios que permiten interactuar de manera más tranquila y experimental con las construcciones y estructuras que llevan al desarrollo de proyectos, los cuales tienen una implicación pedagógica fuerte en su misma necesidad de desarrollo, ya que se comparten conocimientos, se generan y se desarrollan autónomamente formas metodológicas y didácticas que permitan potencializar el espacio; si bien no hay una figura o un modelo determinado de cómo desarrollar un laboratorio, si hay ciertas lógicas que permiten que éste sea en sí. De ahí la importancia de preguntarnos ¿Cuáles son las constantes que permiten generar y consolidar un espacio en torno a procesos de construcción colaborativa, para la trasmisión, recepción y construcción de conocimiento? La respuesta a esta pregunta da claridad alrededor de la manera como se entienden los laboratorios y de alguna manera, abre la posibilidad para generarlos en diferentes entornos y espacios.</p>

3. Fuentes
<p>Augé, Mark. 1992. Los no lugares, Espacios del anonimato – Una antropología de lasobremodernidad. Barcelona: Gedisa</p> <p>Aguirre Imanol (2009) Culturas juveniles y ambientes escolares. <i>Educación artística, cultura y ciudadanía</i>. Metas educativas 2021 en colaboración con la Fundación Santillana.</p> <p>Abad Javier (2009) Usos y funciones de las artes en la educación y el desarrollo humano. <i>Educación artística, cultura y ciudadanía</i>. Metas educativas 2021 en colaboración con la Fundación Santillana.</p> <p>Baron, Atilio A. en publicación: Manual de metodología. Construcción de marco teórico, formulación de los objetivos y elección de metodología. Ruth Sautu, Paula Boniolo, Pablo Dalle, y Rodolfo Elbert. CLACSO, colección Campus Virtual, Buenos Aires,</p>

Argentina. 2005. 192 p. ISBN: 987- 1183- 32- 1. Disponible en web:
<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/campus/metodo/RSPrologo.pdf>
 Cobo Cristóbal y John W. Moravec (2011) Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. Publicación y Edición de la Universidad de Barcelona. Disponible en: www.aprendizajeinvisible.com
 COBO ROMANÍ, Cristóbal; PARDO KUKLINSKI, Hugo. Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fastfood. Barcelona. Grup de Recerca d'InteraccionsDigitals, Universitat de Vic. Flacso México. 2007.
 Construcción de Marco Teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología. CLACSO, Colección campus virtual, Buenos Aires, Argentina. 2005. 192 p. ISBN: 987 – 1183- 32- 1.
 Corea Cristina (1995) Pedagogía del aburrido. Revista Palabras. Letra y cultura de la Región N.E.A. No. 1, Buenos Aires, 1995. Artículo. Disponible en web: www.estudiolwz.com.ar
 Giráldez Andrea (2009) Aproximaciones o enfoques de la Educación Artística. *Educación artística, cultura y ciudadanía*. Metas educativas 2021 en colaboración con la Fundación Santillana.
 Karl-Heinz Flechsig y Ernesto Schiefelbein (2003) Veinte modelos didácticos para América Latina. AICD Agencia Interamericana para la Cooperación y el Desarrollo. 93

Jiménez Lucina (2009) Arte, revolución tecnológica y educación. *Educación artística, cultura y ciudadanía*. Metas educativas 2021 en colaboración con la Fundación Santillana.
 Ministerio de educación nacional (2000) Educación Artística serie Lineamientos Curriculares Áreas Obligatorias Y Fundamentales.
 Ministerio de Educación Nacional dirección general de investigación y desarrollo pedagógico, grupo de investigación pedagógica.
 Ministerio de educación nacional (2010) orientaciones pedagógicas para la educación artística en Básica y Media. República de Colombia. 2010 primera edición.
 Sautu, Ruth; Boniolo, Paula; Dalle, Pablo; Elbert, Rodolfo. El análisis crítico de investigaciones como insumo para el diseño de un proyecto de investigación. En publicación: Manual de Metodología. construcción de Marco Teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología. CLACSO, Colección campus virtual, Buenos Aires, Argentina. 2005. 192 p. ISBN: 987 – 1183- 32- 1. Disponible en web: <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/campus/metodo/RSCapitulo2.pdf>
 Sautu, Ruth; Boniolo, Paula; Dalle, Pablo; Elbert, Rodolfo. Recomendaciones para la redacción del marco teórico, los objetivos la propuesta metodológica de proyectos de investigación en ciencias sociales. En publicación: Manual de Metodología.
 Sautu, Ruth; Boniolo, Paula; Dalle, Pablo; Elbert, Rodolfo. Anexo 1. En publicación: Manual de Metodología. Construcción de Marco Teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología. CLACSO, Colección campus virtual, Buenos Aires, Argentina. 2005. 192 p. ISBN: 987 – 1183- 32- 1. Disponible en web:
<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/campus/metodo/RSAnexo1.pdf>
 UNESCO (2006) Hoja de Ruta para la Educación Artística. Conferencia Mundial sobre la Educación Artística: construir capacidades creativas para el siglo XXI Lisboa, 6-9 de marzo de 2006.

4. Contenidos

RESUMEN	5
A MANERA DE INTRODUCCIÓN.	6
APROXIMACIONES AL CAMPO DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA VISUAL:	11
UBICANDO A COINCIDENCIAS	14
LABORATORIOS:	14
CONSTRUCCIÓN COLABORATIVA DE CONOCIMIENTO	20
<i>PLATONIQ</i>	22
<i>EDUPUNK</i>	25
<i>EDUCACIÓN EXPANDIDA. FESTIVAL ZEMOS 98</i>	27
COINCIDENCIAS, UNA NECESIDAD.	30
EXPERIENCIA DE CASO “COINCIDENCIAS”	34
COTA: UNA AMBIVALENCIA CONTINÚA.	35
COINCIDENCIAS UNA APUESTA A LA COTIDIANIDAD. SÓLO UNA APROXIMACIÓN A UNA COTIDIANIDAD.	39
<i>Meditaciones Visuales, desnudando la coincidencia.</i>	41
<i>Comiendo</i>	50
<i>La Variante, la coincidencia del contexto.</i>	56
PUNTOS DE ENTENDIMIENTO “COINCIDENCIAS”	71
<i>SUMA DE VOLUNTADES: (LA CONFIANZA COMO ANCLAJE)</i>	72
<i>Espacios colaborativos:</i>	74
<i>Juego de roles:</i>	79
<i>Espacios fluctuantes:</i>	80
<i>Códigos de comunicación:</i>	82

A MANERA DE CIERRE. (ESTA PARTE ESTÁ EN CONSTRUCCIÓN)	85
REFERENCIAS	92

5. Metodología
Investigación Narrativa.

6. Conclusiones
<p>El afán por lo nuevo o lo contemporáneo, el interés por la elaboración de discursos que den cuenta de generación de conocimiento alrededor de un área, la rotulación y clasificación, así esta sea para enunciar lo efímero de las barreras conceptuales y disciplinares propias de la interdisciplinariedad y las nuevas apuestas en los diferentes campos, son mecanismos que en su esencialidad se tensionan a la hora de aterrizarlos en la cotidianidad local; en analogía, la cotidianidad del día a día se tensiona y rasga al entablar diálogo con las especificidades que intentan apropiarla. Esto resulta ser un síntoma de la confusión existente entre quienes generan los discursos y a quienes se los apropian.</p> <p>El campo de la educación artística visual (sea comprendido de manera conjunta o fragmentada en prácticas artísticas y pedagógicas), puede hallar en la disursividad lugares comunes a los de las construcciones colaborativas ; la misma esencialidad del campo pareciera propiciar y generar espacios de diálogo con apuestas del orden de Coincidencias, sin embargo resulta contradictorio a la hora de intentar asumirlos desde lugares institucionales inscritos a dinámicas concretas, ya que lo que se logra es una contradicción condescendiente con ambos espacios; las mismas dinámicas de los lugares de encuentro como Coincidencias se dan de manera orgánica, no plantean inconvenientes con las temporalidades ni con las conceptualizaciones, ya que no están en relación o encuentro con éstas. Esta cualidad del espacio, causa que muy fácilmente ocurra una usurpación simbólica y discursiva por cualquier ideal, método, o postura que surja en el medio.</p> <p>Coincidencias es una apropiación de modos de ser y hacer tan comunes a la cotidianidad, al hacer diario, que se vuelve potente únicamente con este hecho; pero de manera contradictoria puede que se subestimen sus implicaciones y se confunda con un hacer desordenado, inestable y accidental, que está sujeto en desventaja a múltiples variables espaciales y temporales, por lo cual ambiciono que las lógicas que permiten estos lugares de encuentro sean apropiadas individualmente por múltiples apuestas de diferente orden académico sin necesidad de apropiarlas todas en su totalidad.</p> <p>Creo que las lógicas pueden ser implementadas en su totalidad en múltiples lugares y escenarios, y esto se dará en el momento en que estemos listos como individuos para asumir nuestros propios roles de manera autónoma, entendiendo las implicaciones que esto conlleva tanto en los procesos individuales como en los grupales, a los que inevitablemente estamos inscritos. Esto implica renunciar a la cómoda actitud condescendiente con que se asumen los espacios cuales quiera que sean, y más bien adoptar una actitud de apropiación que se diferencia completamente de la condescendencia, ya que está dispuesta a arriesgar y apostar, porque es esta su esencialidad.</p> <p>Otorgar más énfasis a lugares comunes como los presentados en la lógica de la suma de voluntades implica un compromiso mayor, que engloba las múltiples esferas de lo cotidiano, significa suscribirse a lógicas que traspasan cualquier barrera espacio temporal, significa ser susceptible a lo orgánico del mismo proyecto, en otras palabras montarse en el tren.</p>

Elaborado por:	Nicolás Manuel Navas Montoya
Revisado por:	Nathali Buenaventura Granados

Fecha de elaboración del Resumen:	28	02	2013
--	----	----	------



COINCIDENCIAS

Una apuesta por la cotidianidad

Nicolás M. Navas Montoya

2012



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

*"¿Dónde están ahora el caballo y el caballero?
¿Dónde está el cuerno que sonaba?
¿Dónde están el yelmo y la coraza, y los luminosos cabellos flotantes?
¿Dónde están la mano en las cuerdas del arpa y el fuego rojo encendido?
¿Dónde están la primavera y la cosecha y la espiga alta que crece?
Han pasado como lluvia en la montaña, como un viento en el prado;
los días han descendido en el oeste en la sombra de detrás de las colinas.
¿Quién recogerá el humo de la ardiente madera muerta,
o verá los años fugitivos que vuelven del mar?"*

Eorl el Joven.

Con la más profunda y sincera dedicación a mis padres

Luz Estela Montoya Gutiérrez

Mauricio Renee Navas la Torre

*Un agradecimiento especial por su ayuda e interés a lo largo de todo el proceso de formación
así como por compartir sus concepciones de lo que es la práctica artística
y el trabajo en y con comunidad.
Entendiendo la vida misma desde los vínculos de la amistad y la confianza.*

Alejandro Araque

*A todos los que hicieron parte de esta construcción colaborativa Coincidencias,
así como la mía propia.*

Javier Díaz

Andrés Acosta

Paula Kecan

Mateo Acosta

Ana Medina

José David Acosta

Andrés Riveros

Carlos Ruiz

Lizeth Mahecha

Contenido

1. RESUMEN.....	11
2. A MANERA DE INTRODUCCIÓN.	12
3. APROXIMACIONES AL CAMPO DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA VISUAL:	17
4. UBICANDO A COINCIDENCIAS	20
4.1 LABORATORIOS:	20
4.2 CONSTRUCCIÓN COLABORATIVA DE CONOCIMIENTO	27
4.2.1 PLATONIQ.....	30
4.2.2 P2PU:.....	31
4.2.3 EDUPUNK	32
4.2.4 EDUCACIÓN EXPANDIDA. FESTIVAL ZEMOS 98.....	34
5. COINCIDENCIAS, UNA NECESIDAD.	38
6. EXPERIENCIA DE CASO “COINCIDENCIAS”	42
6.1 COTA: UNA AMBIVALENCIA CONTINÚA.	44
6.2 COINCIDENCIAS UNA APUESTA A LA COTIDIANIDAD. SÓLO UNA APROXIMACIÓN A UNA COTIDIANIDAD.	48
6.2.1 <i>Meditaciones Visuales, desnudando la coincidencia.</i>	50
6.2.2 <i>Comiendo</i>	59
6.2.3 <i>La Variante, la coincidencia del contexto.</i>	65
7. PUNTOS DE ENTENDIMIENTO “COINCIDENCIAS”	80
7.1 <i>SUMA DE VOLUNTADES: (LA CONFIANZA COMO ANCLAJE)</i>	81
7.1.1 <i>Espacios colaborativos:</i>	83
7.1.2 <i>Juego de roles:</i>	88
7.1.3 <i>Espacios fluctuantes:</i>	89
7.1.4 <i>Códigos de comunicación:</i>	91
8. A MANERA DE CIERRE. (ESTA PARTE ESTÁ EN CONSTRUCCIÓN).....	94
REFERENCIAS	101

1. Resumen

Este texto se presenta como una aproximación a una serie de experiencias y posturas pedagógicas que abordan la construcción de conocimiento de forma colaborativa, en red, y de manera interdisciplinar; a propósito de lo que se podrían denominar “procesos de innovación abierta en la educación”. Esta aproximación pretende aterrizar en una experiencia de caso (Lab Coincidencias) realizada en el municipio de Cota, Cundinamarca en el año 2011 y principios del 2012 con un grupo focal, en donde se pusieron en juego dinámicas de creación colectiva, construcción de rutas metodológicas de aprendizaje y desarrollo de proyectos creativos, articulando el arte como lenguaje potencializador del mismo espacio; siendo una herramienta de entendimiento e incidencia en el contexto local inmediato.

Lo cual no lleva a acercarnos a formas de desarrollo de laboratorios que permiten interactuar de manera más tranquila y experimental con las construcciones y estructuras que llevan al desarrollo de proyectos, los cuales tienen una implicación pedagógica fuerte en su misma necesidad de desarrollo, ya que se comparten conocimientos, se generan y se desarrollan autónomamente formas metodológicas y didácticas que permitan potencializar el espacio; si bien no hay una figura o un modelo determinado de cómo desarrollar un laboratorio, si hay ciertas lógicas que permiten que éste sea en sí. De ahí la importancia de preguntarnos ¿Cuáles son las constantes que permiten generar y consolidar un espacio en torno a procesos de construcción colaborativa, para la trasmisión, recepción y construcción de conocimiento? La respuesta a esta pregunta da claridad alrededor de la manera como se entienden los laboratorios y de alguna manera, abre la posibilidad para generarlos en diferentes entornos y espacios.

Términos Clave

Colaborativo, suma de voluntades, construcción de conocimiento, espacio, trabajo en red, cotidianidad.

***No es que tan corto lo haga; es cómo hacerlo corto.
Bill Bernbach***

Un aprendizaje definitivamente mecánico que a veces da buenos resultados como espectáculo, que generalmente se hace pero no significa, que responde más a los intereses del maestro o maestra responsable de estas actividades que a veces llamamos lúdicas y que en el fondo se ejecutan más por agrado, ser reconocido y aceptado sin reflejar gozo, el placer y la alegría que significa sentirse parte de un equipo creador (Educación Artística Lineamientos Curriculares. Ministerio De Educación Nacional 2000)

Coincidencias

Una apuesta por la cotidianidad

2. A manera de introducción.

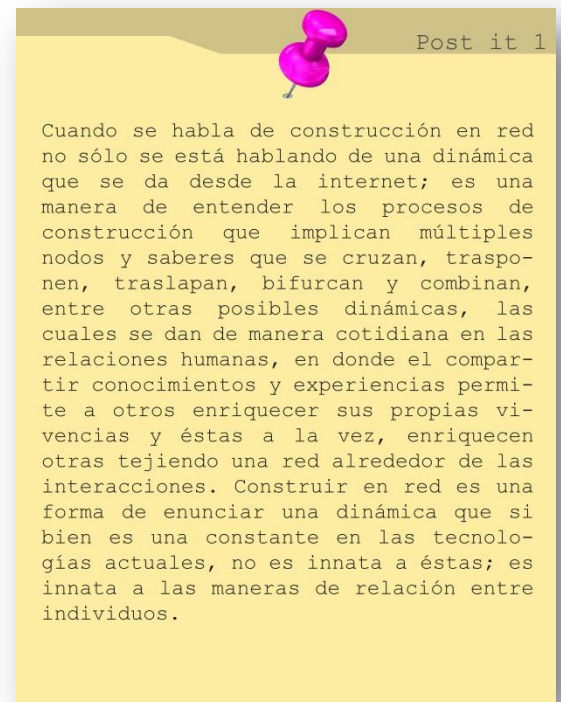
Coincidencias se vuelve una excusa pretexto que permite abordar la complejidad de diferentes problemáticas latentes en el contexto. Cota es el lugar donde se desarrolla el laboratorio, por lo cual de una u otra forma, direcciona el proceso hacia temáticas y discursos presentes en la misma espacialidad del municipio, lo cual incide directamente en las formas de abordaje y estrategias que se desarrollan al interior del espacio, haciéndolo particular y único. Esto no implica que la experiencia no se pueda entender desde una mirada investigativa que permita reflexionar alrededor de las dinámicas internas de construcción de saberes y las formas de desarrollo del mismo espacio.

El desarrollo de espacios colectivos de creación, reflexión y producción de conocimientos a manera de laboratorios, permite reflexionar alrededor de problemáticas específicas. La construcción de un saber colaborativo implica darle al

“otro” un lugar en la misma construcción, ya que como seres humanos somos capaces de aprender del medio que nos rodea, haciendo de la vida un constante aprendizaje que se modifica y enriquece con las experiencias e interacciones que establecemos con el medio. Reflexionar sobre las maneras en las cuales surgen estas construcciones de carácter colectivo, y sus dinámicas propias, empieza a ser un asunto relevante en lo que respecta al entendimiento de este tipo de espacios y su posible aplicabilidad en diferentes contextos; así como las implicaciones que pueden conllevar en las relaciones y entendimientos que se establezcan con el entorno.

Diferentes experiencias y modelos educativos se transforman y construyen a propósito de las dinámicas de relación social que se dan en la actualidad; sin embargo estos entendimientos son posibles gracias a apuestas y panoramas discursivos que se entretajan en la subjetividad de diferentes experiencias, donde las construcciones autónomas adquieren un papel relevante en la formación del individuo; y la desinstitucionalización del conocimiento permite pensarse nuevas formas de construcción y adquisición de saberes, que obedecen a dinámicas colaborativas, donde la transmisión y construcción se dan de manera horizontal, en espacios que varían desde la institucionalidad a la informalidad, mediados por las dinámicas de construcción en red. (Pos it 1)

Estos panoramas discursivos tiene la propiedad de amoldarse a contextos específicos, donde varían las circunstancialidades de las poblaciones, haciéndolos versátiles y una opción viable en el desarrollo de procesos de construcción de saber, ya que en su misma esencialidad están integradas formas de desarrollo cotidianas, como el desarrollo autónomo desde lógicas como “hágalo ud mismo”



“Hágalo con los demás” que más adelante en el análisis de algunas nociones discursivas y experiencias se abordaran.

La apuesta es por espacios de construcción de saberes que se apartan de los métodos convencionales de educación formal, y le dan importancia a factores, como la espontaneidad, compartir saberes, construir de manera conjunta y colaborativa, la autonomía, y la confianza en el otro; son importantes en la medida que permiten desarrollar procesos que no están limitados y viciados por instituciones y modos de hacer, permitiendo encontrar maneras de desarrollo espontaneas en la relación interna del grupo, ya sean estas apropiadas o generadas, generando híbridos en las formas de desarrollo que se establecen.

Es pertinente y válida la intención de apostarle a las dinámicas de construcción de conocimiento que se hayan presente en maneras de trabajo desarrolladas al interior de los laboratorios, ya que al estar tan íntimamente ligadas a la cotidianidad de sus participantes, adquieren potencias y facilidades que pueden llegar a ser muy complicadas de encontrar en otros espacios; lo cual da nuevas posibilidades a las implicaciones pedagógicas que tienen los laboratorios y que en algún momento pueden ser pasadas por alto al verlos como espacios del hacer.

Aunque los lugares de encuentro donde se construyen formas colaborativas de transmisión, recepción y generación de saberes no son ajenos a la cotidianidad de interacción humana, extrañamente han sido obviados en los procesos educativos, lo cual ha generado una brecha entre estos y la cotidianidad de las personas. Las formas actuales de desarrollo cotidiano van de la mano con dinámicas de construcción en red, hipertextualidad, y desarrollo colaborativo; internet ha abierto la puerta a retomar dinámicas colaborativas, compartir saberes, generar estructuras y formas de aprender autónomas, apropiación de contenidos y uso de herramientas multimediales entre múltiples cosas, esto ha abierto aún más la brecha entre las formas tradicionales de educación y la cotidianidad de las personas.

De ahí la necesidad de generar lugares y/o espacios de encuentro donde se implementen formas metodológicas y didácticas que permitan acercar y en el mejor de los casos fusionar lo educativo, la construcción, el hacer y la cotidianidad. Este trabajo menciona algunas apuestas que van en la línea de esta fusión, así como el desarrollo de espacios llamados laboratorios que permiten un campo de acción que apropia construcciones colaborativas, desarrollo y apropiación de saberes bajo lógicas del *creativecommons*¹, apropiación de lenguajes artísticos y desarrollos educativos. Permiten ubicar espacial y conceptualmente el desarrollo del laboratorio *coincidencias*, así como en un panorama discursivo ya desarrollado por algunas instituciones y grupos.

El desarrollo de *coincidencias* no resulta ser un capricho de experimentar bajo una figura llamada laboratorio, sino una apropiación que permite observar cómo se desarrolla el mismo espacio, y las constantes que lo permiten ser de la manera en que es; esto no sólo requiere una observación concienzuda del desarrollo sino estar inmerso en él, dinamizándolo y siendo parte activa de *coincidencias*, logrando articular la mirada investigativa y la inmersión como formas de entendimiento del laboratorio.

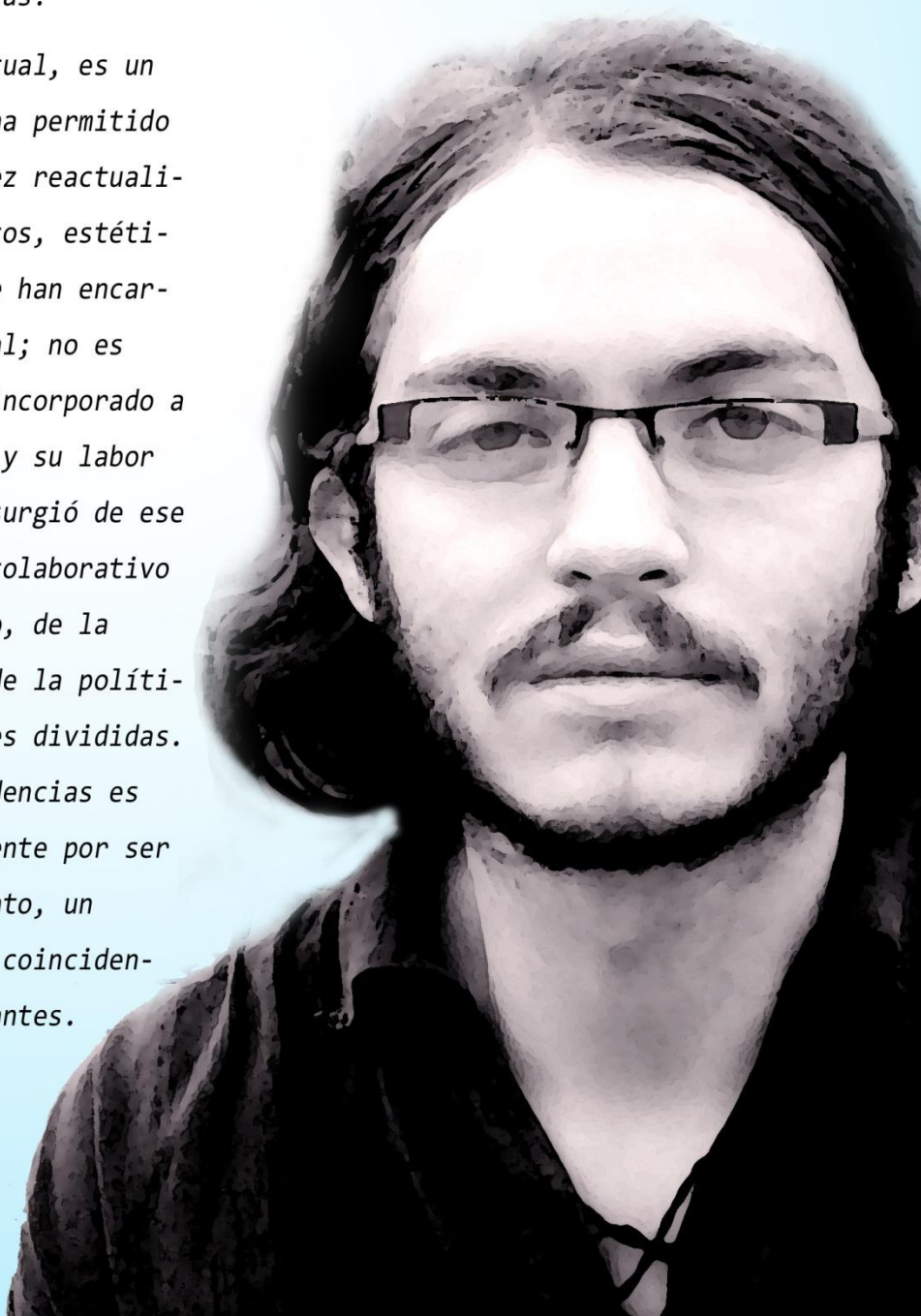
¹Disponible en: <http://creativecommons.org/> consultado por última vez el 20 de octubre de 2012

“No hay que valorar el sueño por sus consecuencias sino por el sueño mismo”

Coincidencias es un proyecto cuya invisibilidad popular, marcada por las dificultades y trabas institucionales, es inversamente proporcional al impacto que sus propósitos tiene en sus miembros. Me explico: como proyecto colectivo, sus consecuencias han querido ser determinantes y decisivas, aunque muchas veces no se haya logrado, unas veces porque ha querido remover ciertos funcionamientos institucionales, sagrados y empotrados en la corrupción burocrática, otras por la misma dispersión de sus miembros. Sin embargo, debemos valorar este trabajo no sólo por sus resultados cuantificables, sino también por las redes invisibles que un espacio como este tejió entre sus propios miembros como experiencias legítimamente colectivas:

Coincidencias es un ritual que, como ritual, es un espacio y una figuración simbólica que ha permitido a sus participantes volver una y otra vez reactualizar y replantear ciertos valores políticos, estéticos y filosóficos, que cada uno y una se han encargado de adoptar para toda su esfera vital; no es gratuito que cada uno de nosotros haya incorporado a sus proyectos profesionales, académicos y su labor cotidiana y doméstica, mucho de lo que surgió de ese espacio: la noción de lo ritual, de lo colaborativo como fundamento del ejercicio pedagógico, de la apropiación sensorial de los espacios, de la política como reconfiguración de sensibilidades divididas. En este sentido, puedo decir que Coincidencias es una puesta simbólica que pervive plenamente por ser un espacio de identidad real, y, por tanto, un modelo político de comunidad, el de las coincidencias de sensibilidades distintas y distantes.

Javier Diaz



3. Aproximaciones al campo de la educación artística visual:

Lo educativo como campo se ha transformado y evolucionado de acuerdo al momento histórico en que se encuentra, adaptándose a las dinámicas propias de relación socio-cultural que se establezcan. La educación artística como factor perteneciente al campo de lo educativo también se ha visto obligada a transformar sus objetivos y el entendimiento de sí misma como campo de construcción de saber.

Andrea Giráldez (2009) en su texto “Aproximaciones o Enfoques de la Educación Artística” realiza un resumen de los diferentes enfoques que ha tenido la educación artística y su transformación, sin que éste se convierta en un recorrido histórico como tal, es más bien la enunciación de diferentes aproximaciones que han tenido lugar al pensar sobre qué es esto de la educación artística, incidiendo de una manera u otra en las concepciones actuales que se tienen del campo.

Giráldez empieza su recorrido diferenciando dos tendencias que han tenido lugar a lo largo del siglo XX “Educación por el arte” y “Educación para el arte” en donde el primero entiende el arte como una herramienta que no obedece a la formación del individuo como campo de saber, sino que más bien es el recurso de otras disciplinas para llevar a cabo esta formación. En el segundo enfoque el arte se sitúa como campo de saber propio e indispensable en la formación del individuo, postulado que la autora encuentra pertinente enlazar desde la concepción que desarrolla Herbert Read (1943) en la cual se entiende el campo y su finalidad directamente relacionado con la finalidad de la educación misma, ya que el objetivo de la educación artística según Read debe ser la educación estética, entendiendo ésta como la formación de los sentidos y a partir de esta lograr la formación de la misma inteligencia y el juicio humano.

Continuando con la exposición se aborda el enfoque que se titula “Expresión libre” el cual es desarrollado por Lowenfeld (1947) donde sitúa la creatividad como base

fundamental de la educación artística, creatividad que no debe ser castrada por la intervención del docente, sino que este debe ser más bien un propiciador y potencializador del desarrollo libre y autónomo de ésta en el estudiante. Dicho enfoque “*permitió romper con una de las tendencias que había imperado hasta el momento: la de la copia e imitación de modelos como único recurso*” (Giráldez 2009) pero contradictoriamente situó a la educación artística en un campo ambiguo donde se confundió libre expresión con un espacio carente de todo tipo de control.

Como forma de contrarrestar esta visión del campo de la educación artística, se empieza a entender dicho campo como disciplina, dada “*la necesidad de una sistematización del campo y a tratar de contenidos específicos que lo integraran mejor en el formalismo de la escuela. Desde entonces, los ensayos de disciplinarización se suceden, siendo uno de los más relevantes e influyentes en el mundo el promovido por la fundación Getty y conocido internacionalmente con la denominación DBAE (discipline Based Art Education)*” (Imanol Aguirre, Andrea Giráldez. “Fundamentos curriculares de la educación artística” 2009). Al integrar el término disciplina al campo de la educación artística, permite entenderlo como una materia que puede ser aprendida y enseñada, por lo cual es necesario una formación específica en el área de conocimiento.

El último enfoque, entiende que la educación artística es, en tanto desarrolla al individuo de manera cognitiva; enfoque que surge de los estudios realizados por Gardner (1994) donde sostiene que existen diferentes tipos de desarrollos cognitivos, y a la vez inteligencias múltiples, dándole al arte un papel importante. La inteligencia pasa de algo innato, a ser una capacidad, ya que deja de ser una cualidad intrínseca en algunos sujetos, a ser una habilidad susceptible a ser desarrollada por cualquier individuo. Gardner categoriza una serie de inteligencias que abordan diferentes aspectos, desde la espacial, lingüística y matemática a inteligencias emocionales e interpersonales; todos poseemos toda una gama de inteligencias, las cuales son desarrolladas a lo largo del proceso formativo, el problema radica cuando el sistema

educativo se centraliza en alguna o algunas en particular y le niega el espacio a las otras.

Estas transformaciones en los enfoques dados a la educación artística están de cara a cambios socio-culturales que se dan en el medio así como las relaciones que se establecen con este; entonces cabe la pregunta sobre el enfoque correspondiente al medio actual, donde la educación artística se enfrenta a contextos cambiantes; desde las mismas dinámicas sociales se plantean nuevas perspectivas, de ahí que *“Cualquier proyecto educativo, y especialmente los referidos a la educación cultural o artística, deben hacerse cargo de que la mayor parte de nosotros vivimos y trabajamos en sociedades netamente urbanas”* (Imanol Aguirre. Culturas juveniles y ambientes escolares. 2009) Aguirre entiende lo urbano citando a Delgado (1999) no como una designación que comprende un habitar la ciudad sino más bien como una designación de un ser que es “practicante de lo urbano” que en otras palabras es un individuo inmerso en un contexto donde las relaciones sociales están dadas por la espontaneidad, lo que las ubica en el plano de lo cambiante, haciéndolas dispersas y diversas. Este tipo de relaciones no tienen un espacio geográfico que las ubique en un lugar determinado, sino que varían en diferentes escenarios ya sean simbólicos, virtuales, espaciales y comunicacionales, donde la tecnología las facilita y potencializa, dándole otras dinámicas a las construcciones y transmisiones de saber.

Las formas actuales de relación, así como de formación del individuo, exigen de todos los campos y para el caso puntual de la educación artística visual, adaptar sus formas y entendimientos a las maneras de relación y enunciación propias de la contemporaneidad, teniendo en cuenta factores que transversalizan y definen el contexto inmediato de los estudiantes; abriendo la posibilidad a apuestas que vienen de la mano con estos desarrollos socioculturales propios de la urbanidad, así estas no tengan una directa relación y en algunos casos nieguen la misma institucionalidad.

Este recorrido como ya se ha mencionado no pretende ser puntual sobre las transformaciones en el campo de la educación artística visual, sino más bien permitir

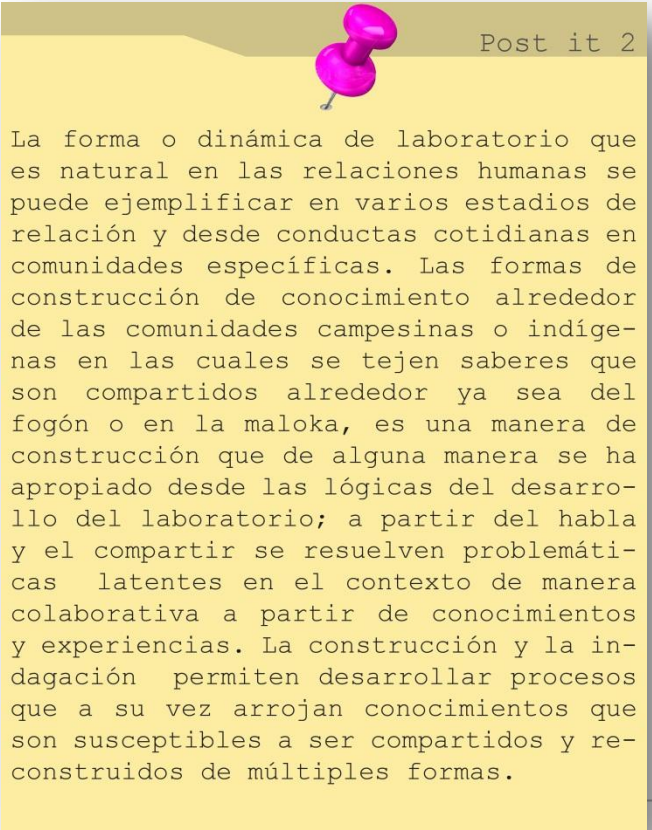
ubicar un espectro de posiciones en relación al campo para contraponerlo a algunas apuestas que permiten ampliarlo y enriquecerlo; aterriza las apuestas de *coincidencias* si bien no en un campo formal de educación artística, si permitiendo apreciar los factores educativos que el espacio mismo maneja, así como su directa relación con las prácticas artísticas como forma de diálogo y potencialización del laboratorio.

4. Ubicando a *coincidencias*

4.1 Laboratorios:

Los laboratorios son espacios que han tenido cierto impacto en lo que respecta a la creación, desarrollo de proyectos, tecnologías, trabajo con comunidad, entre otros; ya que a diferencia de la disciplina que tienen líneas definidas que de alguna manera las hacen ser estáticas, los laboratorios se ubican en modos discursivos que les permiten desarrollar formas de entendimiento y desarrollo que están ligadas a la noción de “campos del saber”; donde a partir del encuentro en escenario cualquiera que sean, se construyen procesos que se articulan modos de investigación, y desarrollos culturales y artísticos, los cuales tienen incidencia sobre los participantes y la construcción que desarrollan, así como sobre su entorno inmediato.

El laboratorio se piensa como un espacio donde confluyen diferentes saberes y especificidades en pro de la construcción de un conocimiento común, que es articulado desde los diferentes integrantes que desarrollan el proyecto. Los principios de construcción-aprendizaje y construcción de códigos de comunicación, no son nuevos ni son dinámicas de trabajo que no



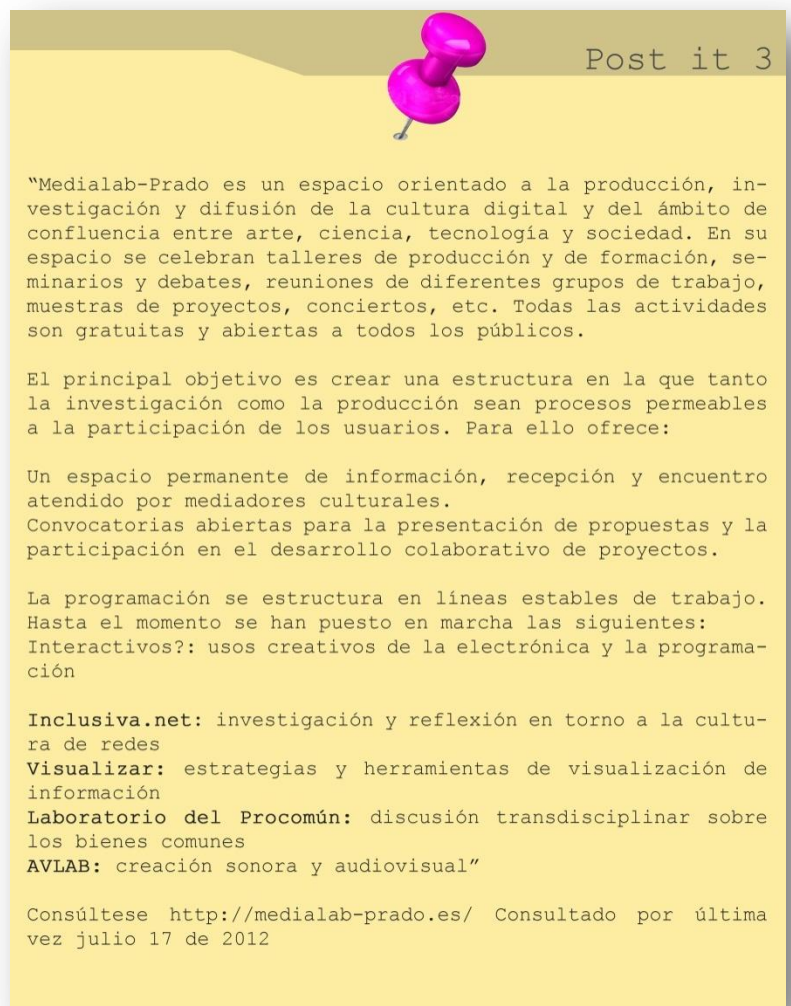
Post it 2

La forma o dinámica de laboratorio que es natural en las relaciones humanas se puede ejemplificar en varios estadios de relación y desde conductas cotidianas en comunidades específicas. Las formas de construcción de conocimiento alrededor de las comunidades campesinas o indígenas en las cuales se tejen saberes que son compartidos alrededor ya sea del fogón o en la maloka, es una manera de construcción que de alguna manera se ha apropiado desde las lógicas del desarrollo del laboratorio; a partir del habla y el compartir se resuelven problemáticas latentes en el contexto de manera colaborativa a partir de conocimientos y experiencias. La construcción y la indagación permiten desarrollar procesos que a su vez arrojan conocimientos que son susceptibles a ser compartidos y reconstruidos de múltiples formas.

se hayan empleado antes, puesto que estas formas de desarrollo son del orden de lo cotidiano (Post it 2). Lo cual hace que estas dinámicas no sean encasillables dentro de métodos específicos, si no bajo lógicas discursivas; la noción de laboratorio se apropia de estas formas innatas y las acopla en estrategias de trabajo que se desarrollan en el espacio, enriqueciéndolo pero no deteniéndolo o encapsulándolo en una forma fija.

La construcción conjunta de conocimientos y el desarrollo de proyectos colectivizantes no es algo que se pueda ubicar en un espacio o tiempo determinado, o catalogar de innovador. En cambio lo que sí han hecho los laboratorios es arrojar evidencia sobre estas dinámicas de trabajo que son tan naturales en la cotidianidad, en espacios correspondientes a lo académico y científico.

Los espacios llamados laboratorios de medios (MEDIALAB) surgen en el MIT² (Instituto Tecnológico de Massachusetts) en 1980. Una iniciativa que es liderada por el grupo de arquitectura buscando cambiar la visión de la aplicabilidad y el desarrollo de los medios digitales partiendo del trabajo colaborativo para el desarrollo de proyectos en diferentes áreas del conocimiento. La forma laboratorio ha sido replicada en múltiples espacios en todo el mundo ampliando su campo de trabajo más allá de la



Post it 3

"Medialab-Prado es un espacio orientado a la producción, investigación y difusión de la cultura digital y del ámbito de confluencia entre arte, ciencia, tecnología y sociedad. En su espacio se celebran talleres de producción y de formación, seminarios y debates, reuniones de diferentes grupos de trabajo, muestras de proyectos, conciertos, etc. Todas las actividades son gratuitas y abiertas a todos los públicos.

El principal objetivo es crear una estructura en la que tanto la investigación como la producción sean procesos permeables a la participación de los usuarios. Para ello ofrece:

Un espacio permanente de información, recepción y encuentro atendido por mediadores culturales.
Convocatorias abiertas para la presentación de propuestas y la participación en el desarrollo colaborativo de proyectos.

La programación se estructura en líneas estables de trabajo. Hasta el momento se han puesto en marcha las siguientes:
Interactivos?: usos creativos de la electrónica y la programación

Inclusiva.net: investigación y reflexión en torno a la cultura de redes
Visualizar: estrategias y herramientas de visualización de información
Laboratorio del Procomún: discusión transdisciplinar sobre los bienes comunes
AVLAB: creación sonora y audiovisual"

Consúltese <http://medialab-prado.es/> Consultado por última vez julio 17 de 2012

² Consúltese <http://media.mit.edu/> Consultado por última vez julio 17 de 2012

tecnología o descentralizándola. Un caso en particular y un referente fuerte en el campo de los medialab es el desarrollado en el *Medialab Prado* (Post it 3) ubicado en Madrid España; éste busca integrar la investigación, la cultura digital, la interacción y el arte en pro del desarrollo de proyectos de tipo colaborativo en diferentes líneas de trabajo, donde se encuentran el uso creativo de la electrónica, la reflexión en torno a lo comunitario y los procesos culturales, así como de los bienes comunes³.

Los laboratorios se han transformado y aterrizado en múltiples experiencias que a medida que se han transformado y articulado en diferentes espacios, han tenido como referente no sólo los procesos desarrollados en el *MIT* o los de instituciones culturales como *elmedialab prado*, que resultan ser en un momento dado icónicas y reiterativas; sino que apropian procesos culturales del mismo contexto local, entendiendo su trascendencia desde la lógica de las construcciones colaborativas. *No2somos+* es una iniciativa desarrollada por el artista Colombiano Alejandro Araque⁴ quien la define y contextualiza de la siguiente manera:

“El Laboratorio Nómada Medial no2somos+, nace en Sutatenza en el año 2007 con un grupo de jóvenes inquietos en profundizar en temáticas donde confluye la tecnología, lo educativo, el arte y lo comunitario, ésta experiencia educativa piloto se ha replicado en Colombia en: Medellín, Inza, Tambo, La chorrera, Bogotá e internacionalmente en: Quito y Belo Horizonte. Veo importante la creación y consolidación de espacios de análisis y experimentación visual que fortalezcan los procesos audiovisuales en contextos específicos⁵”.

Al encontrar una definición de los procesos desarrollados por *no2* el término “colectivo” o grupo” se queda corto, y no abarca las múltiples iniciativas desarrolladas, de ahí el término “laboratorio nómada medial” para designar la característica de intinerancia que caracteriza la apuesta de *no2*; donde la búsqueda de apropiación mediática, tensión de discursos, formas de desarrollo “hágalo ud mismo –

³ Información tomada de video “los saberes libres” realizado en el encuentro LabSurLab que se llevó a cabo en Medellín del 4 al 12 de abril de 2011. disponible en <http://vimeo.com/22174750>

⁴ Coordinador del proyecto *no2somos+* y docente de la Universidad Pedagógica Nacional, artista plástico con énfasis en nuevos medios (Universidad Nacional De Colombia) e interesado en procesos comunitarios (Arte, Tecnologías y Comunidades).

⁵ Disponible en: <http://www.alejandroraque.com/antecedentes/> Consultado por última vez octubre 25 de 2012

hágalo con los demás⁶” lugares pretexto de encuentro y desarrollos *insitu*, dinamiza la construcción de grupos de trabajo autónomo con características que se pueden entender desde los laboratorios.

No2somos+ toma como referente, procesos desarrollados no sólo a nivel del *medialab* sino que también articula su discurso en la comprensión y apropiación de procesos desarrollados a nivel local, como los de ACPO (Acción cultural popular) en Colombia entre 1947 y 1995 en el desarrollo de **Radio Sutatenza**, que resultó ser un espacio de alfabetización que apropió múltiples medios con el fin de fortalecer los procesos educativos de las comunidades campesinas. Esta iniciativa liderada por el sacerdote José Joaquín Salcedo, desde la mirada de *No2* es uno de los primeros laboratorios desarrollados a nivel local; donde se mezcla el uso de tecnologías como la radio y la televisión comunitaria para la divulgación y enseñanza educativa y de conocimientos campesinos que reafirmaran el saber local. También desarrollaron: Periódico “El campesino”, Biblioteca campesina, Kit multimedia educativo y ACPO móvil, donde este último es considerado una de las primeras apuestas para el desarrollo de laboratorios nómadas mediales⁷.

A su vez también se da importancia a los procesos desarrollados de manera barrial, ya sea en casos puntuales donde personajes apropian tecnologías, las transforman y reinventan para su uso cotidiano, o de manera colectiva donde comunidades como las de hip-hop desarrollan producción visual y de sentido desde su discurso particular; cada uno de estos procesos se ve como formas de desarrollo implícitas en el modelo social no muy diferentes a las desarrolladas por comunidades campesinas y en el caso particular a las formas de laboratorio. El acercar las lógicas del laboratorio a los contextos locales y no verlas ajenas a la cotidianidad de los desarrollos humanos, permite aterrizar los discursos en lo local y así mismo potenciarlos en experiencias específicas⁸.

⁶ Definición tomada del perfil de facebook de *no2somos+* disponible en: <http://www.facebook.com/no2intenza/info> Consultado por última vez octubre 25 de 2012

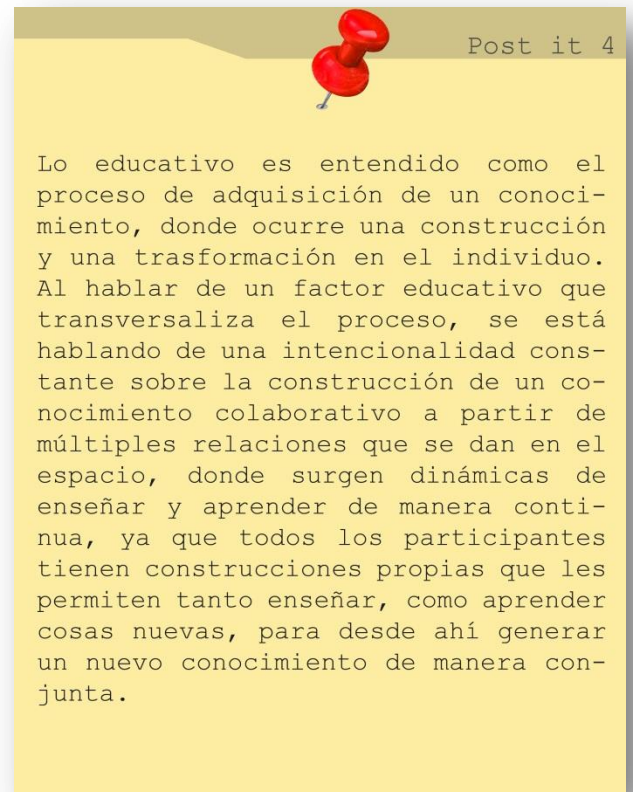
⁷ Información tomada y disponible en: <http://www.alejandroraque.com/laboratorio/> consultada por última vez octubre 25 de 2012

⁸ A modo de ejemplo esta el proceso desarrollado por *no2somos+* en la comuna cuarta de Moravia disponible en: <http://issuu.com/exsituinsitu/docs/moravia-def-web1> consultada por última vez octubre 25 de 2012

Estas experiencias como referente de lo que es un laboratorio, en este caso de medios, amplían la visión de las maneras como se desarrollan los procesos en estos espacios, donde la interdisciplinariedad y la construcción conjunta⁹ son factores relevantes a la hora de definirlos; estos espacios se han transformado según los contextos donde han sido replicados y las necesidades de los mismos; con esta dinámica de trabajo se han creado y potencializado múltiples espacios que tienen que ver no sólo con la tecnología sino con la creación y desarrollo de procesos culturales y comunitarios.

El laboratorio es un espacio donde se dan formas colaborativas de hacer. Tiene implícitas dinámicas propias de construcción de conocimiento, lo cual es posible mediante la conjunción de múltiples saberes individuales, que al relacionarse, confrontarse y complementarse dan paso a una construcción conjunta, dentro de la cual tiene lugar la relación aprender-enseñar; esta relación funciona en doble sentido. Aunque no hay roles determinados que impliquen la tutoría o guía del mismo, si hay momentos donde se dan espacios de interacción de conocimientos que tienen dinámicas de aprender y enseñar, (Post it 4) los cuales transversalizan todo el proceso, sin importar si el fin del mismo es educativo o no, una dinámica interna que surge de manera tranquila emulando una didáctica propia del espacio.

La casi espontaneidad del factor pedagógico en el desarrollo interno de los procesos del laboratorio, no implica que deba ser obviada



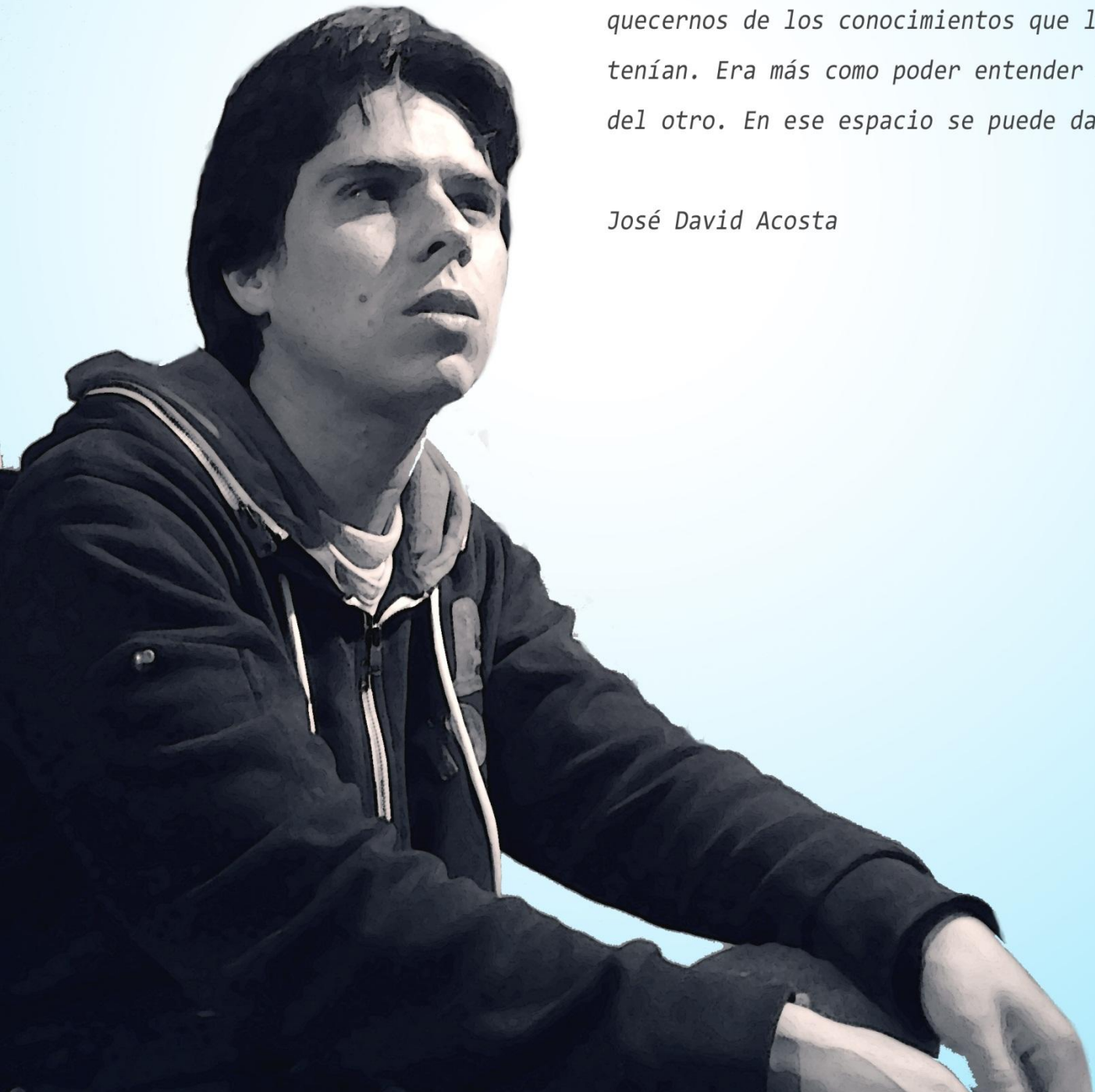
⁹ Otras experiencias a propósito de los laboratorios y la construcción de saberes se pueden encontrar en:
<http://hiperbarrio.org/>
<http://escuelab.org/>
<http://www.alejandroraque.com/aablog/>
<https://n-1.cc/pg/groups/39344/laboratorio-nmada-medial-no2somos/> entre otras.

del proceso y el análisis. Por el contrario entender las formas de construcción de conocimiento que surgen a medida que el mismo grupo encuentra rutas metodológicas y didácticas, así como formas de compartir y generar códigos que permitan desarrollar los intereses particulares del *lab*, permite reflexionar en torno a las potencias pedagógicas de estos espacios, permitiendo así su aplicabilidad en múltiples escenarios.

Experiencias y espacios de laboratorios hay en múltiples lugares como espacios, articulados a instituciones, como propuestas independientes, la forma de trabajo es fácilmente replicable, lo que la hace asequible a diversos entornos. Muchas veces se desarrollan experiencias de trabajo sin necesidad de mencionar el término laboratorio, pero las formas de desarrollo pueden llegar a ser similares a las implantadas en los laboratorios, la constante está en la lógica propia de la construcción y apropiación colaborativa de conocimientos.

La relación con el conocimiento, siendo entendido como un saber, ubica la construcción en el plano de lo propio, de lo autónomo, de lo inmediato; ya que todos poseemos saberes de diferente índole, y estos son susceptibles a enseñarse como a aprenderse, se genera un proceso educativo que está implícito en la relación de los participantes del laboratorio. A diferencia de las estrategias pedagógicas que están enmarcadas dentro de un método, el laboratorio asume el papel de estrategia de construcción de un algo cualquiera que sea la excusa, lo cual nos hace volver a lo ya mencionado como panorama discursivo, que es amoldable y aplicable.

El límite del laboratorio o encontrar donde este se difumina empieza a ser complejo en la medida que este al transformarse adquiere la capacidad de aplicarse a diferentes espacios de relación, pero aun así si desarrolla constantes en las formas de trabajo que sirven para evidenciar el procesos como tal, ya sea que este esté denominado o no laboratorio.



Habíamos en el grupo personas de diferentes campos, que veíamos de diferentes maneras las ideas, yo recuerdo que tuvimos varios debates, esos espacios que hacíamos tipo tertulias, donde hicimos ejercicios interesantes. Lo importante y por lo que funciona muy bien es que siempre se partía del echo que no era entrar a defender una posición, si no enriquecernos de los conocimientos que los demás tenían. Era más como poder entender la idea del otro. En ese espacio se puede dar eso.

José David Acosta

4.2 Construcción colaborativa de conocimiento

Cuando se habla de una construcción colaborativa de conocimiento, no se está hablando de una idea afiliada a un grupo, modelo, o definición particular, más bien se habla de la manera como es natural la construcción con un “otro” alrededor de un tema cualquiera. La construcción entre pares es una forma de desarrollo de proyectos utilizada en múltiples esferas, dinámicas y desarrollos, en este caso se mencionarán algunos ejemplos relevantes que permiten entender la dinámica y las lógicas de esta forma natural de aprendizaje y construcción de saberes.

Al desarrollar trabajos con poblaciones se debe entender las formas y maneras propias de construcción de los diferentes contextos, lo que brinda herramientas de diálogo entre los espacios que se generan y las formas de saberes de los participantes de estos; de ahí la importancia de darle un valor relevante a los conocimientos de cada uno de los integrantes. Esto permite ubicar la educación artística bajo la clave de campo, la cual ya se mencionó, que a la vez construye un modelo discursivo que es consecuente con la relación de saberes que se da dentro del espacio. Cada individuo desde su experiencia ha adquirido múltiples conocimientos y formas de entendimiento del contexto, las cuales son susceptibles a ser enseñadas y aprendidas. Esto coloca a cada participante bajo una dinámica horizontal, donde no están sujetos a un tutor o mediador, sino que cada participante desde su especificidad puede generar contribuciones valiosas en los diferentes desarrollos del espacio.

La autonomía y el diálogo como una forma propia de construcción de saberes, donde el mismo interés por desarrollar diferentes cosas, trasciende lo metodológico y didáctico, y empieza a ser una forma política de entender la realidad. Cambiar la forma de aprender algo (lo que sea) desde una institución o tutor, a un proceso autónomo de indagación y compartir entre pares, cambia el sistema de relaciones de poder que se tiene con el conocimiento, a su vez cambia la forma de interacción y desarrollo entre individuos, lo cual incide en las relaciones que estos establecen con los procesos de construcción de sentido, formando una lógica que alcanza su trascendencia en lo contextual.

Esta forma de desarrollo y construcción de saberes implícitas en el laboratorio permiten establecer una relación con los productos más tranquila que la que se establece con la figura del autor único, o poseedor de un conocimiento que sólo le pertenece a este y no debe ser compartido; a diferencia de la



"La definición de Open Source

Introducción

El código abierto no significa sólo acceso al código fuente. Los términos de distribución de software de código abierto deben cumplir con los siguientes criterios:

1. Redistribución libre

La licencia no debe restringir a nadie vender o entregar el programa como parte de una distribución mayor que contiene programas de diferentes fuentes. La licencia no debe requerir un royalty o cuota por dicha venta.

2. Código Fuente

El programa debe incluir el código fuente, y debe permitir la distribución tanto en código fuente como en forma compilada. Si alguna forma de un producto no se distribuye con el código fuente, debe haber un medio claramente indicado de obtener el código fuente por no más que un costo razonable de reproducción preferentemente, la descarga a través de Internet sin costo alguno. El código fuente debe ser la forma preferida en la cual un programador podría modificar el programa. Código fuente deliberadamente ofuscado no está permitido. Formas intermedias como la salida de un preprocesador o traductor no están permitidas.

3. Obras Derivadas

La licencia debe permitir modificaciones y trabajos derivados, y debe permitir que estos se distribuyan bajo los mismos términos que la licencia del software original.

4. Integridad del código fuente del autor

La licencia puede restringir el código fuente sea distribuido en forma modificada sólo si la licencia permite la distribución de "archivos de revisión" con el código fuente con el fin de modificar el programa en tiempo de compilación. La licencia debe permitir explícitamente la distribución de software a partir de código fuente modificado. La licencia puede requerir trabajos derivados a llevar un nombre o número de versión del software original.

5. No discriminación contra personas o grupos

La licencia no debe discriminar a ninguna persona o grupo de personas.

6. No discriminación en función de la finalidad perseguida

La licencia no debe restringir a nadie que haga uso del programa en un campo específico de actividad. Por ejemplo, no puede restringir el programa que se utilice en un negocio, o que se utilicen para la investigación genética.

7. Distribución de la licencia

Los derechos asociados al programa deben aplicarse a todos aquellos a quienes se redistribuya el programa, sin necesidad de pedir una licencia adicional para estas partes.

8. La licencia no debe ser específica de un producto

Los derechos asociados al programa no deben depender de ser parte del programa de una distribución de software en particular. Si el programa se extrae de esa distribución y usado o distribuido dentro de los términos de la licencia del programa, todas las partes a las que el programa se redistribuya deben tener los mismos derechos que los que se otorgan en relación con la distribución de software original.

9. La licencia no debe restringir otro software

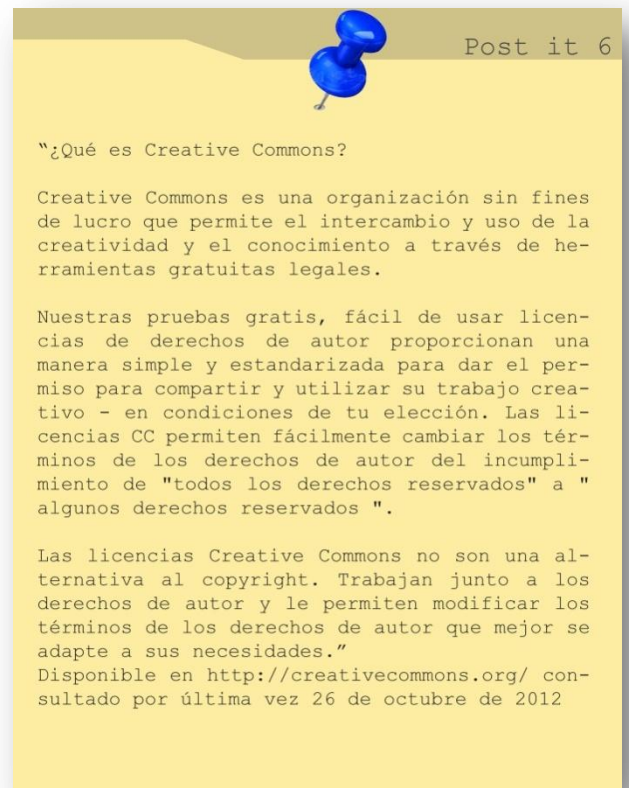
La licencia no debe poner restricciones sobre otros programas que se distribuyan junto con el programa licenciado. Por ejemplo, la licencia no debe insistir en que todos los demás programas distribuidos en el mismo medio deben ser software libre.

10. Licencia debe ser tecnológicamente neutral

Ninguna disposición de la licencia puede basarse en una tecnología o estilo de interfaz." Disponible en <http://opensource.org/> consultado por última vez 26 de octubre de 2012

construcción entre pares, donde gracias a la colaboración de múltiples saberes, contextos, fuentes de indagación y experiencias, son las que permiten el desarrollo de un “algo” determinado y el conocimiento obtenido le pertenece a todo un colectivo que lo comprende como un producto que surge de lo colaborativo por ende debe ser puesto a disposición de manera colaborativa.

Las lógicas *Open Source* (Post it 5) y *creativecommons* (Post it 6) son un punto de partida para entender posibles formas de relación con el saber, que sean puestas en juego en los espacios de creación colaborativa. Aunque la primera describe una forma de desarrollo de programación, trae implícito un interés particular por hacer del software un bien común, software libre¹⁰; la segunda es una forma de compartir legalmente los desarrollos y conocimientos obtenidos. Engloban una forma política de interacción no sólo con los saberes o productos obtenidos sino con el entorno como tal, posibilitan y potencializan formas de aprendizaje basadas en la autonomía y apropiación, que en los desarrollos colaborativos juegan un papel importante en relación directa como las maneras “hágalo ud mismo” “hágalo con los demás”.



¹⁰ Disponible en <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html> consultado por última vez octubre 26 de 2012

4.2.1 *Platoniq*¹¹

La relación que se desprende de la lógica de construcción de saberes a partir de lugares de encuentro que son propiciados por modelos discursivos, que se encuentran enmarcados en campos de saber; engloba intrínsecamente en su esencia discursiva y de acción de transformación y trabajo junto y con el otro, el lugar de lo político. Volviendo el lugar de acción del procesos que se teje dentro del laboratorio como un sitio de resistencia, y construcción de subjetividad desde una postura en la acción y desarrollo del espacio. Lo político permite valorar lo que ocurre en el encuentro y cruce de saberes desde el lugar de la enunciación de formas de trabajo que son resistentes a diferentes posturas y formas de desarrollo vital del humano.

El Banco Común de Conocimientos (BCC) “un proyecto iniciado por *Platoniq* 2006 como un laboratorio de educación mutua de ciudadano a ciudadano, o de igual a igual.¹²” Este proyecto tiene un fuerte énfasis en las ideologías de base del software libre, las redes sociales y los sistemas de intercambio p2p (*Peer to Peer*) en la que la idea es la construcción conjunta de conocimiento, donde éste pueda ser compartido de manera libre, ya que se parte de la premisa de que el saber es un bien común. El BCC es un espacio físico y virtual donde se ofertan y demandan diferentes conocimientos que son compartidos de manera libre por cualquier persona interesada. La educación mutua sobre cualquier cosa es un factor potencializante de la experiencia, ya que se parte de la idea de que cualquier persona tiene un conocimiento que es susceptible a ser compartido y enseñado a otra persona, así como cualquier persona es susceptible a aprender y enseñar cualquier cosa. El BCC genera nuevas formas de producción y participación ciudadana, que son llevadas a cabo desde la red, como en diferentes escenarios que el mismo colectivo *Platoniq* gestiona.

El BCC es otra de las propuestas que van en la línea de construcción conjunta y colaborativa de contenidos, saberes y experiencias que en sí mismas son posiciones políticas ante los modelos educativos tradicionales, posiciones que surgen como

¹¹<http://www.youcoop.org/> consultado por última vez octubre 25 de octubre de 2012

¹² Disponible en web: www.bancocomun.org

alternativas educativas que generan espacios donde existen dinámicas que resulta interesante analizar desde el campo pedagógico. Experiencias como esta nos hace preguntarnos sobre los modelos educativos a los que hemos sido expuestos a lo largo de nuestra preparación académica, en contraposición/oposición/confrontación a los modelos educativos que han estado presentes en otros estadios de nuestra vida.

4.2.2 P2PU:

Las dinámicas educativas de trasmisión y construcción de saberes demandan evolucionar a la par con las dinámicas sociales que se dan en el contexto y momento histórico, haciendo latente la necesidad de plantear “modelos de aprendizaje continuos, en dosis concentradas y flexibles por antonomasia” (Cristóbal Cobo y John W. Moravec. 2011) a lo que surgen propuestas como la Universidad Peer-to-Peer (P2PU)¹³ que si bien están pensadas desde las demandas del sector industrial y de ahí su oferta educativa, es muy interesante y directamente relacionado con lo planteado en este trabajo de grado, el lugar desde donde se piensa el proceso educativo.

Proyectos como la plataforma P2PU, han acogido la necesidad de pensar las necesidades de las comunidades contemporáneas las cuales se caracterizan por ser: dinámicas, flexibles y pensadas en red; esta plataforma plantea grupos de trabajo donde si bien hay temas de interés, los contenidos a estudiar son construidos entre todos los participantes, formando comunidades de aprendizaje, posibilitadas desde la inclusión, ya que se entiende a cada participante como un contribuyente activo en la construcción de conocimiento, donde éste posee conocimientos que son susceptibles a compartir y enseñar, poniéndolos sobre la mesa para ser afectados, enriquecidos y si es necesario reconstruidos.

Esta plataforma virtual crea un modelo de aprendizaje basado en la construcción entre pares, donde el conocimiento que se genera es de libre uso, a propósito de lo mencionado anteriormente, donde se plantea la necesidad de experiencias educativas

¹³<http://www.p2pu.org>

pensadas desde dinámicas diferentes a las tradicionales.¹⁴ Y en directa relación a las sociedades continuamente cambiantes, sociedades que están y son atravesadas por la directa influencia de lo mediático, que en sí mismo ha generado una serie de códigos que están en constante reconstrucción, sea por la tecnología, los cambios de entendimiento social pensados en red, o la velocidad de adaptabilidad a entornos cada vez más tecnologizados. Factores que generan dinámicas de relación particulares y propias de la contemporaneidad, donde la relación con el otro, es pensada no sólo desde lo tangible, sino también desde lo virtual, así como la construcción de redes de relación que han trasladado las dinámicas de lo virtual, a lo cotidiano, haciendo cada vez más difuso el límite entre lo virtual y lo real.

A lo que Cristóbal Cobo y John W. Moravec en su libro: *Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación* (2011)¹⁵ mencionan a propósito de P2PU: “*Habrà que seguir de cerca su evolución, pero su principal valor es que está conectado y en sintonía con muchas otras iniciativas que exploran nuevas formas de entender la educación*” a lo que añaden y que viene siendo el tema central de su libro, del que esta investigación hará especial énfasis, en un “aprendizaje invisible” término que engloba toda una serie de iniciativas que están pensadas hacia la construcción de un paradigma de educación que sea inclusivo y en continua construcción, donde una definición cercana podría ser: “*es un diálogo abierto y provocativo, que busca repensar los límites temporales y espaciales que se han adoptado hasta ahora para entender la educación*” (Cristóbal Cobo y John W. Moravec, 2011)

4.2.3 Edupunk

A propósito de entender al individuo como un ser capaz de cuestionarse, cuestionar su entorno, replanteando y replanteándose surge un término impulsado y promovido por Jim Groom (Universidad Mary Washington) y Brian Lamb (Universidad British

¹⁴ Entendiendo práctica tradicional, a todas las prácticas educativas pensadas desde la transmisión unidireccional del saber. Eliminando la construcción conjunta y colaborativa de saberes, donde uno de los instrumentos utilizados es la repetición y memorización como forma de adquirir contenidos, entre otros tantos.

¹⁵ Disponible en: www.aprendizajeinvisible.com

Columbia) desde el 2008 para entender el proceso educativo y de aprendizaje desde el “hazlo tú mismo” *Edupunk*, este término recoge toda una serie de ideas y conceptos que son mencionados en lo que se definió, Manifiesto Edupunk¹⁶, las estéticas particulares y posiciones políticas de contracultura del genero *punk*, son acogidas por el *Edupunk*, para configurar un discurso sin intención académica permanente, donde se rompe con la sedentariedad de las diferentes practicas pedagógicas tradicionales, donde la construcción de conocimiento es pasiva y motivada muchas veces más por la credibilidad ciega, que por un espíritu inquieto.

El *Edupunk* como término apropiado por múltiples experiencias tiene como constante, la experimentación como forma de generar conocimiento, la creación de dinámicas colaborativas alrededor de diferentes prácticas, una horizontalidad permanente en el proceso donde todos son partícipes activos en el descubrimiento y redescubrimiento del saber, el trabajo con bajas tecnologías, o en un lenguaje más *punk* desde lo que se tiene, y un fuerte énfasis en la cultura de la remezcla.

Manifiesto edupunk:

1. Las clases son conversaciones.
2. La relación es dinámica y la dinámica es relacional.
3. Sea hipertextual y multilineal, heterogéneo y heterodoxo.
4. Edupunk no es lo que pasa en el aula, es el mundo en el aula.
5. Sea como el caminante... haga camino al andar.
6. Sea mediador y no medidor del conocimiento.
7. Rómpace la cabeza para crear roles en su comisión; cuando los cree, rómpales la cabeza.
8. Sus roles deben ser emergentes, polivalentes, invisibles.
9. Asuma el cambio, es sólo una cuestión de actitud.
10. Siéntase parte de un trabajo colectivo.
11. No sea una TV, interpele realmente a los que lo rodean.

¹⁶ Disponible en: <http://www.edupunkmanifiesto.org/> Consultado por última vez julio 17 de 2012

12. Expanda su mensaje, haga estallar las cuatro paredes que lo rodean.
13. Mezcle, cópiese, aprópiase, curiosoee, juegue, transfórmese, haga, derrape.
14. Al carajo con la oposición real/virtual.
15. Sin colaboración, la educación es una ficción.
16. Sea un actor en su entorno, investigue a través de la acción.
17. Hágalo usted mismo... pero también y esencialmente, hágalo con otros.
18. Sea edupunk, destruya estas reglas, cree las suyas y luego, destrúyalas.

El *Edupunk* como forma de entender un proceso educativo autónomo, no es nuevo en lo que respecta a la cotidianidad, diariamente las personas se ven enfrentadas a encontrar soluciones a problemas que les implican: investigar, apropiarse y cuestionar. Pero si es claro que si bien no es nuevo, si ha tomado un mayor auge gracias a la multiplicidad de conocimiento que circula por diferentes vías y en especial en la red, influyendo en las maneras como se percibe el aprender y apropiarse, llegando a ser tan asequible el conocimiento como tan variado.

De cara a un contexto que genera dinámicas propias de relación, con su entorno¹⁷ y con el saber que circula en éste, se produce una descentralización del saber, ubicando el entorno escolar en un conjunto de posibilidades y no como único centro receptor y trasmisor de conocimiento. Retomando la trayectoria que traíamos de enfoques de transformación de la educación artística, a propósito de este cambio de circunstancias y relaciones, es propicio plantear nuevos espacios y dinámicas de construcción y transmisión de conocimiento, donde la práctica pedagógica se potencialice.

4.2.4 Educación expandida. Festival ZEMOS 98

*Zemos 98*¹⁸ es un grupo de investigación cultural español, y su herramienta principal de investigación consiste en un festival que viene celebrándose desde 1998 y en su

¹⁷ Con entorno no me refiero necesariamente al entorno inmediato o geográfico en que el individuo se sitúa, ya que como se ha mencionado la tecnología y el uso de la red ha expandido los límites y fronteras físicas, hasta casi desaparecerlas.

¹⁸ Disponible en <http://www.zemos98.org/> Consultado por última vez octubre 10 de 2012

edición número 11 se desarrolló el concepto de “Educación expandida” donde este mismo nombre era el nombre del festival de ese año¹⁹; la apuesta consistía en demostrar que la educación puede suceder en cualquier momento y en cualquier lugar, para lo cual desarrollaron una experiencia piloto en el centro educativo Domínguez Ortiz del Polígono Sur en Sevilla durante el Festival, en colaboración del colectivo *Platoniq*.

La idea consistía en desarticular los métodos convencionales de enseñanza aprendizaje que se dan al interior del instituto, los cuales están enmarcados en prácticas tradicionales de pedagogía: roles definidos de maestro - alumno, espacios y emplazamientos específicos, construcción unidireccional, entre otros; para lo cual el colectivo *Platoniq* desarrolla al interior del instituto en primera medida la consolidación de un *banco común del conocimiento* al interior del instituto, utilizando dinamizadores y el trabajo entre pares para replicar la experiencia en los demás cursos, luego se expande a la comunidad en general²⁰.

Bajo la lógica que todos tenemos algo que enseñar y algo que aprender, se tensionan los roles y métodos tradicionales donde el conocimiento se transmite en una sola vía, colocando un nuevo sistema de relación, expandiéndolo a la cotidianidad y experiencias de cada uno de los individuos; se agrupan y clasifican los diferentes saberes con los que se cuenta, así como con la demanda de conocimientos, se realizan cruces y se abren espacios de encuentro y construcción, se comparten y generan experiencias dentro y fuera de la institución, la experiencia desborda el emplazamiento y se expande a la cotidianidad de los participantes.

“La Educación Expandida es una perspectiva de epistemología generativa y constructivista que explora nuevos formatos y mediaciones, lenguajes y experiencias para el aprendizaje social. Es más un ethos que una metodología y emerge como una forma de activar conocimientos marginales, prácticas innovadoras, experiencias festivas, enfoques por

¹⁹ Disponible los documentos y reflexiones surgidas en el festival de “educación expandida” en <http://www.zemos98.org/eduex/spip.php?rubrique1> Consultado por última vez octubre 10 de 2012

²⁰ El video documental surgido de la experiencia está disponible en: <http://www.zemos98.org/eduex/spip.php?article133> Consultado por última vez octubre 10 de 2012

problemas vitales y transversales a la sociedad inaugurando una expansión en las formas de hacer y pensar los procesos de formación". (Fonseca²¹ 2010 en su texto: "Educación expandida, edupunk e innovación abierta")

Al anclar la Educación Expandida con los procesos desarrollados en los laboratorios, estos adquieren un res significado desde lo pedagógico, donde no sólo se entienden desde el hacer y su dinámica de generar diferentes productos; se vislumbra su factor pedagógico implícito en la construcción de formas de aprender y enseñar de manera colaborativa.

El laboratorio resulta ser un espacio de encuentro y cruce de realidades, experiencias, contextos, desde el mutuo compartir entre los participantes así como lograr integrar las cotidianidades de cada uno de sus participantes en el desarrollo de cualquiera sea el pretexto de encuentro. También desarrolla y consolida modelos discursivos que tiene constantes de acción, las cuales estructuran una forma de construcción de saber, a partir del trabajo entre pares, a partir de lógicas colaborativas; lo que a su vez tiene implícito una postura política que subvierte modelos de construcción de saber vasados en lógicas educativas estáticas.

El laboratorio o la forma laboratorio resulta ser un buen filtro de mirada para el capítulo siguiente, donde se aterrizan los diferentes panoramas discursivos ya mencionados. Coincidencias una experiencia de caso realizada en Cota Cundinamarca, que pone en juego diferentes formas de acción, construcción y desarrollo de subjetividades, bajo lógicas colaborativas, que a partir de unos aceres y contextos específicos desarrollan apuestas del orden de lo artístico.

²¹ Andrés Fonseca. Artista y Pedagogo. Magíster en Educación. Profesor e investigador de la Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá- Colombia. Asesor y consultor en proyectos de arte, educación y cultura digital. Disponible en: <http://www.ciberciudadanias.blogspot.com> Consultado por última vez octubre 10 de 2012



Creo que todo espacio que este dirigido a los integrantes del municipio tiene que estar planteado en sus términos, sus gustos y de ahí proponerlos, o tener claro cuál es el público al que nos estamos dirigiendo, sin esto tal vez estemos hablando de cosas que a la comunidad en general no le interesa, solo a una pequeña parte. Con esto no quiero decir que se deberían hacer proyectos que a la gente le guste y ya, a lo que me refiero es que cualquier proceso que queramos realizar debemos entender, hasta donde sea practico en términos de tiempo y conocimiento, los intereses de quienes estamos proponiéndoles, y con base a esto, dirigir el enfoque tanto de planteamiento teórico como practico, de tal manera que lidiemos por decirlo así con cosas que son necesarias.

Mateo Acosta.

5. Coincidencias, una necesidad.

La inclusión de la tecnología si bien no es el único factor que afecta las relaciones socioculturales de los individuos, si las ha transformado de manera relevante, donde cada persona establece formas de entender su entorno y la adquisición de saberes, las cuales están directamente relacionadas con las formas masivas que se han dado en la red, la hipertextualidad, la construcción conjunta de saberes, el consultar al otro, la inmediatez del conocimiento, y el uso de la red social; factores que influyen en las dinámicas cotidianas de cada individuo. Por lo cual las dinámicas educativas no deben negar el contexto y momento en el que se encuentran, más bien es necesario apropiarse y generar estrategias que estén a la par con estas. Lo cual no pretende decir que el uso de las tecnologías agota el desarrollo y forma del laboratorio, más bien lo facilitan y lo potencializan desde las lógicas que se manejan en internet como de otro tipo de herramientas de comunicación, las cuales generan espacios de dialogo y cruce a partir de formas de desarrollo en red.

Tendencias discursivas como el Edupunk, son una respuesta posible gracias al anclaje con la cotidianidad de muchas comunidades, que producen construcciones de conocimiento desde el hacer mismo, así como un entendimiento del proceso autónomo de experimentación como una fuente viva de conocimiento el cual es susceptible a ser compartido y reconstruido, retroalimentado o adaptado por otros individuos. Este tipo de formas de apropiación de saberes son posibles actualmente de manera masiva por la descentralización del conocimiento, y las construcciones en red de este; el internet, como la misma dinámica social que mueve nuestro entorno, facilita formas de compartir y construir conocimientos.

Al hablar de compartir saberes en una dinámica de enseñanza aprendizaje, podemos empezar a hablar de un gran banco de conocimientos los cuales son susceptibles a ser adquiridos por cualquiera, así como modificados o adaptados, esto implica ante todo una descentralización del conocimiento. Lo cual nos lleva a hablar de una inmediatez

del conocimiento, inmediatez otorgada por la influencia de internet y los múltiples contenidos que esta alberga.

Pero no sólo son los contenidos y la posibilidad de adquirirlos desde un ordenador en la sala de la casa, sino lo que implica la posibilidad de una lógica de aprendizaje autónomo, un aprendizaje que se basa en la experimentación y autovalidación, el cual es compartido para que éste mismo, a su vez sea modificado y puesto en múltiples circunstancias. Este tipo de dinámicas establecen una forma de relación del individuo con el conocimiento, donde este no es ajeno a la experiencia, más bien es puesto en relación inmediata con el entorno y con la experiencia del “otro”, donde la interacción con este otro permite la construcción colaborativa de saberes, así como una afectación propia, donde surge un procesos de retroalimentación de doble vía.

En el artículo “Pedagogía del Aburrido” (Cristina Corea 1995) publicado en la Revista *Palabras. Letra y cultura de la región N.E.A.* No. 1, Buenos Aires, se hace una reflexión sobre las dificultades afrontadas en la práctica educativa, en la cual estas no están circunscritas a los alumnos o al docente, sino que más bien están circunscritas a la práctica misma, lo que implica que deben ser abordadas desde lógicas de inmersión en contexto. Para abordar las dificultades es importante entenderlas como síntomas, lo cual permite descentralizar el problema de un individuo y lo focaliza en el discurso que da paso a la práctica misma; si no hay una coherencia entre el discurso que es el supuesto y la práctica, surge un malestar que es posible percibir en los síntomas que se presentan en la práctica. Continuando con la línea de pensamiento de Corea, si los discursos pedagógicos son ajenos a los contextos, o las circunstancias y construcciones culturales de los individuos, inmediatamente se dan malestares que son los síntomas del desfase, la falta de coherencia entre el discurso y el contexto genera que lo uno irrumpa con lo otro, dando como resultado un entorpecimiento del desarrollo del proceso mismo; de ahí que los discursos o modos pedagógicos deben ser coherentes con la actualidad masmediática a la que la sociedad contemporánea se enfrenta, actualidad que trae consigo términos como hipertextualidad, construcción de

conocimiento en red, construcción colaborativa, inclusión, contexto, descentralización entre otras, términos que posibilitan la construcción de un individuo autónomo.

Si bien, este trabajo no se centra en la construcción de una práctica de aula, si no que entiende la práctica como una forma de desarrollo orgánico que se da en un espacio de cruce y construcción de saberes, los cuales son cobijados bajo formas discursivas que pretenden el desarrollo autónomo y colaborativo de la construcción de un “algo” sea cual sea el interés particular. Donde desde la misma lógica de construcción se plantea una posición política en la forma de desarrollo que se va dando como ya se mencionó de manera orgánica, conformando un panorama discursivo que es validado desde el mismo espacio.

Las formas de desarrollo de los laboratorios permiten interactuar de manera más tranquila y experimental con las construcciones y estructuras que llevan al desarrollo de proyectos, los cuales tienen una implicación educativa fuerte en su misma necesidad de desarrollo, ya que se comparten conocimientos, se generan y se desarrollan formas metodológicas como didácticas que permitan potencializar el espacio; si bien no hay una figura o un modelo determinado de cómo desarrollar un laboratorio, si hay ciertas lógicas que permiten que este sea en sí. De ahí la importancia de preguntarnos: ¿Cuáles son las constantes que permiten generar y consolidar un espacio en torno a procesos de construcción colaborativa, para la transmisión, recepción y construcción de conocimiento, partiendo de la dinámica de laboratorio? Ya que la respuesta a esta pregunta, da claridad alrededor de la manera como se entienden los laboratorios, y de alguna manera abre la posibilidad para generarlos en diferentes entornos como espacios.

Es primordial en primera y gran medida, indagar acerca de las constantes que se dan en un espacio (cualquiera que sea a modo de excusa) en torno a procesos colaborativos para la transmisión, recepción y construcción de saberes teniendo como punto de partida y entendimiento las dinámicas de trabajo desarrolladas en los laboratorios. Ya que esto permite una relación directa, no solamente desde el punto de vista

investigativo sino participativo, al ser un agente potencializador del espacio, permite entender las formas de desarrollo de éste, no sólo desde un punto de vista etnográfico, sino experiencial. Conocer desde el inicio cómo surgen estos procesos orgánicos de desarrollo, entenderlos desde su esencialidad, su anécdota, su circunstancialidad y atarlos a un contexto específico da una base para poder definir constantes de desarrollo que pueden llegar a ser aplicadas en otros espacios y contextos diferentes.

Ya que se ha construido un marco que permite ubicar de alguna manera y referenciar lo que es un laboratorio, y su lógica de desarrollo en relación a la construcción de conocimiento de manera colaborativa, así como los procesos alrededor de la enseñanza aprendizaje y apropiación de saberes; queda desarrollar una experiencia de caso puntual que permita aterrizar estas lógicas, no a manera de réplica, sino como una forma de entender los posibles procesos que se vayan desarrollando.

6. Experiencia de caso “Coincidencias”

El espacio de laboratorio que se desarrolla no es un fin en sí mismo, sino un medio para propiciar y dar pie a entender las relaciones de construcción de conocimiento que se den en éste, para esto se desarrolla una etapa de planeación del mismo, donde se tienen en cuenta posibles factores simbólicos (Todo referente que posibilite y potencie tanto el desarrollo como el entendimiento de lo que suceda al interior del laboratorio) como físicos (Recursos, locaciones, materiales, y herramientas que faciliten los

posibles procesos que se quieran desarrollar) que permiten la realización del laboratorio; formas de construcción simbólicas que se llevarán a cabo al interior del laboratorio sin que estas sean una camisa de fuerza o una receta previa al proceso; son un punto de partida para pensar el espacio mismo en el contexto específico, las



Post it al lector

Las experiencias analizadas en este texto se encuentran entre el mes de Noviembre del 2011 y Mayo de 2012, donde se realizaron múltiples encuentros, los cuales no obedecían a un horario determinado y una duración específica pero que si tenían una constante semanal de mínimo uno por semana.

Como observador y también participante del laboratorio, recolecte información escrita, fotográfica y en video, que me permitió generar una síntesis narrativa de lo sucedido; desde mi rol como observador analítico, así como participante experiencial, construyendo un relato que permitió evidenciar y confirmar constantes tanto surgidas en el proceso de desarrollo del laboratorio, como anteriores a este, y posteriores en el análisis final.

Este texto es el resultado de una observación metódica, y el análisis posterior de esta, donde a partir de comparar diferentes experiencias similares enmarcadas dentro de laboratorios, y el análisis particular de lo sucedido en el laboratorio Coincidencias, permiten entender las lógicas que a manera de constantes se presentaron e hicieron posible el desarrollo de este.

construcciones simbólicas y códigos de comunicación que se generen en el espacio son sumamente importantes, ya que son las que dan pie al trabajo colaborativo de los participantes y en cierta medida lleva un acento en lo que respecta al propósito de este trabajo, así como posibles dinámicas que potencialicen y sirvan como detonante creativo.

Al desarrollar una contextualización e indagación alrededor de diferentes experiencias similares, hay una plataforma que no sólo permite entender el espacio, sino que brinda una serie de herramientas de trabajo, ya sean estas de carácter simbólico como práctico. Al iniciar *Coincidencias* y las dinámicas propias que trae consigo la reunión de un grupo de personas que buscan la integración de sus conocimientos, y características propias en pro de la construcción conjunta a partir de alguna excusa que surja en el mismo espacio.

La relación e interrelación que se genera en el cruce de las múltiples subjetividades e individualidades de los participantes, empieza a dar forma a ideas, las cuales pasan a construirse y formarse como proyectos, dando a su vez procesos pensados y contruidos de manera colaborativa desde la relación de los saberes propios de cada participante y los aportes, los cuales son puestos en discusión de manera grupal, donde la idea inicial se convierte en un proceso en sí, que muta, se construye o deconstruye, trasforma y evoluciona de acuerdo a las mismas necesidades y dinámicas que se vayan dando a lo largo de este mismo proceso.

Esta forma de construcción colaborativa, es un proceso vivo, que muta de acuerdo a las necesidades y circunstancias del contexto así como de sus participantes; de ahí que paralelamente al desarrollo de este, surja a modo de planeación estrategias que lo potencializan y propician desde el mismo hacer, este mismo adquiere forma a medida que los participantes van aportando, y generando dinámicas específicas pensadas desde el interior mismo del laboratorio y del momento donde se encuentren.

En esta parte del proceso, se evidencia de manera clara la dinámica viva que caracteriza el mismo espacio, donde los participantes van generando una serie de códigos comunicativos que les permiten la construcción conjunta del mismo, no sólo como un lugar de desarrollo de ideas, sino también empiezan a pensar, proponer e implementar dinámicas y didácticas propicias para tal desarrollo; la misma forma en que se va dando el laboratorio permite generar un código de comunicación que a su vez va de la mano con formas de construcción de conocimiento de manera colaborativa. Permitiendo desarrollar categorías de análisis de la experiencia, las cuales son puestas en discusión con las categorías generales de lo que es un espacio definido laboratorio; estas son modificables, descartadas, validadas, y hay espacio para que surjan nuevas categorías de análisis del mismo espacio.

6.1 Cota: una ambivalencia continúa.

Coincidencias como laboratorio y escenario de construcción de saberes, en un lugar de encuentro donde a partir de sus desarrollos internos empieza a tener una incidencia política en las formas de relación que establecen los individuos con las forma de construcción de saberes, así como con su entorno, siendo necesaria una contextualización y reflexión del lugar donde se da Coincidencias, de ahí que desarrolle este capítulo con el ánimo de dar al lector un cuadro general de la sircustaciliadad de Cota, la cual insidio en los desarrollos y temáticas de Coincidencias, siendo yo habitante del municipio y participante activo del laboratorio, abordare en primera persona y con toda autoridad el relato.

Antes de empezar a escribir sobre lo que es Cota, me planteaba en qué tono o estilo escribir sobre un lugar el cual ha sido mi hogar, recipiente, emplazamiento, contexto, escenario, o sencillamente el lugar donde he crecido y desarrollado la gran mayoría de mis actividades. Es difícil decidir si el relato debería ser o no objetivo y cómo hacer para que el tono de la escritura tuviera un color legítimo y verídico, para que de alguna

forma apoye el capítulo siguiente donde relato y desarrollo el grueso de este trabajo: una acción directa, la cual exige se hable del contexto donde se ha desarrollado.

Pero entonces me di cuenta que si hablo de un contexto propio y unas acciones de las que fui partícipe activo, tengo todo el derecho de enunciar mi relato desde mi propia perspectiva de lo que es Cota y no le restaría veracidad, sino todo lo contrario; no sólo por ser un partícipe activo del espacio “Coincidencias” sino por ser un habitante de Cota. Un habitante que comprende y entiende desde el estar inmerso de la situación local.

Es por eso que los párrafos que siguen no son un relato de lo que es Cota de manera holística, sino un relato que se ubica y corresponde al desarrollo del laboratorio “coincidencias”, y de las inquietudes latentes en el ambiente general de Cota. Esta serie de interrogantes aunque son un fragmento de un espacio y un tiempo, obedecen a un antes y un conglomerado de hechos e imaginarios que han permitido llegar a hechos concretos que son de alguna manera detonantes del espacio “Coincidencias”

Cota ha sufrido un cambio paulatino que se ha acelerado en los últimos 10 o 12 años alrededor de su crecimiento demográfico. El cual obedece a un plan de ordenamiento territorial que rebosa a Cota como municipio, pero que para términos puntuales sirve para contextualizar el crecimiento y la reestructuración territorial. Lo cual ha traído consigo una reubicación de la zona industrial de Bogotá, trasladándola a Cota e inyectando un aumento considerable en el capital de los impuestos y regalías que recibe el municipio. Esto ha puesto a cota en el ranking de los municipios más ricos del país.

Este crecimiento y aumento del manejo de capital público, ha generado un interés desmedido por ocupar cargos públicos en la administración local. La alcaldía y el poder presupuestal que ésta implica ha generado una serie de conflictos que han alcanzado sus picos más altos en dos revuelta populares y dos destituciones de alcaldes en los últimos dos periodos de gobierno. Esta continua serie de sucesos han

creado en el imaginario popular una desconfianza por parte de la comunidad en general hacia los cargos públicos y una indiferencia resignada que ha aceptado como algo “normal” la corrupción.

Sin ánimo de hacer un recuento detallado sobre los últimos tres periodos en las alcaldías de Cota, es importante mencionar que hace tres periodos (año 2007) en Cota hubo una revuelta que destruyó gran parte de las locaciones de la alcaldía, y la casa del entonces el actual alcalde (Luis Eduardo Castro Galindo) a casusa de las continuas quejas y reclamos por parte de la ciudadanía de supuestos fraudes desarrollados por el alcalde. Es importante anotar que en el común de las personas y su imaginario colectivo es común escuchar no sólo en Cota sino en general a cualquier persona, enunciar su desconfianza por los cargos públicos y su directa relación con actos corruptos, pero particularmente en esa administración hubo múltiples quejas sobre los manejos presupuestales y el enriquecimiento desmedido y desproporcionado de funcionarios y en especial del alcalde de ese entonces.

Esta revuelta y reclamos fueron noticia en diferentes medios nacionales, pero como toda noticia pasó al olvido general y quedó en una continua investigación. Llegan las elecciones del próximo alcalde (2008 - 2011) y Cota está a la expectativa de los nuevos candidatos, los cuales realizan sus campañas políticas como ya es común con un despilfarro y excéntrico gasto económico, provocando las continuas habladurías de las personas acerca de la procedencia de estos dineros. Pasan las elecciones y el alcalde elegido tiene un historial no muy encomiable a los ojos del municipio y de los otros aspirantes de la alcaldía los cuales llevan a cabo una serie de procesos que terminan con la destitución al poco tiempo de ese alcalde (2008), vuelven a realizarse campañas y elecciones de alcalde y es elegido un nuevo alcalde que tiene un periodo de gobierno de tres años (2009-2011).

Este nuevo alcalde (Néstor Orlando Guitarrero Sánchez) se caracterizó por invertir altas sumas de dinero en las fiestas y verbenas populares, trayendo a cantantes de alto renombre en el país, organizando viajes en masa de diferentes sectores poblacionales

(tercera edad, artesanos, bandas estudiantiles, empleados públicos, etc.) a campos vacacionales, y su poca inversión en infraestructura y distintos proyectos sociales que se venían desarrollando en el municipio.

Al finalizar los tres años de gobierno hay un sinsabor que es notorio en la gran mayoría de personas del municipio (en este punto empieza a pensarse y desarrollarse “Coincidencias” finales del año 2011) las nuevas campañas políticas para elección de alcalde llegan con múltiples estrategias de compra de votos, desde traer a cantantes y artistas populares muy conocidos, hasta el regalar casas a familias, hay una notoria inversión desmedida por parte de los candidatos al cargo público, y una gran cantidad de rumores sobre las proveniencias de estos dineros que respaldan a los diferentes candidatos. El día de las elecciones hay una revuelta que termina en disturbios con la fuerza pública por unas supuestas irregularidades en el manejo de los votos; esto genera un desorden y el conteo y elección de alcalde se llevan a cabo de manera extraña, pero dan como resultado la posesión de un nuevo alcalde (Juan David Balsero finales de 2011 – principios de 2012).

Este nuevo alcalde al igual que el alcalde de hace cuatro años, es destituido de su cargo al mes o dos meses de posesionarse, y vuelven las campañas políticas a tomarse el municipio y el gasto desmedido en múltiples estrategias electorales. Cosa que termina en la elección de un nuevo alcalde (Alex Prieto) que paradójicamente es de la misma bancada y grupo político que el alcalde anterior (actualidad Junio de 2012).

Esta serie de sucesos y múltiples más, han generado un descontento general, así como una desconfianza en el manejo y administración pública. Lo que ha provocado una indiferencia en vez de una serie de movimientos veedores de la administración e inversión del dinero público, en cambio sí ha generado un interés por la obtención de algún cargo o puesto en la administración pública (entrar en la rosca).

Cota, como municipio ha sido un municipio evidentemente corrupto, un municipio que aunque posee un recurso público bastante sustancioso, no es reflejado en su crecimiento y proyección.

Si el descontento es general, la corrupción es evidente, surge la pregunta: ¿Por qué no se hace nada? Una respuesta contundente a este interrogante es realmente compleja de dar, casi que se vuelve una constante queja que se legitima así misma, una acción que desde la oposición es validada. La corrupción es un asunto que le concierne a algún otro que es muy distinto a mí, por lo cual me resigno y repliego a una posición de confort, permitiendo enunciar descontento constantemente, pero sin permearse y apersonarse de la queja enunciada; esta continua actitud empieza a ser una forma de indiferencia consiente que de alguna manera es cómplice de todo aquello que critica.

Este recuento a modo de relato, sirve para contextualizar las acciones que se generaron al interior de Coincidencias y el porqué de estas, así como la urgencia y forma como se desarrollaron. En el laboratorio se construyeron metodologías y didácticas que permitieron generar diferentes tipos de producción que se verán en el siguiente capítulo (escritural, video, pensamiento, fotográfico, entre otros) los cuales obedecen a temáticas y problemáticas puntuales que fueron del interés de los participantes del laboratorio, quienes como habitantes del municipio comparten la atmosfera ya relatada.

6.2 Coincidencias una apuesta a la cotidianidad. Sólo una aproximación a una cotidianidad.

Organizar este texto como una narración lógica y secuencial de hechos, resultaría contradictorio al mismo tema a tratar, siendo que este es en sí mismo una construcción colaborativa, que contiene múltiples sucesos que no obedecen a una secuencialidad, y una lógica lineal, más bien obedecen a lógicas de construcción en red, donde los sucesos y circunstancias se traslapan, transparentan y se permean las unas con las otras.

Coincidencias como espacio de creación y construcción de conocimiento se puede observar bajo la lente de otros espacios que manejan lógicas similares, de ahí que el término laboratorio puede resultar una denominación acertada, aunque esto no implique en sí una relación directa con alguno en específico. Al surgir un espacio que esta filtrado por la suma de voluntades de múltiples individuos que afectan, sea permanente o esporádicamente el proceso, tornan el espacio y lo consolidan bajo una lógica de construcción viva; término que sirve para metaforizar la serie de relaciones que surgen de manera casi rítmica permitiendo el desarrollo de un algo, una excusa, un proceso, un espacio, etc. Resulta relevante señalar el camino por el cual se llega a esta y otras aproximaciones que a lo largo del relato se irán descubriendo.

Coincidencias resulta ser el deseo por el hacer, dialogar y expresar en primera medida por un grupo de jóvenes cualquier cosa a partir de cualquier medio, una motivación que no resultó ajena para ninguno de los integrantes iniciales, sin saber ni qué, ni bajo qué categoría o figura definir lo que estaba ocurriendo, y sin la pregunta alrededor de definir lo que pasaba. La suma de voluntades como motor de acción resulta ser más potente que la necesidad de una claridad conceptual. La espontaneidad trae consigo esos aspectos implícitos.

No se necesita pensar mucho para hablar, sentir y hacer algo con otra persona(s) normalmente no se plantea la importancia o la pertinencia de reunirse con un grupo de personas y realizar una actividad cualquiera; esta surge sencillamente de la unión del grupo, una decisión colectiva que surge gracias a una serie de circunstancias que la hacen posible, y que los mismos individuos propician a voluntad propia. Resulta pertinente la metáfora del código de software, ya que estas relaciones tienen un código abierto, un código asequible y modificable, un código que es construido tomando partes de cada uno de los que integran el grupo, un código que se siente personal y colectivo; código que se va dando y se pule a medida que se entienden las maneras en que surge, a partir del trato con el otro, trato que conlleva conocer y construir.

Coincidencias se forma desde el encuentro de ideas, conocimientos, intereses y personas. Compartir como acción dinámica esencial permite consolidar un espacio en el cual la cotidianidad del encuentro implica aceptar el conocimiento del otro en contraposición al propio y el cruce de experiencias resulta una forma de construcción de un saber común; se construyen metodologías y formas didácticas de potencializar el espacio de manera espontánea, un código que permite comunicarse. Esta comunicación es construcción de pensamiento y es en sí mismo un hacer relevante, el cual aterriza en una producción incidente que se da a través de una práctica artística. Aterrizar las reflexiones en un contexto o aspecto determinado, focalizar el proceso en una dirección que aunque no sea una camisa de fuerza si permita la realización de una idea, de manera que esta conlleve otras y sea como una espiral que todo el tiempo está volviendo y expandiendo su punto de origen.

Ya teníamos un montón de cosas en la cabeza sobre los deseos, pulsaciones e intereses de cada uno, y su directa relación con los de los otros, nos conocíamos como individuos, pero también nos reconocíamos como colectivo en la manera como habíamos desarrollado códigos de comunicación alrededor de nuestros puntos de interés, ahora solo teníamos que escoger una algo de todo eso para desarrollar, y así poder ahondar en la construcción de eso escogido puntualmente y realizar cualquier tipo de producción afín o de interés colectivo, lo cual no necesariamente implicaba abandonar cosas o reducir el campo de reflexión, más bien nos catapultaba a entender holísticamente todo lo que veníamos pensando.

6.2.1 Meditaciones Visuales, desnudando la coincidencia.

Al intentar desarrollar un proyecto desde alguna práctica artística, en este caso la fotografía, se planteó la importancia del hacer consiente, del hacer no solamente emotivo y circunstancial; entendió la relevancia de pensar y reflexionar alrededor de la temática a desarrollar, y más importante aún generar una estrategia que permitiera desarrollar lo que se quería hacer, una didáctica dentro del mismo espacio que permitiera la participación y construcción conjunta alrededor de un planteamiento.

Pensar en un interés común, requiere preguntarse cuál puede ser la manera de encontrar ese interés, y de nuevo la cotidianidad toma relevancia, *Coincidencias* no es sólo un espacio de encuentro intelectual o de creación, es un espacio donde los afectos y las formas de compartir con el otro no son ajenas, esto permite compartir múltiples escenarios de la vida. Recurrir a estos escenarios fue una forma de encontrar un punto de cruce que trascendiera un interés meramente intelectual o de creación, y que a cambio permitía un anclaje a las motivaciones e intereses que se dan desde la amistad.

Ya que todos conocemos el *Majui* (nombre de la montaña más alta de Cota) y nos interesa la relación que entablamos no sólo con el *Majuy* sino con entornos naturales, la discusión no gira sólo en la forma de realización del producto artístico, sino en la manera como vamos a abordar las diferentes subjetividades de esta doble relación, que son las que nos interesan; para lo cual como primera forma de acercamiento, decidimos realizar una serie de fotografías que dieran cuenta de la relación cuerpo-naturaleza.

El término colaborativo, no se está refiriendo a que cada uno tiene una habilidad en particular, lo cual hace que sobre este recaiga cierto tipo de carga, sino más bien este conocimiento o habilidad permite al resto de individuos tener una base y punto de partida para la construcción de un planteamiento que no sea viciado por el saber específico de un integrante, sino que éste es planteado apropiado y reinterpretado desde las particularidades colectivas del grupo. Esto permitió desarrollar modos de hacer que vincularan las diferentes habilidades de manera participativa; esto implica no sólo desarrollo individual de una labor, sino el aprender y apropiarse aquellas acciones y modos de hacer que no son necesariamente afines al quehacer particular.

Al dominar todos los integrantes del grupo el tema (“cuerpo-naturaleza”, en un lugar específico *Majuy*) desde su experiencia personal, cada uno interpreta y tiene algo que decir desde la particularidad, permitiendo poner sobre la mesa múltiples perspectivas, que son compartidas y reconstruidas generando un código de lenguaje que hace entendible las estrategias y modos de hacer.

El punto de partida es la fotografía; medio de registro y/o expresión, que permite generar imágenes que den cuenta del proceso de reflexión alrededor de lo que implica la relación cuerpo-naturaleza. Pensar las imágenes, la locación específica, el uso de equipos, y demás cosas que se tuvieron que tener en cuenta para realizar las fotografías permitió desarrollar todo un sistema de producción, que si bien no es lo más importante, si es un ejercicio valioso a la hora de consolidar un método de trabajo colaborativo, donde entra a jugar la suma de voluntades como forma de desarrollo de ideas y proyectos.

La acción de fotografiar, o las acciones anteriores que permiten llegar al momento de obturar la cámara, sólo resultan ser procedimientos que posibilitan una relación performativa con el espacio, donde la relación cuerpo naturaleza encuentra un nuevo estadio de análisis. La ritualidad del momento es comprendida en el análisis de lo sucedido, donde el resultado en imagen obtenido se transforma, de un fin, a medio de registro que da cuenta de una acción desarrollada, la cual trascendía la herramienta o el abordaje de un concepto y lo convertía en una realidad latente y entendible que estaba presente en el momento de la acción.

Siendo este el primer trabajo o acercamiento a una práctica artística desde el laboratorio, surge la inminente necesidad de generar reflexiones alrededor de lo acontecido. La escritura es un medio que facilita el desarrollo de una dinámica donde cada participante expresaba y anotaba a propósito de las reflexiones y aproximaciones teóricas que le suscitó la acción; esto con el fin de tener un punto de partida donde encontrar puntos de cruce o bifurcaciones y construir un entendimiento de lo realizado.

Es interesante resaltar cómo de manera orgánica desde el grupo surge la necesidad de generar un espacio y una dinámica para poder entender y generar pensamiento desde lo sucedido, lo cual permite enriquecer la construcción interna del mismo concepto que se está construyendo en el laboratorio.

Texto elaborado de manera colaborativa alrededor de la experiencia relatada:

Meditaciones visuales

Un gran esfuerzo cultural ha sido empeñado en la civilización de los insumos primarios del ser, su narración y constitución. Valoraciones y construcciones complejísimas que hoy parecen insalvables categorizan y legitiman, tanto moral como judicialmente, las evidencias más básicas y sí, digámoslo con propiedad, naturales de nuestra existencia común en el mundo. Tales evidencias, nuestros insumos primarios, las encontramos en lo ya dado, lo existente, que a fuerza de ideas y regímenes sociales, no las encontramos como una instancia de nuestra naturaleza, sino como la naturalidad de ciertas ideas. Tal es así que el cuerpo humano, el cuerpo desnudo, quisiéramos decir sin registro y marca cultural, ha sido convertido en un receptor de violencias de todo tipo, mutilándolo de sí mismo y reconfigurando sus partes en jerarquías en las que el cerebro –como órgano ‘racionalizador’- y los genitales –como liberadores de instintos- han sido la cúspide de una pudorosa pirámide. Como insumo, o mejor, como constitutivo primario de todo individuo, el cuerpo ha sido ocultado de ser tal bajo las prendas de las morales o bien ha sido mutilado en la falsa desnudez de la pornografía y el libre mercado genital; caras que corresponden a la misma moneda de la civilización de lo primario.

En este contexto reunimos dos fisionomías que consideramos primarias: la de la montaña, como manifestación de un cuerpo geográfico y la humana. Esto en tanto que el cuerpo humano se ha normatizado como una individualidad aislada de aquello que lo rodea, particularmente de la naturaleza. Así pues nos ubicamos en el Majuy de Cota para realizar una serie de fotografías que dé cuenta de un diálogo normalmente silenciado entre cuerpo humano y cuerpo natural; diálogo que necesariamente desfamiliariza tanto a l@s realizadores de la obra como a sus espectadores con respecto a la relación establecida entre ser humano y naturaleza, puesto que aquello que habitualmente es comprendido como intervención (humana) sobre un ente pasivo (naturaleza) cobra aquí un nuevo sentido: fusión de cuerpos.

“Meditaciones visuales” es un nombre que surge de la diferenciación que hace la escritora brasilera Clarice Lispector en su obra, entre visiones ópticas y meditaciones visuales; las primeras, entendidas como distanciamiento entre sujeto y objeto y las segundas, como una inmersión sensorial en el objeto por parte del sujeto en la cual la vista pierde su jerarquía para dar paso a los otros sentidos. Esta segunda mirada posibilita aquella nueva relación que proponemos en esta obra: la creación de un nuevo cuerpo.

Algunas fotos que surgieron:











6.2.2 Comiendo

Comiendo es un trabajo realizado de manera paralela a *meditaciones visuales*, donde el resultado de un cruce de búsquedas y de intereses, permite retomar procesos previos al laboratorio y tensionarlos en relación a las visiones y construcciones de los demás, transformándolos y reconstruyéndolos y dando como resultado un lugar trabajo y desarrollo.

Comiendo y *meditaciones visuales*, son dos apuestas que más que productos artísticos, son una forma de experimentar entorno al desarrollo de prácticas artísticas, lo cual permite tensionar los imaginarios alrededor de estas y ponerlos en discusión con la realización propia; el gusto y los intereses particulares se discuten y se llegan a consensos de desarrollo que dan como resultado en esta primera etapa, suplir la necesidad de producción.

Este trabajo en particular permitió tensionar la producción artística como forma real de desarrollo, en relación a los procesos de entendimiento que permiten en algún momento experimentar con estas formas de producción; generando un discurso alrededor de una práctica cotidiana como es el comer. La forma de trabajo donde se cuenta con un par, tanto para entender como tensionar lo que se realiza, permite construir una mirada compartida que es vital en la medida de sentir respaldo y confianza en el desarrollo. No es que cada integrante del laboratorio no pueda realizar cosas solo, o que la dinámica lo impida, es más bien una forma de arrancar y potencializar el espacio generado, contar con el apoyo logístico, conceptual metodológica y de cualquier cosa que surja, permite sentir un apoyo que es vital en esta primera etapa del proceso.

Comiendo es un video de registro de una persona comiendo, donde hay dos cámaras, una registra la boca del sujeto y la otra el plato de comida; está pensado para ser

montado en dos pantallas simultaneas una encima de la otra, donde se reproducen con un desfase de tiempo la una con la otra.

Generar el discurso como las formas coherentes de presentación del producto resulta un ejercicio trascendental en la manera como se construye el entendimiento de la producción artística en el laboratorio. Es necesario poner sobre la mesa los diferentes imaginarios que se tienen, tensionarlos en relación a las formas de desarrollo y su pertinencia, así como con las ideas que cada uno ha formado alrededor de su producción propia.

Texto desarrollado para “Comiendo”:

Comiendo

Partiendo de la idea del arte como des-familiarización, presentamos “Comiendo”. La des-familiarización como concepto aplicado al arte nace en la escuela formalista rusa del siglo XX; en este contexto se entiende por des-familiarización la re-disposición de los elementos de la realidad en una nueva construcción que conlleva a percepciones distintas de cotidianidades naturalizadas.

Existe en nuestra sociedad una serie de acciones rutinarias que, por su constante repetición se convierten en automáticas y normatizadas; una de ellas, fundamental para la prolongación de la vida y por eso mismo entendida como básica es el “comer”; una actividad que en nuestro contexto se ha visto cercada a espacios y tiempos específicos, legitimados por normas bien sea legales o morales.

En estas circunstancias presentamos a un hombre comiendo, porque entendemos el gran poder des-familiarizante de los filtros utilizados en esta obra, comenzando por la cámara como artefacto que hace de esta acción no sólo algo perdurable sino al mismo tiempo portátil; al igual que el rótulo de “obra de arte”, que extrapola la acción de comer de sus lugares y momentos habituales.

La obra parte de una urgencia por enfrentar la paradoja de vernos atrapad@s en la automatización de aquellas acciones que nos son fundamentales y nos constituyen. Esta resignificación del acto de comer nos permite ver que no es sólo la comida el insumo necesario para nuestra vida sino que también lo es su forma de consumo.

En “Comiendo” existen tantas obras como espectadores en la medida en que apela a lo sensorial –entendiendo por sensorial aquella percepción dada por los sentidos-; posibilitando así una situación en la que se motiva una exploración de las sensaciones en torno al ver comer.

Fotogramas - Comiendo



Algunas capturas
de pantalla de
la website

VOLVER

COMIENDO

Comiendo

Partiendo de la idea del arte como des-familiarización, presentamos "Comiendo". La des-familiarización como concepto aplicado al arte nace en la escuela formalista rusa del siglo XX; en este contexto se entiende por des-familiarización la re-disposición de los elementos de la realidad en una nueva construcción que conlleva a percepciones distintas de cotidianidades naturalizadas.

Existe en nuestra sociedad una serie de acciones rutinarias que, por su constante repetición se convierten en automáticas y normalizadas; una de ellas, fundamental para la prolongación de la vida y por eso mismo entendida como básica es el "comer"; una actividad que en nuestro contexto se ha visto cercada a espacios y tiempos específicos, legitimados por normas bien sea legales o morales.

En estas circunstancias presentamos a un hombre comiendo, porque entendemos el gran poder des-familiarizante de los filtros utilizados en esta obra, comenzando por la cámara como artefacto que hace de esta acción no sólo algo perdurable sino al mismo tiempo portátil; al igual que el rótulo de "obra de arte", que extrapola la acción de comer de sus lugares y momentos habituales.

VER VIDEO

VOLVER



VOLVER

VOLVER



VOLVER

Logo desarrollado para La Variante

COINCIDENCIAS

PRESENTA

LA VARIANTE

Más allá de un chisme

más pa'aca de un

documental

6.2.3 La Variante, la coincidencia del contexto.

En este punto Coincidencias ya tenía un primer acercamiento a una práctica artística de manera conjunta, una producción visual, escritural y un entendimiento de cómo se realizó y las formas y dinámicas que lo permitieron. Al compartir y empezar a divulgar lo que se está haciendo, surge el interés por otras personas de participar en el espacio de manera activa, donde la motivación es el hacer; esto amplió el grupo de trabajo y lo trasladó a otras esferas de realización que poco a poco se irán entendiendo y discutiendo a medida que se encuentre la necesidad interna de hacerlo.

Tener más integrantes en el espacio no implicó un replanteamiento del mismo: pensar una dinámica, modos de hacer o roles; Las formas de desarrollo del espacio, en su lógica orgánica, donde las maneras van surgiendo y el hacer es el motor interno, no se vio modificado, los nuevos integrantes se unen a coincidencias con el ánimo de desarrollar y realizar una acción directa y contextualizada en Cota y la comunidad.

Hablar de la situación actual de Cota en ese momento, era realmente importante y apremiante. Las elecciones de alcalde habían tenido una antesala de campañas políticas con altas inversiones de dinero, las cuales junto con una revuelta popular el día de elecciones por supuestas irregularidades en la cuenta de votos, generaron un ambiente de incertidumbre y de interés general sobre los acontecimientos y su desenvolvimiento.

El contexto incidía en todos como habitantes de Cota, lo que hacía que se tuvieran constantes en las inquietudes, planteamientos y puntos de interés; no se tenía muy claro que hacer exactamente, la necesidad o maneras de desarrollarlo. Se establece una lógica de reunión cada ocho días, que permite una procesualidad y un orden en el desarrollo de pensamiento como de ideas.

El encuentro constante permite consolidar un espacio, que a su vez genera un código de comunicación. El diálogo es la herramienta principal de enunciación, donde se

plantean intereses particulares y se profundiza en ellos a partir de los diferentes saberes y puntos de vista de cada participante. Normalmente hay mucho que decir y hace fácil darse a entender, el hecho que todos conozcan y pertenezcan a un mismo contexto. Enunciarse, expresarse, ponerse a discusión, ponerse en evidencia, resulta ser una dinámica que es un código entre los participantes.

Construir una idea de manera colaborativa no es un plan que tenga un rumbo fijo, es una intención que poco a poco se vuelve acción. Entender la idea y la construcción conjunta como propias, es lo que hace que cada participante se sienta partícipe e integrado; da autonomía, ya que si esta idea es mía, hago todo lo posible para desarrollarla y construirla lo mejor posible, y si cada uno de los participantes tiene esa lógica de pensamiento la construcción fluye como una constante coincidencia.

De manera aleatoria se van dando a conocer las diferentes habilidades y potencias de cada uno de los integrantes; formando un banco común del conocimiento donde se cuenta con una serie de saberes que están a disposición, son susceptibles a ser aprendidos, enseñados y utilizados; esto permite contar con herramientas de desarrollo que trascienden las propias, brindando una facilidad al contar con nuevos saberes sin tener que apropiarlos en su totalidad. El grupo encuentra una forma metodológica de poder enfocar su trabajo en una idea y no en múltiples ideas vagas y espontaneas.

Poner en discusión los diferentes intereses de cada uno, permite reconstruirlos en un interés común, pero la espontaneidad del habla resulta ser efímera en algunos aspectos, lo que exige además de esta otro soporte para plasmar la construcción de esta idea.

El mismo grupo encuentra formas de trabajo que no sólo se suscriben al espacio y temporalidad determinados para reunión cada cierto tiempo. El uso y apropiación de medios o tecnologías comunes para todos, se da para facilitar el avance y el trabajo autónomo en los diferentes tiempos de cada uno. Se apropia una plataforma de creación de textos colaborativos para desarrollar diferentes puntos que ya se han hablado, pero que hay que aterrizarlos en ideas y argumentos concretos.

Si se ha generado espontáneamente una dinámica de creación conjunta que está basada en escucharse y escuchar al otro, el desarrollo de cualquier idea debería ser bajo la misma lógica de acción. Se decide que lo más importante no es llegar a responder afirmaciones ya creadas como habitantes de un contexto, sino escuchar y analizar este contexto desde sus habitantes.

Surge el proyecto **“La Variante, más allá de un chisme más para acá de un documental”** nombre que obedece a los acontecimientos y geografía local. Cota tiene como la gran mayoría de pueblos de la sabana centro, una variante que desvía el flujo de tráfico pesado hacia las afueras del municipio. Se adopta el nombre bajo la misma lógica; es una variante de la historia, pero sin dejar de ser la misma historia, solo un desvío.

La realización de este producto audiovisual, al igual que las fotografías “Meditaciones Visuales” adquieren sentido no por la elaboración de un producto determinado o un objeto artístico, sino desde y en la apropiación del lenguaje y práctica artística, en relación a una interacción directa con el contexto y espacio determinado.

Nuestro interés no era realizar un documental, no era realizar un video o entrevistas determinadas. El interés nunca fue terminar un producto final, era una búsqueda que permitiera acercarnos a que es lo que pasa en Cota, por qué Cota está como está y por qué pasa lo que pasa, un informarnos desde el apelar al otro y su versión de la historia, una construcción conjunta.

“La Variante” era una excusa para acercarse a un contexto, una mediación entre los diferentes niveles y caras de un mismo lugar. Ésta por lo menos era la idea inicial, un pretexto que permitiera establecer un diálogo entre los diferentes habitantes de Cota. La manera para lograrlo era empezar a plantear preguntas muy generales que dieran cuenta de las inquietudes que circundaban la mente de diferentes personas que encontramos, ya fuera en el parque, la calle o las tiendas; luego a partir de estas temáticas trazar una ruta de indagación, que se iba retroalimentando no sólo desde

nuestras reflexiones internas como grupo, sino que los productos que salieran también serían mostrados a diferentes personas, las cuales opinarían sobre estos, era intentar crear un diálogo, entre unos y otros en diferentes estadios y momentos, un ejercicio de escuchar al otro.

Empezar a hacer un trabajo de indagación, acercarse a una comunidad así esta sea a la que se pertenece, requiere generar estrategias que permitan llevar una coherencia en lo desarrollado. Con tal fin el grupo empieza a desarrollar mapas de ruta, así como estructuras metodológicas que permitan vislumbrar pasos y acciones puntuales a seguir; estas son puestas a juicio contantemente, modificadas y replanteadas intentando siempre tener una claridad sobre lo que se desarrolla, en esta búsqueda surge la necesidad también de plantear formas de reflexión al interior del grupo, lo cual lleva a generar sesiones planeadas por cada uno de los participantes donde este mismo plantea una dinámica, ejercicio o forma de desarrollo para la sesión en particular, esto dinamiza el diálogo y brinda herramientas que se reflejan en el desarrollo de la “Variante”

Si, discutíamos mucho, hablábamos acaloradamente alrededor de lo que cada uno de nosotros creía que debía ser el centro de “la Variante” todos traíamos consigo una experiencia y forma de ver nuestro entorno, lo que nos permitía hablar de múltiples cosas. Lo que a su vez permitía distinguir lo valioso del discurso del otro, ya que complementaba el de cada uno, y esto de una manera u otra hacía que nos entendiéramos cada vez más.

No necesitábamos un moderador, ¿Para qué?, no necesitábamos alguien que encausara la conversación, sabíamos de que estábamos hablando y el divagar en algunos casos era importante y en los casos que no, alguien traía de regreso el tema.

La manera para que *La Variante* no se volviera una autoafirmación era: así como nos pusimos en diálogo al interior de “Coincidencias” esto debía replicarse hacia el exterior. Se debía dialogar con las personas sobre lo que ellos consideraban también importante, filtrarlo, decantarlo por lo que ya nosotros habíamos hablado.

Fotogramas - Entrevistas

COINCIDENCIAS

PRESENTA

LA VARIANTE

Más allá de un chisme
más pa'aca de un
documental



Se estructura un modelo de entrevista que permita a las personas hablar de su relación con Cota y la manera como la ven. Desarrollar interrogantes que no conlleven a una respuesta inmediata, esto con el fin de poder tener información inicial sobre la que trabajar.

Se hacen varias salidas a grabar, a escuchar y a aprender cómo abordar a las personas y preguntarles cosas. Abordar a las personas resulta realmente complicado, nadie quiere hablar, nadie quiere comprometer su opinión, el ambiente arde a politiquería, pero nadie sabe nada al respecto; aun así se hacen preguntas generales sobre cómo perciben a Cota, qué lugares de Cota frecuenta, se le pide a las personas que dibujen el mapa del sitio de Cota donde normalmente pasan la gran mayoría de tiempo. Estrategias que sirven para dinamizar el diálogo sin necesidad de una afiliación o dirección en especial.

Luego de observar las grabaciones, y recorridos en las salidas, el foco de acción está en el centro de Cota, en el parque principal. El diseño urbanístico de Cota hace que en el casco urbano se concentre la gran mayoría de comercio, bancos, instalaciones del gobierno municipal: consejo, alcaldía, tesorería, estación de policía, etc. Esto de una u otra manera hace que toda la atención se centre en un sólo lugar: las personas, el contexto político, la opinión, lo que de alguna manera incide en que las opiniones de las personas normalmente se encausen a considerar la administración que desempeña la alcaldía la culpable de todas las problemáticas que habitan Cota, pero a la vez es una queja sin información, una queja reiterativa que se convierte en una forma de expresión más que en una reflexión propia.

Pero esta queja tiene algunas constantes de interés, una es sobre el manejo del recurso público, y la otra el desarrollo cultural del municipio.

Al revisar las quejas que no disocian mucho de las presentadas al interior de “coincidencias” es interesante cómo estas son enunciadas desde el supuesto, sin una conciencia de la responsabilidad directa, sólo se apunta a una sombra amorfa que se le llama administración pública o alcaldía. Esto abre el interrogante sobre lo que se está

desarrollando al interior de las diferentes dependencias de la alcaldía y en especial la cultural.

Se hacen visitas al director de la Casa de la Cultura del momento, preguntándole sobre el desarrollo cultural que se está llevando a cabo desde la Secretaria de Cultura y Juventudes. Paralelamente se siguen realizando entrevistas generales a diferentes personas, preguntándoles sobre el desarrollo municipal y algunas generalidades por las que las personas muestren interés, así como un sondeo de las diferentes dependencias públicas y su responsabilidad.

Se empieza a producir material visual que es necesario editar, luego es necesario socializarlo de alguna manera. Las redes sociales empiezan a ser una herramienta interesante para dar a conocer las intencionalidades como los productos de “*La variante*”, pero estas en sí sólo son un medio difusor o publicitario que debe estar apoyado por un sitio web donde estén montados los contenidos (o por lo menos eso era lo que creíamos en ese momento); el desarrollo de un sitio web implica una serie de conocimiento y costos que en el momento no se tenían, pero la intención de generar el espacio virtual era contundente, la apropiación y aprendizaje de los conocimientos pertinentes para montar el sitio virtual era necesaria.

Al interior del grupo se generó toda una intención en el desarrollo de esta plataforma virtual, pensando los contenidos, las formas de mostrarse, así como la estética pertinente para el sitio, a su vez era indispensable indagar acerca de las maneras como se podía desarrollar un lugar virtual y las posibilidades que estas ofrecían. Apropiar diferentes plataformas, desarrollar algunas pruebas permitieron entender la dinámica de creación y generación de espacios virtuales que en el momento ninguno del grupo tenía completamente clara.

Se decidió que era importante desarrollar el espacio virtual autónomamente y de manera independiente de cualquier plataforma gratuita, ya que estas ofrecían un cupo reducido de peso en información a la hora de subir contenidos; lo que se quería con

este espacio virtual era poder mostrar las diferentes entrevistas que se fueran desarrollando, así como textos explicativos que dieran cuenta de los procesos desarrollados alrededor de estas entrevistas.

Se genera una plataforma virtual propia, con diseño propio que de alguna forma alcanzaba las expectativas de muestrario de información, así como autonomía en la realización del diseño, para lo cual hubo que desarrollar espacios de aprendizaje alrededor de los programas que permitieran la realización y programación del sitio; una directa apropiación de las herramientas desde las lógicas planteadas desde el *edupunk* “hágalo ud mismo”. A medida que se va pensando en las posibles maneras de difusión mediática, van surgiendo nuevas tareas que son distribuidos de manera colaborativa, cada individuo se apropia del proyecto y de acuerdo a sus posibilidades lo potencializa.

Hay quien se encarga del diseño, hay quien se encarga de programar la página web, hay quien se encarga de organizar el contenido escrito, hay quien se encarga de grabar las entrevistas; actividades que no son desarrolladas de manera fija e individual, el mismo laboratorio genera espacios de encuentro de todos para organizar y plantear las estrategias así como definir cada una de las actividades poniendo en discusión todos los puntos pertinentes, y de acuerdo a horarios, disposición, interés, habilidad, afinidad, y gusto, se van repartiendo y organizando horarios de encuentro o desarrollo, así como lugares de encuentro virtual o físico donde mostrar los adelantos y los procesos para replantear estrategias de desarrollo.

El trabajo que se logró fue gracias a la colaboración, en diferentes proporciones, de todos sus integrantes. Poco o nada se habría conseguido de forma individual y aislada.

Independiente del tiempo q cada uno permaneció o con la frecuencia con la q participó, cada actividad era enriquecedora, por la actividad en sí, por el trabajo propio y por los aportes de los demás. El diseño de páginas web que surgió a raíz de eso, una vaina que ninguno tenía experiencia ni en el diseño ni en la creación, coincidencias permitió abrir ese espacio para que los integrantes le metieran la mano a eso.

Aprender no es solo recibir información, es estar hay de la mano con la información, como por decirlo de alguna forma masticar, eso era lo que se hacía en ese espacio, la información venia de diferentes lugares pero todo el mundo metía la mano, le daba su aporte y se construían cosas.

Andres Riveros.



Algunas capturas
de pantalla de
la website

COINCIDENCIAS

Los laboratorios son espacios que han tenido cierto impacto en lo que respecta a la creación, desarrollo de proyectos, tecnologías, trabajo con comunidad, entre otros; articulando a la vez especificidades como la sociología y la antropología, procesos de investigación, culturales y artísticos; es decir se piensa como un espacio donde confluyen diferentes saberes y especificidades en pro de la construcción de un conocimiento común, que es articulado desde los diferentes integrantes que desarrollan el proyecto. Este tipo de experiencias en su esencia no son nuevas ni mucho menos son dinámicas de trabajo que no se hayan empleado antes, es más, la forma de desarrollo del laboratorio es natural en las relaciones humanas. La construcción conjunta de conocimientos y el desarrollo de proyectos colectivizantes no es algo que se le pueda poner el rotulo de contemporáneo, o de innovador, lo que sí han hecho los laboratorios es evidenciar estas dinámicas de trabajo que son tan naturales en la cotidianidad, en escenarios académicos y científicos.

El laboratorio como forma de desarrollo de un espacio, tiene implícito en si unas dinámicas propias en la construcción de un conocimiento que es la conjunción de múltiples saberes individuales, que al relacionarse,

VOLVER

ENTRAR

VOLVER

SUEÑO VEGETAL

El sueño del Majuy

Naturaleza espesa y soñadora que nos recuerda en cualquier cama; Lo que voy a narrar me parece todavía más un sueño de la naturaleza que me soñó a mí soñando una travesía con algunos compañeros en una montaña, que el recuerdo transcrita de una experiencia que pudiese ser familiar. Momentánea Laja de hialoidea existencia.. El recuerdo de los signos apenas engarza el vacío flamífero de las imágenes; en correspondencia, pues se trata de obviar -fatalmente- cualquier distinción entre lo vivido y lo recordado, no hablaré de, ni acerca de, sino en los destellos clorofílicos que me permiten las palabras. Probablemente habría que dibujar un caligrama en forma de cierta montaña (La que yo transité) para que la palabra montaña no comportara una fijación gráfica del referente abstracto que todos conocemos como montaña, y en cambio, instantáneamente fuese la experiencia auditiva, visual y simbólica de esa cierta montaña en sí; sin embargo, esta probabilidad me obligaría a dibujar el caligrama de la niebla, del musgo, del misterio, de las gotas paramadas, y de todo lo que mi memoria es capaz de tener a flote en su charco precósmico, mas sería una tarea harto exigente como inapropiada, en tanto la imposibilidad de

INTELECTUAL

VOLVER

MEDITACIONES VISUALES

Meditaciones visuales

Un gran esfuerzo cultural ha sido empeñado en la civilización de los insumos primarios del ser, su narración y constitución. Valoraciones y construcciones complejissimas que hoy parecen insalvables categorizan y legitiman, tanto moral como judicialmente, las evidencias más básicas y sí, digámoslo con propiedad, naturales de nuestra existencia común en el mundo. Tales evidencias, nuestros insumos primarios, las encontramos en lo ya dado, lo existente, que a fuerza de ideas y regimenes sociales, no las encontramos como una instancia de nuestra naturaleza, sino como la naturalidad de ciertas ideas. Tal es así que el cuerpo humano, el cuerpo desnudo, quisiéramos decir sin registro y marca cultural, ha sido convertido en un receptor de violencias de todo tipo, mutilándolo de sí mismo y reconfigurando sus partes en jerarquías en las que el cerebro -como órgano 'racionalizador'- y los genitales -como liberadores de instintos- han sido la cúspide de una pudorosa pirámide. Como insumo, o mejor, como constitutivo primario de todo individuo, el cuerpo ha sido ocultado de ser tal bajo las prendas de las morales o bien ha sido mutilado en la falsa desnudez de la pornografía y el libre mercado genital; caras que corresponden a la misma moneda de la

VER FOTOS

Texto introductorio (web-site) a los videos y entrevistas desarrolladas para *La Variante*:

“Particularmente en nuestros días se saborea y olfatea en el ambiente cierta forma diferente de ver los procesos políticos y sociales que sufre nuestra sociedad; tales formas parecen estar enfocadas desde una manera más autónoma de enfrentar los problemas de los seres humanos generados por los modelos sociales, los cuales se basan en argumentaciones sectoriales (élites, roscas y gremios) y no en la posibilidad del poder de creación y argumentación colectiva.

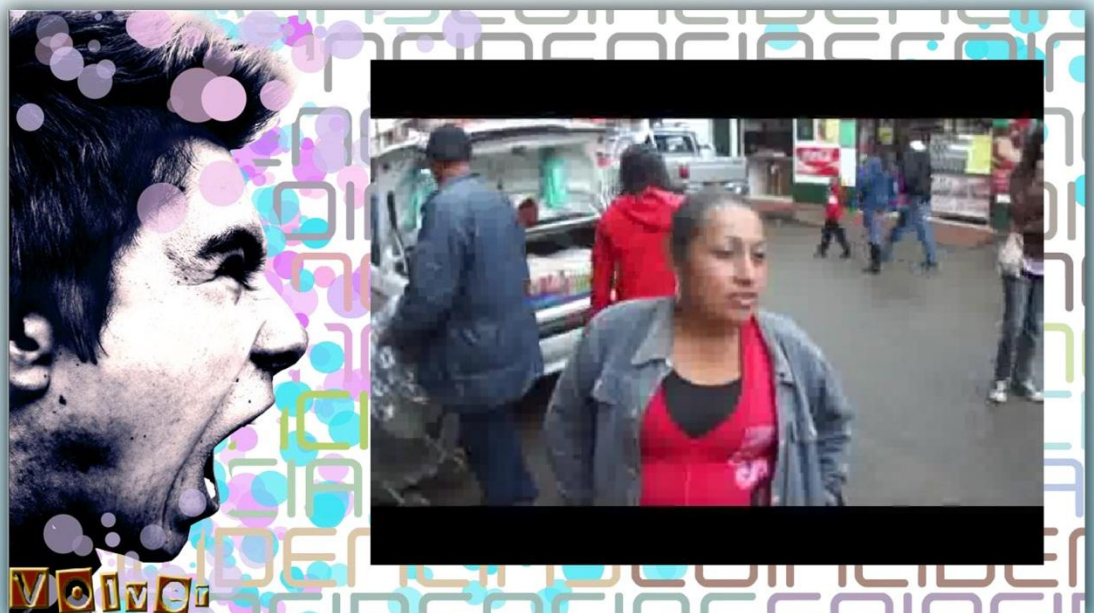
Procesos semejantes nacen de la falta de practicidad y de la contradicción de los moldes sectoriales, moldes que al parecer dividen al ser humano en diferentes tipos, por lo tanto en diferentes especialidades, argumentos, concepciones políticas, espirituales, y sensitivas; tales procesos son una contraposición a este tipo de prácticas rosqueras pero ya no por la mera oposición, sino más bien por la argumentación colectiva de valores en diferentes coyuntura. Si bien los procesos son colectivos en la mayoría de los casos, sin duda alguna surgen de necesidades diferentes que encuentran en un problema común el filtro de sus procesos contestatarios. La conciencia de la forma en que se ven y manejan ciertas situaciones concernientes a diferentes individuos y sectores de la sociedad puede ser manipulada, desvirtuada, derrocada, destruida y reconstruida, es decir, es propensa a cualquier tipo de tratamiento siempre y cuando este se argumente como un proceso de vinculación social. Las nuevas concepciones acerca de los modelos sociales, políticos y económicos que rigen al ser humano, proponen vincular un poco más la individualidad en estos ámbitos; Las formas imaginadas, no necesariamente la realidad, de ver los eventos que tienen lugar dentro de los espacios sociales, que involucran todo tipo de imaginarios colectivos y percepciones individuales e individualistas, son ahora mucho más incluyentes en este tipo de procesos, transformándose no en actitudes simplemente contestatarias ante una problemática específica, sino en una actitud crítica y concientizante ante todo un modelo de construcción de aprendizaje y de producción, de los cuales dependen los procesos de distribución y empoderamiento de los sectores que poseen dicho tipo de capacidad.”

Al generar estrategias de trabajo secuenciales, se va dinamizando el trabajo que se realiza y este plantea nuevas posibilidades al espacio, en el caso puntual del desarrollo de la plataforma virtual, más que el mismo desarrollo o los diseños logrados, lo importante y trascendente fue lo que esto suscitó en el laboratorio; era necesario organizar el discurso entorno a lo que se realiza, para no sólo presentarlo a un lector o un espectador del producto visual, sino para enunciarlo, poder observarlo y en el caso, replantearlo o tener una claridad en los objetivos planeados. Esta dinámica de auto revisión se convierte en una constante en todas las actividades, el interés y la preocupación alrededor de observar las maneras en que se llevan a cabo los procesos y la finalidad de estos, con el fin de tensionarlos constantemente y ponerlos a discutir con la misma lógica del desarrollo.

Esta plataforma también se ve como una posibilidad de mostrar no sólo los procesos desarrollados al interior del proyecto de *La Variantes* sino también como un lugar donde se pueden empezar a mostrar a manera de socialización productos surgidos anterior y paralelamente al desarrollo del proyecto, sean estos de carácter individual o no. Aunque la plataforma no funcionó de manera muy eficaz, si permitió generar una lógica de muestra y encuentro al interior del laboratorio, no sólo de las temáticas alrededor del proyecto plateados, sino también de las diferentes inquietudes, producciones y proyectos individuales de cada uno de los participantes.

Plantear un lugar donde mostrar producción de los integrantes del grupo sea que esta fuera de antes del laboratorio, durante, tuviera o no relación, generó un interés en conocer el trabajo de cada uno, socializarlo y tensionarlo; esta dinámica se estableció como una lógica de encuentro y desarrollo; el espacio se potencializa a medida que cada uno muestra sus diferentes producciones (sean estas del carácter que sean) permitiendo entender la lógica no únicamente del hacer de cada uno, sino sus visiones y puntos de anclaje conceptual. Aunque la plataforma sirvió como una forma inaugural de experimentar el compartir, ésta como medio no fue muy eficaz de sostener, aun así si permitió generar diferentes formas de desarrollo escrito, lógico, procesual y apropiar herramientas digitales.

Algunas capturas
de pantalla de
la website





Cuando yo era pequeño tuve la fortuna de tener en mi casa gracias a mi papa, tener un equipo con un procesador 386 que manejaba DOS, de ahí comencé las cosas, lo bueno fue que mi papa me dejaba jugar con él, entonces un día algo paso y no me prendía, y pues pensaba que me lo había tirado, cogí un destornillador bruscamente y lo desarme, le saque todas las cosas y toda la vaina que tenía, pero cuando me di cuenta que la había embarrado completamente, y ya eran como las 5 de la tarde, ya casi mi papa iba a llegar del trabajo, entonces yo cogí y metí todo hay y lo cerré como más pude, y me hice el pendejo como si no hubiera pasado nada, después gracias a dios mi papa no necesito el equipo en ese momento y ya después yo con el tiempo y con mucho tiempo, lo empecé a rearmar y hasta que lo hice funcionar.

Desde ahí fue que empezó la cosa empírica para mí, y desde ahí como el interés de tratar hacer las cosas sin que me las digan, utilizando herramientas como YouTube donde están montados tutoriales para hacer casi cualquier cosa, con internet uno se fue enseñando más a hacer en la casa que a hacerlo en el colegio, en el colegio era repetir y repetir, y en la casa era crear. Entonces que paso conmigo?, yo me fui mas por la parte empírica que por la parte del colegio.

Esta lógica me acerco a Coincidencias, ya que en este espacio también se dio esta dinámica de empirismo, aprendimos photoshop y flash, sin tener un desarrollador de adobe al lado o leernos el manual de 500 páginas, ya después de aprender o de ver el tutorial era más como intentarlo, montamos un servidor propio, abriendo las bandas de salida y entrada del pc, este servidor nos permitió montar sin límite de peso la información que quisiéramos y diseñamos las páginas web.

Carlos Ruiz

Volviendo a los videos de indagación de los diferentes sectores; se hace necesario generar más entrevistas a propósito de éstos y salir al campo a indagar y empaparse de lo que hay o no hay en el municipio; de ahí que se desarrollen visitas al jardín botánico, biblioteca municipal, y se empiecen a entrevistar a diferentes grupos poblacionales en específico.



Coincidencias ya no es sólo un espacio de encuentro y producción de ideas, es un lugar donde se produce investigación, un lugar de indagación, donde se generan y estructuran metodologías que permiten desarrollar temáticas determinadas entorno a las inquietudes que van surgiendo en el trabajo de campo. Cada video, cada entrevista, genera cuestionamientos que a su vez producen nuevas estrategias de abordaje, se producen contenidos visuales, guiones, pensamiento crítico, y rutas de análisis como de investigación.

Generar una dinámica de auto reflexión y auto enseñanza-aprendizaje al interior del grupo, hace posible mirar el hacer desde múltiples perspectivas y consolidar una construcción conjunta alrededor de este. Así mismo es un espacio dentro de un espacio donde se empiezan a legitimar los haceres individuales de cada uno de los

participantes; cosa que permite engranar los diferentes estadios de realidad de cada uno de los participantes al mismo espacio “coincidencias”.

La Variante como proyecto permitió generar formas de desarrollo al interior del grupo, lo cual lo llevó a consolidarse como un espacio-laboratorio en permanente creación y desarrollo alrededor de diferentes inquietudes. La *Variante* proyecto, desarrolló apuestas, consolidó un espacio, pero no tuvo una conclusión definida, afianzó puntos de entendimiento que podrían entenderse como una conclusión apropiada, pero esto implicaría una negación a la lógica del espacio donde se reconstruye y se hibrida con diferentes procesos; lo que si se podría decir del proyecto desarrollado dentro del laboratorio, es que ha permitido desarrollar procesos y apuestas alrededor de las temáticas que surgieron al desarrollar la indagación.

“Coincidencias” ya no es un grupo o una actividad determinada en un horario, sino una excusa pretexto que permite dialogar las diferentes cotidianidades de los participantes en pro del hacer. Trasladando el espacio a la esfera cotidiana de cada uno de los individuos, esto hace que los tiempos cambien así como las intensidades de trabajo.

Cada uno de los participantes tiene una rutina y unos haceres propios de su cotidianidad que le permiten o le impiden participar de mayor o menor manera en múltiples actividades, y entender estos cambios de disponibilidad hace que el grupo ya no se limite a un horario o emplazamiento determinado, sino que empiece a pensarse como una red donde surgen distintos nodos de encuentro desde cada uno de los participantes.

7. Puntos de entendimiento “Coincidencias”

Los siguientes puntos son el resultado de una observación metódica, el resultado interpretativo de la información recogida sobre el espacio *Coincidencias*, no sólo con

ojo investigador sino también con la mirada de un participante activo, quien más que analizar, vivencia cada una de las categorías en su misma esencialidad.

Los laboratorios entendidos desde la lógica de espacios de construcción colaborativa de haceres y saberes, son identificables en múltiples escenarios, mutando y amoldándose a diferentes circunstancialidades institucionales o informales. *Coincidencias* presenta una afinidad con el término laboratorio y las maneras como se ha construido la lógica del término a partir de espacios ya legitimados, como los mencionados en el primer capítulo, permitiendo entenderlo a la luz de estas experiencias; sin embargo no se adapta o replica un modelo determinado.

Estos puntos ponen de manifiesto las constantes que hacen y potencian el laboratorio, permitiendo lógicas internas, haciendo de este espacio un lugar relevante para el desarrollo y producción de conocimiento, posibilitando la interacción y construcción desde su misma cotidianidad; haciéndolo auto sostenible en su misma lógica interna, procesual y constante.

7.1 Suma de voluntades: (la confianza como anclaje)

Se refiere a todos aquellos aportes que permiten la construcción al interior del grupo, desde la autogestión interna, los diferentes saberes y haceres que permiten el desarrollo de ideas al interior del laboratorio; tener a disposición múltiples voluntades que son ancladas desde la confianza y mutua colaboración.

La voluntad trasciende el hacer o el saber, denota una actitud que permite desarrollar y contar con el otro, comprendido como un individuo dispuesto a creer y construir alrededor de una idea determinada. Alejandro Araque Mendoza²² desarrolla el

²²Coordinador del proyecto no2somos+ y docente de la Universidad Pedagógica Nacional, artista plástico con énfasis en nuevos medios (Universidad Nacional De Colombia) e interesado en procesos comunitarios (Arte, Tecnologías y Comunidades). Disponible en <http://www.alejandroraque.com/>

término y categoría “Suma de Voluntades” en su trabajo, dándole relevancia a las formas como se construyen los procesos del laboratorio nómada medial *no2somos+*, en cual la suma de voluntades incide en las maneras de realización y se constituye como una lógica de trabajo; alrededor de esta categoría se anclan los diferentes procesos en comunidad, y las apuestas realizadas por los diferentes nodos del laboratorio, instaurándola como motor y punto de partida de la dinámica del laboratorio.

El trabajo con poblaciones y con personas requiere formas de dinamización que permitan y encuentren en la fluctuación circunstancial un motor de desarrollo; de ahí la importancia de entender la *Suma de Voluntades* como el punto de partida desde donde se construyen las demás categorías. La confianza propia de esta suma, es una actitud que permite encontrar en el otro, un individuo que es importante en la construcción propia, así como en el desarrollo de lo grupal; a su vez permite una actitud de autogestión al interior del espacio, en el que contar unos con otros permite autonomía colectiva en el uso de herramientas, conocimientos y recursos que son puestos a disposición por los mismos integrantes.

Siendo “Coincidencias” una apuesta por la cotidianidad y las formas de ésta como eje y entendimiento principal, desarrolla y evidencia una suma de voluntades perteneciente al orden de la confianza; ésta es dispuesta y otorgada al otro, generando vínculos que trascienden el laboratorio, trasladándolos a una esfera compleja y cotidiana: la amistad; lo cual a su vez incide y retroalimenta el laboratorio, genera formas de comunicación y compartir que están basadas en un conocimiento de las actitudes y formas de ser de las configuraciones de cada uno.

Realizar una mirada detenida sobre las formas y constantes dadas al interior de coincidencias, con el fin de comprender la *Suma de Voluntades* va más allá de la mención de anécdotas particulares: el surgimiento de esta constante en el espacio se da de manera espontánea, dada la relación que se establece entre los integrantes del espacio, donde se da cabida a lugares y formas de relación que rebasan los espacios

inicialmente designados para la construcción del laboratorio, aunque luego estos ya no necesiten una enunciación, permitiendo la construcción y la apuesta por la cotidianidad de *Coincidencias*. A lo cual se le suma la importancia y la confianza que se deposita en los saberes y afectaciones entre cada uno de los participantes del laboratorio, confianza que repercute en una conciencia de lo que implica el lugar del otro en el mismo espacio de la cotidianidad propia.

La *Suma de Voluntades* es cíclica en relación al desarrollo de producción de conocimiento, sea de la forma que se escoja; esto permite enfocar y centralizar los diferentes saberes, recursos e iniciativas que surjan de cada uno de los participantes; la producción consiente de un saber que sea relevante para el espacio, permite aprovechar las disposiciones de cada participante, ya que esta construcción motiva y emociona las voluntades individuales, atmósfera que propicia a su vez nuevas formas de construcción de conocimiento.

De la *Suma de Voluntades* se desprenden otras lógicas que posibilitan el espacio, las cuales a modo de categorías de entendimiento permiten no sólo comprender el tipo de relación y formato de construcción de conocimiento, sino a su vez son una constante de trabajo la cual permite el desarrollo de este espacio y la apuesta por otros similares. Esta categoría, o lógica de relación madre permite desglosar un código de relación a modo de subcategorías teniendo la confianza como anclaje a la cotidianidad; surgen de manera aleatoria, superpuesta, paralela, traspuesta, sin un orden determinado, pero permiten desarrollar el laboratorio con dinámicas, metodologías y forma propias.

7.1.1 Espacios colaborativos:

Este término al parecer se encuentra en auge y ha sido adoptado para enunciar una forma y lógica de trabajo que permite en un mismo lugar llevar a cabo desde diferentes miradas una construcción de conocimiento; en la red se están desarrollando plataformas y herramientas que permiten esta lógica de interacción desde la forma del

blog²³ o la construcción de contenido escrito de manera virtual en tiempo real desde diferentes ordenadores²⁴. A su vez también hay grupos de trabajo que generan virtual y físicamente iniciativas que contemplan espacios colaborativos donde se comparten diferentes saberes, como los ya mencionados hace unos capítulos, el colectivo *platoniq*²⁵ en España desarrolla un proyecto: *Banco común del conocimiento* que tiene como lógica principal la creación de espacios de construcción, transmisión y difusión libre de saberes, tanto de manera virtual como con comunidades específicas²⁶.

Estos ejemplos ubican el término en una dinámica y forma de trabajo, que aunque pertenece a una lógica de relación cotidiana, adquiere resonancia en espacios de desarrollo virtual, como en formas de trabajo con comunidad; en *coincidencias* los *Espacios colaborativos* se refieren a una dinámica interna que facilita el desarrollo de ideas entorno a los diferentes haceres y saberes de los participantes del laboratorio. La lógica de construcción consiste en trascender el colaborar en el desarrollo o construcción de una idea, a una afectación propia, lo que implica poner en discusión la realidad individual con las demás realidades de los participantes, dejándose cruzar por las múltiples experiencias, permitiendo enriquecer y transformar una realidad múltiple.

Lo colaborativo encuentra significado en la actitud que permite la construcción de un saber en común, esto implica compartir saberes individuales que han sido producto de una construcción anterior y que obedecen a una serie de sucesos y experiencias que han formado una realidad; el diálogo que se forma en el cruce de estas individualidades permite generar una dinámica que consiste en aprender y enseñar, esta se da de manera constante en la continua interacción que surge desde la misma

²³<http://meipi.org/> (Espacios colaborativos) es un plataforma que permite montar material relacionado a cualquier área y ubicarlo en un espacio geográfico y bajo una etiqueta la cual facilita la navegación de blog en blog, y es utilizado para compartir información bajo licencias creativecommons.

²⁴ La escritura colaborativa ha sido el interés de varias plataformas que permiten generar contenido en línea, desde diferentes lugares en tiempo real *piratepad* resulta ser una excelente plataforma de uso libre (<http://piratepad.net/front-page/>), *Google* también desarrollo algunas apuestas a propósito de la escritura colaborativa, en 2009 saco la herramienta y plataforma *Google Wave* que estaba diseñada para unir los servicios de e-mail, mensajería instantánea, wiki, y redes sociales; entorno a la construcción de contenido colaborativo en tiempo real. Esta salió de circulación en el 2010 por falta de acogida, y *Google* saco una aplicación parecida que la anclo a su plataforma *Google Docs* (<https://docs.google.com>) que permite interactuar en tiempo real en la construcción de un mismo texto.

²⁵ Disponible en <http://www.youcoop.org/> Consultado por última vez en septiembre 27 de 2012

²⁶ Disponible en <http://www.bancocomun.org/> Consultado por última vez en septiembre 27 de 2012

lógica del laboratorio. La construcción de una realidad múltiple implica dejarse afectar por la realidad de los demás, y afectar en igual medida la realidad de los otros, esto ubica el espacio en la cotidianidad de cada uno de los participantes.

Al igual que las lógicas de construcción alrededor de una plataforma virtual o de un *Banco común del conocimiento*, la importancia radica en propiciar lugares de encuentro donde se compartan y apropien saberes; lo cual no necesariamente implique que todos terminen sabiendo de todo a cabalidad, pero si permite entender la lógica de un conocimiento en específico. Si bien no es necesario aprender un saber en su totalidad si es importante entender cómo este se desarrolla y lo que abarca, así se cuenta con una herramienta más al interior del laboratorio; normalmente el lugar donde se da este intercambio de conocimientos es en el desarrollo de una idea en específico, la interacción de los múltiples conocimientos en pro de la formación y desarrollo de una idea, permite observar al otro y darle un lugar en la construcción colaborativa.

A la hora de entender el conocimiento de cada individuo como un saber susceptible a ser aprendido y enseñado, se generan lógicas de apropiación que incluyen tensionar el mismo conocimiento que se está aprendiendo o enseñando; tensionarlo con la realidad y con los recursos permite desarrollar maneras de hacer que van de la mano con formas caseras de desarrollo; de ahí que los saberes se reestructuren al interior del laboratorio, permitiendo integrarlos nuevamente a la cotidianidad. Surgen híbridos de conocimiento, formas de hacer que optimizan y encuentran recursos a la mano que remplazan otros que no estén al alcance del espacio; el mismo espacio se convierte en un laboratorio de encontrar formas de hacer con lo que se tiene, la herramienta no es una limitante sino una posibilidad.

La optimización del recurso es una consecuencia del cruce de saberes que se da bajo la lógica de *espacios colaborativos*, donde al entender una herramienta, lenguaje y/o lógica permite reapropiarla, en algunos casos se permite encontrar posibles conocimientos que son importantes adquirir para desarrollar un proyecto o idea en

específico. En este punto ya no es solamente el compartir saberes que ya han sido aprendidos, sino encontrar formas de aprender autónomamente el manejo de herramientas que no se encuentran en el *banco común de conocimiento* interno del laboratorio; lo que implica indagar, entender, apropiarse y “cacharrear” donde esto último se refiere a un aprendizaje desde el experimentar con la herramienta permitiendo conocerla y desde esta familiarización empezar a encontrar maneras de desarrollo; aprender haciendo.

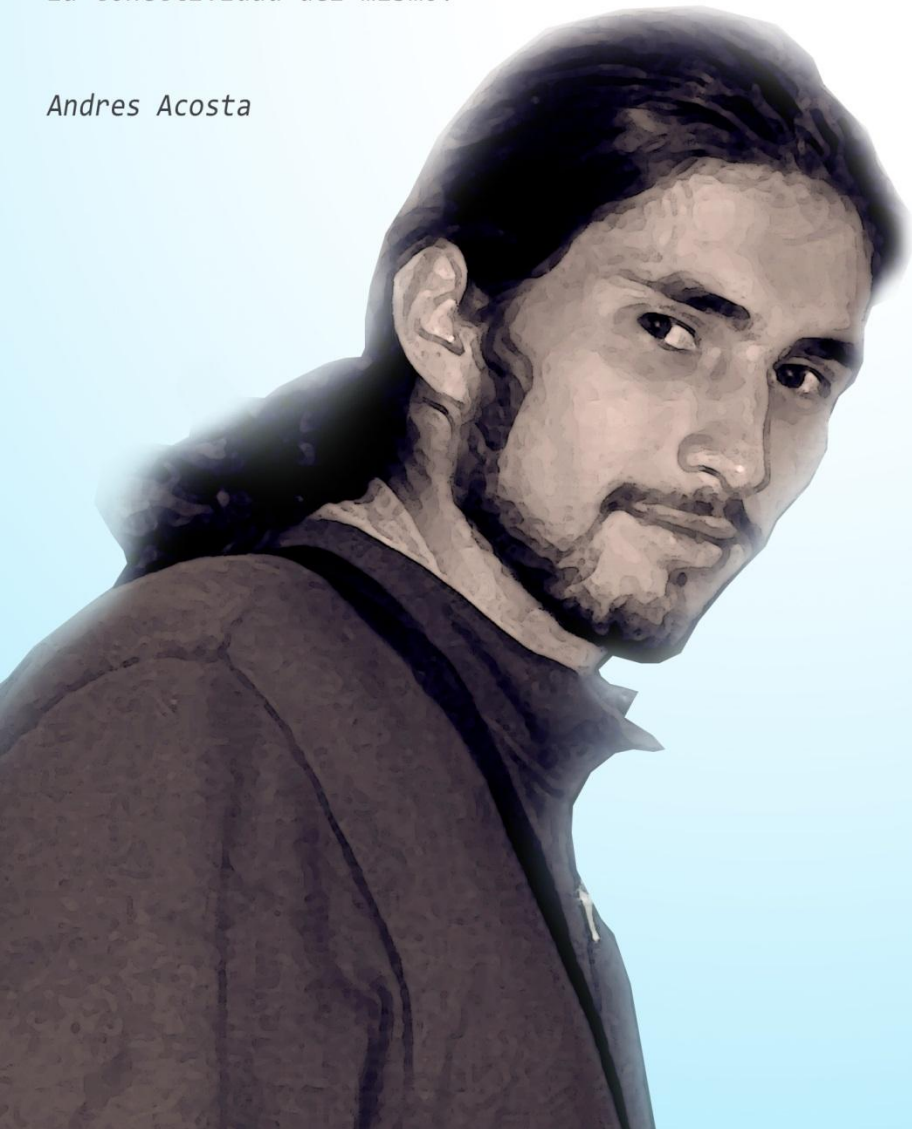
Estos *espacioscolaborativos* expanden el laboratorio a la esfera de lo individual, ya que al contar con nuevos saberes se empiezan a enriquecer proyectos personales, donde el desarrollo de estos puede que sea ajeno al mismo laboratorio pero encuentra un cruce con los saberes que se desarrollan la interior del laboratorio, lo que de alguna forma empieza a integrar estas esferas individuales o lo que anteriormente se había llamado “realidad individual” a esta “realidad múltiple” que se construye a medida que se cruzan saberes y experiencias; el laboratorio empieza permear el desarrollo cotidiano del hacer, dando espacios de construcción que en algún momento empiezan a ser parte del mismo laboratorio.

Y yo creo que lo más bonito que tiene coincidencias como ideal aparte de lo que no hemos podido lograr y lo que queremos hacer es: digamos por así decirlo, esa falta de necesidad de temporalidad de gente que tenga que estar constante todo el tiempo, haciendo y haciendo, sino más bien que es una actitud, es una posición, pero es una posición que tampoco está en contra de otra posición.

Hablando aparte de lo que no se pudo lograr, o que no hemos podido lograr, pues porque evidentemente esto no ha terminado y uno de los planteamientos que tenemos es que es un proyecto de gente que va y viene, el que quiera entrar entra y el que aporta, aporta; y el que se tiene que ir se va y nadie es imprescindible, nadie ni ninguna idea, entonces es una forma de construcción muy libre, hemos utilizado métodos, hemos utilizado formas de hacerlo, pero no son las únicas. Esa es la parte más interesante, más que lo que hayamos hecho haya sido en pro de algo o que pareciese que fuera en contra de algo, es una posición que se lleva a realizar, es una idea que se trabaja y que entre todos tratamos de llevar acabo.

Yo creo que un espacio como estos ejemplifica un poco digamos la versatilidad del conocimiento y la conectividad del mismo.

Andres Acosta



7.1.2 Juego de roles:

Más que una categoría empieza a ser una consecuencia de la forma como se estructura el laboratorio. Cuando se desarrollan experiencias de construcción de conocimiento y/o didácticos que permitan desarrollar un proyecto determinado, surgen figuras de poder que tienen a su cargo un rol con unos haceres específicos, teniendo como fin potencializar, guiar y estructurar la planeación, ejecución y análisis del proceso desarrollado. Al dislocar los espacios, las lógicas y los modos de hacer a la hora de construir conocimiento, también se tensionan y transforman las maneras como se entienden las lógicas de construcción y los roles establecidos.

Cuando se habla de *Coincidencias* no se está hablando de un espacio formal donde ocurre un proceso de formación que implique alguna constante pedagógica que sea identificable con alguna escuela, pero si es un lugar donde ocurren procesos que implican el desarrollo de metodologías, didácticas y formas de reflexión en torno al aprender y construir un conocimiento; estas no ocurren necesariamente de una forma lineal, o sujetas a un plan de acción definido, más bien es un proceso que se da de manera orgánica, lo que implica que hay un factor de espontaneidad. No es que se deje al azar la forma en cómo se construye y dinamiza el laboratorio, es más bien una confianza en la construcción grupal, donde los mismos integrantes encuentran cuales son las necesidades y formas de desarrollo más convenientes para cada etapa, se le apuesta a la autonomía grupal.

Al igual que la ya mencionada *Educación Expandida*, en los laboratorios se desarrollan apuestas alrededor de desarticular los roles tradicionales en las formas de construcción de saberes, buscando líneas de comunicación y desarrollo horizontal; *Coincidencias* como laboratorio pone en discusión el término “horizontalidad” por fluctuación de roles; no es que las líneas de comunicación resulten jerárquicas, o unidireccionales como constante, pero si hay momentos donde surgen roles de poder, los cuales aunque conllevan una lógica de enseñanza aprendizaje, esta es más tranquila

que la lógica desarrollada en otros espacios de relación, va por la línea del compartir, experimentar y el trabajar entre pares.

Dentro de coincidencias se desarrolla una dinámica de fluctuación de roles, donde en pro de un desarrollo colaborativo, se abren espacios de enseñanza aprendizaje dirigidos por cada uno de los integrantes con el fin de desarrollar alguna temática o inquietud de manera individual, donde el encargado del espacio se encarga de las dinámicas, didácticas y contenidos a tratar. Esto aunque pareciera una clase, o está bajo la lógica de una construcción individual que se comparte con otros, es más un compartir códigos de comunicación y puntos de vista que resultan ser puntos de reflexión para el mismo laboratorio, o en algunos casos de tensión; la fluctuación de roles permite dar un espacio al otro para que hable y escucharlo, como para hablar y ser escuchado.

La fluctuación propia de este *juego de roles* también se refleja en la forma como se desarrollan las diferentes posiciones o autonomías que cada integrante adopta por un tiempo o lapso determinado, apropiando cierto papel en pro de facilitar alguna labor o dinámica en específico, hay que liderar ideas, hay que desarrollar múltiples labores al interior del grupo, estas son desarrolladas por apropiación y no por imposición; los saberes específicos o las habilidades en alguna área salen a relucir en este juego de roles, facilitando los procesos de construcción.

7.1.3 Espacios fluctuantes:

A diferencia del desarrollo de algunos laboratorios que tienen emplazamientos físicos a disposición, o lugares de anclaje, sea estos: centros culturales, instituciones, museos o galerías, por mencionar algunos; *Coincidencias* parte de la autogestión desarrollada por el mismo grupo, la suma de voluntades no sólo incluye saberes y haceres, en algunos casos también abarca recursos, brindando la posibilidad de contar con espacios y lugares determinados que permiten el encuentro de manera secuencial y

organizada. Lo cual repercute en que *Coincidencias* no tenga la lógica de los demás laboratorios, donde estos se encuentran sujetos a un sitio en específico perteneciente a un entramado institucional, que los obliga a tener cierta dinámica o una lógica en ésta; *Coincidencias* tiene su anclaje en la cotidianidad de sus participantes quienes acomodan el encuentro en diferentes espacios ya sean estos físicos o virtuales, de orden formal, informal o casual.

A medida que el laboratorio empieza a generar proyectos, dinámicas, metodologías y códigos de comunicación, se van requiriendo diferentes lugares de encuentro; el espacio virtual y las herramientas que éste proporciona son un dinamizador de lógicas de trabajo. Las herramientas de trabajo en línea como: plataformas para construir textos colaborativos, videoconferencia, redes sociales, correo electrónico, chat, documentos compartidos, o cualquiera que sea propuesta y propicie el encuentro; son un lugar de trabajo que permite de alguna manera no depender de una espacialidad o temporalidad única.

Así como los sitios son excusas de encuentro para el trabajo en el laboratorio, el laboratorio también se convierte en una excusa de encuentro por el encuentro. La fluctuación del espacio varía de acuerdo a dinámicas ajenas a todo control, así como hay veces que es necesario reunirse en la sala de una casa tomando algo caliente y hablar tranquilamente, enfrente de un computador centrando toda la atención en la elaboración de un producto, en un espacio virtual armando la estructura de una idea de manera escrita, en un entorno específico para la elaboración de un ejercicio o proyecto, o en un lugar de esparcimiento con fines ajenos a el mismo laboratorio pero que de alguna manera como esta ya está integrado a la cotidianidad, sale a relucir.

La fluctuación, el dinamismo, la espontaneidad, la intinerancia de los lugares de encuentro, hacen posible que el laboratorio cobre sentido en la cotidianidad; es importante aprender a valorar los diferentes escenarios donde se dan las construcciones de “espacio” teniendo presente que este término no se refiere a un

lugar específico o a un emplazamiento, sino más bien es un término que abarca el espectro simbólico que corresponde a la construcción de laboratorio.

Los diferentes escenarios traen consigo diferentes formas de percibir y construir el laboratorio, si el laboratorio se reduce a un solo lugar, este empieza institucionalizarse y a encajonar la dinámica dándole tintes formales que en algún momento se pueden volver impersonales; al descentralizar el lugar de encuentro y permitir expandirlo, contribuye a dinamizar las formas de trabajo, de relación y trasladar a múltiples estadios el concepto laboratorio.

7.1.4 Códigos de comunicación:

Al interactuar constantemente en diferentes escenarios, los integrantes del laboratorio empiezan no únicamente a tejer relaciones que desbordan el participar en un espacio, o el compartir un momento determinado, sino que empiezan a formarse afectos que son indispensables para entender y conocerse unos con otros. Al compartir desde las diferentes individualidades en la construcción de un saber que es de carácter colectivo, se desarrollan formas, maneras que se pueden traducir en códigos de comunicación.

La construcción colaborativa requiere momentos y espacios donde las personas no sólo expongan sus saberes o inquietudes a propósito de un tema, sino que las tensionen con las de los demás; esta no puede basarse en la condescendencia, ya que esto no construiría ni afectaría a cada uno de los participantes, más bien el permitir cuestionarse en relación a la opinión del otro, dejándose afectar y afectando es una necesidad que presenta la misma dinámica de la construcción. La continua tensión permite entender la forma de exposición del otro, así como la misma propia, amoldarla y generar códigos de comunicación que aprovechen la pasión de los diferentes integrantes por sus posiciones y saberes.

La participación en el laboratorio es completamente voluntaria y sin ninguna restricción o atadura que haga que los integrantes de este se sientan presionados a

participar o asistir, no existen figuras de poder definidas, como moderador, guía o maestro; lo que existe es un espacio de encuentro, que es aprovechado para generar cosas que a al entendimiento de los participantes son relevantes y de trascendencia. La espontaneidad y el flujo en el que se encauza el laboratorio están atado a la lógica de lo orgánico, donde las relaciones naturales que se establecen entre unos y otros se van dando a medida que el espacio cobra forma y se dinamiza a sí mismo.

Coincidencias como una apuesta a la cotidianidad, está íntimamente atada a lógicas que no están estipuladas previamente ni son impuestas; se construyen, plantean y así mismo se tensionan al interior del espacio, esta continua transformación genera un código de relación que permite a los integrantes entenderse y relacionarse dentro del espacio, aportarle y transformarlo cuando es necesario.

Yo destaco los lenguajes, porque las carreras nos hacen muy diferentes a cada uno, cada uno habla y se expresa de una forma distinta, pero en esencia tenemos una idea que nos mueve y que nos reúne, entonces esa es la idea que surge, es la primordial y a pesar de los choques de lenguaje que tenemos, así hablemos todos español tenemos diferentes percepciones de todo, pero esa idea siempre es el pilar de la construcción en equipo.

A propósito de las relaciones alrededor de la construcción de proyectos: eso fue difícil porque todos teníamos percepciones muy contrastantes en especial yo tenía unas apreciaciones muy diferentes a las que tenían ustedes, pues para mí fue un poquito difícil el trabajo porque de pronto yo era más técnica, más rigurosa, más como por el método científico, como más académica.

Paula Kegan



8. A manera de cierre. (Esta parte está en construcción)

Las categorías o claridades alrededor de constantes que transversalizaron el desarrollo del laboratorio, no son una suerte de receta con un orden establecido, son un serie de lógicas que permiten dinamizar espacios de creación colaborativa, entenderlos, apropiarlos y potencializarlos, la apuesta está entonces en implementarlos en diferentes escenarios, tensionando las formas de desarrollo y lógicas internas que surjan, buscando una constante que permita desarrollarlos en diferentes escenarios.

Los contextos y mediaciones alrededor de cualquier experiencia de laboratorio inciden directamente en las lógicas internas que se establezcan en éste, es claro que hay cierto tipo de metodologías de trabajo que se desarrollan de manera esporádica o cíclica y éstas obedecen a formas de relación constantes en el trabajo de laboratorio. Esto permite apostarle a una forma de comprender procesos educativos con una visión basada en los trabajos colaborativos, autónomos y entre pares, donde las formas de desarrollo son entendidas desde la apropiación y dinamización de los saberes, de forma independiente o no afiliada a una metodología o figura establecida.

Hoy en día con las herramientas disponibles en la web, es pertinente plantear estrategias que permitan no sólo apropiarlas sino potencializarlas desde lógicas de autonomía, las cuales den como resultado formas de articulación con el saber, tranquilas, cotidianas y verídicas. Ya que estas herramientas se dan a sí mismas en la mayoría de los casos bajo la premisa “todo está a la mano”, y que por ello, la web maneja lógicas que permiten compartir información a través de tutoriales, libros, software libre, y buscadores de alta potencia, es importante, relevante, necesario y urgente, trasladar el planteamiento de roles de poder, o espacios de formación a planteamientos basados en dinámicas colaborativas.

Las implicaciones del laboratorio desbordan el desarrollo de una temporalidad específica, o el de unas actividades programadas con un fin específico; el espacio trasciende a un lugar de encuentro permanente, donde se generan múltiples excusas

que permiten sintonizar las actividades de los participantes. Se han desarrollado varias apuestas, actividades, proyectos, encuentros que no fueron mencionados en este documento; las acciones mencionadas permiten ilustrar el comienzo y una dinamización que sufrió el laboratorio con el fin de consolidarse y establecerse como espacio de trabajo. Lo que buscamos con su mención y análisis es aportar claridad sobre las formas de desarrollo de ideas, metodologías, constantes y maneras de hacer que se dan a la hora del encuentro, el hecho de no mencionar la puntualidad de las acciones y los productos desarrollados obedece a la lógica reiterativa del análisis que se desarrolló en este trabajo; volcar la mirada sobre los productos como eje central del análisis sería contradictorio con el propósito de entender las constantes del espacio; si bien los productos son el resultado de procesos, estos como ya se mostró en La Variante son una herramienta de reinención en el mismo proceso, trasformando la objetualidad de la realización en un medio de expansión del entendimiento del proceso.

Así como en un momento se habló de espacios fluctuantes, se puede decir que el laboratorio se mueve por temporalidades fluctuantes, dándole una perdurabilidad desde la adaptación a la cotidianidad de los integrantes. Cada integrante tiene sus haceres, sus rutinas y vida propia que le implican ciertos espacios e intereses; al convertirse “Coincidencias” en un lugar de encuentro, permite la fluctuación de temporalidades de participación, así como la adaptabilidad de nuevos integrantes sin importar si estos son esporádicos. La dinámica de apropiación del espacio, como de los proyectos desarrollados permiten que los diferentes participantes que puedan surgir se permeen fácilmente de las intenciones de la construcción que se realiza; la incidencia en las acciones que se realizan por parte de cualquier participante no necesariamente implica la dependencia de éste en la construcción, permitiendo esto, generar un ambiente tranquilo alrededor de las formas de participación en la temporalidad que tomen forma en el espacio.

Coincidencias como lugar de encuentro ha permitido desarrollar proyectos que aterrizan diferentes intereses particulares en una red de trabajo que posibilita contar

con los demás, no es que todos hagan todo, es que todos tiene la posibilidad de hacer todo con todos, así como la posibilidad de integrar nuevas personas al procesos que se decida desarrollar, sin que estas encuentren un lugar jerarquizado o un código de comunicación ajeno; el lugar de encuentro es tan dinámico que es muy sencillo entender la presencia de otro en la realización de cualquier interés.

Se teje una red de trabajo, y de encuentro, que permite compartir ideas, proyectos, información, así como intereses comunes alrededor de temáticas específicas; al tener un grupo de trabajo, un espacio simbólico de encuentro, se propician nuevas apuestas alrededor de ideas o generación de proyectos. Entre los integrantes hay afinidades que generan vínculos fuertes de entendimiento permitiendo utilizar el espacio como un lugar de encuentro permanente, desarrollando proyectos en forma de pares sin la necesidad que todo el grupo o todos los integrantes del laboratorio participen en el proceso; esto da la posibilidad de generar múltiples proyectos de manera paralela, y permite encontrar lugares de encuentro o de socialización de los mismos, permitiendo la entrada y apropiación de los demás al trabajo realizado.

No es que todo el tiempo se estén desarrollando cosas de manera grupal, o que exista una continua actividad, ya que los ritmos de trabajo son fluctuantes de acuerdo a la circunstancialidad de cada persona y sus intereses particulares, pero sí hay un constante enterarse del otro, saber cómo va su proceso individual así como sus intereses; esta red de comunicación permite que, cuando las disposiciones y temporalidades se crucen entre algunos participantes, estos desarrollen apuestas en conjunto. Así como el compartir las producciones individuales o fragmentadas que surjan, dándole al otro un lugar sea este de incidencia, o de expectación en el trabajo que se realiza, compartir los procesos y los resultados, es una forma de accionar formas de trabajo que no necesariamente van de la mano con la participación directa; más bien estas se dan y se solidifican desde los afectos que empiezan a hacer parte al tener en cuenta al otro en el proceso propio, no es una formalidad, o una cordialidad del orden de formas de relación políticamente correctas, sino más bien es del orden de

la necesidad de hacer partícipe al otro con un interés sincero en las formas de percepción de éste, así como de enterarlo del propio proceso individual.

Las relaciones alrededor de afectos que surgen al compartir escenarios comunes, al acercarse al otro, y en el desarrollo de formas de trabajo, trascienden las formalidades y maneras corteses que puedan surgir escenarios laborales o académicos; una relación creada en el afecto comparte una construcción conjunta que está ligada a la cotidianidad, en donde hay dinámicas de afectación, que generan correspondencias y reciprocidades hibridadas a múltiples intereses y horizontes, es francamente, una forma más de cotidianidad que se construye y entrelaza. De ahí que el interés por compartir la diferencia y la fragmentación lleve a la aparición de síntomas de códigos de relación pertenecientes a lo cotidiano.

En este momento Coincidencias como colectivo de trabajo, como lugar de encuentro, como laboratorio, tiene un latente interés por la búsqueda de lugares de implementación de las formas de trabajo desarrolladas al interior del mismo, aterrizándolas en diferentes realidades, así como alrededor de intereses particulares. La búsqueda de la réplica del espacio, ha generado la producción escrita en forma de proyecto, y la gestión de espacios de implementación. Esto conduce a tensionar los intereses particulares en relación a las formas de desarrollo grupal, los discursos en relación a las realidades, y las puestas en relación a las posibilidades.

Aunque los intereses como la gran mayoría de veces, son variados y dispares, también tienen lógicas de desarrollo comunes, y un acento en lo colaborativo y la apropiación de contenidos. Ello facilita plantear estrategias de desarrollo que ahora encuentran su reto en las formas escriturales que son propias de la formulación de proyectos; aterrizar los diferente ideales como dinámicas en la escritura y que éstas sean entendibles desde su esencialidad, sin que sean tomados como espacios de la deriva o de la subjetivad, es un reto que se presenta y plantea la necesidad de la experiencia como mediación de entendimiento, lo que resulta complejo a la hora de querer

implementar y replicar el espacio en escenarios que sean de distinto orden y no se encuentren afiliados a lo personal.

Sea edupunk, destruya estas reglas, cree las suyas y luego, destrúyalas.

Al contraponer la experiencia de Coincidencias a las formas y prácticas artísticas, así como a los modelos y desarrollos pedagógicos, surge la inmediata necesidad de citar, referenciar, validar, y demás términos que nos son ajenos a los discursos académicos; es más, la misma necesidad de contraponer resulta ser una forma académica que obedece a un pensamiento propio de los discursos generados por aquellos que creen tener la capacidad de crearlos.

Cuando me empecé a interesar sobre las formas de desarrollo que se llevan a cabo en los laboratorios, me encontré múltiples personas afiliadas a los discursos generados desde éstos, así como instituciones que generan proyectos y apuestas alrededor de las formas de desarrollo colectivas y en cierta medida colaborativas. Las posiciones políticamente correctas alrededor de las construcciones en red, formas de desarrollo horizontal, pedagogías expandidas, trabajo con comunidad, interdisciplinariedad, y construcciones que tienen en cuenta al otro como un ser que porta un conocimiento vital, pueden llegar a ser expuestas como un discurso mesiánico sobre la receta adecuada y proporcional a nuestra sociedad contemporánea.

Encontrar la potencia pedagógica de estos lugares de discurso, llega a ser cómodo, siempre y cuando esto se mantenga en la mera discursividad, y el trabajo con población esté afiliado a la mención anecdótica de sucesos que resultan ser cómodos y agradables tanto de enunciar como de escuchar. Las realidades del trabajo con comunidad pueden no tomar distancia de los discursos totalitarios sobre las maneras de desarrollo de apuestas y espacios apropiados que den resultados viables; se puede llegar ya sea a la invención y resignificación de cualquier acción desde el discurso, o la deriva como constante que transforma las formas de desarrollo en

conceptualizaciones tan etéreas y condescendientes con cualquier espacio y discurso que son aceptadas desde la confusión.

El afán por lo nuevo o lo contemporáneo, el interés por la elaboración de discursos que den cuenta de generación de conocimiento alrededor de un área, la rotulación y clasificación, así esta sea para enunciar lo efímero de las barreras conceptuales y disciplinares propias de la interdisciplinariedad y las nuevas apuestas en los diferentes campos, son mecanismos que en su esencialidad se tensionan a la hora de aterrizarlos en la cotidianidad local; en analogía, la cotidianidad del día a día se tensiona y rasga al entablar diálogo con las especificidades que intentan apropiarla. Esto resulta ser un síntoma de la confusión existente entre quienes generan los discursos y a quienes se los apropian.

El campo de la educación artística visual (sea comprendido de manera conjunta o fragmentada en prácticas artísticas y pedagógicas), puede hallar en la disursividad lugares comunes a los de las construcciones colaborativas ; la misma esencialidad del campo pareciera propiciar y generar espacios de diálogo con apuestas del orden de Coincidencias, sin embargo resulta contradictorio a la hora de intentar asumirlos desde lugares institucionales inscritos a dinámicas concretas, ya que lo que se logra es una contradicción condescendiente con ambos espacios; las mismas dinámicas de los lugares de encuentro como Coincidencias se dan de manera orgánica, no plantean inconvenientes con las temporalidades ni con las conceptualizaciones, ya que no están en relación o encuentro con éstas. Esta cualidad del espacio, causa que muy fácilmente ocurra una usurpación simbólica y discursiva por cualquier ideal, método, o postura que surja en el medio.

Coincidencias es una apropiación de modos de ser y hacer tan comunes a la cotidianidad, al hacer diario, que se vuelve potente únicamente con este hecho; pero de manera contradictoria puede que se subestimen sus implicaciones y se confunda con un hacer desordenado, inestable y accidental, que está sujeto en desventaja a múltiples variables espaciales y temporales, por lo cual ambiciono que las lógicas que permiten

estos lugares de encuentro sean apropiadas individualmente por múltiples apuestas de diferente orden académico sin necesidad de apropiárselas todas en su totalidad.

Creo que las lógicas pueden ser implementadas en su totalidad en múltiples lugares y escenarios, y esto se dará en el momento en que estemos listos como individuos para asumir nuestros propios roles de manera autónoma, entendiendo las implicaciones que esto conlleva tanto en los procesos individuales como en los grupales, a los que inevitablemente estamos inscritos. Esto implica renunciar a la cómoda actitud condescendiente con que se asumen los espacios cualesquiera que sean, y más bien adoptar una actitud de apropiación que se diferencia completamente de la condescendencia, ya que está dispuesta a arriesgar y apostar, porque es esta su esencialidad.

Otorgar más énfasis a lugares comunes como los presentados en la lógica de la suma de voluntades implica un compromiso mayor, que engloba las múltiples esferas de lo cotidiano, significa suscribirse a lógicas que traspasan cualquier barrera espacio temporal, significa ser susceptible a lo orgánico del mismo proyecto, en otras palabras montarse en el tren.

Referencias

Augé, Mark. 1992. Los no lugares, Espacios del anonimato – Una antropología de lasobremodernidad. Barcelona: Gedisa

Aguirre Imanol (2009) Culturas juveniles y ambientes escolares. *Educación artística, cultura y ciudadanía*. Metas educativas 2021 en colaboración con la Fundación Santillana.

Abad Javier (2009) Usos y funciones de las artes en la educación y el desarrollo humano. *Educación artística, cultura y ciudadanía*. Metas educativas 2021 en colaboración con la Fundación Santillana.

Baron, Atilio A. en publicación: Manual de metodología. Construcción de marco teórico, formulación de los objetivos y elección de metodología. Ruth Sautu, Paula Boniolo, Pablo Dalle, y Rodolfo Elbert. CLACSO, colección Campus Virtual, Buenos Aires, Argentina. 2005. 192 p. ISBN: 987- 1183- 32- 1. Disponible en web: <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/campus/metodo/RSPrologo.pdf>

Cobo Cristóbal y John W. Moravec (2011) Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. Publicación y Edición de la Universidad de Barcelona. Disponible en: www.aprendizajeinvisible.com

COBO ROMANÍ, Cristóbal; PARDO KUKLINSKI, Hugo. Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fastfood. Barcelona. Grup de Recerca d'InteraccionsDigitals, Universitat de Vic. Flacso México. 2007.

Construcción de Marco Teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología. CLACSO, Colección campus virtual, Buenos Aires, Argentina. 2005. 192 p. ISBN: 987 – 1183- 32- 1.

Corea Cristina (1995) Pedagogía del aburrido. Revista Palabras. Letra y cultura de laRegión N.E.A. No. 1, Buenos Aires, 1995. Artículo. Disponible en web: www.estudiolwz.com.ar

Giráldez Andrea (2009) Aproximaciones o enfoques de la Educación Artística. *Educación artística, cultura y ciudadanía*. Metas educativas 2021 en colaboración con la Fundación Santillana.

Karl-Heinz Flehsig y Ernesto Schiefelbein (2003) Veinte modelos didácticos para América Latina. AICD Agencia Interamericana para la Cooperación y el Desarrollo.

Jiménez Lucina (2009) Arte, revolución tecnológica y educación. *Educación artística, cultura y ciudadanía*. Metas educativas 2021 en colaboración con la Fundación Santillana.

Ministerio de educación nacional (2000) Educación Artística serie Lineamientos Curriculares Áreas Obligatorias Y Fundamentales. Ministerio de Educación Nacional dirección general de investigación y desarrollo pedagógico, grupo de investigación pedagógica.

Ministerio de educación nacional (2010) orientaciones pedagógicas para la educación artística en Básica y Media. República de Colombia. 2010 primera edición.

Sautu, Ruth; Boniolo, Paula; Dalle, Pablo; Elbert, Rodolfo. El análisis crítico de investigaciones como insumo para el diseño de un proyecto de investigación. En publicación: Manual de Metodología. construcción de Marco Teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología. CLACSO, Colección campus virtual, Buenos Aires, Argentina. 2005. 192 p. ISBN: 987 – 1183- 32- 1. Disponible en web: <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/campus/metodo/RSCapitulo2.pdf>

Sautu, Ruth; Boniolo, Paula; Dalle, Pablo; Elbert, Rodolfo. Recomendaciones para la redacción del marco teórico, los objetivos la propuesta metodológica de proyectos de investigación en ciencias sociales. En publicación: Manual de Metodología.

Sautu, Ruth; Boniolo, Paula; Dalle, Pablo; Elbert, Rodolfo. Anexo 1. En publicación: Manual de Metodología. Construcción de Marco Teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología. CLACSO, Colección campus virtual, Buenos Aires, Argentina. 2005. 192 p. ISBN: 987 – 1183- 32- 1. Disponible en web: <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/campus/metodo/RSAAnexo1.pdf>

UNESCO (2006) Hoja de Ruta para la Educación Artística. Conferencia Mundial sobre la Educación Artística: construir capacidades creativas para el siglo XXI Lisboa, 6-9 de marzo de 2006.

Referencias Webgráficas.

<http://www.alejandroaraque.com/>

<http://expansiones.org/>

<http://ciberciudadanias.blogspot.com/>

<http://medialab-prado.es/>

<http://nomada.blogs.com/>
<http://www.zemos98.org/>
<http://hiperbarrio.org/>
<http://bogotrax.blogspot.com>
<http://creativecommons.org/>
<http://www.waag.org/project/faultlines>
<http://aulabierta.info/>
<http://www.laboralcentrodearte.org/>
<http://www.citilab.eu>
<http://escuelab.org/>
<http://www.edupunkmanifesto.org/>
<http://educamp.wetpaint.com/>
<http://transductores.net/>
<http://hiperbarrio.org/>
<http://platohedro.blogspot.com/>
<http://bogotrax.org/>
<http://www.residenciaenlatierra.org/>
<http://www.populardelujo.com/>
<http://www.ciutatsocasionals.net/>
<http://exsituinsitumoravia.com/>
<http://bsl.estebanrey.net>
<http://issuu.com/fernandoescobar/docs/transmisiones>
<http://www.antejardinoficina.com/>
<http://web.mit.edu/>
<http://hackteria.org>
<http://citilab.eu/>
<http://www.antenamutante.net/>
<http://laredada.jimdo.com/>
<https://labsurlab.org/>
