

# LOS ROSTROS DEL TERRITORIO

*Una exploración desde la pareidolia*

**Eduard Sanguino**



# **Los rostros del territorio. Una exploración desde la pareidolia**

## **AUTOR**

Eduard Julián Sanguino Triana

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de bellas artes

Licenciatura en artes visuales

Bogotá D.C

2024

**Los rostros del territorio. Una exploración desde la pareidolia**

**AUTOR**

Eduard Julián Sanguino Triana

**TUTOR**

Santiago Valderrama Leongómez

Cultura visual

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de bellas artes

Licenciatura en artes visuales

Bogotá D.C

2024

# Índice.

Índice.....	4
Resumen.....	6
Palabras clave.....	6
Introducción.....	7
1 Planteamiento del Problema .....	11
1.1 Objetivo general.....	12
1.2 Objetivos específicos.....	12
1.3 Pregunta.....	13
2 Justificación.....	14
2.1 Con respecto a la línea de Cultura Visual.....	14
2.2 ¿Qué aporta para la LAV?.....	15
2.3 ¿Por qué la pareidolia?.....	15
2.4 ¿Por qué un bestiario? .....	16
2.5 Población.....	17
3 Marco teórico.....	19
3.1 Pareidolia.....	19
3.2 Bestiario .....	27
3.3 Territorio .....	33
3.4 Atlas.....	36
3.5 Imágenes hegemónicas.....	38
3.6 Obsesión.....	40
4 Metodología. En búsqueda y construcción de la tortuga .....	41
4.1 Patas de la tortuga – lo que sostiene y moviliza .....	42
4.2 Cabeza y cuello de la tortuga .....	43
4.2.1 Ocultar y sacar la cabeza - El adentro y el afuera .....	43
4.3 Comida – imagen.....	44
4.3.1 Comida saludable y no saludable .....	45
4.3.2 Digiriendo la comida I – análisis de imágenes.....	45
4.3.3 Digiriendo la comida II – observando.....	47

4.3.4	Digiriendo la comida III – el dibujo.....	47
4.4	Caparazón – hogar .....	48
5	Experiencia durante el trabajo de grado.....	51
5.1	Hoja de personaje .....	59
5.2	Primer ejercicio creativo (la villa olímpica) .....	67
5.3	Segundo ejercicio creativo (la gruta) .....	72
5.4	Tercer ejercicio creativo (Recorrido desde mi casa hasta la pista de patinaje).....	76
5.5	Cuarto ejercicio creativo (Oliendo la pista de patinaje).....	82
5.6	Quinta sesión (creación del atlas) .....	89
5.7	Ejercicio final con el grupo (segunda hoja de personaje) .....	92
5.8	Imagen institucional e imagen industrial .....	95
5.9	Exploración en solitario y creación del bestiario .....	99
6	Bestiario .....	120
6.1	El devastador.....	120
6.2	Basilisco .....	121
6.3	Torrimas .....	122
6.4	Éxodus .....	124
6.5	Basoros.....	125
6.6	Oxigenadores .....	126
6.7	Eclesiastus .....	127
6.8	La Tortuga.....	128
7	Conclusiones.....	130
7.1	La importancia de la deriva en la investigación. ....	130
7.2	La cultura visual.....	130
7.3	Sobre el uso del atlas de forma colectiva e individual .....	131
7.4	Las relaciones de los contextos educativos y su débil anclaje con la experiencia y el territorio.....	132
7.5	La pareidolia como potencia educativa y crítica del territorio. ....	133
7.6	La importancia de la auto narrativa desde la imagen .....	134
7.7	¿Cómo trabajar el problema de territorio en Gachancipá desde la práctica artística? Experiencia personal. ....	135
8	Bibliografía .....	137

## **Resumen**

Este es un trabajo de investigación llevado a cabo dentro de la línea de cultura visual, el cual se centra en la exploración realizada con un grupo de jóvenes en el municipio de Gachancipá, donde se utilizó la pareidolia como recurso creativo para la creación de imágenes que nos permitieron tener nuevas perspectivas del territorio, esto desencadenó en mí una preocupación por la imagen que tengo del municipio, lo cual también se expandió al grupo, quienes gracias a esta exploración empezaron a poner en duda si las imágenes de territorio que existen son constructos subjetivos o están regida por instituciones de poder.

Ésta preocupación me llevó a realizar una exploración en solitario, esto para buscar nuevas imágenes que me permitan hablar más íntimamente y de manera crítica acerca de algunos lugares y no-lugares del municipio de Gachancipá, los cuales transformé en creaturas y finalmente compilo en un bestiario para su reflexión.

### **Palabras clave**

- Pareidolia
- Dibujo
- Territorio
- Exploración
- Gachancipá

## Introducción

Primero quiero mencionar que desde siempre me han gustado las creaturas fantásticas, los mitos, las leyendas, y muchas otras cosas similares, recuerdo que cuando era pequeño me gustaba hacer rayones en las hojas y después darles la forma de monstruos. Pero mi obsesión con este tipo de creaturas creció aún más cuando mi papá me regaló un libro del autor Asdrúbal López Orozco que se llamaba *Mitos y leyendas de Colombia (2008)* en el cual recuerdo que no leí los relatos que allí se encontraban, pero si leí las ilustraciones de las creaturas, podía pasar mucho tiempo, sin embargo, yo seguía viendo las imágenes, incluso algunas me daban miedo, pero no podía dejar de verlas, era algo automático, no podía leer el texto solo leer las imágenes.

Los primeros recuerdos que tengo de esa búsqueda *pareidólica*<sup>1</sup> se remiten a mi infancia cuando me imaginaba que las montañas eran creaturas que estaban dormidas, muchas veces les encontraba formas de dinosaurios o de otros animales, pero todos gigantes. Una de las creaturas que mejor recuerdo es una montaña pequeña que tenía forma de caparazón y un árbol que la complementaba dándole cabeza a una tortuga, yo veía esa tortuga todos los días, en el camino hacia la escuela o simplemente cuando bajaba de la casa, pero actualmente, por el paso del tiempo, el árbol se fue marchitando y la tortuga fue perdiendo su forma y aunque aún quedan algunos vestigios de ella, ha ido muriendo de a poco.

Este elemento de la tortuga me parece que es muy importante para darle forma a mi trabajo de grado, ya que es uno de los primeros acercamientos que tuve con la pareidolia y la relación que me permite tener con el territorio.

---

<sup>1</sup> Pareidolia – pareidólicas: Es un fenómeno donde un estímulo aleatorio (habitualmente una imagen u objeto) se percibe como una forma reconocible, debido a un sesgo perceptivo.

Esto es lo que encontré escarbando un poco en el pasado, son cosas que no había contemplado antes y por consiguiente no había tenido en cuenta, y que me ayudaron a darle un poco más de sentido a la investigación que llevé a cabo.

Por otra parte, este escrito busca dar cuenta de la problemática que existe en el municipio de Gachancipá frente a las relaciones diversas entre personas y territorio. En su mayoría, las personas del municipio se encuentran y establecen relaciones comunitarias por medio de formas dominantes (la religión, la política institucional, el comercio, entre otros), por lo anterior y al carecer de otros mecanismos de encuentro, el territorio está configurado bajo las lógicas de estos mecanismos de relación dominante, entendiendo que el territorio es una construcción colectiva.

Se busca comprender si haciendo uso de formas de construcción visual como por ejemplo el bestiario y de formas perceptivas como la pareidolia, puede ser posible la potenciación de relaciones entre territorio-individuo, para buscar nuevas miradas, entendidas estas como las formas o compromisos sociales del ver, algo que va más allá de lo que percibimos en un primer momento con los ojos y tiene que ver con la estructura social que perfila nuestras maneras perceptivas.

En el trabajo también se busca relacionar la línea de investigación de Cultura Visual, con el problema contextual del interés personal, explorando los distintos modos de ver un territorio (miradas) y la relación entre estas (visualidad), de allí también indagar en la relación que tenemos con las imágenes, en tanto éstas obran como reproductores de la mirada y por consiguiente juegan un papel relevante a la hora de configurar territorio.

La libertad que da la línea de Cultura Visual, hacia la exploración de distintas prácticas artísticas para el desarrollo de la investigación, me permite conectar los bestiarios y las formas de percepción, como ejercicios prácticos y creativo-reflexivos, que puedan dar cuenta de la visualidad de un grupo de sujetos en el municipio de Gachancipá.

El uso de la pareidolia como un recurso creativo, se explica dado que ésta nos permite una exploración más profunda con respecto a la relación cuerpo-territorio, puesto que son las formas proyectadas de nuestra imaginación (imágenes internas) sobre el paisaje las que configuran este tipo perceptivo de imagen, las formas que consciente e inconscientemente tenemos interiorizadas y que buscamos en lo externo, también nos permiten ver un poco más allá y desarrollar una mirada más profunda y personal con los lugares y como los configuramos. Vale la pena resaltar la importancia de la pareidolia en tanto las imágenes internas coexisten de forma subjetiva con las imágenes externas, haciendo el análisis de esto muy importante para la comprensión del territorio.

Finalmente, se explica el uso del bestiario, el cual va más allá de la compilación de los dibujos y relatos que realizamos en el transcurso de la investigación, sino que busca entenderse como una forma de reflexión, relación y exposición de ideas que vayamos desarrollando a raíz de una exploración del territorio, la cual consiste en buscar lugares del municipio que recorremos todos los días o que por lo menos visitemos frecuentemente, pero que al ser tan comunes para nosotros ya no captan nuestra atención de forma constante.

Del mismo modo, el marco teórico busca ampliar los términos de la pareidolia y del bestiario, acercándonos un poco a su historia, cómo han ido evolucionando y de qué forma los voy a relacionar con el trabajo. También, busco comprender con mayor profundidad las dinámicas de la mirada y visualidad, sus potencias frente a la comprensión del territorio, tal como mencioné anteriormente, pero apuntando hacia las diferentes formas de comprensión del territorio y las cuales se ajustan de forma más acoplada a la mirada que funda este trabajo; finalmente profundizo en la pregunta ¿cuál es mi mirada y cómo se configura?

Los antecedentes y los referentes podemos encontrar autores como Yi-Fu Tuan y su libro *Topofilia* (2007), el cual amplía la idea del territorio y como este influye en la formación personal de los sujetos. Otro autor que podemos encontrar es Salvador Dalí y su libro *El mito trágico del "ángelus" de Millet* (1989) en el cual cuenta y

describe su obsesión por la obra *El ángelus* (1857) de Jean-Francois Millet, su obsesión era tal que lo veía en todos lados.

Por otro lado, también hay dos bestiarios los cuales puedo utilizar como inspiración para el resultado final, estos bestiarios son: *Bestiario de vicios y virtudes* (2020) de Leonardo Da Vinci con ilustraciones de Redmer Hoekstra, el cual contiene una compilación de escritos de Da Vinci interpretados por Redmer. El otro bestiario se llama *Mitos y leyendas de Colombia 2* (2008) de Asdrúbal López Orozco, este libro compila la descripción, las historias e ilustraciones de distintas creaturas de la tradición oral colombiana.

## 1 Planteamiento del Problema

Este proyecto parte de mi preocupación sobre cómo en el municipio de Gachancipá existe una clara falta de interés por saber de qué manera nos relacionamos con el territorio, partiendo desde la historia de éste, como desde el impacto que tiene en nosotros, de forma directa e indirecta, a futuro. Me preocupa el papel de los jóvenes frente a su territorio ya que parece que hemos dejado de participar de su configuración y nos volvemos espectadores de los cambios que otros ajustan sobre lo que somos y nos pertenece. También ahondando en ello, creo que es importante preguntarme por el papel de las personas que, como yo, estamos a punto de salir de nuestro trayecto por la universidad, preguntándonos, ¿qué papel tendremos en el futuro de nuestro municipio?

Actualmente vemos que en el municipio quienes definen su futuro son miradas dominantes, en las que impera la lógica de los conjuntos residenciales, los conglomerados de apartamentos o casas de recreo para personas, en su mayoría, migrantes tanto del país como extranjeros. Pero que estas prácticas han desafiado las lógicas rurales y han generado dinámicas que considero, son nocivas para el territorio en términos ambientales y sociales, ya que han afectado los cuerpos de agua y los bosques, pero también han instalado dinámicas sociales que han atomizado a la comunidad y arrebatado el potencial de la misma a la hora de construir territorio, al menos pensarlo, y soñar un futuro colectivo propio.

A modo de hipótesis, planteo que la visible carencia de memoria en el territorio obedece en parte a la ausencia de escenarios diversos de encuentro de la comunidad, siendo de éstos los más comunes, el comercio, la religión y la política tradicional, que opacan formas diversas y abiertas de encuentro donde se producen interacciones entre las miradas y por consiguiente suprimen las posibilidades colectivas de construcción de territorio, la cual queda en manos de las instituciones política y religiosa tradicionales. Me pregunto allí sobre el papel del arte, la cultura

y los escenarios culturales del municipio, hoy precarizados, y su potencial a la hora de situar y problematizar desde la mirada.

Esto, además se debe a otros factores, tal como, que la mayoría de población del municipio es flotante. Existe también un desinterés institucional por la memoria, evidenciando la ausencia de archivos que se refieran al municipio y la relación que las personas tienen con el territorio, incluso de escenarios culturales que cultiven dichas memorias tradicionales.

Para finalizar, entonces, el dilema es de situarse, en primera medida pensar en mi generación y los que hemos accedido a la educación superior como elementos que puedan tener agencia y configurar territorio, así mismo, de manera más personal, pensar en mi mirada propia y en cómo yo puedo ser parte de dicho proceso.

### **1.1 Objetivo general**

Crear un bestiario en el cual se evidencie la deconstrucción y evolución de la perspectiva que tengo sobre el municipio de Gachancipá y cómo cambió mi mirada después de explorar el territorio junto con un grupo de jóvenes que residen en el municipio.

### **1.2 Objetivos específicos**

- Crear y desarrollar un taller de reflexión de la mirada y experiencia sensible hacia el territorio, a partir del dibujo, la escritura y la pareidolia.
- Realizar un archivo visual y de experiencias que emerge del taller, y hallar en este, relatos de las miradas que den cuenta de las problemáticas ambientales del municipio.

- Realizar un archivo visual con imágenes institucionales (Gobierno local, constructoras, empresas y turismo) en las cuales se evidencie una realidad hegemónica.
- Crear ilustraciones y descripciones de creaturas que se inspiren en la exploración que realicé en el territorio.

### **1.3Pregunta**

¿Haciendo uso de la pareidolia como recurso creativo y de la exploración del territorio, se puede potenciar el acto reflexivo sobre algunas de las problemáticas ambientales y sociales que existen en el municipio de Gachancipá?

## **2 Justificación**

En el siguiente apartado, la justificación representa una serie de sectores en la que se suscribe el proyecto, por ello está dividida en los mismos sectores o ejes problema:

### **2.1 Con respecto a la línea de Cultura Visual**

La línea de Cultura Visual resulta un suelo fértil para el desarrollo de éste trabajo, debido a que me permite una exploración bastante amplia con respecto a las distintas formas en las que percibimos el mundo, metodologías de rastreo y análisis de la mirada y el estudio de la mirada en sí misma, ya que lo visual no solo se engloba en lo que captamos simplemente con los ojos, sino que, se preocupa por otras formas de ver, sociales y culturales, como también por el lugar de la experiencia sensible frente a la mirada y cómo la experiencia sensible (sentidos, memoria, emoción) nos permite re localizarnos frente a nuestra propia mirada y un contexto - territorio.

Lo anterior es lo que me llama la atención, ya que abarca no solo lo que percibimos en un primer momento, sino que se piensa cómo en la mirada confluye todo el cuerpo para relacionarse con el espacio, ya que las sensaciones del recorrido detonan memoria, emociones, e influyen directamente en la forma en que construimos nuestra mirada sobre el territorio, y desde allí configuramos nuestras narrativas sobre el mismo: Plasmamos nuestros dibujos y nuestros escritos, entre otros.

## 2.2 ¿Qué aporta para la LAV?

En cuanto al aporte que mi trabajo le hace a la LAV (licenciatura en artes visuales), creo que abre la posibilidad de explorar e integrar a la pareidolia en procesos pedagógicos y artísticos, ya que buscando antecedente que utilicen la pareidolia como eje central, en la LAV, incluso en el repositorio de la universidad, no pude encontrar ninguno, sí encontré algunos sobre la creación de personajes como el trabajo titulado *Cómo crear un monstruo infantil. Indagación de la imagen del monstruo representado en el cuento ilustrado a través de la creación*. Patarroyo, J. G. (2021) y también encontré trabajos acerca de la exploración y reconocimiento del territorio como el titulado *Reconocimiento territorial del humedal Jaboque a partir de la exploración cartográfica sensible*. Quintero Martínez, L.D. (2020) pero propiamente una exploración del territorio que se realice a través de imágenes que emergen de éste y nos permitan reconocer la relación que tenemos con el territorio, no logré encontrar.

Por otra parte, creo que aporta en términos de la mirada de un estudiante o egresado, que se pregunta por sus saberes dirigidos a su propio territorio, el cual está bajo fuertes tensiones ambientales, sociales y políticas, y por lo tanto busca encontrar su lugar en medio de las tensiones y hacer parte de la configuración de su territorio a partir de sus saberes disciplinares e indisciplinarios.

## 2.3 ¿Por qué la pareidolia?

La pareidolia nos permite ver un poco más allá, puesto que hace brotar nuestra imaginación mientras buscamos distintas formas, darle sentido a algo externo a partir de algo interno (memoria, experiencia, historia), el hecho de encontrar una forma familiar nos facilita relacionarnos y tener una retentiva menos fugaz y más

cercana con los lugares que habitamos, además de vincular nuestro archivo personal (cuerpo, sentidos, memoria y emoción) o atlas interno.

¿Qué quiero decir con esto? A modo de ejemplo, supongamos que en algún lugar hay un árbol que para muchos es *un árbol cualquiera*, pero para nosotros tiene la forma de una bailarina, nosotros, al asimilarlo con algo que nos parece familiar y que caracteriza e individualiza a ese árbol (lo carga de sentido subjetivo) podemos llegar a crear algún tipo de vínculo, volviendo a este árbol ya no en uno más, sino que ya puede ser un punto de referencia colectivo o personal, algo que llega a ser íntimo y también social.

En pocas palabras, la pareidolia nos puede servir para identificar coactivamente nodos en el territorio, los cuales pueden estar cargados de significados diversos o colectivos, como también rastrear otros nodos diversos y esparcidos (individuales) para que al ponerlos en común podamos tejer estructuras de las miradas (sus coyunturas, su diversidad) y buscar nuevos sentidos o sentires frente al territorio. Este tejido relacional que emerge del buscar en el sentido subjetivo y colectivo las relaciones con el espacio, considero, es una forma en que se construye territorio y por ello éste trabajo lo propone, porque busca explorar formas alternativas de configuración de territorio.

## **2.4 ¿Por qué un bestiario?**

El bestiario que voy a realizar no solo consiste en la ilustración de las creaturas y su descripción, sino en una reconstrucción y re-configuración de la memoria, para luego contrastar las historias con relación a lo que sentí frente al territorio, la descripción de la creatura y los dibujos que realicé al hacer mi exploración individual.

Por otro lado, también me permite aterrizar las ideas que tenga, para después compartirlas de formas más acertadas. Es decir, la creación visual no solamente es un instante en el que se plasma en imagen una reflexión mental, sino en el ejercicio

de creación pueden emerger las ideas mismas, el trazar, el crear, puede ser un vínculo para que la idea misma emerja y tome forma para nosotros mismos y para el colectivo. El bestiario es un proceso de creación, una práctica creativa, más que un resultado estable. Hablare de este más adelante en el capítulo 3.2.

## **2.5 Población**

Las personas que vamos a participar de las actividades de reflexión y relación con los espacios, somos cuatro (4) jóvenes que hemos vivido en el municipio de Gachancipá, prácticamente toda nuestra vida. La principal razón del porque decidí trabajar en conjunto con ellos es debido a que todos contamos con puntos de vista muy distintos a pesar de tener edades similares y haber crecido en el mismo municipio. Son estas miradas transdisciplinarias las que pueden enriquecernos aún más a la hora de compartir nuestros dibujos, escritos y reflexiones.

Por otra parte, me interesa ahondar en las relaciones disciplinares de nuestra formación con el territorio, cómo nuestra mirada hacia el territorio se ha perfilado desde allí y si se han generado miradas particulares desde el paso por nuestra experiencia educativa.

Finalmente, me parece importante comprender los lazos y relaciones afectivas que tenemos con los espacios del municipio, ya que somos las personas que en un futuro no muy lejano vamos a tomar las riendas del municipio, o al menos espero que así sea.

A continuación, presentaré un cuadro con algunas características básicas de las personas que vamos a hacer parte de las actividades:

<b>NOMBRE</b>	<b>EDAD</b>	<b>CARRERA</b>
Pedro Daniel Jiménez Cifuentes	22 años	Comunicación social y periodismo
Walther David Hernández Pestana	22 años	Artes visuales
Eduard Julián Sanguino Triana	22 años	Licenciatura en artes visuales
Fabián Andrés Sanguino Triana	16 años	Estudiante de secundaria de grado 11°

### 3 Marco teórico

#### 3.1 Pareidolia

La pareidolia se define como un fenómeno perceptivo el cual consiste en encontrar e identificar patrones familiares, en lugares, objetos, manchas, etc. Por lo general estos patrones los asociamos con rostros, animales y objetos que podamos reconocer fácilmente (Imagen 1 - Imagen 2). Es un acto involuntario o un acto reflejo que desarrollamos los seres humanos, en un principio, para identificar posibles peligros a la hora de cazar, pero, actualmente nos permite a identificar rostros, muecas y emociones.



*Imagen 1. Paladini, V. (2022) fotografía  
Una roca en medio de un campo.*



*Imagen 2. Meir Clancy, L. (2021) fotografía  
Un edificio de piedra que tiene un reloj en el lado de una pared de ladrillo*

En pocas palabras, la pareidolia nos hace ver figuras, rostros, monstruos, animales etc. en lugares y objetos que no tienen una aparente relación, pero hay casos en donde las personas les dan forma, ya sea consciente o inconscientemente, a los patrones que reconocen, desde su propia experiencia o desde sus necesidades individuales, dice la profesora María de Lourdes Ortega Domínguez:

Obsérvese en los periodos de escasez o inseguridad, la ocurrencia de apariciones de iconos religiosos por doquier. Así mismo, sucederá con entidades de valor, para las diferentes culturas y apegos imaginarios en cada comunidad o individuo, “un mecánico puede estar viendo un motor, un físico una explosión nuclear, un biólogo un champiñón, etcétera (Domínguez, 2016).

Por otro lado, hay casos en donde las hegemonías visuales influyen a las imágenes que percibimos por medio de la pareidolia. Las formas percibidas no refieren la realidad directa, sino mediatizada: imágenes que hemos aprendido a ver en diversos contenidos visuales de los medios masivos (Reina Gutiérrez, A. 2018)

Andrés Reina Gutiérrez, clasifica la pareidolia en dos categorías que son importantes para hablar sobre estas formas de percibirla. La primera categoría la nombra como *Pareidolia en la percepción de la realidad directa*, en esta propone que la pareidolia es un fenómeno perceptivo en el que no hay una relación propiamente entre lo visto y su apariencia, sino entre la percepción y nuestro bagaje experiencial (Reina Gutiérrez, A. 2018), esto quiere decir que cada persona tiende a ver cosas distintas, teniendo en cuenta sus saberes y experiencias previas cuando se encuentran con algún fenómeno pareidólico, lo que lo convierte en un ejercicio en extremo personal y subjetivo, aunque, éstas imágenes subjetivas también pueden llegar a estar bastante permeadas por imágenes hegemónicas, esto lo explica Gutiérrez en la segunda categoría la cual nombra como *Pareidolia en la percepción de la realidad mediada*:

Las referencias de parecido... la familiaridad de la forma evocada, no corresponderá exclusivamente a los recuerdos de nuestros encuentros

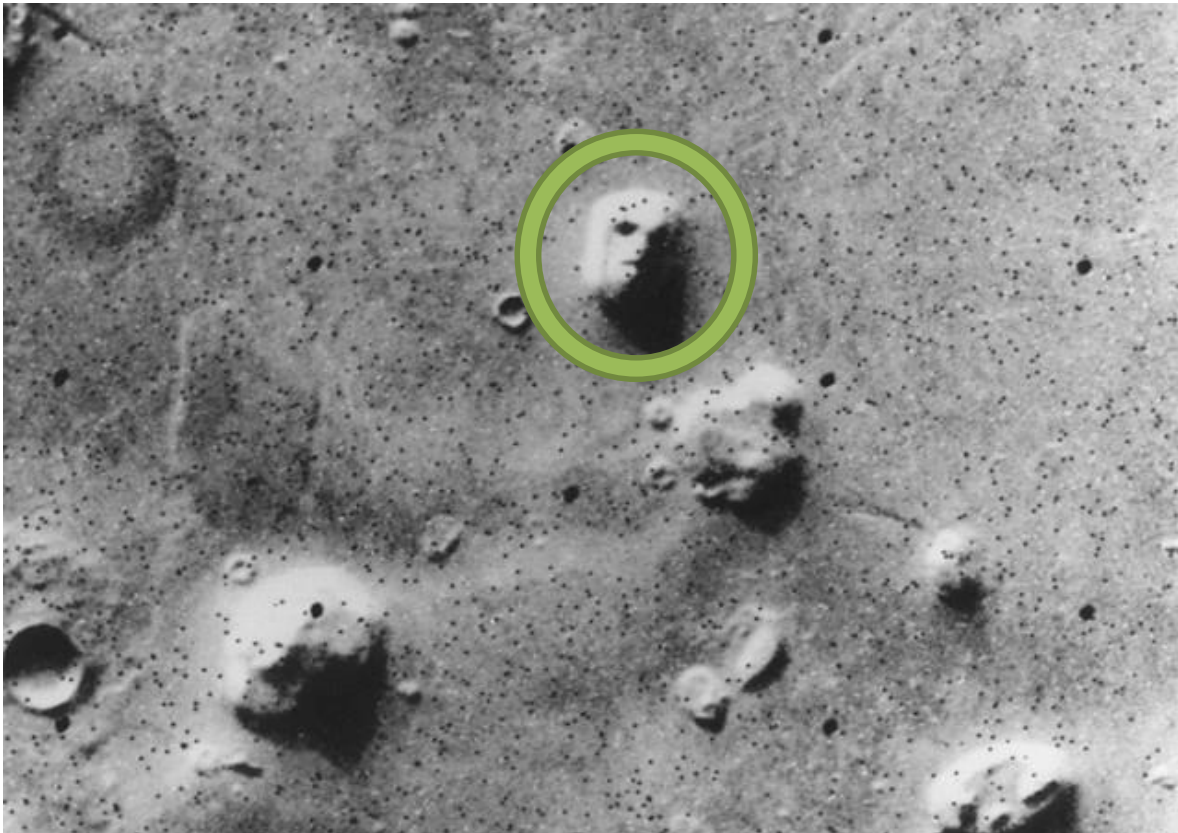
directos del mundo físico como el rostro de un amigo, una fruta predilecta o la vieja lámpara, sino con las diversas configuraciones en los medios de representación (Reina Gutiérrez A, 2018)

Esta influencia puede llegar de gran cantidad de imágenes mediáticas, como películas, pinturas, comics, publicidad etc., y se instauran en nuestro imaginario como imágenes reales que luego replicamos y validamos consciente o inconscientemente.

Estos dos autores me ayudan a darle forma al discurso sobre la pareidolia y su importancia no solo con la creación artística, sino que también en la influencia de esta en la sociedad.

Para ejemplificar aún mejor lo que es la pareidolia y su influencia voy a abordar varios casos famosos de este fenómeno perceptivo.

Para empezar, voy a hablar del famoso rostro de marte, ver (Imagen 3), que fue fotografiado por primera vez en 1976 por la sonda espacial viking 1, es una formación rocosa que se encuentra en nuestro planeta vecino y que gracias a su característica forma ha sido objeto de varias teorías conspirativas como la existencia de algún tipo de civilización alienígena y demás cosas por el estilo.



*Imagen 3. Viking 1, NASA-viking 1 orbiter, (1976) face on mars*

Este rostro no es más que un juego de luces y sombras que dan la ilusión de que fue esculpido por alguien, luego, gracias a una fotografía tomada 25 años después se logra ver con mayor detalle esta figura, pero sin el juego de luces y sombras, ver (Imagen 4), haciendo muy evidente que no se trata de ninguna escultura hecha por alguna civilización, sino que simplemente fue la pareidolia.



*Imagen 4. Mars global surveyor, NASA. (2001) face on mars*

Otro ejemplo más cercano a nuestro contexto se encuentra en el municipio de Facatativá, específicamente en el parque arqueológico donde se encuentran las Piedras del Tunjo, alrededor de estas piedras hay una leyenda, la cual cuenta que unos sacerdotes de la orden franciscana de la ciudad de Quito, estaban construyendo una catedral y se quedaron sin piedras para continuar, en ese momento a uno de los sacerdotes se le ocurrió venderle su alma al diablo para que pudieran terminar con la construcción, el diablo acepto y fue a buscar las piedras y

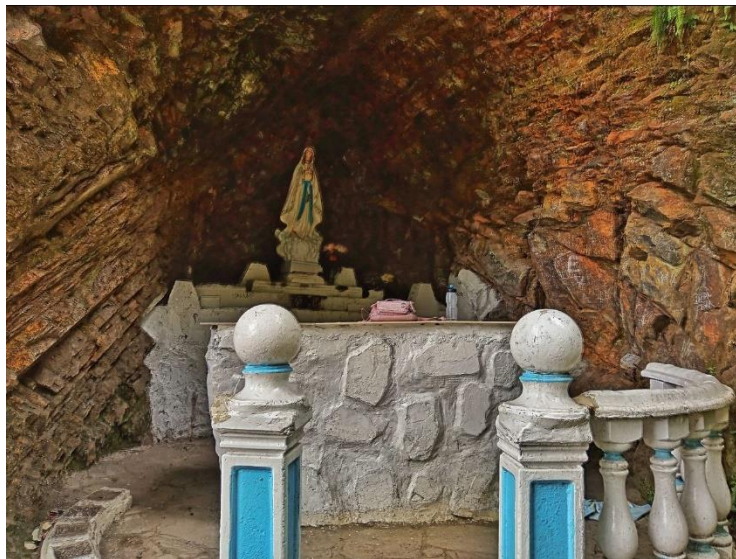
las encontró en Tunja así que comenzó a llevarlas, hasta que llegó a Facatativá y mientras descansaba llegó un mensajero que le comunicó al diablo que los sacerdotes rompían el trato, en ese momento el diablo dejó las piedras justo en el lugar en el que se encontraban. Esta historia la escuché hace poco que fui al parque arqueológico de Facatativá, además de esto me llamó la atención la forma que tenían las piedras, en especial una que tiene forma de sapo o de rana y la cual se encuentra en el escudo del municipio ver (imagen 5).



*Imagen 5. Sanguino Triana, E.J. (2023) La rana de Facatativá*

Teniendo en cuenta los ejemplos anteriores, es importante mencionar que en el municipio de Gachancipá existe un caso relacionado con la aparición de un ícono religioso asociado con la pareidolia, según la historia entre los años 1948-1949 unos trabajadores que estaban sacando lajas de piedra para hacer puentes, encontraron

una laja con la imagen de la virgen de Lourdes en ella, esta laja la dejaron durante algún tiempo en la gruta donde quedó como una imagen para la adoración, después la trasladaron a la antigua casa cural en donde se perdió y no se volvió a saber más de ella, lamentablemente no se encuentran fotos de la laja ni otros registros de esta, además de esta historia que por lo general se pasa de boca en boca, pero lo que quiero resaltar es que actualmente la gruta sigue siendo un lugar turístico y de culto para el municipio, lo que quiere decir que la pareidolia ya ha dejado una huella en el municipio de Gachancipá, ver (imagen 6).



*Imagen 6 Sanguino Triana E.J. (2024) Gruta de la virgen de Lourdes.*

Para terminar, también quiero resaltar el papel de la pareidolia en el arte, de hecho, muchos artistas juegan con esto sea consciente o inconscientemente, uno de estos artistas es Giuseppe Arcimboldo, el cual utiliza objetos, plantas, comida, entre otros, para crear rostros y figura en formas humanoides. Lo que caracteriza a Arcimboldo es el control que tenía para jugar con la mirada de las personas espectadoras de sus obras, ya que la pintura podía pasar de ser un bodegón a ser un rostro con el simple hecho de darle la vuelta, además de que las pinturas tenían un sentido, los objetos que aparecen se relacionan de alguna manera con el personaje que

conforman, por ejemplo, en la pintura titulada *El bibliotecario*, la cual consiste en un hombre viejo hecho enteramente de libros, ver (Imagen 7). Arcimboldo hacía de la pintura un juego de buscar figuras y sentidos.



*Imagen 7. Arcimboldo, G. (1556) El bibliotecario,  
Castillo de Skokloster*

Por último, y más de forma cercana con la Cultura Visual, encuentro relaciones con la pareidolia y el archivo visual de Aby Warburg (Atlas mnemosyne) del cual hablaré más adelante, en tanto éste buscaba confrontar imágenes de distintas épocas y técnicas, con el fin de hallar en estos nuevos significados. En los ejercicios pareidólicos, encontré que las imágenes internas atadas a la memoria y la experiencia, se confrontan con imágenes externas, objetos, manchas, entre muchos, conjugándose entre sí y configurando significados nodales en el territorio, lo cual trabajaré más adelante en el texto.

### 3.2 Bestiario

La idea de utilizar el bestiario como la forma de compilar los recorridos que hice por el municipio, nace de mi obsesión e interés por los relatos de creaturas fantásticas como los son los mitos y las leyendas, además de los videojuegos, los cuales cuentan con un gran catálogo de creaturas, pero antes de hablar de esto quiero hacer un pequeño recorrido por lo que es un bestiario.

Para empezar, voy a hablar del libro que se toma como inspiración para la creación de los bestiarios, este se llama *physiologus* o Fisiólogo latino, fue un libro redactado en Grecia alrededor del siglo II y IV d.c. por un escritor anónimo. En este libro se describen animales, aves, creaturas fantásticas, piedras y plantas, pero el fin de este escrito no era retratar la historia natural de la época, sino que los escritos que se encuentran allí tienen un sentido moralista los cuales se enfocaban en dejar alguna enseñanza a las personas que lo leyeran, de hecho, este libro tenía muchas traducciones, pero el escrito en idioma original (griego) no se llegó a encontrar, solo se hallaron copias en latín. Este texto fue muy famoso en la edad media por su claro contenido alegórico con respecto a la religión cristiana, ya que muchas de las descripciones de creaturas que contenía se relacionaban directamente con relatos que aparecen en la biblia y escritos similares. Ver (Imagen 8).



Imagen 8. Anónimo. (siglo IX) página en la que se describe una pantera, Bern Physiologus manuscrito

Por otro lado, también hay que tener en cuenta la influencia del escrito de Plinio el viejo que se titula *Naturalis historia*, escrito entre el año 77 y el año 79 d.c y considerada la enciclopedia más antigua de la historia; esta se refiere a la zoología, botánica y mineralogía conocida hasta la época. A diferencia del *physiologus* el texto de Plinio si buscaba catalogar de forma fiel el conocimiento que se tenían hasta ese momento.

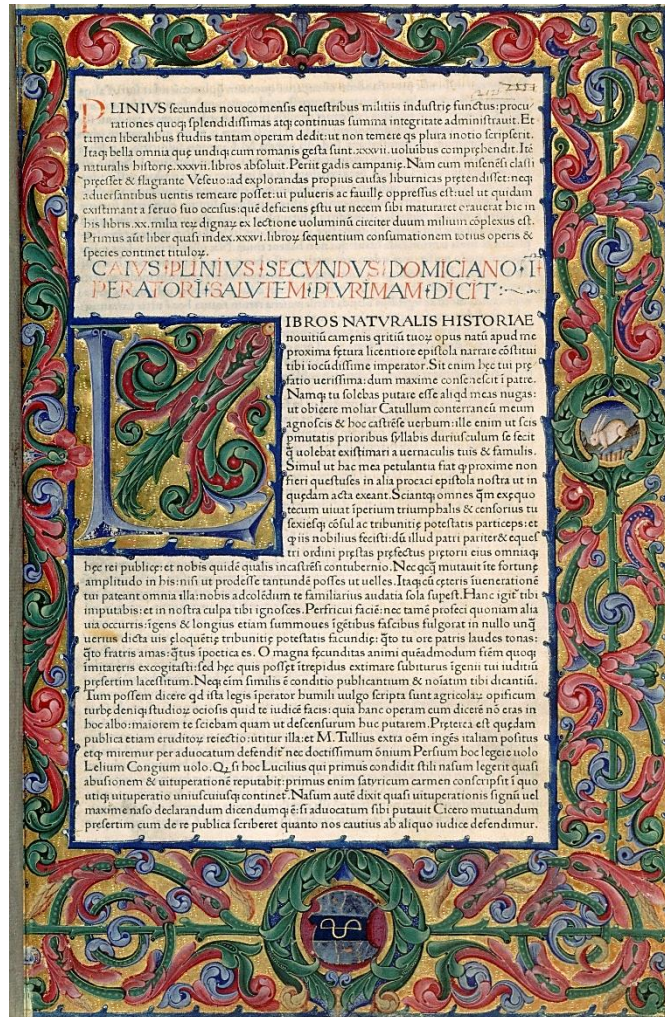


Imagen 9. Johann of Speyer (1469). Primera página de la Editio Princeps de Plinio "Historia Naturalis", biblioteca nacional de Francia, reserva de libros raros

Los bestiarios fueron libros muy famosos en la edad media, en estos escritos se encontraban las ilustraciones y las historias de distintos animales reales y creaturas fantásticas, sin ningún tipo de distinción. Parte del éxito de estos libros, como no pudo ser de otra forma en la edad media, se debe a que eran muy útiles para la iglesia y dar sus mensajes moralistas y alegóricos con respecto a la biblia, en pocas palabras adoctrinar. De hecho, al final de la descripción del animal o de la creatura se escribía un texto con una lección moral la cual reflejaba y reforzaba la idea de

que el mundo fue creado por Dios y que cada creatura tenía su razón de ser a los ojos del creador. Por poner un ejemplo, en la descripción del pelicano, ver (imagen 10) se dice que los jóvenes pelicanos al crecer atacan a sus padres, los padres pelicanos a pesar de sentir amor por sus polluelos contratacan hasta llevarlos a la muerte, luego de tres días los padres pelicanos se abren el pecho y dejan caer la sangre a sus polluelos muertos la cual los regresa a la vida. Esta historia va acompañada de que los padres pelicanos son Jesús y los polluelos son la humanidad que acabó con la vida de este.



*Imagen 10. Anónimo, pelicano, Museum Meermanno,  
MMW, 10 B 25, Folio 32r*

A pesar del carácter doctrinero y católico del bestiario, muchas personas lo han reinterpretado para hacer cosas que nada tienen que ver con estos conceptos, por ejemplo, los libros de mitos y leyendas, en donde se cuenta la historia y se da una descripción de la creatura, esto va acompañado de una ilustración de la misma. Pongo como ejemplo el libro titulado *mitos y leyendas de Colombia* (López Orozco, A. 2008), ver (imagen 11), este es un compilado de varios mitos y leyendas de la tradición oral y escrita de distintas regiones de Colombia, donde se cuentan las

historias de las creaturas y a la par hay una ilustración de ellas, así como este hay muchos bestiarios modernos que se basan en la tradición cultural de distintos lugares.

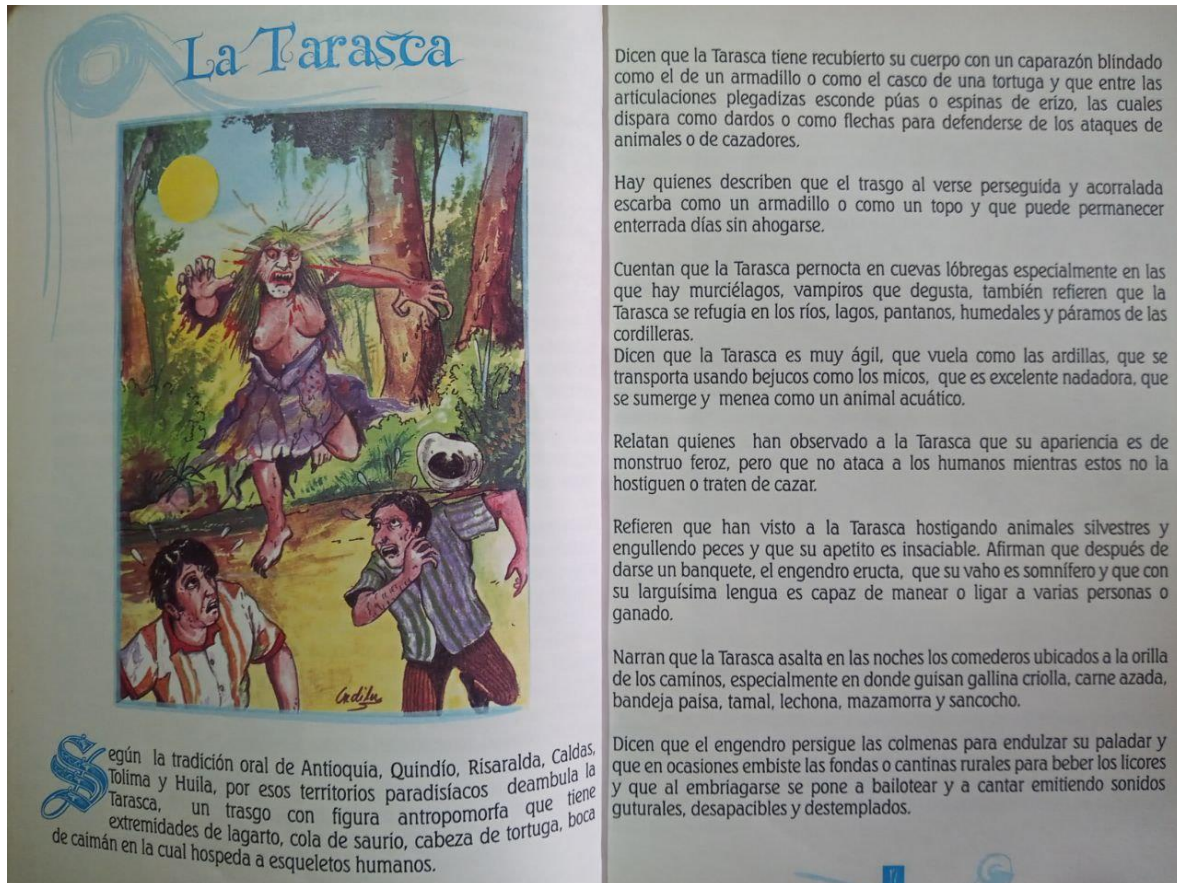


Imagen 11. López Orozco, A. (2008) *Mitos y leyendas de Colombia 2*, pag 16-17

Otro libro que me parece interesante y rompe un poco con la idea del bestiario medieval es *el bestiario de vicios y virtudes* (2020), es un libro que contiene escritos del *Scritti letterari* que forma parte de los más de siete mil folios con trazos y palabras que Da Vinci legó y que fueron producto de un trabajo incesante, caótico y febril (Evelson M. 2020). El bestiario tiene algunas similitudes con los bestiarios medievales en cuanto a la parte moral o de analogía se refiere, de hecho muchos de los textos que aparecen ahí se suelen repetir en otros bestiarios, lo que caracteriza a este en particular, y creo que es lo que lo distingue de los otros, es

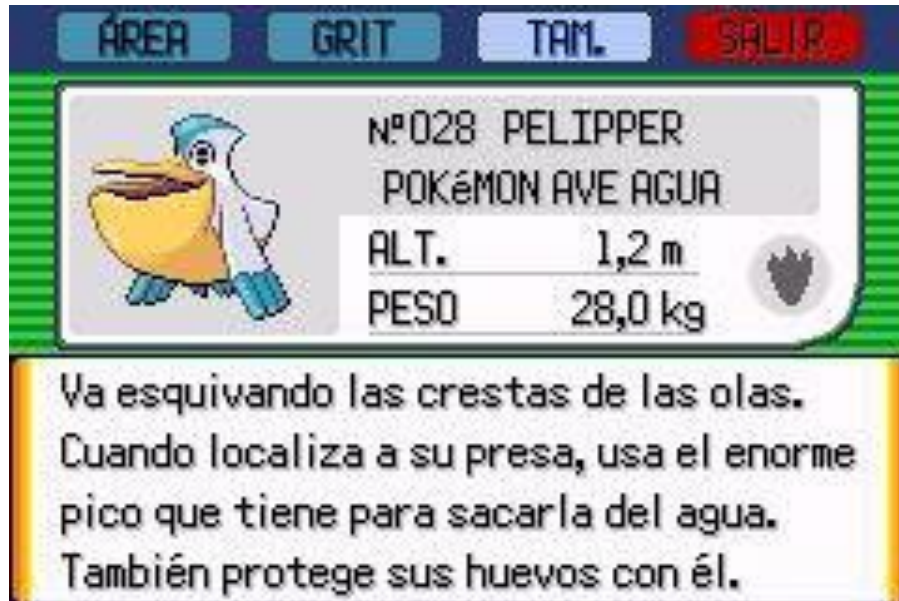
que algunos de los escritos de Da Vinci fueron interpretados e ilustrados por un ilustrador contemporáneo llamado Redmer Hoekstra, haciendo así una colaboración de dos personas, de más de quinientos (500) años de diferencia, que me parece muy interesante ya que las ilustraciones cambian y se diferencian bastante de las que habría en la época de Da Vinci. Ver (imagen 12)



Imagen 12. Da Vinci, L. (2020) *Bestiario de vicios y virtudes*, pag 8-9

Pero el bestiario no se limita simplemente a los libros, este ha ido evolucionando con el tiempo, estando presente en series, películas, juegos de rol, videojuegos, entre otros, contando con un gran catálogo de creaturas con características distintas.

Uno de los videojuegos con un catálogo de creaturas bastante amplio es Pokémon, el cual cuenta con más de mil creaturas distintas, con su propia descripción y características únicas, ver (imagen 13), Lo que hace que sea un bestiario moderno.



*imagen 13. Game freak. (2004) entrada de la pokédex Pelipper, Pokémon esmeralda*

El bestiario, en últimas, es un compilado de imágenes fantásticas de conexión entre lo interno, la historia y lo externo, el territorio en muchas ocasiones, una forma de compilar y darle sentido a estas relaciones, traducirlas a narrativa lineal y así establecerles un orden, un significado.

### **3.3 Territorio**

A pesar de que mi trabajo de grado se centra constantemente sobre el concepto de territorio, me es muy complejo explicar mi forma de entenderlo, porque es un concepto que abarca muchas cosas, como lo geográfico, lo social, lo personal, lo corporal, lo cultura, etc.

Yo, en un principio, lo entendía como el terruño, el cual estaba delimitado por ciertas condiciones, geográficas y políticas; por ejemplo, el municipio, el departamento, la

región, el país e incluso el continente. Después me fui dando cuenta que más que un sitio delimitado en el espacio, el territorio es la conjunción entre las personas, su cultura y por supuesto, el espacio donde habitan.

Cuando estuve buscando referentes que hablaran sobre el territorio encontré un texto de Gilberto Giménez que se titula *Territorio e identidad. Breve introducción a la geografía cultural*. En este hay un apartado que me llamó la atención y es en el que se refiere a los niveles de la escala geográfica, local, regional, nacional, plurinacional, mundial (Giménez. G, 2005). Comienza por el nivel más elemental el cual es la casa-habitación; luego está el nivel de los territorios próximos los cuales pueden ser el pueblo, el barrio, el municipio, la ciudad, entre otros, son como una extensión de la casa, son lugares en los que nos sentimos seguros y habitamos constantemente, llegando a tener una relación topofílica con estos; luego está el nivel de los territorios intermediarios, los cuales hacen de puente entre los territorios próximos y el resto del mundo. También habla del territorio estado-nación el cual es una forma de legitimar territorios, pero no se olvida de lo cultural ni de lo simbólico. Por último, enuncia el nivel de los territorios supra-nacionales, que son los que van más allá de los territorios nacionales, son una unión de ellos, como la unión europea o tal vez los continentes.

Teniendo en cuenta todos estos niveles de territorio que enuncia Gilberto Giménez, por mi parte creo que es acertado centrarme en la idea de los territorios próximos, ya que es el concepto que mejor se ajusta a lo que trabajé, pero antes me parece importante hablar sobre el concepto de la topofilia, enunciado por Yi-Fu Tuan, en su libro homónimo *Topofilia*. En su libro dice que la topofilia son “*las manifestaciones específicas del humano por el lugar*” (Tuan, 2007, p.129), luego amplía el concepto diciendo que “*puede definirse con amplitud para incluir todos los vínculos afectivos del ser humano con el entorno material*” (Tuan, 2007, p.130). Por último, la definición que tomo de la topofilia para acercar este concepto aún más a mi trabajo de grado, es que la topofilia es “*el sentir que uno tiene hacia un lugar porque es nuestro hogar, el asiento de nuestras memorias o el sitio donde nos ganamos la vida*” (Tuan, 2007, p.130).

Por mi parte, tomo estos conceptos para darle forma a la idea de territorio que utilizo en mi trabajo de grado, la cual, como mencioné antes, va más allá del propio fragmento geográfico, tomo la idea del territorio próximo para situarme en el municipio de Gachancipá, como una extensión de mi casa, pero más allá del terruño, me he dado cuenta de que me interesa saber que hay detrás, que relaciones he ido forjando con el territorio y como estas relaciones han ido cambiando junto con el municipio.

He de aclarar que no considero a todo el municipio como una extensión de mi casa, ya que no me siento seguro o tal vez me siento un poco incómodo en algunos lugares, o, dicho de otra forma, en algunos no-lugares. Este término, los no-lugares, lo tomo del antropólogo Marc Augé, quien dice: *“los no lugares son tanto las instalaciones necesarias para la circulación acelerada de personas y bienes (vías rápidas, empalmes de rutas, aeropuertos) como los medios de transporte mismos o los grandes centros comerciales, o también los campos de tránsito prolongado donde se estacionan los refugiados del planeta”* (1992, p.41).

Creo que la definición que da Augé es bastante clara, al menos yo entiendo a los no lugares como espacios con los cuales tenemos cierto grado de contacto, pero no llegamos a tener una relación tan cercana como con los lugares, no tenemos una historia con éstos, son espacios monótonos y muy similares entre sí sin importar en donde estemos. Pero, me he puesto a pensar que los lugares y los no-lugares son conceptos muy subjetivos, ya que lo que puede ser un no-lugar para mí, puede ser un lugar para otra persona, me explico, algo que he meditado durante un tiempo sobre los conjuntos de apartamentos que se han ido construyendo en el municipio de Gachancipá, es que, en lo personal, me parecen sitios muy ajenos, los cuales no los suelo habitar y tampoco son de mi agrado, ya que cuando ingreso a alguno de estos conjuntos, me hace sentir que ya no estoy en el municipio, me descontextualiza completamente, me transporta a la ciudad de Bogotá, no a un sitio en específico, sino a alguno de esos conjuntos que homogenizan la ciudad, donde todos son muy parecidos entre sí. Pero lo que para mí puede ser algo incómodo,

para otra persona, que suele habitar estos sitios, puede llegar a ser lo que lo une con el municipio o la visión que tiene de él.

Resumiendo, lo que entiendo por territorio es la conjunción entre personas, cultura, subjetividades y experiencias, que van ligadas al terruño y cómo lo habitamos, además, que esto está sujeto al conjunto de miradas que le van dando forma a este territorio.

### **3.4 Atlas**

Al encontrarnos con el término atlas, muchas veces lo primero que se nos viene a la cabeza es el libro cartográfico que nos pedían en el colegio para reproducir mapas, algunas veces pensaríamos en el titán, con el mismo nombre, de la mitología griega, el cual fue castigado por Zeus a llevar la bóveda celeste sobre sus hombros.

El atlas al que yo me refiero no es tan famoso, hablo del atlas Mnemosyne planteado por el historiador alemán Aby Warburg. Y podríamos decir que sí, que el atlas de Warburg también es un proceso cartográfico, pero no topográfico, sino que en primera instancia opera sobre la memoria, de allí su nombre, que proviene de la diosa griega Mnemosine quien era conocedora de los secretos de la belleza y del conocimiento. Y en dicha medida y contemplando la mirada como un constructo social coyuntural, contextual, histórico y territorializado (situado), también podríamos decir que es un constructo que permite cartografiar la mirada.

Para mí, una forma sencilla de definir este atlas es como un conjunto de imágenes yuxtapuestas o sobrepuestas que no tienen una relación aparente, pero que a medida que las vamos observando y cambiando de posición las imágenes van mostrando nexos que nos permiten hacer algunas conexiones entre las mismas.

Pero el atlas no solo se queda en esta descripción, según Cristina Tartás Ruíz y Rafael Guiridi García, Warburg idea un procedimiento de exploración y presentación de sistemas de relaciones no evidentes mediante técnicas de collage y montaje (2013), esto gracias al gran catálogo de imágenes con el que contaba. Además, que también dicen que el atlas es por definición necesariamente incompleto, una red

abierta de relaciones cruzadas, nunca cerrado o definitivo, siempre ampliable a la incorporación de nuevos datos al descubrimiento de nuevos territorios (Ruiz, C.T., & García, R.G. 2013).

Queda claro que, más allá de una simple conjunción de imágenes, el atlas es una forma de llevar a cabo los procesos creativos, dando nuevas formas de interpretarlas y relacionarlas, además de que no es algo estático con una sola forma de realización y lectura, sino que nos permite estar alterándolo constantemente para ir generando y encontrando nuevos nexos e ideas. Ver (Imagen 13).



*Imagen 13. A. Warburg, Atlas Mnemosyne*

### 3.5 Imágenes hegemónicas

Antes de profundizar en el concepto general, creo que es pertinente de qué manera comprendo en este trabajo la hegemonía o lo hegemónico, ya que es una palabra que va a estar presente a lo largo del texto.

Voy a abordar el concepto de hegemonía desde Antonio Gramsci, quien decía, según Cesar Ruíz Sanjuan, que la hegemonía:

Se refiere a la estrategia desplegada por un determinado grupo social para generar la aceptación de sus propias posiciones ideológicas entre los grupos sociales por medio de la *persuasión* y *consenso* a través de lo cual esa clase social logra establecer su dirección o liderazgo ideológico sobre otras clases sociales. (Ruíz Sanjuan, 2016, p. 2)

Más allá de ser un proceso extremadamente agresivo y violento, que lo es, la hegemonía busca naturalizar estas posiciones ideológicas dominantes, producir un sentido común, algo en lo que todos estén de acuerdo y las personas que pongan en duda estas ideas sean *educadas* por la sociedad misma. Acá, es imperante entender el sentido común no como algo obvio o evidente para todas las personas de un determinado territorio o comunidad, sino algo que se instala como evidente y común, sin necesariamente serlo previamente.

En pocas palabras, hablamos de una forma de dominación, la cual requiere de instituciones que promuevan sus narrativas, religión, escuela e incluso, y en algunos casos, la familia. También requiere de formas de propaganda, que sean agradables para la sociedad, que permitan empatizar con los ideales de la clase social dominante, es ahí donde entran las imágenes. Las narrativas que se usan para instalar un sentido común deben reflejar en cierta medida la mirada de los que se busca dominar, para en dicho reflejo insertar paulatinamente elementos que vayan diseminando nuevas narrativas en la cotidianidad.

Al hablar de imágenes hegemónicas, me refiero a las imágenes creadas para estar bajo el servicio de la clase social dominante, imágenes que muchas veces llegan a ser estereotípicas y que no invitan a hacer un análisis muy profundo de ellas, a

pesar de la gran influencia que tienen en las personas, no buscan entablar diálogos, operan de forma unidireccional.

Ejemplos de imágenes hegemónicas podrían ser las imágenes religiosas, las cuales tienen un fuerte carácter doctrinero; las imágenes publicitarias, en donde se ven escenas y/o escenarios muy idealizados, por lo general estas imágenes se crean con el sentido de configurar el deseo de comprar algún producto o contratar algún tipo de servicio, en estas, generalmente no se apegan mucho a la realidad de sus productos y servicios sino a categorías no tangibles, felicidad, alegría, bienestar; y no podrían faltar las imágenes de la política, las cuales se dedican más que todo a promocionar ideologías y muchas otras veces se dedican a desprestigiar la ideología de otros; por ultimo también creo importante destacar la imagen mediática, utilizada más que todo por los medios de comunicación, estas son las imágenes que muchas personas conciben como “reales” ya que son las encargadas de “informar” a las personas, de mostrarles el mundo, cuando en realidad lo que buscan es formar opinión, lo que en Gramsci podría entenderse también como sentido común.

Gracias a todas estas imágenes se dota de ciertas características a la *realidad del mundo*, características que no son lo más acertadas ni reales, pero que al estar en constante contacto con la sociedad y que nadie las ponga en duda, se convierten en lo común o lo que es normal, a pesar de no ser reales en su totalidad.

### 3.6 Obsesión

Al hablar de obsesión, me refiero a una forma en donde esta se convierte en un recurso creativo, aunque claro, siempre hay que andar con cuidado al obsesionarse con algo. Hablo de una obsesión similar a la que tuvo Salvador Dalí con el Ángelus de Millet, de hecho, en su libro titulado *el mito trágico del "Ángelus de Millet"* cuenta la historia de su obsesión con esta pintura y todo lo que le inspiró a hacer. Esta obsesión lo lleva a hacer varias investigaciones acerca de la pintura y también es fuente de inspiración para obras como la llamada *reminiscencia arqueológica del Ángelus de Millet (1934)* la cual es una re-interpretación, hecha por Dalí, de la pintura original de Jean Francois Millet (1859).

En mi caso esta obsesión creativa, por decirlo de alguna forma, se relaciona con la búsqueda de creaturas en distintos lugares, en manchas, montañas, rayones, etc. Estas búsquedas las realizo casi todo el tiempo, mientras camino, estudio, me baño y mientras realizó demás actividades que me permitan distraerme en algún momento.

A esto mismo me refiero con obsesión, es algo que siempre está ahí, algo que nos llama la atención, pero no sabemos por qué, algo que ya normalizamos, que hacemos constantemente e inconscientemente y que nos motiva a crear, pensar e imaginar.

Por el lado de la cultura visual, encuentro la obsesión por establecer relaciones pareidólicas constantemente, con la noción de imagen interna como parte de mi mirada y el territorio (que viene a ser parte de ella), no es una relación aleatoria e irracional, es el intento constante por establecer una conexión entre mi fuero interno y las imágenes que allí se producen con lo externo, haciéndolas parte de la misma cosa, mi experiencia de territorio.

#### **4 Metodología. En búsqueda y construcción de la tortuga**

En primera instancia, la metodología de este trabajo se fue modificando a partir de la experiencia, por lo cual la misma fue transitando de un enfoque puramente de investigación centrada en un laboratorio de creación, para ir configurándose también y sin dejar de lado lo anterior, en un proceso auto narrativo y de reflexión sobre la imagen.

Primeramente y siendo este trabajo un trabajo que opera en el contexto de la cultura visual, la metodología no podía ser un asunto impuesto a la experiencia, sino que tendría que emerger de la misma, es por ello que me interesa exponer en este apartado, también de qué maneras giró la metodología y el por qué.

Opté, al inicio, por la investigación creación debido a que me permite enfocar la entrega final del trabajo de grado en una obra que dé cuenta de todo el proceso investigativo, también que aportase hacia tener un rumbo más claro acerca de lo que quiero hacer, sumando que la investigación creación no solo se preocupa por lo que haga el investigador, sino que también resalta y les da importancia a los procesos de creación y co-creación, lo cual me interesa profundamente puesto que mis intereses son puramente co-creativos en sentido de que me interesa la temática del territorio, desde donde percibo que el territorio es una formulación colectiva.

Del mismo modo, este trabajo se preocupa por la generación de conocimiento a través de las artes, no es algo estático es algo que está en constante movimiento e interacción con las personas, ya que no es algo simplemente para ver y contemplar de forma “pasiva”, por el contrario, las propuestas artísticas presentan momentos, ambientes, eventos, y vivencias, tal vez imposibles en la realidad, tal vez nuevas realidades que permiten nuevas experiencias que activan la presencia de quien está enfrente (Daza Cuartas, S.L. 2009)

El título *En búsqueda y construcción de la tortuga* hace referencia a la historia que conté en la introducción, acerca de cómo una montaña en forma de tortuga es el punto clave que me inspira para desarrollar este trabajo de grado.

La imagen de la tortuga es la que me va a permitir hablar del proceso investigativo y de cómo lo he estado llevando a cabo, haciendo uso de la analogía para relacionar las características de la tortuga, como su caparazón, sus patas, la cabeza e incluso el movimiento que realiza al introducirse al caparazón, todo guarda relación con el proceso, además que esta analogía me da la posibilidad de puntualizar ciertas cosas y explicarlas de una forma más interesante.

#### **4.1 Patas de la tortuga – lo que sostiene y moviliza**

Las patas de la tortuga las relaciono con lo que moviliza la investigación, esa necesidad de buscar nuevas formas de ver el territorio, habitarlo y comprenderlo, además de que es lo que está en contacto constante con este.

Esta parte de la tortuga la entiendo como lo primero que hice en mi investigación, el movilizador de la misma, que fue estar a la deriva recorriendo opciones y buscando eso donde me sintiera cómodo y me obsesionara, finalmente lo encontré en la pareidolia, la búsqueda de esas imágenes que se ocultan a simple vista y que no les prestamos mucha atención, esa obsesión con esas imágenes que han estado presentes durante muchos de los procesos de mi vida.

Aquellas patas de la tortuga me llevaron a encontrar la misma tortuga, a darme cuenta de que el tema de mi investigación había estado ahí todo este tiempo, que esta obsesión por buscar monstruos en las nubes, en los árboles, en las montañas, en las manchas, en los rayones y demás objetos iba a ser lo que me llevara a hacer mi trabajo de grado.

Las patas son el constante movimiento no solo físico sino mental que estuve haciendo para iniciar, continuar y terminar con mi trabajo investigativo. Hacen referencia al movimiento, tiempo y cuerpo.

## **4.2 Cabeza y cuello de la tortuga**

Cuando pienso en la cabeza de la tortuga, pienso en la capacidad retráctil que tiene, como es capaz de meter y sacar su cabeza a voluntad, la transición entre el adentro y el afuera, de estar en su casa y salir al gran y basto mundo con solo sacar la cabeza, dándose cuenta así de cosas que antes no había visto, tal vez dándose cuenta de que lo que pasa y está en su interior es muy diferente a lo que está fuera de ella, pero que vive en constante contacto.

Esta idea de estar adentro y luego salir y encontrarse con el afuera la relaciono con lo que pasó al inicio de mi trabajo investigativo, encontrarme con imágenes nuevas, que no había tenido en cuenta. También con el hecho de que a veces por estar dentro de nuestra casa o espacio seguro, lo externo se nos olvida, y debemos poder “sacar la cabeza” y relacionar lo interno con lo externo, que en esencia es la base de la experiencia pareidólica.

### **4.2.1 Ocultar y sacar la cabeza - El adentro y el afuera**

Lo primero que hice fue proyectar una idea de lo que iba a hacer, de lo que me iba a encontrar. Lo que pensé fue realizar una exploración del territorio del municipio de Gachancipá, pero esta exploración no la tenía que hacer solo, así que contacté con personas que me fueran cercanas, para salir y realizar unas sesiones en donde el objetivo principal era buscar estas relaciones afectivas que teníamos con el territorio, teniendo en cuenta nuestros sentidos, el oído, el olfato, el tacto y la visión, además de utilizar la pareidolia como recurso creativo.

Fue esta idea inicial lo que me dio un piso sobre el cual trabajar, yo ya iba con unas expectativas creadas de lo que iba a suceder en estas sesiones, tenía casi que imágenes creadas en mi cabeza, las cuales me mostraban que todo iba a salir como yo quería, que me decían que los resultados iban a ser lo que yo esperaba, ya había creado un escenario perfecto, en que las relaciones que iba a encontrar iban a ser muy topofilicas con respecto al territorio, pero resultaron ser un poco topofobicas.

Esto que acabo de decir es lo que yo considero el adentro, la acción de estar en mi caparazón, de salir, pero no ver lo que hay a mi alrededor, crear una imagen idealizada y hegemónica, no basada en mi propia experiencia, sino que se basaba en imágenes institucionales hegemónicas las cuales dan una idea muy diferente de lo que es la realidad.

Al decidir salir a buscar nuevas imágenes que me permitieran evidenciar esas relaciones que estaba buscando me di cuenta al estar en contacto con el afuera que no todo es color de rosa, como lo había imaginado, al estar en los espacios descubrí que no todas las relaciones con el territorio son afectivas ni positivas.

Al sacar la cabeza del caparazón me di cuenta que, la mayoría de lo que había pensado, dentro de él, eran imágenes ficcionadas de la realidad que iba a encontrar al recorrer el territorio.

El hecho de salir y encontrarnos con nuestra realidad nos permitió involucrarnos aún más con el territorio, ya que no era un ejercicio alejado y de simple expectación indirecta, en donde simplemente íbamos, mirábamos y después nos retirábamos del sitio, esta no era la idea, la idea era involucrarnos activamente, estar en estos espacios, explorarlos y hacernos una idea más cercana al contexto real de estos.

Esta observación directa y activa permitió que conociéramos la realidad de los espacios, no una realidad alterada y artificial.

#### **4.3 Comida – imagen**

La imagen la relacioné con la comida de la tortuga, debido a que me ayuda un poco a aterrizar mi idea sobre las imágenes y cómo podemos llegar a ver, la comida la dividí en dos, la comida saludable y la no saludable.

#### **4.3.1 Comida saludable y no saludable**

La comida saludable la relaciono con esas imágenes que son complicadas de ver, que hace falta buscarlas para encontrarlas, que no nos gusta mucho encontrar, pero que nos ayudan a relacionarnos contextualmente con nuestro entorno y tiempo cercanos. Algo muy parecido a lo que pasa con la comida saludable, que no nos gusta mucho. Por comentar algún ejemplo, estas imágenes, al ser las que encontramos al buscar un poco en nuestro entorno, pueden ser la imagen del gris vacío de los edificios, de la gente cansada de lo mismo, del movimiento constante de la modernidad que no nos da tiempo a pensar, entre otros. Son todas las imágenes que nos muestran la realidad más de cerca y nos permiten reflexionar, de forma crítica, en torno a esta.

Por otro lado, la comida no saludable la relaciono con las imágenes que nos venden instituciones, las que promueven el “progreso” (lo pongo entre comillas porque en Gachancipá éste ha significado el desplazamiento de mi memoria, mi experiencia y territorio), las cuales nos disocian de la realidad, las que son fáciles de encontrar y que nos muestran lo que queremos ver sin buscar mucho, que momentáneamente nos hacen sentir bien, pero a largo plazo nos hacen mucho daño a la hora de encontrarnos con la realidad y darnos cuenta que el mundo no es como nos muestran estas instituciones. Estas imágenes por lo general nos muestran situaciones hegemónicas o idealizadas, por ejemplo, alguna valla que promueve la construcción de algún edificio y que todas las personas que viven en su interior sean felices y tengan ciertos rasgos arquetípicos europeos o estadounidenses.

Estos son los dos tipos de comida con los que relacioné las imágenes que me fui encontrando mientras realizaba esta investigación.

#### **4.3.2 Digiriendo la comida I – análisis de imágenes**

La tortuga se alimenta de las plantas que encuentra, claro está, dependiendo de la tortuga, pero bueno, la mía es una tortuga vegetariana, arranca con la boca, mastica, traga, digiere y luego expulsa.

Esta acción de la tortuga al comer la relacioné a lo que yo hice con las imágenes que encontramos a la hora de salir a explorar algunos de los lugares del municipio, incluso lo hice con las imágenes hegemónicas institucionales que me permean diariamente y no era consciente que tuvieran tanta influencia en mí.

Lo primero fue salir a buscar la comida, las imágenes del territorio, no fui solo, fui con mis amigos a quienes relaciono con el caparazón y cuyo concepto voy a profundizar más adelante. Esperaba que esta comida fuera un dulce manjar, fácil de tragar y de digerir, pero a la hora de encontrarla y probarla fue un sabor distinto, no era lo que me esperaba, aunque tampoco me disgustaba, solo era algo diferente. Al tener el alimento comencé a digerirlo, analizar las imágenes y encontrar cosas que no me esperaba. Este sabor diferente me hizo cuestionarme acerca de donde había sacado la idea de que las hojas iban a ser de un sabor dulce y fáciles de digerir, o, mejor dicho, que la exploración y encuentro con el territorio iba a ser un encuentro con nuestras memorias y experiencias, recordar o relacionar ideas topofilicas, no tenía la idea de encontrarme con algo que me hiciera cuestionarme el territorio. Así que decidí buscar ese algo que me había hecho pensar de esa manera tan idealizada. Pensando e indagando, me di cuenta de que había imágenes las cuales me permeaban, imágenes hegemónicas que son creadas por instituciones tales como empresas, constructoras de apartamentos, la alcaldía y el sector del turismo, comencé a buscar todo este tipo de imágenes, ver carteles, buscar publicidad en redes sociales y en internet, etc. Y luego hice un atlas para tener el panorama de la realidad que nos quieren hacer creer, después de tener el atlas y analizar estas imágenes, salí en búsqueda de las imágenes institucionales, fui a los conjuntos de apartamentos, a la iglesia y a otros lugares que no dan cuenta de la realidad del municipio.

Lo que busqué con esta nueva exploración fueron imágenes que pudiera intervenir utilizando la pareidolia como recurso creativo, y que a su vez dieran cuenta de la relación que tengo yo con estos espacios hegemónicos, dando como resultado un bestiario de creaturas.

El acto de construir el bestiario lo relaciono con el acto de la tortuga de expulsar la comida ya digerida, es el resultado de todas las imágenes que consumí y que digerí.

#### **4.3.3 Digiriendo la comida II – observando**

Al entrar en contacto con esta realidad que no me esperaba fue muy importante el papel de la observación, debido a que precisamente este acto me permitió poner en duda todo lo que “*conocía*” sobre Gachancipá y mi la mirada que tenía sobre este.

Al observar más detenidamente los lugares y no-lugares a los que fuimos en la exploración en grupo estas dudas sobre mi mirada fueron creciendo más y más al punto de querer saber el origen de estas imágenes que nublaban mi forma de ver, entendiendo la mirada no solo como un acto óptico, sino que enmarca toda la experiencia sensible (la escucha, el olfato, el tanto y la sensibilidad). Este contacto cercano con el territorio me permitió darle una forma más concreta al siguiente paso de la investigación, el cual consistió en buscar las imágenes publicitarias de empresas constructoras y las imágenes que promovía la alcaldía del municipio para contrastarlas con las imágenes que había encontrado en la exploración en grupo.

Por último, el acto de observar me permitió trasladar estas sensaciones que me transmitían las imágenes hegemónicas a un acto de creación en el cual pude llegar a un acto reflexivo con respecto al territorio y la modernidad.

#### **4.3.4 Digiriendo la comida III – el dibujo**

El buscar y analizar imágenes era solo una parte de la digestión, ya que la otra parte era la creación de nuevas imágenes, haciendo uso del dibujo y utilizando la pareidolia como recurso creativo.

Gracias al dibujo pudimos abarcar una mayor cantidad de espacios, por la sencillez a la hora de transportar sus materiales debido a que no son muy pesados ni de gran volumen, además de ser una forma de expresión artística más sencilla de entender y de utilizar para mí y para las personas que me acompañaron en las sesiones.

Por otro lado, es una forma cercana e inmediata de concretar ideas, lo cual facilitaba la creación de imágenes más semejantes a nuestras sensaciones y pensamientos, tal como dijo Juan José Gómez Molina en el libro titulado *Las lecciones del dibujo*:

El dibujo se establece siempre como la fijación de un gesto que concreta una estructura, por lo que enlaza con todas las actividades primordiales de expresión y construcción vinculadas al conocimiento, a la descripción de las ideas, las cosas y a los fenómenos de interpretación basados en la explicación de su sentido por medio de sus configuraciones. (Gómez Molina, J, 2003, p.17)

Por otro lado, no solo hacíamos uso del dibujo solamente limitando la experiencia a la imagen, sino que también los complementábamos con la escritura, de esta manera pudimos concretar aún más nuestras ideas, puesto que el acto de dibujar no es una mera forma en la que se reproduce una idea abstracta que ya se tiene, sino resulta también como proceso reflexivo que al irse configurando produce nuevas ideas, conexiones y narrativas, como queda evidenciado en los resultados.

#### **4.4 Caparazón – hogar**

Algo que me parece muy chévere de las tortugas es que llevan su hogar a cuestas, llevan un lugar seguro en su espalda que es muy resistente y difícil de fragmentar.

Yo, a este caparazón lo relaciono con la idea del hogar o bueno, mejor aún, con un lugar seguro, un espacio en donde me sintiera cómodo, más allá de mi hogar físico, mi casa; en este caso mi caparazón, mi lugar seguro, fueron mis amigos y mi hermano, con quienes fuimos a diferentes lugares y no-lugares del municipio, explorando, mirando, dejándonos sorprender, buscando ese algo que nos llamaría la atención, encontrando cosas que probablemente no hubiéramos visto si no estuviéramos en grupo, hilando ideas y compartiéndolas.

Esta investigación no hubiera sido lo mismo sin la participación de ellos, ya que más que ser acompañantes, las sesiones con ellos, su participación y construcción de

imágenes fueron muy importantes, fueron la base y lo que cambió el curso de la investigación. Lo que hice junto con ellos fueron una serie de sesiones recorriendo el municipio en donde, la exploración utilizando la pareidolia fue parte fundamental, pero no sólo hicimos uso de la pareidolia viendo el espacio, también utilizamos el oído, el olfato y el tacto, esto nos permitió tener un umbral más amplio a la hora de explorar el territorio, no sólo era caminar y dibujar lo primero que nos encontrábamos, se trataba de estar en el lugar y relacionarnos con él y estas relaciones no siempre eran positivas, de hecho varias fueron negativas. A pesar de esto se sentía un poco seguro, tal vez al estar en grupo, ya que muchos de los espacios a los que fuimos como grupo no iría yo solo, más allá de que fueran inseguros me sentiría muy incómodo estando solo, por eso pienso que ellos fueron ese lugar seguro, donde podía llevar a cabo lo que tenía pensado y no me iba a sentir incómodo ni juzgado en ningún momento.

Como lo mencioné anteriormente, gracias a estas salidas en grupo el curso de la investigación cambió debido a que me di cuenta que las relaciones que habíamos tenido con los lugares y no-lugares no habían sido como yo me las había imaginado, estos encuentros con el espacio sacaron a relucir algunas problemáticas ambientales y sociales del municipio, cosa que yo no esperaba encontrarme, esperaba que todo lo que íbamos a hacer era decir las cosas “bonitas” y “buenas” del municipio, así que en mí también creció la necesidad de saber ¿de dónde había sacado esa imagen tan positiva del municipio?



## 5 Experiencia durante el trabajo de grado

Ya habiendo ahondado por el marco teórico y la metodología voy a contar como fue toda mi experiencia al realizar mi trabajo de grado, desde como encontré el tema de éste hasta como se desarrolló finalmente.

Bueno, todo empieza como creo que la mayoría empezamos, sin tener nada en la cabeza, estando a la deriva, sin tener muy en claro qué hacer, tal vez algunos pequeños destellos de lucidez de vez en cuando, pero nada más. Yo pensaba en los trabajos de grado como algo extremadamente enredado y academicista, dejando de lado intereses personales, pero después me di cuenta, gracias a los y las profes de la licenciatura, que los trabajos de grado son todo lo contrario, que estos procesos de investigación son mucho mejores y enriquecedores cuando son temas que nos apasionan, que nos obsesionan, que, al buscarlos, que al leer y aprender más de estos no nos cansemos tan fácilmente.

Esa fue básicamente mi gran revelación, que probablemente todos en algún momento tenemos, así comenzaron a surgir ideas, lo primero que se me vino a la cabeza y se relaciona con el tema que terminé investigando era el de hacer un análisis de los dibujos que realizaban estudiantes de un colegio en el momento en que se aburrían en clase, ¿por qué digo que se relaciona con lo que terminé investigando? Porque yo hacía este ejercicio de dibujar cualquier cosa cuando estaba aburrido en clase, y utilizaba la pareidolia como recurso creativo, buscaba en la pared, en el piso, le pedía a algún compañero que hiciera un rayón en mi cuaderno para buscarle alguna forma o hacia yo mismo los rayones sin ver, era una constante búsqueda de imágenes lo que hacía. Además, que esta idea de analizar imágenes, de buscar y hacer relaciones que no están explícitas, me llama mucho la atención, por otro lado, lo intenté relacionar con la parte pedagógica al hacerlo con estudiantes de algún colegio, la verdad que la parte de lo pedagógico no lo pensé mucho, finalmente descarté esta idea ya que no sabía cómo encontrar estos estudiantes que pudieran ayudarme en mi investigación.

A pesar de haber descartado la idea anterior, hubo algo que me quedó sonando, la pareidolia, comencé a pensar en cómo volver esto el tema principal de mi investigación, con lo primero que relacioné la pareidolia fue con los espacios, con el afuera, con el salir a explorar y encontrarme con distintas imágenes, con las construcciones, las montañas, los árboles, las nubes, el afuera.

En ese momento ya había pensado en dos componentes esenciales de la investigación los cuales eran la pareidolia y la exploración, pero ¿Qué quería explorar yo? No quería explorar Bogotá, ya que no soy de allí y además mi relación con la ciudad es más de topofobia que de topofilia, sin querer faltarle al respeto a las personas que se sienten atraídas por esta, la verdad es que a mí me sobrepasa todo el ambiente que se genera allí. Aclarando esto, vuelvo a lo que estaba diciendo antes, quería explorar algo cercano a mí, donde me sintiera cómodo y pudiera estar un rato viendo a mi alrededor, fue ahí cuando me di cuenta que podía hacer esto en municipio donde vivo, Gachancipá, el municipio más pequeño de Cundinamarca, en cuanto a extensión territorial, cabe resaltar. Listo, ya tenía el lugar donde iba a llevar a cabo mi investigación, ahora ¿Cómo lo iba a encaminar? Porque me parecía un poco aburrido hacer todo esto solo, además que solo sería mi punto de vista el que quedara evidenciado, tenía que hacer esta exploración en grupo, pero ¿Qué grupo?

Al pensar en grupos con los que podía salir a realizar estas exploraciones pensé, en un primer momento, en personas de la escuela de formación de artes plásticas del municipio. Aclaro un poco para las personas que no sepan lo que es una escuela de formación, lo que pasa es que, en varios municipios del departamento de Cundinamarca, no sé si del país y no sé si en todas partes se les llama escuelas de formación, las alcaldías ofrecen programas gratuitos para la población en general, cabe resaltar que a pesar de ser ofrecidos por alcaldías muchas veces no hay apoyo a las escuelas y precarizan el trabajo de los profesores quienes sacan adelante los procesos formativos, como diríamos coloquialmente, “con las uñas”, pero ese es otro tema. Estos programas por lo general suelen ser culturales y deportivos, ya habiendo aclarado un poco este tema continuo, al pertenecer a la escuela de artes plásticas pensé en reunir un grupo de personas de distintas edades, ya que

participaban personas desde los 12 años hasta los 60 o más, la idea era que el grupo no fuera muy grande, tal vez de unas cinco personas, el único problema que encontré fue la disponibilidad de tiempo porque es muy complejo coordinar un encuentro con personas con horarios y estilos de vida tan distintos, esto fue lo que me frenó a realizar la investigación con un grupo así de variado, además que, a decir verdad, no tenía la suficiente confianza para pedirles que me prestaran un poco de su tiempo para realizar estas exploraciones.

Finalmente decidí armar el grupo con el que iba a trabajar con mis amigos así podría coordinar mucho mejor el tiempo con ellos, además que a pesar de tener más o menos edades similares los puntos de vista iban a ser muy variado debido a que no todos nos habíamos formado en los mismos contextos y todos estamos estudiando algo distinto, así que esa variedad de miradas iba a dar cierta diversidad a las imágenes, ideas y opiniones que íbamos a ir encontrando durante nuestros recorridos.

Ya teniendo el grupo poblacional más delimitado iba teniendo más claro lo que quería hacer en mi trabajo de grado, poco a poco iba tomando más forma, la verdad ya estaba pensando como lo iba a llevar a cabo y más o menos esperaba unos resultados.

Recuerdo que durante los seminarios de trabajo de grado la profesora Gloria Saenz nos hizo preguntarnos algo que la verdad yo no había tenido en cuenta y no pensaba que fuera tan importante, lo cual es ¿Cómo conozco lo que conozco? Esta pregunta va orientada a hacer un ejercicio de memoria el cual, en lo personal, me ayudó a darme cuenta que esa obsesión por buscar imágenes en todos estos sitios no era algo nuevo, de hecho, haciendo retrospectiva, me di cuenta que prácticamente este era un ejercicio que había hecho durante toda mi vida, solo que no le había prestado la suficiente atención, además que en esos años anteriores no sabía cómo se llamaba ese fenómeno que me hacía ver figuras y patrones por todos lados.

Cuando hice este ejercicio retrospectivo recordé que cuando era pequeño y viajaba en bus, me gustaba pensar que las montañas eran monstruos gigantes que estaban

dormidos, que los árboles eran sus escamas y que en algún momento podían despertar de su sueño. También recordé que en la casa de mis abuelos algunas tardes, cuando llovía, nos reuníamos a dibujar con mis primos y mi hermana, y, que muchas veces lo que yo hacía eran rayones en el cuaderno para buscarle alguna forma, casi siempre de un monstruo, de hecho, me gustaba ponerles dientes, ojos, tentáculos y otros elementos asociados con estas creaturas.

Pero aún faltaba un punto que se volvió un elemento clave en mi trabajo de grado y este fue la tortuga.

Para poner un poco en contexto, yo vivía en la casa de mis abuelos, la cual queda en una vereda de Gachancipá, llamada *San José*, es una vereda que cuenta con muchas zonas verdes, prácticamente toda la vereda es así. Siempre tenía que bajar por una pequeña carretera para ir a estudiar, esta carretera pasa por encima de una quebrada que queda al pie de una pequeña montaña, además que en esa parte del camino hay árboles muy grandes pero separados unos de otros. No recuerdo el día, pero sé que alguna vez en mi búsqueda de animales o creaturas gigantes encontré una tortuga, la cual se conformaba por una pequeña montaña de la quebrada y uno de los árboles grandes que allí estaban, de hecho, se veía muy bien, en realidad parecía una tortuga. (*imagen 1 e imagen 2*)

la forma de la cabeza y el caparazón de la tortuga, parecía una tortuga galápagos, gigante y con su cabeza bien en alto, esta fue una imagen que empecé a asociar recurrentemente con este lugar, un lugar donde dormía una tortuga gigante, ya que por supuesto pensaba que estaba descansando y que en algún momento iba a despertar, para ejemplificar mejor la idea de la tortuga a continuación voy a poner una imagen de como yo veo la tortuga, aunque es una representación muy reciente hecha para este trabajo de grado. (*imagen 3*)



*Imagen 1.*



*Imagen 2.*



Imagen 3.

La anterior es la forma actual de esta tortuga la cual se ha ido marchitando por el paso del tiempo ya que la cabeza no tenía esa forma, antes parecía más la cabeza de un dinosaurio que coloquialmente conocemos como cuello largo, la cual tenía una protuberancia en la parte de arriba donde estaban sus fosas nasales, estoy seguro que la información que estoy dando es paleontológicamente errónea pero era lo que yo pensaba en esa época por las películas e imágenes que había visto por ese entonces, además que recuerdo un juguete de dinosaurio que tenía estas características. (imagen 4)



Imagen 4.

Comencé a verla todos los días que bajaba por ahí y siempre pensaba que la tenía que dibujar en algún momento, antes de que se cayera el árbol o pasara algo con la montaña, ya que estaban construyendo una casa en la parte alta de esta, pero en ese entonces no encontré el momento para retratarla, además que los celulares que había en esa época no tenían una muy buena cámara, así fue pasando el tiempo y yo me fui a vivir a la parte urbana del pueblo, así fue que empecé a olvidarme de la tortuga poco a poco, pero no de esa obsesión con buscar creaturas en todo lado.

Continuando con este ejercicio de retrospectiva recordé que hace algunos años atrás, más o menos en 2017 o 2018, buscando videos de dibujo en YouTube para ver qué cosas podía hacer me encontré con un video que se llama "*Dibujo partiendo de un garabato de mi hijo| Reto del garabato*" del youtuber *HaroldArtist* donde el dibujante partía de un garabato para realizar un dibujo, esta idea me llamó mucho la atención así que decidí hacer lo mismo, de hecho, hice varios dibujos utilizando un garabato como base, aunque en ese momento seguía sin saber que este fenómeno tenía un nombre.

Finalmente, cuando descubrí el nombre que tenía este fenómeno fue hace no mucho tiempo, aproximadamente en fue en el año 2022, en una clase de comic de una escuela de formación, el profesor nos pidió investigar sobre la pareidolia para realizar un ejercicio la clase siguiente, el ejercicio consistía en buscar en el salón o en el parque alguna imagen, ya fuera un árbol, una mancha, las nubes, etc. que nos llamara la atención para así transformarla en un personaje. Claramente este ejercicio me recordó a lo que yo había hecho hace algunos años atrás inspirado en el video de YouTube, así que comencé a dibujar más personajes utilizando este recurso.

Esta obsesión también la he tenido presente en la universidad donde rayaba y garabateaba mis libretas durante las clases, lo hacía como una marca páginas, así recordaba la clase que había tenido por el dibujo que había hecho en esta, además que también era una forma de pasar el tiempo y prestar atención.

A raíz de todas estas experiencias, fue que se me ocurrió llevar a cabo mi trabajo de grado relacionándolo con la pareidolia, eso es lo que siempre tuve claro desde el principio, pero la verdad sentía que le faltaba algo, no solo era la pareidolia por la pareidolia ni los dibujos por los dibujos, debía haber algo más, algo que le diera consistencia a mi trabajo. Pensando, llegó a mi cabeza el recuerdo de la tortuga, la cual se había convertido en un punto de referencia para mí, ya no solo era una montaña cualquiera, sino que era algo que le daba identidad a ese espacio. Teniendo esto en mente, lo primero que pensé para el trabajo de grado era hacer una exploración del territorio, buscando esas cosas que se podían volver características de algunos espacios del municipio, pero tampoco lo quería hacer solo, así que decidí crear un grupo para salir a explorar el municipio y buscar estas cosas que se podrían volver un punto de referencia, más que todo para llegar a un consenso como grupo y que yo no fuera la única persona en ver estos puntos de referencia.

Luego de ir trabajando la idea y darle vueltas, me di cuenta que sería muy complicado que todos viéramos las mismas cosas y las tomáramos como puntos clave del municipio, de hecho, no quería condicionar las imágenes que íbamos a ver ya que el ejercicio giraría en torno a una sola persona, haciendo así imágenes impuestas.

Este problema me conflictuó bastante ya que esto iba en contra de lo que yo quería hacer que era salirnos de esas imágenes hegemónicas e impuestas que siempre han estado en nuestro entorno, al ir trabajando más y más, buscando otras alternativas, decidí hacer los recorridos teniendo en cuenta la opinión de todo el grupo y dejando que ellos mismos buscaran sus propias imágenes.

El trabajo de a poco se fue transformando y me fui interesando más en la relación que teníamos con el territorio que en buscar puntos clave del municipio, de a poco lo fui encaminando para que en los recorridos saliera a flote la relación que teníamos con el territorio. Hasta aquí tenía pensado el trabajo de grado, encontrar, entender y exponer estas relaciones, que yo pensaba que iban a ser muy positivas. Lo que

pasó después de comenzar con la exploración del municipio amplió y cambió un poco la idea que tenía para el trabajo de grado.

Yo ya tenía planeados los espacios a los que íbamos a ir durante la primera y última sesión, ya que las otras iban a ser escogidas en grupo, además de que iba a realizar algunos ejercicios que nos permitirían habitar los espacios de maneras distintas.

### **5.1 Hoja de personaje**

La primera salida la hicimos a un sitio que se llama la villa olímpica, la cual queda a las afueras del municipio, pero que a su vez todo el grupo suele frecuentar, ya fuera solos o con demás personas. Al llegar acordamos que íbamos a hacernos en una casa que queda en la parte alta de la villa, la cual funciona como casa de la juventud, donde las personas pueden ir a practicar con sus instrumentos, bandas, grupos, etc. En el momento que llegamos no estaba abierto y nos hicimos a las afueras, desde donde se ve toda la villa. En este lugar realizamos los dos primeros ejercicios, el primero era llenar una hoja de personaje que creé y en la cual se tenían que poner datos básicos, pero no de nosotros, sino de un personaje que íbamos a crear a manera de introducción para que nos fuéramos familiarizando con la dinámica que íbamos a ir llevando durante todos nuestros encuentros (*imagen 6 e imagen 7*). Para llenar la hoja de personaje debíamos inventarnos un nombre, una edad, el lugar del municipio donde vive, lo que le gusta hacer, una pequeña descripción de este y un dibujo del personaje.

*Nombre:*

*Edad:*

*¿En que parte del municipio vive?*

*¿Qué le gusta hacer?*

*Da una pequeña descripción del personaje*

*Imagen 6.*



*Imagen 7.*

Al terminar de llenar nuestra hoja de personaje cada uno iba a hablar un poco de este. Para romper un poco el hielo empecé yo:

*El mío es estaba babosa, se llama Glum y tiene 1500 años, vive en San José, en una quebrada que le dicen la quebrada del burro, ¿por qué le dicen así? Porque dicen que se aparece un burro allá para llevarse a los a los borrachos. le gusta comer, dormir y jugar, ¿porque? No sé. Está gordito. Le gusta jugar, aquí Lo que le puse fue que mide 1 metro y es bien ancho es bien gordo. Es lento, porque es una babosa. Le gusta comer basura y plantas, no le gusta que le interrumpen cuando come o duerme, a lo largo de su vida ha visto varios sucesos históricos, pero no le interesan, desde que no lo molesten todo es perfecto para eso y ya, así es la babosa, la babosita. (Esta es una transcripción casi literal de un audio que grabé a la hora de hacer la sesión). (imagen 8)*

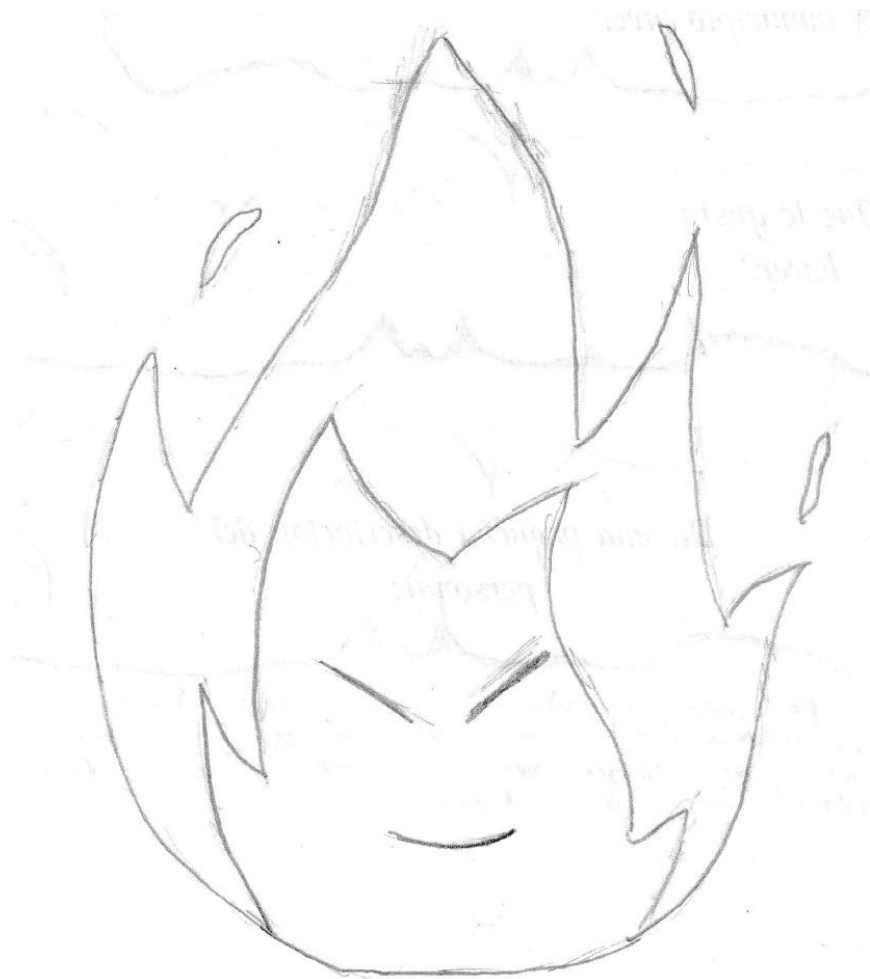


Imagen 8.

La verdad, es que el personaje que creé fue una pequeña idealización de lo que yo quería conseguir al hacer la investigación, personajes bonitos y que tuvieran relación afectiva con el territorio, lo cual fue cambiando al ir transcurriendo las sesiones, pero ya hablaré más a profundidad de esto.

Luego continuó mi hermano Fabián:

*Mi personaje se llama Nemi-llamas, vive aquí en la villa, le gusta hacer incendios, es pequeño, rápido, le gusta que todo esté extremadamente seco, no le gusta que llueva, es agresivo y se creó por culpa de una fogata. (Esta es una transcripción casi literal de un audio que grabé a la hora de hacer la sesión). (imagen 9)*



*Imagen 9.*

Para poner un poco en contexto la situación y entender un poco mejor este personaje, en el momento de las sesiones había incendios por todo el país y nosotros teníamos uno muy cerca, más específicamente en Nemocón el cual es uno de los municipios que limita con el nuestro, además que en Gachancipá, en momentos de sequía es común que haya incendios debido a que está rodeado por muchas zonas verdes, como muchos municipios de la sabana, tal vez por esta razón mi hermano relacionó su personaje con esto.

Continuó uno de mis amigos, Walther:

*Yo hice a un ser que es como un golem llamado Tieflo, tiene 500 años, vive por Santa Bárbara en Gachancipá por el sector de la gruta ya que es todo boscoso y lleno de piedras.*

*¿Qué le gusta hacer? Le gusta caminar, tomar el sol y comer, lo típico. Ya una pequeña descripción del personaje sería: es grande, gordo, de pies y brazos pequeños, espalda ancha como caparazón llena de rocas y flores con los cuales esparce semillas mientras camina. Es un ser tranquilo que le gusta vivir en paz mientras camina por la naturaleza. Básicamente sería este gordito de aquí.*

(Esta es una transcripción casi literal de un audio que grabé a la hora de hacer la sesión). (imagen 10)



Imagen 10.

Por último, esta exposición de personajes la cerró otro de mis amigos, Pedro quien dijo:

*Se llama Blurryface, tiene 21 años. ¿En qué parte del municipio vive? Es omnipresente, ¿qué le gusta hacer? sobre pensar, Atontarse, procrastinar, comer, manipular, asesinar, obsesionarse y lo que no se puede poner mal.*

*De una pequeña parte de descripción del personaje, mide 1,90, pesa 120 kg, es oscuro, tiene cara deforme, se viste entero de negro y aparece en las noches sin estrellas y con la luna llena. (Esta es una transcripción casi literal de un audio que grabé a la hora de hacer la sesión). (imagen 11)*



*Imagen 11.*

La idea de crear un personaje era la de tener un ejercicio que me permitiera ver la evolución que tuvimos a través de las sesiones, ya que íbamos a realizar este personaje nuevamente en la última de nuestras sesiones para ver cómo había cambiado, también cabe destacar que el personaje era de creación libre, así que no utilizamos la pareidolia en este caso para crearlo, de hecho, el lugar en el que estábamos tampoco era importante para este primer ejercicio, era de mayor importancia en el segundo ejercicio que realizamos ese mismo día.

## 5.2 Primer ejercicio creativo (la villa olímpica)

Este segundo ejercicio consistía en buscar algo de la villa que nos llamara la atención, un arbusto, un árbol, una mancha, una nube, etc. Que nos permitiera hablar sobre el espacio en el que estábamos y dibujar un personaje utilizando la pareidolia como recurso creativo.

La idea era que exploráramos el espacio, lo que no hicimos la mayoría, solo una persona, Pedro, caminó alrededor de la casa buscando algo que le llamara la atención, el resto buscamos y encontramos este *algo* de una forma distinta y la verdad no nos movimos mucho, tal vez por pereza o porque ya habíamos visto que dibujar sin la necesidad de desplazarnos tanto, no sé, el caso es que todos vimos cosas diferentes en distintos sitios.

Al tener las imágenes de nuestra pequeña exploración ya hechas comenzamos a compartir nuestras sensaciones y como habíamos llegado a construir nuestras creaturas. Empecé yo nuevamente:

*Este es el mío, es un fantasma, pero este fue de esa mancha de ahí, que había un pedazo cortado de esa viga que estaba cortado de ahí y el escrito es como, que ya no es una zona segura ya no es un espacio seguro por lo que le pasó al Pedro, es que me da miedo.*

*Cuando los manes esos de las camionetas le dijeron que ya no puede quedar hasta tarde, está re feo eso. (Esta es una transcripción casi literal de un audio que grabé a la hora de hacer la sesión). (imagen 12)*

Esta creatura la cree basándome en una mancha que se encontraba en una viga de madera de la casa de la juventud, la cual la interpreté como un fantasma, alrededor tiene escritos los cuales describen como me sentía en ese momento, muchas de las frases y/o palabras que escribí estaban relacionadas con el miedo, la incomodidad y la inseguridad, debido a que Pedro nos contó que hace algunos días había estado en ese mismo lugar con otros amigos, lo que pasó fue que llegó una persona en

una camioneta hasta ahí y les dijo algo como que ya no se debían quedar hasta tarde ahí y que mejor se fueran para la casa. También cabe destacar que por esos días había rumores de que había personas extrañas rondando entre municipios como Tocancipá y Gachancipá y se contaba que tenían una lista de personas que ya “estaban en la mira”, todo esto lo escuché de rumores, así que no sé si esto era cierto o falso, lo que sí sé es que en ese momento sentía miedo al estar en la calle hasta tarde y con lo que nos contó Pedro mis preocupaciones se acrecentaron aún más.

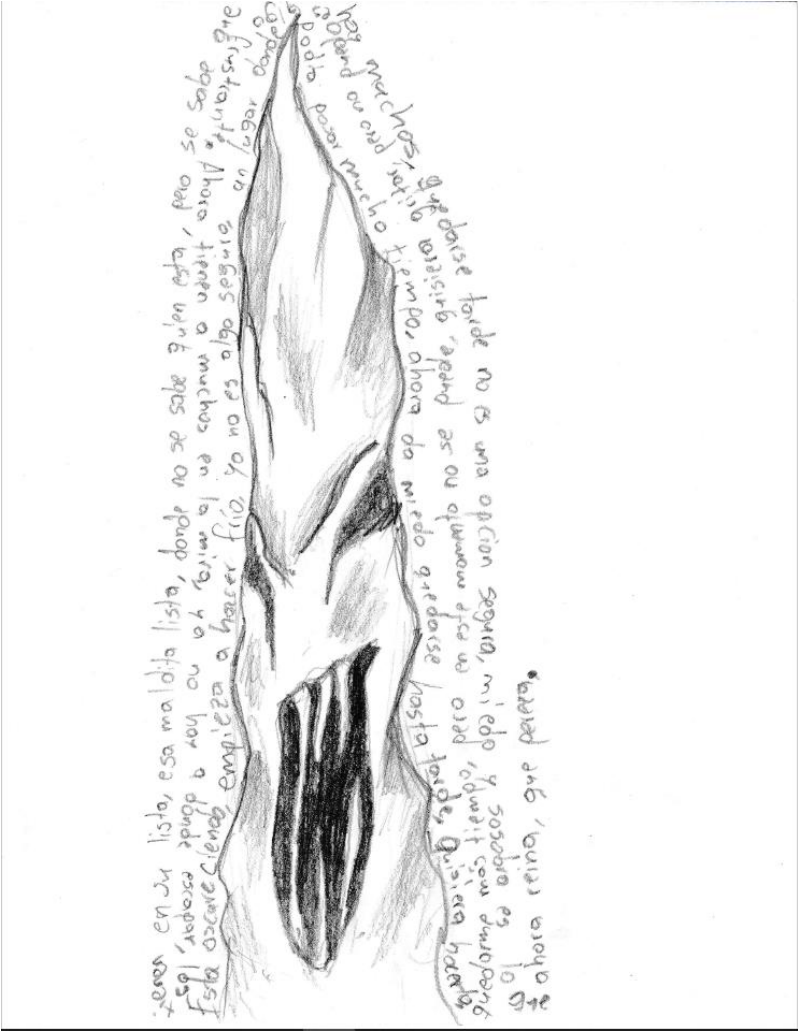
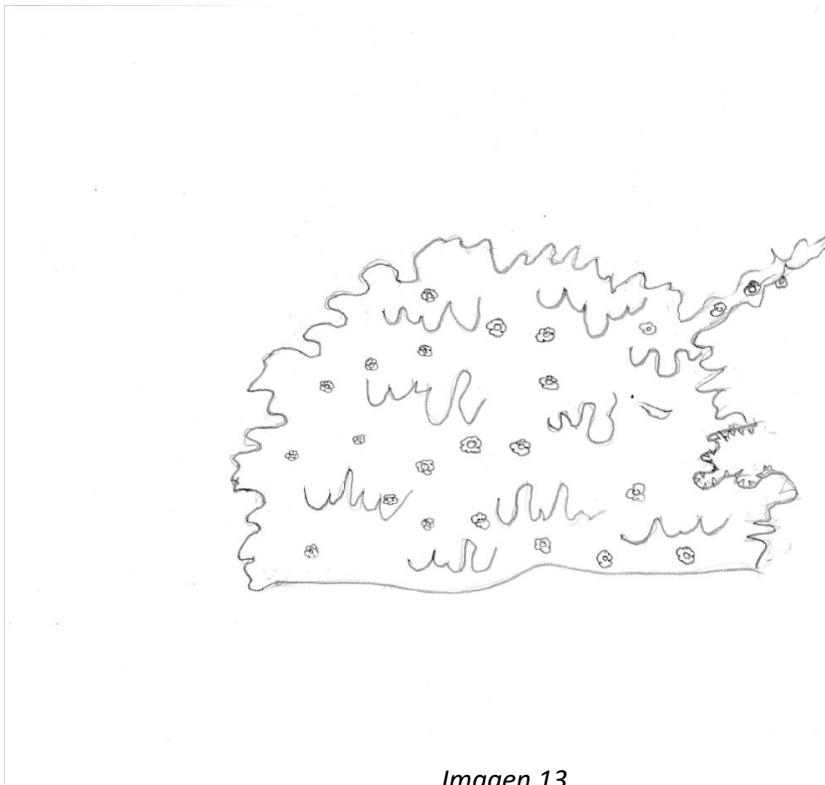


Imagen 12.

Continuó Fabián compartiéndonos su creatura

*Me inspiré en un arbusto que me dio la impresión de un monstruo de fantasía, de apariencia amigable, pero agresivo. (Esta es una transcripción casi literal de un audio que grabé a la hora de hacer la sesión). (imagen 13)*

A pesar de no ser una descripción tan amplia, dice muchas cosas, o eso es lo que yo pienso, más si nos enfocamos en donde dice que parece *amigable pero agresivo*, esto lo tomé de una forma similar a la que entendí de ese espacio, tal vez, aparentemente, era un lugar en el que se podía estar y no había de lo que preocuparse, pero tenía zonas no muy agradables, especialmente en la noche, era esta otra cara de la villa que todos sabemos que está ahí pero tal vez no le ponemos mucho cuidado.



*Imagen 13.*

Después Walther nos compartió su experiencia al crear la imagen

*Yo vi una serie de árboles que se parecen a un conejo, es un monstruo con forma semi-humana, agachado de forma extraña y otro matorral chiquito que parecía una*

*personita ya. Básicamente.* (Esta es una transcripción casi literal de un audio que grabé a la hora de hacer la sesión). (imagen 14)

Debo admitir que yo también había visto esa serie de árboles que reinterpretó Walther, aunque no observé lo mismo que él, sí observé algo parecido a un conejo o algún animal parecido, pero él encontró algo muy distinto como la cara humana, sinceramente no le di muchas vueltas al analizar esta imagen, lo relacioné, más que todo, a la tradición campesina que hay en el municipio, que por cierto ya está en vía de extinción por la llegada de empresas y empleos distintos al municipio, pero hablaré de eso más adelante.

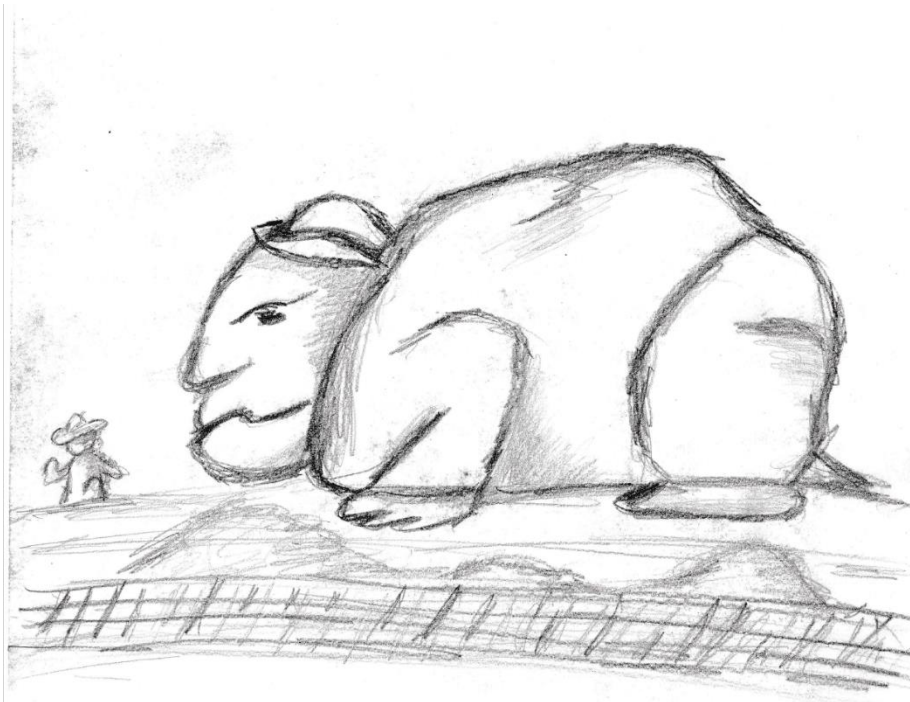


Imagen 14.

Por último, Pedro nos compartió su imagen y su experiencia:

*Esto es un monstruo de 3 cabezas. Digamos, acá tiene un texto que dice, “La belleza oculta el caos” entonces, es un monstruo de 3 cabezas que está hecho a partir de una nube que estaba allá y que ya se disipó, bueno, entonces este monstruo de 3*

*cabezas pues, en la vida real se ve bonito y todo, pero en realidad oculta como los montes que están quemando y todo eso, entonces pues acá es como las nubes, por acá ya es como más rojo, como más esto, como más quemado.*

*Y pues este lugar me hace sentir en paz, aunque a veces me da la paranoia. (Esta es una transcripción casi literal de un audio que grabé a la hora de hacer la sesión).*

*(imagen 15)*



*Imagen 15.*

Yo la interpreté como algo muy similar a lo que había hecho en mi imagen y de lo que había entendido de Fabián, hablaba de la otra faceta de este lugar, que puede ser pacífico y calmado pero que a su vez puede generar miedo y desconfianza en ciertas zonas y horas del día.

Todo esto lo hicimos en un solo día, la creación de la hoja de personaje y la búsqueda de otras creaturas en el espacio. Ese día me fui pensando en las imágenes y que no eran lo que yo esperaba, pero eran muy interesantes. Antes de

despedirnos concordamos que el siguiente lugar en el que íbamos a realizar nuestra segunda sesión sería la gruta.

### **5.3 Segundo ejercicio creativo (la gruta)**

Como conté anteriormente, la gruta tiene cierta relación con la pareidolia por su historia de origen, por decirlo de algún modo, además que este era un sitio que no solíamos frecuentar mucho, sí habíamos ido, pero es bien sabido por todos que al ser un espacio tan apartado del casco urbano y tener tanto *monte* alrededor podría llegar a ser peligroso por las personas que si lo frecuentaban.

También cabe recalcar que ese día Pedro no pudo asistir a última hora por cuestiones personales, así que solo fuimos Fabián, Walther y yo. La intención de este día era centrarnos más en lo que oíamos que en lo que veíamos, explorando otra forma, con la cual no estamos habituados, de habitar el espacio.

Para esta sesión debíamos taparnos los ojos durante 5 minutos, estar en completo silencio y escuchar todo lo que había a nuestro alrededor, esto como una forma de comprender las imágenes de otra forma, imágenes que no son visuales y que nos dan otra perspectiva de los sitios que habitamos. Luego de haber estado escuchado durante este tiempo debíamos destaparnos los ojos y plasmar nuestras sensaciones durante este tiempo en un dibujo.

En este caso empezó Fabián a contarnos lo que había hecho en el papel con respecto a su experiencia: *Pues es, la cabeza de una serpiente y un caballero que la mató.* (Esta es una transcripción casi literal de un audio que grabé a la hora de hacer la sesión). *(imagen 16)* A pesar de ser una respuesta tan corta él escribió ciertas palabras que le suscitaban a este sitio, además, lo que más me llamó la atención fue que cuando vi el dibujo lo relacioné con algunas imágenes religiosas, más específicamente a las representaciones que se les hace a Santa Marta y al Arcángel Miguel en las cuales se ve a sus protagonistas sometiendo a alguna representación del mal, en el caso de Santa Marta una creatura que se asemeja a una especie de lagarto o de dragón y en el caso del arcángel Miguel a un ángel

caído o demonio e Incluso en algunas representaciones es un lagarto como el que se encuentra con Santa Marta, el caso es que tal vez por el contexto en el que estábamos, inconscientemente lo relacioné con esto, ya que como dije anteriormente la gruta es un lugar de culto religioso.



Imagen 16.

Después continuó Walther a contarnos lo que había sentido y como lo había plasmado en el papel. *Yo hice un collage, un poquito de todo, los pájaros que se oyen, las hojas que siempre caen, un arbolito, flores, de todo un poquito, es un collage* (Esta es una transcripción casi literal de un audio que grabé a la hora de hacer la sesión). (imagen 17) Como él dijo era un collage, o es lo que a mí también me parece, un collage que recuerda a la naturaleza, más allá de las imágenes figurativas que allí se encuentran, el movimiento que tiene la imagen, para mí, es muy orgánico lo cual me recuerda al viento, a la brisa que estaba haciendo ese día en la gruta,



Imagen 17

además de que me inspira un poco de tranquilidad.

Por último, continué con la imagen que realicé a raíz de la experiencia de estar a ciegas en este sitio. *El mío es como un "ñerito", yo creo que es por la sensación de la gruta, y estas cositas son las hojas que se caían y acá está una carita.* (Esta es una transcripción casi literal de un audio que grabé a la hora de hacer la sesión). (Imagen 18)

A lo que me refiero con la sensación que da la gruta es que al ser un lugar un poco apartado del pueblo muchas veces llega a ser inseguro, además de dar una sensación de soledad y aislamiento, en ese momento, cuando estábamos con los ojos tapados pensé en lo vulnerables que estábamos en ese momento, pero no solo



Para cerrar comentamos un poco las imágenes de los demás y coincidimos en que estas se relacionaban, en gran medida, con la naturaleza, la sensación de tranquilidad, pero a la vez de miedo e inseguridad, lo cual suena contradictorio, pero eso fue lo que sentimos en ese momento.

#### **5.4 Tercer ejercicio creativo (Recorrido desde mi casa hasta la pista de patinaje)**

Antes que nada, me parece importante decir el porqué de este recorrido y los lugares de inicio y final de éste. Para empezar, quería que este recorrido fuera de un lugar en común entre todos y que terminara en un sitio que no frecuentáramos mucho, así que les pregunte qué lugares podrían ser, la verdad es que siempre que vamos a salir en grupo nos encontramos en un pequeño parque que se encuentra frente a mi casa, este ya se volvió un punto recurrente de todos, y por otro lado estaba la pista de patinaje, un sitio que a pesar de estar muy cerca no solemos dirigirnos hacia allá, la verdad no sé por qué si es un sitio en el que también se puede pasar el rato, pero tal vez al ser tan céntrico es un poco difícil parchar ahí y sentirse cómodo. También escogí este sitio ya que llegar hasta ahí no nos tomaría más de 10 minutos caminando lo que facilitaba el ejercicio creativo sin tener que correr mucho peligro al pasar calles e ir distraídos.

La idea de esa sesión era dibujar y escribir en movimiento, buscar elementos que nos llamaran la atención y dibujarlos o escribirlos, así que nos reunimos donde siempre, les di un planillero, hojas y lápiz, y, empezamos nuestro recorrido. Apenas saliendo del barrio una señora nos vio, se nos acercó y nos dijo “¿*Ustedes son los que están regalando las sim cards?*” Claramente nosotros le dijimos que no, tal vez al vernos con los planilleros y las hojas en la mano nos confundió con las personas que siempre promocionan líneas telefónicas en la calle, las cuales es común ver en el municipio. Después continuamos con nuestro recorrido, recuerdo que vi las nubes, la sede de la defensa civil, y muchas casas, pero hubo tres cosas que en conjunto nos llamaron la atención al llegar a la pista, la primera es que había una

especie de piñata o muñeco de papel maché del frailejón Ernesto Pérez el cual estaba tirado en un andén; lo otro que nos llamó la atención fue que pusieron unas vallas entre el área de la pista de patinaje y un barrio que queda pegado a esta, la verdad es que esa era una forma fácil de llegar a las casas del barrio o de pasarlo sin tener que desviarse mucho, pero lo que hicieron fue bloquear el acceso de muchas personas, tal vez se justifica un poco ya que es bien sabido que la pista de patinaje es bastante peligrosa, probablemente la junta de acción comunal decidió poner esto para cuidar sus casas, pero la verdad es que si me chocó bastante ver esas rejas ahí, ya que pareciera que hubieran privatizado esta zona. Por último, la tercera cosa que nos llamó la atención fue la gran cantidad de basura y malos olores que había en el lugar, estuvimos buscando un sitio tranquilo donde sentarnos, así que nos fuimos a la parte alta de la pista, la cual limita con una pequeña montaña, allí nos encontramos con una gran cantidad de heces de vaca y un montón de basura de todo tipo, ropa, papeles, envoltorios de comida, cascaras de frutas, etc. Lo que más impacto fue la resequedad del suelo, ya que es una zona que cuenta con árboles los cuales viven rodeados de la basura que bota la gente.

Finalmente encontramos un lugar donde sentarnos a charlar sobre nuestro recorrido y las sensaciones que tuvimos durante éste.

Inicié compartiendo mi experiencia y sensaciones durante el recorrido. *Yo había hecho supuestamente fuego, pues vi el escudo de la defensa civil allá abajo en una casa, pero pues parece una manito haciendo pistola, más que todo por la señora que nos dijo “¿ustedes venden sim cards?” estos son caritas de interrogantes que se preguntan sobre lo que estamos haciendo con las tablas ahí en la calle, este es alguien encerrado porque pues no me había dado cuenta de la reja y este parece un monstruico hecho de residuos por la basura y aquí hay un popo con cara.* (Esta es una transcripción casi literal de un audio que grabé a la hora de hacer la sesión).  
(imagen 19)

Sinceramente sí me sentí un poco extraño caminando por la calle con los planilleros y las hojas, porque sí llamábamos mucho la atención, me sentí observado, aunque después de un rato ya me acostumbre, además eso quedó de lado tras llegar a la



Luego Walther nos compartió sus sensaciones durante el recorrido y al momento de llegar a la pista. *Escribí una serie de textos con las experiencias que tuve desde allá hasta acá, son cosas sencillas. Después durante el recorrido hice como un mapa trazando una línea haciendo el camino y reconecté todo lo que vi, sentí y olí en eso mismo, dibujé las casitas que fue donde empezamos, la sim card también que fue lo que la señora nos dijo, la vaca, los columpios que estaban recogiendo, la pista de patinaje, un árbol y el frailejón que estaba por allá tirado, que es el punto final y ya, resto de frases que muestran lo que ha pasado por acá.* (Esta es una transcripción casi literal de un audio que grabé a la hora de hacer la sesión). (imagen 20)

Cuando Walther comenzó a contarnos su experiencia y sensaciones me empecé a dar cuenta que estábamos llegando a ideas similares y que nos habían llamado la atención cosas como la reja que habían colocado, los olores que había en ese lugar y que no esperábamos tal cantidad de basura y de descuido en este sitio.

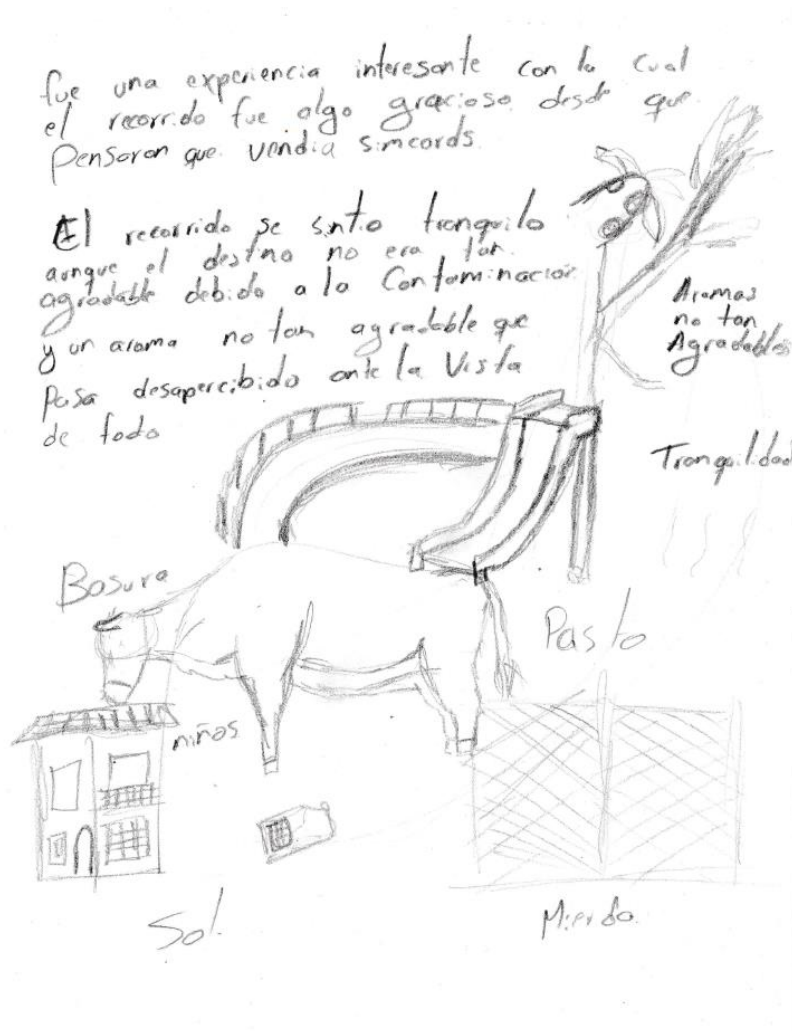


Imagen 20.

Continuó Pedro a contarnos que cosas le habían llamado la atención durante el recorrido. Yo no soy tan elaborado, pero sin embargo empecé dibujando lo primero que sentía, bueno lo primero que percibí que fue como un avión que estaba pasando escuche el sonido y baje a verlo y pues intente hacer el avión, ya al rato le di una capa para darle la forma humana que había que darle o la forma de objeto, la forma de algo. Pues lo redondeé y le puse una cara, que puede ser una nube o un bollo que resalta por el olor y todo lo que hay, dibujé nubes porque estos días no había nubes, un solecito, dibujé unas hojas, un árbol, la iglesia que se veía a lo lejos se

ve en la sima, una vaca, pero versión minecraft, un pedazo de mojón, como el señor mojón de south park. En el recorrido felicidad y tranquilidad hasta que llegué a la pista, donde me sentí mal por el aspecto, el olor, la destrucción de un lugar que no estaba tan descuidado, porque hay mucha basura y se ve plasmado hasta por la tierra que hay en el dibujo. (Esta es una transcripción casi literal de un audio que grabé a la hora de hacer la sesión). (imagen 21)

Con lo que nos contó Pedro fue un poco más de lo mismo, hablando claro, de la sensación al llegar a la pista, ya que él, durante el recorrido, dice que estuvo tranquilo y feliz, pero al llegar a este espacio se rompe completamente con la imagen que teníamos de él, ya lo empezamos a ver como un lugar sucio, el basurero de las personas que viven cerca o que pasan por ahí.



Imagen 21.

Por último, Fabián nos contó un poco acerca del dibujo que había realizado. *Hice una mata rodeada de basura la cual está triste porque están contaminando el ambiente.* (Esta es una transcripción casi literal de un audio que grabé a la hora de hacer la sesión). (imagen 22) En este momento me di cuenta que todos habíamos tenido experiencias similares y que teníamos una imagen del espacio en nuestra cabeza la cual chocaba totalmente con la realidad, no nos imaginábamos que este sitio estuviera en estas condiciones, fue algo que no esperábamos en lo absoluto.



Imagen 22.

Creo que lo que más chocó en ese momento fue el olor, era muy fuerte, no sé si afortunada o desafortunadamente lo que íbamos a realizar a continuación se relacionaba con los olores.

#### **5.5 Cuarto ejercicio creativo (Oliendo la pista de patinaje)**

Este ejercicio consistía en taparnos los ojos durante 5 minutos en los que debíamos olfatear y buscar distintos olores, además que después debíamos realizar algún

dibujo relacionado con lo que habíamos olido. Yo había planeado este ejercicio para captar olores agradables o que suscitaran a la memoria, que recordáramos algún otro sitio o algún acontecimiento que hubiéramos vivido y que gracias a este ejercicio pudiéramos recordarlo, pero todo esto iba enfocado al disfrute y a lo agradable, sensaciones que muy seguramente no experimentamos.

Al acabar empezamos a compartir nuestras experiencias con los olores, empezando por mí: *Yo hice algo parecido a la cabeza de Oogie boogie, pero más que todo era un bollito de mierda, era un bollo de mierda con bastante pasto y todo eso porque si huele re feo, huele, Pues a mí sí me dio olor también me dio olor a sudor, pero era sudor mío como el olor corporal que uno tiene, también lo metí, aquí hay como unos pequeños bollitos, También olía bastante a pasto y a tierra, pero también me dio olor como humedad, como no sé, Porque estaba venteando, entonces también sentía, como otras cosas, decía esto huele como a humedad, como no sé qué, se sentía bien raro.* (Esta es una transcripción casi literal de un audio que grabé a la hora de hacer la sesión). (imagen 23)

Bueno, como ya era de esperar en este sitio no percibí muchos olores agradables, incluso también pude oler mi propio sudor, que no me parece desagradable por sí solo, pero al mezclarse con los demás olores sí me empezó a parecer un poco pesado.

Los olores me dieron la sensación de suciedad, de estar en un basurero, además no solo era el olor de las vacas y de sus heces, sino que también de basura descomponiéndose, había cáscaras de frutas y de algunos otros alimentos, incluso vimos un pañal por ahí botado, era un basurero realmente.



Imagen 23.

Continuó Walther: *dibujé una serie de cosas en las cuales escribí lo que sentí, olí y escuché, aproveché mis sentidos, entonces a través de eso escribí cómo me sentí y escribí ciertas cosas, como algunos olores, como madera, pasto, el olor a mierda, que obviamente es identificable, Y también sentí un cierto aroma agradable por la pañoleta que nos dieron entonces como que era se mezclaba también el aroma. Así era, se sentía un poquito del aroma como a basura que siempre se siente, así como pesadito. todo eso lo escribí. Empecé a dibujar una bocina porque era el ruido del*

carro o el camión ese que estaba sonando, lo dibujé con los ojos cerrados. Ya después empecé a dibujar la hojita marihuana que también olía y un bollito de mierda. (Esta es una transcripción casi literal de un audio que grabé a la hora de hacer la sesión). (imagen 24)

Walther no sólo utilizó los olores que le llegaban, sino que también los ruidos, habla de una bocina la cual creo que estaba un poco cerca pero no supimos de qué vehículo era, lo único que sabíamos es que era muy molesto. Claramente, también habla de los malos olores que rondaban por el ambiente e intentó dibujar el origen de estos, pero también dijo algo sobre algunos buenos olores como la madera e incluso la pañoleta que les había dado para taparse los ojos, pero los malos olores eran mucho más fuertes que estos.

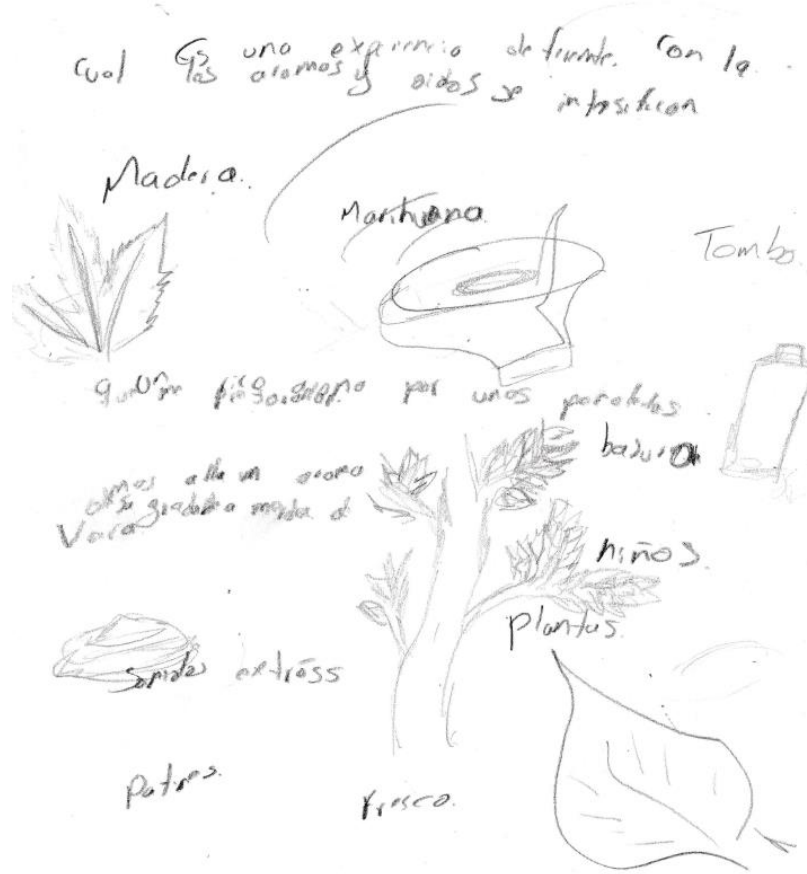


Imagen 24.

Pedro nos dijo: Yo dibujé rayones porque pude escuchar los rayones de mis compañeros dibujando. Como que se sentía más la brisa fría. También varios autos pasaron y había un niño que estaba aplaudiendo no sé. No identifiqué el mal olor, sino identificaba más el olor de la venda. Sentí que olía como a pinos como a árboles, como cosas así. Pues dibujé a un carro porque había un carro que siempre estaba pitando, huele a pinos y se sentía frío, los rayones los hacía con el ruido que iba escuchando, dibujé un ángel como con un ojo, como con la boca, hice una pájara y al lado pues nos vimos interrumpidos por la policía entonces dibujé un policía ahí



Imagen 25.

*con su arma y pues sí con su casco. (Esta es una transcripción casi literal de un audio que grabé a la hora de hacer la sesión). (imagen 25)*

En este caso Pedro sintió más el buen olor de la venda y de algunos de los árboles que estaban allí que de la basura en sí, además escuchó los trazos que hacíamos mientras estábamos con los ojos cerrados, también se refiere al mismo vehículo del que hablaba Walther.

Dice que dibujó un ángel, pero este tiene una forma distinta, tiene como una forma de nube y un solo ojo, tal vez tomó como referencia algunas imágenes recientes que dicen basarse fielmente en la descripción bíblica de los ángeles. Por último, comenta que la policía nos interrumpió, pues es una forma de decirlo, no fue directamente a molestarnos a nosotros sino a algunos chicos que estaban cerca de la pista, pero hicieron sonar la sirena de la moto patrulla lo que rompió totalmente con el ambiente que había en ese momento.

Finalmente, Fabián nos dijo algo interesante, a él si los olores le recordaron a algo: *Pues yo dibuje como una especie de toro o de vaca porque me llegó un olor similar al caney entonces asimilé eso con las vacas que hay aquí cerca, entonces pues dibujé una vaca, un toro. (Esta es una transcripción casi literal de un audio que grabé a la hora de hacer la sesión). (imagen 26)*

A él el olor de este sitio le recuerda a un caney, para aclarar lo del caney, lo que pasa es que, en Málaga Santander, lugar donde nosotros pasamos las vacaciones, es muy común ver una especie de establos donde las personas dejan cabras, vacas y gallinas durante la noche, son construcciones un poco rusticas y el piso, por lo general, está cubierto por el popo de estos animales, a estos establos se los llaman caney.



*Imagen 26.*

Finalmente hablamos un rato de lo chocante que fue llegar a este sitio y encontrarnos con este tipo de paisaje de suciedad y malos olores, creo que estos dos últimos ejercicios creativos fueron los que más influenciaron la continuación del trabajo de grado, ya que comencé a ver el municipio de otra forma, pero aún falta el último encuentro en el cual recopilamos las imágenes que habíamos hecho y realizamos un pequeño atlas.

## 5.6 Quinta sesión (creación del atlas)

Este fue el último encuentro que realizamos como grupo, esta sesión iba enfocada a comentar la experiencia en general teniendo como hilo conductor las imágenes que habíamos creado las sesiones anteriores.

Para esta sesión imprimí las imágenes que habíamos realizado durante nuestros recorridos en un formato más pequeño, esto para poder visualizarlas a todas de forma general en un mismo espacio. Dispusimos las imágenes encima de una mesa y les expliqué el ejercicio el cual consistió, en un primer momento, en relacionar las imágenes que nos parecían similares, gracias a estas relaciones pudimos categorizar las imágenes así: Humanos, monstruos, naturaleza y animales. Claro está que había algunas imágenes que encajaban en más de una categoría, estas imágenes decidimos ponerlas como puentes entre categorías, además que la idea principal más allá de simplemente enmarcarlas en una sola posición era que buscáramos relaciones entre ellas y viéramos esas conexiones implícitas de las que nos dábamos cuenta a medida que más las íbamos moviendo. (*imagen 27 e imagen 28*)



*Imagen 27.*

Luego les pedí que hiciéramos memoria y buscáramos imágenes similares a las que habíamos realizado o que nos recordaran a éstas. Lo hice con el fin de indagar y saber un poco más acerca de dónde venían estas imágenes, también pedí que estas relaciones de memoria que hicimos las anotáramos en pequeños papeles y las pegáramos junto a las imágenes que habíamos creado.



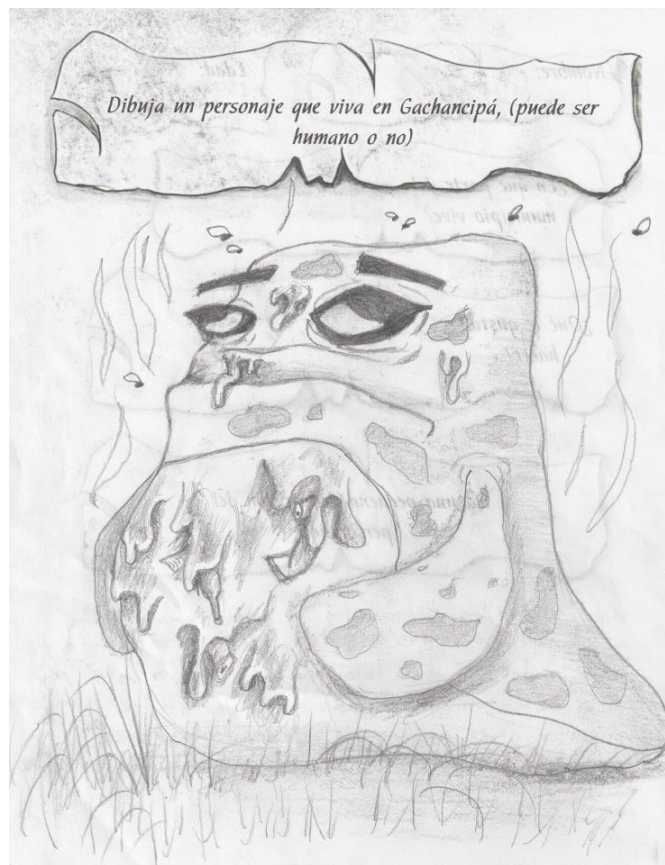
Imagen 28.

Hablamos de las relaciones que habíamos encontrado entre las imágenes y llegamos a la conclusión de que, según lo que vimos, había una preocupación por lo ecológico y por la imagen hegemónica que teníamos del municipio, ya que ninguno de nosotros esperaba encontrarnos con la imagen de un municipio que está en abandono, a pesar de actualmente contar con mucha gente viviendo dentro él, pero no habitándolo.

Finalmente les pedí que volvieran a realizar el personaje que hicimos en la primera sesión, pero esta vez alterándolo para que se ajustara más a la nueva imagen que teníamos del municipio, podían hacer lo que quisieran con el personaje, incluso borrarlo y hacerlo nuevamente.

### 5.7 Ejercicio final con el grupo (segunda hoja de personaje)

En este momento solo les pedí alterar de cualquier forma el personaje que habíamos creado en la primera sesión, esto teniendo en cuenta nuestra experiencia en las salidas y durante la creación del atlas. Para este momento no nos reunimos, esto para que el dibujo que hiciéramos reflejara nuestra experiencia e ideas subjetivas, además que tampoco pedí que me explicaran textualmente lo que hicieron, si querían escribir lo podían hacer, pero no era obligatorio, quería que el personaje experimentara los cambios que nosotros habíamos tenido de la imagen de Gachancipá. Las siguientes son las alteraciones de los personajes que cada uno creó: (*Imágenes 29, 30, 31 y 32*)



*Imagen 29.*

Imagen 30.

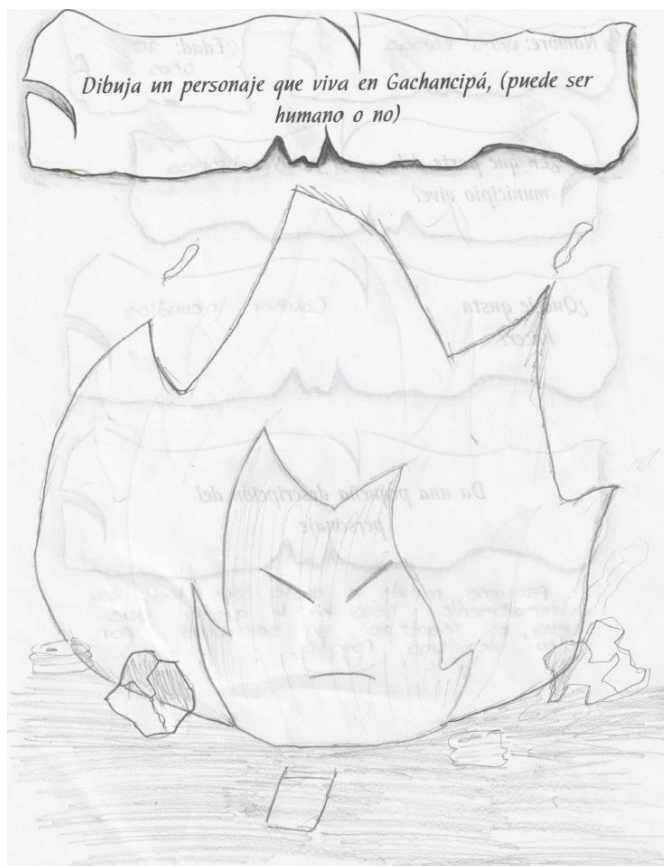
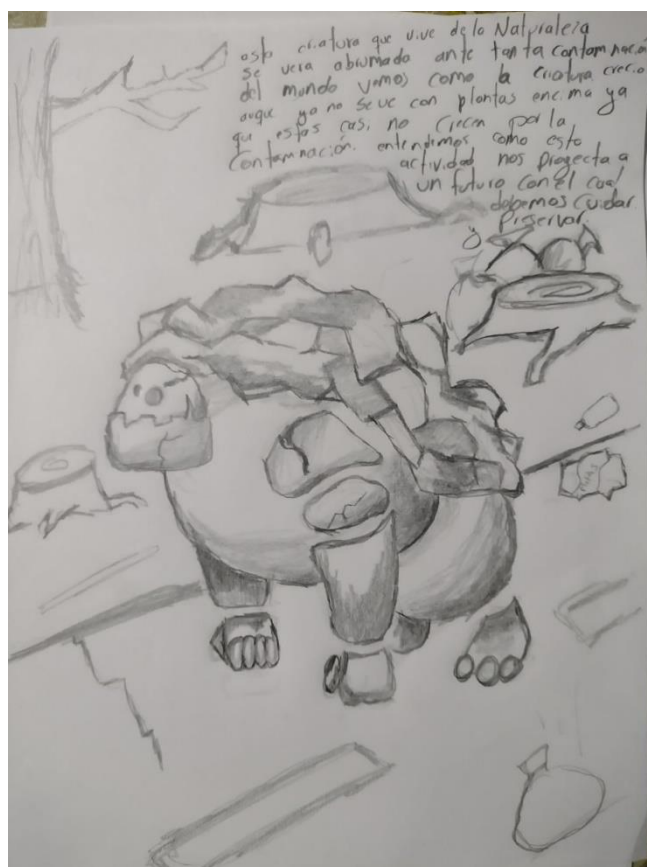
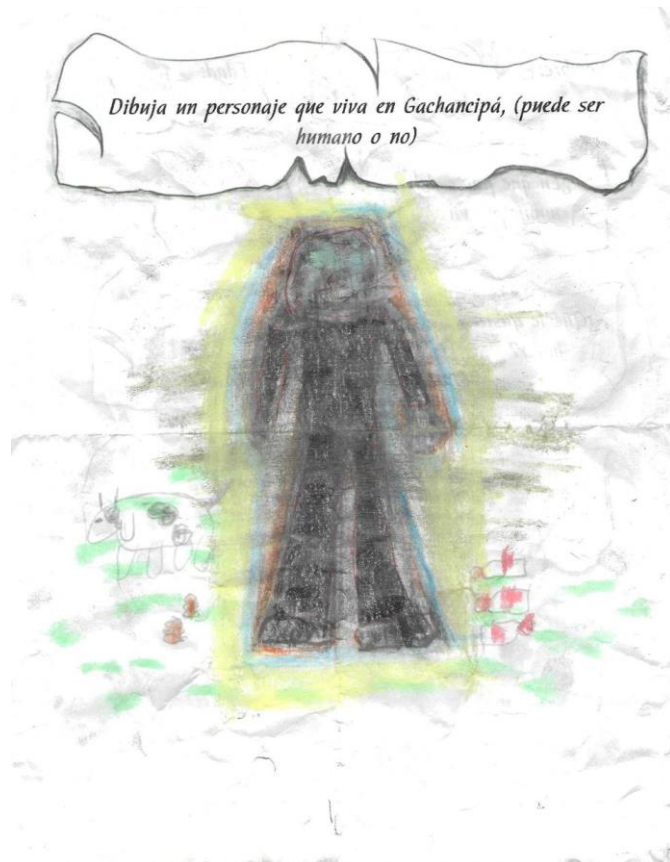


Imagen 31.





*Imagen 32.*

Al ver los personajes y compararlos con los que habíamos hecho en un inicio, vi que cambiaron bastante y que los cuatro tienen elementos en común como la basura, la suciedad e incluso cambio en las expresiones de los personajes, reflejando cierto malestar por como encontramos los espacios a los que fuimos a través de nuestras distintas sesiones.

Viendo las imágenes y comparándolas me llegó una duda, la cual fue ¿de dónde venían esas imágenes hegemónicas que yo tenía acerca del municipio? Ya que, finalmente, lo que me encontré al salir a explorarlo no era lo que esperaba.

## **5.8 Imagen institucional e imagen industrial**

En este punto, ya había terminado lo que tenía en mente para escribir mi trabajo de grado, solo había pensado en llevar a cabo las sesiones con el grupo y ver las relaciones afectivas que teníamos con respecto al municipio de Gachancipá, pero al comentar con mi tutor lo que había pasado con las sesiones; lo que habíamos encontrado; como había cambiado nuestra percepción del municipio y la duda que me surgió; nos dimos cuenta que faltaban algo, además que yo no quería dejar el trabajo hasta ahí, quería indagar aún más sobre las imágenes que me habían influenciado para pensar de una forma hegemónica acerca del municipio y también quería ver que otras imágenes podrían surgir a raíz de esta nueva mirada que había desbloqueado de algún modo.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, empecé a buscar estas imágenes hegemónicas que son tan comunes en el municipio y encontré dos tipos de imágenes de poder que podrían haber influenciado mi percepción acerca de la “realidad” del municipio, estos dos tipos o más bien categorías de imágenes son, las imágenes institucionales, que son las publicadas por entidades gubernamentales como la alcaldía; y la otra categoría era la de las imágenes industriales, que son las publican y publicitan las empresas, más específicamente, en este caso, empresas constructoras de bloques de apartamentos.

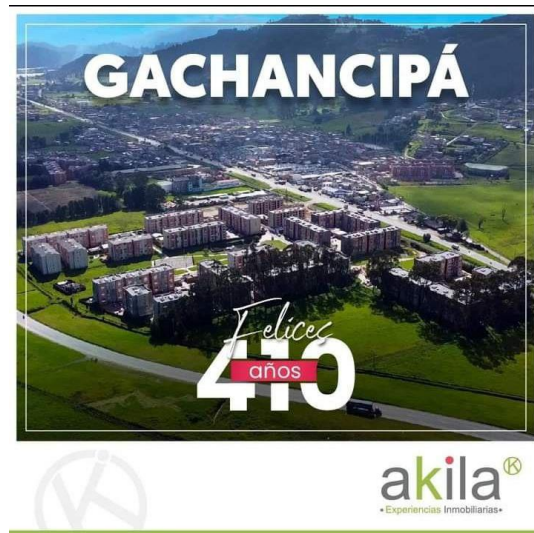
Me di cuenta que, seguían cierto patrón, el cual consistía en vender una imagen del municipio homogénea y no contextual, lo que quiere decir que no se tenía en cuenta el contexto ni la experiencia personal y sensible a la hora de construirlas, era simplemente una forma de vender el producto, que en este caso era el territorio, y entiendo que eso es lo que hacen este tipo de empresas e instituciones, hacer un lavado de cara a la imagen del territorio para obtener algún tipo de beneficio, para vender su producto o para hacer que las personas no se den cuenta de lo que en realidad pasa.

Destacaba mucho el uso de imágenes que contenían gran cantidad de verde, esto lo tomé como una forma de utilizar el medio ambiente a su favor, de mostrar que es

un sitio apartado de la ciudad, con campos verdes y estériles en los cuales vivir tranquilos, (*imagen 1 e imagen 2*) lo cual es un poco paradójico ya que se busca esta “tranquilidad verde” pero en un modelo de edificio que se replica a través de muchas ciudades y pueblos, una homogeneidad traída de la ciudad y de la modernidad.



*Imagen 1.*



*Imagen 2.*

También encontré el uso de frases que reforzaban esta idea de vivir la tranquilidad verde, (*imagen 3 e imagen 4*) lo cual reitero, es muy paradójico, más allá de la imagen homogénea de los edificios, no hay mucha tranquilidad en el municipio, se ha estado transformando en una pequeña ciudad, donde la rapidez prima, el caminar “tranquilo” se ha vuelto un ejercicio muy raro y extraño, todo mundo quiere todo inmediato, correr de lado a lado, comprar cosas lo más rápido posible para volver a sus casas, y lo digo por experiencia personal, debido a que la cantidad de personas y vehículos a veces es muy abrumadora y lo único que quiere uno es irse lo más rápido posible de la calle.



*Imagen 3.*



*Imagen 4.*

Por otro lado, algo común es el uso de imágenes no contextuales y hegemónicas, lo que quiero decir con esto es que utilizan imágenes de familias, personas y situaciones irreales, por decirlo de algún modo. Las cuales no son las personas que viven y van a habitar estos edificios y mucho menos el municipio. (*imagen 5 e imagen 6*)



Imagen 5.



Imagen 6.

Por último, también encontré las imágenes que venden el “progreso” y “modernidad” pero dejan de lado la religión, la cual sigue siendo pilar fundamental en esta idea de progreso y modernidad, en donde todo se modifica menos esta idea, muchas de las imágenes tienen como eje central el templo y la capilla de Santa Bárbara. Aquí quisiera mostrar un ejemplo en específico el cual es una de las imágenes que se vieron durante la campaña política del año 2023 en el municipio de Gachancipá, en donde se “ve el municipio” (*imagen 7*), es una ilustración en donde hay una grúa cargando materiales de construcción, con un montón de edificios de fondo, pero en



Imagen 7.

el medio se ve el templo parroquial, único símbolo de identidad *gachancipeña* en esa imagen, ya que los demás son elementos genéricos. Lo que deduje de esta imagen fue una clara necesidad de vender la religión como la identidad del municipio, algo inamovible y que continuará sin importar que.

Habiendo buscado y analizado algunas de estas imágenes institucionales e industriales pensé en una forma de expresar las ideas que se me habían ocurrido durante el proceso investigativo, así que comencé a idear un bestiario que me permitiera hacer esto.

### **5.9 Exploración en solitario y creación del bestiario**

Desde el principio de la investigación supe que quería hacer un bestiario, ese libro que cuenta e ilustra historias de creaturas fantásticas.

El bestiario que había ideado en un principio era una condensación de los dibujo y escritos que saldrían de las sesiones en grupo que llevé a cabo, ya que ese iba a ser el final de del trabajo de grado, pero viendo el curso que tomó la investigación me pareció mejor realizar algunos dibujo e historias específicamente para el bestiario.

Las imágenes del bestiario fueron de una exploración más personal que llevé a cabo casi en solitario porque mi hermano me acompañó durante los días que estuve recorriendo estos sitios. En pocas palabras y con relación al atlas *wargburiano*, creo que el bestiario es un catálogo, una mirada que emerge del atlas, que fue lo que ocurrió en las sesiones colectivas, pasado por mi propia mirada.

La diferencia con la exploración anterior, es que ya sabía lo que estaba buscando, qué lugares iba a visitar, ya que el inicio de la investigación tenía un componente muy importante el cual era la deriva, me tenía que dejar llevar para ver qué pasaba, y gracias a esta decisión fue que llegué al punto en donde estaba en ese momento, pero ya todo estaba un poco más claro, ya sabía exactamente a qué iba a encaminar el final de la investigación y cuál iba a ser mi creación para culminarla, aunque este

componente de la deriva no desapareció del todo, ya que no sabía que imágenes iba a encontrar al estar en esos lugares, además que iba a utilizar la pareidolia como recurso creativo para la creación de las creaturas que iban a estar en el bestiario, así que la idea era seguir dejándome sorprender, pero teniendo en mente todas las experiencias anteriores.

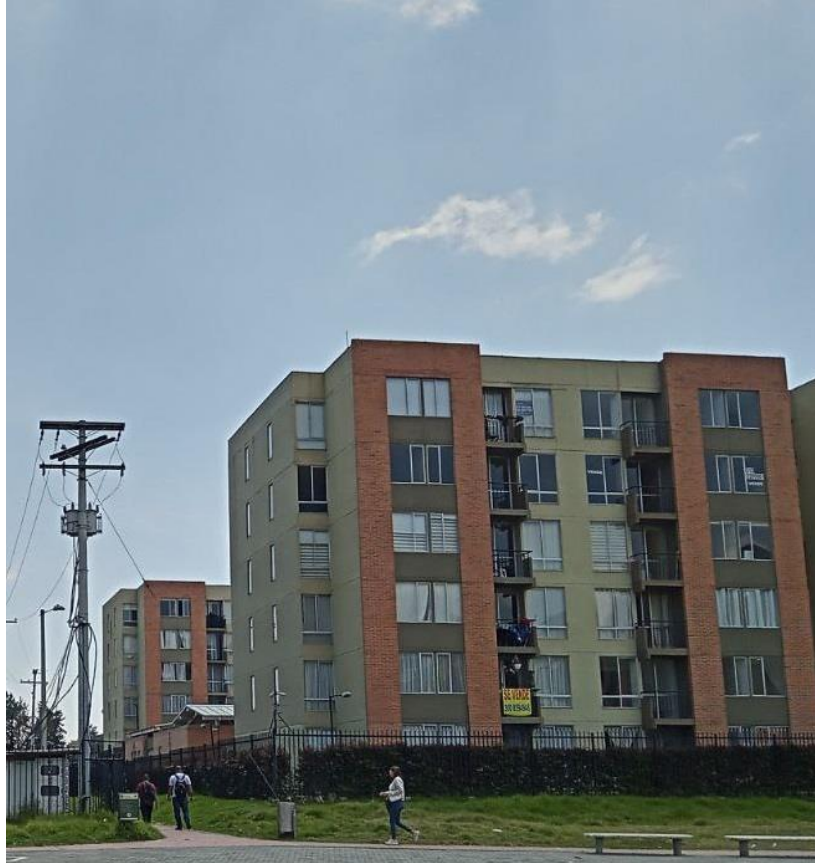
Tenía en claro que me iba a basar en los conjuntos de apartamentos para hacer varias de las creaturas, también que la basura iba a aparecer y el componente religioso por supuesto que iba a estar, pero también tenía en claro que quería incluir a la tortuga la madre de toda la investigación, la que me dio la idea, en un primer lugar, para llevarla a cabo, así que empecé a planear los recorridos.

Sabía que hacer las creaturas basándome en los conjuntos iba a ser un reto porque como dije antes son paisajes homogéneos, no hay elementos de mucho interés como si lo hay en un árbol o en una nube, pero aun así busqué y encontré algunas figuras que me interesaron.

De verdad este ejercicio me gustó muchísimo, ya que era una constante búsqueda de imágenes y relaciones que iban apareciendo en mi cabeza al puro estilo de un atlas mnemosyne.

El primer conjunto de edificios fue el más grande, llamado Kerantá, de hecho, es un conjunto de conjuntos, hay muchos edificios, lo curioso fue la sensación que tuve allí. Debo admitir que no suelo recorrer este espacio porque no me llama la atención y no tenía un motivo para estar ahí. Llegué a una pequeña zona verde y una cancha que hay en medio del conjunto de conjuntos, estar allí fue muy extraño, sentí como si no estuviera en Gachancipá, todos los edificios tapaban el pueblo en sí, solo se veían los mismos edificios por todo lado, fue como estar en una ciudad o en otra parte, pero realmente yo no me sentí en Gachancipá, y lo siento si alguien sí relaciona estos edificios con Gachancipá y bajo su experiencia personal se siente diferente al estar ahí, pero en mi caso esa fue la sensación que sentí, fue algo muy extraño. Buscando algo que me llamara la atención encontré una serie de edificios que me recordaban, por alguna razón, a una especie de elefante, una creatura

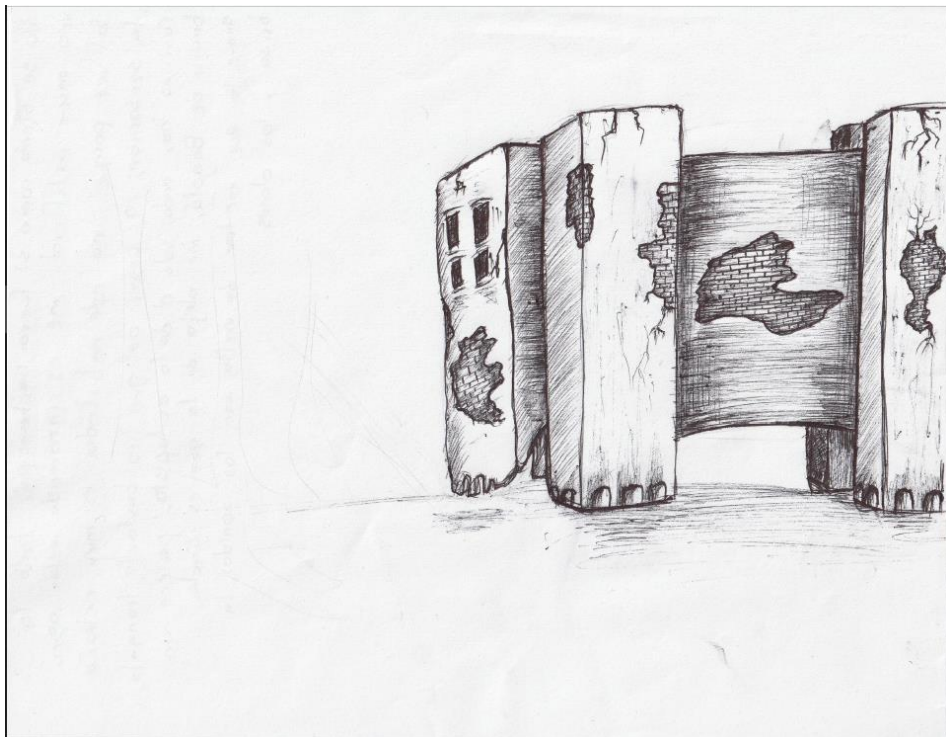
gigante con dos orejas y una trompa, pero que acababa con todo lo que pisaba, me puse manos a la obra y empecé a dibujar, la verdad es que hice un boceto rápido y le tome una foto ya que tenía que ir a los demás sitios, las siguientes son la imagen que tome como inspiración, la imagen del proceso y la imagen final de la creatura. (Este ejercicio lo voy a realizar con todos los lugares que exploré y con las imágenes que realicé). (*Imágenes 1, 2 y 3*)



*Imagen 1.*



*Imagen 2.*



*Imagen 3.*

Al acabar el boceto nos dispusimos a salir con mi hermano y cuando íbamos saliendo de los conjuntos vimos bastante basura al lado de las vías del tren, y hubo una imagen de una bolsa que me llamó la atención, me recordaba a una persona arropada con una cobija, en este caso no hice el boceto en ese momento debido a que tenía la intención de ir a todos los lugares ese mismo día, además que estaba haciendo mucho calor, pero igual le tomé una foto y seguimos con el recorrido, de hecho este ejercicio de tomar la foto e irnos lo realicé con el resto de lugares. (imágenes 4, 5 y 6)



*Imagen 4.*

*Imagen 5.*



*Imagen 6.*



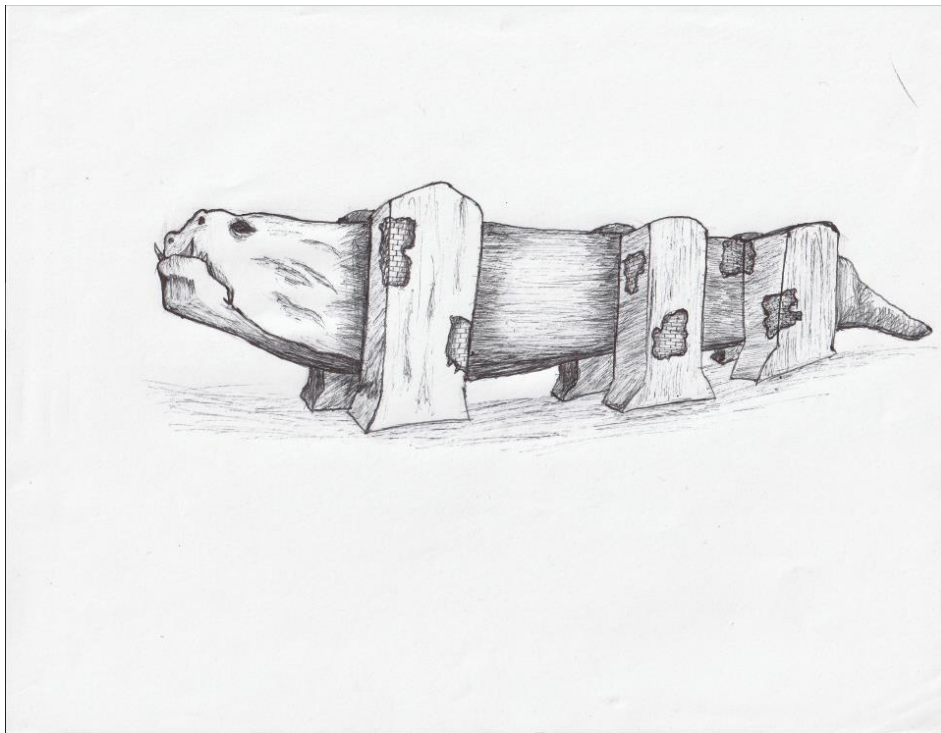
Continuando con el recorrido nos dirigimos a otro conjunto de apartamentos, esta vez un poco más pequeño, pero ya más o menos sabía que podía hacer, esta construcción me recordaba mucho a una criatura de un videojuego llamado world of warcraft, una criatura que tiene múltiples piernas y que tienen una dura coraza, de hecho, también puse el nombre por esta criatura, por eso dije antes que era un atlas que estaba en constante cambio en mi cabeza, era buscar imágenes y relacionarlas con mi archivo de imágenes mental, además que también me parecía una criatura que arrasaba con todo a su paso como con el elefante que vi en Kerantá. Tomé la foto y continué. (*imágenes 7, 8 y 9*)



*Imagen 7.*



*Imagen 8.*



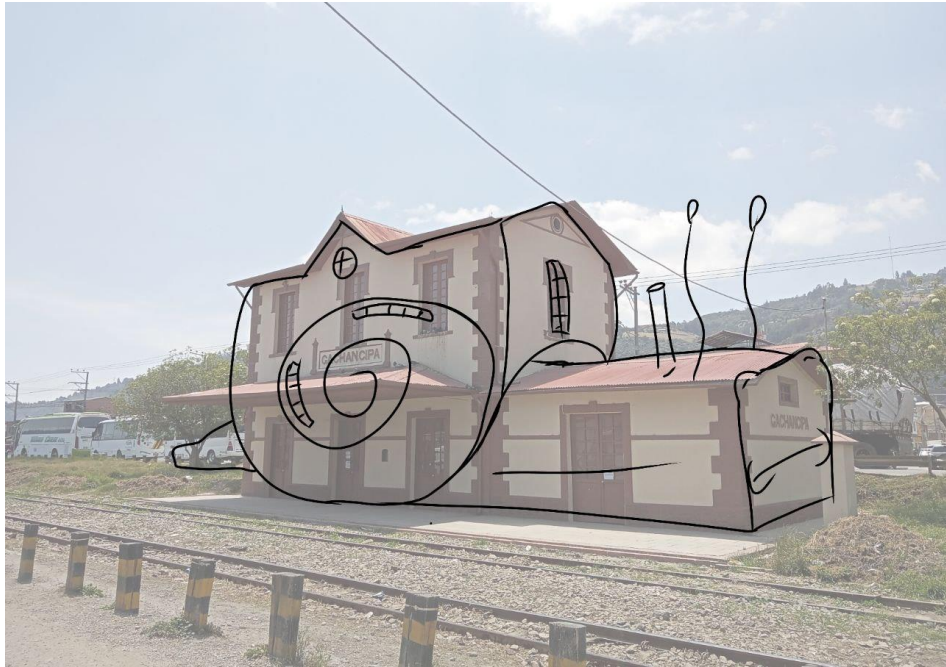
*Imagen 9.*

Luego, ya que estábamos cerca, fuimos a la estación del tren, Construcción característica del municipio, más que todo porque queda pegada a la autopista y es vista por los viajeros que pasan por ahí, además que hace muchos años, cuando funcionaba el tren de la sabana, era donde llegaban las primeras personas que migraron a Gachancipá, por eso me pareció interesante relacionar la construcción con el éxodo masivo de personas que ha habido últimamente.

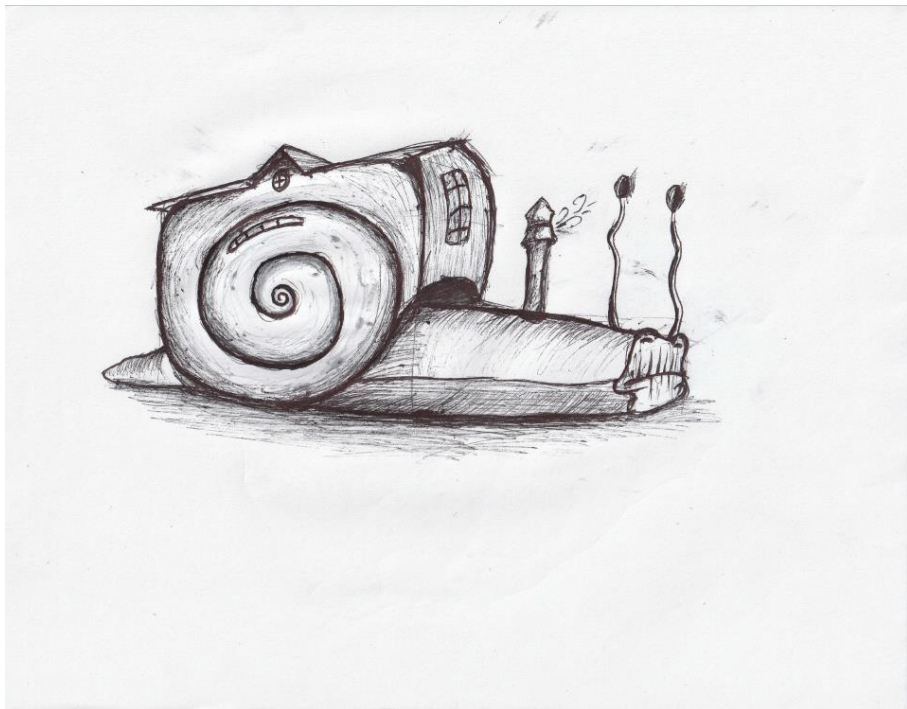
Sinceramente también me pareció un reto encontrarle alguna forma a esta construcción al ser tan angulosa y cuadrada, pero finalmente la relacioné con un caracol, más que todo por el movimiento tan lento que estos tienen el cual relacioné con las primeras migraciones que hubo al municipio, las cuales fueron más lentas, pero fueron el preámbulo para las actuales. (*imágenes 10, 11 y 12*)



*Imagen 10.*

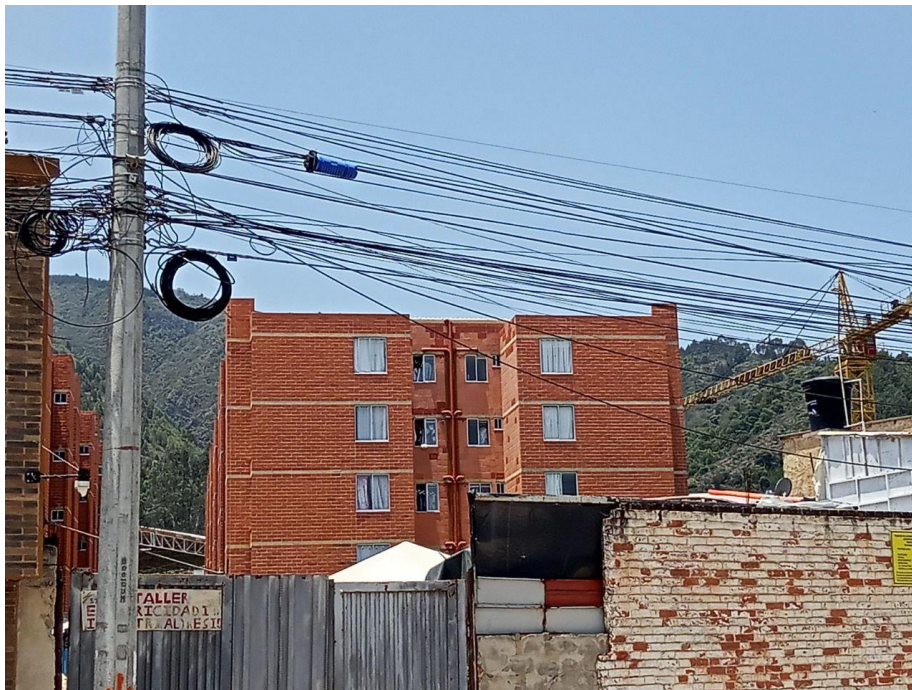


*Imagen 11.*



*Imagen 12.*

Después nos dirigimos a otro conjunto de apartamentos, en este caso el más pequeño de todos, en este si tenía en claro que es lo que iba a hacer, ya que unos días antes, mientras caminaba, vi algo que me llamó la atención y eran unos pequeños rostros tristes que nacían de la conjunción de algunas tuberías y de las ventanas de los apartamentos, esto me recordó automáticamente a la película colombiana, la otra forma, la cual había visto un mes antes, para hacer un resumen rápido, en el mundo de la película las personas tienen que obligarse a ajustar, literalmente, sus cuerpos para cumplir con ciertos estándares físicos y sociales los cuales les sirven para encajar en cubos gigantes que finalmente se mandan al espacio, donde son olvidados y abandonados. Creo que gracias a la influencia de esta película pude ver estos rostros tristes en la pared y los relacioné con algo similar, como una necesidad de encajar, pero también de ser una imagen homogénea e infeliz. (*imágenes 13, 14 y 15*)



*Imagen 13.*

Imagen 14.

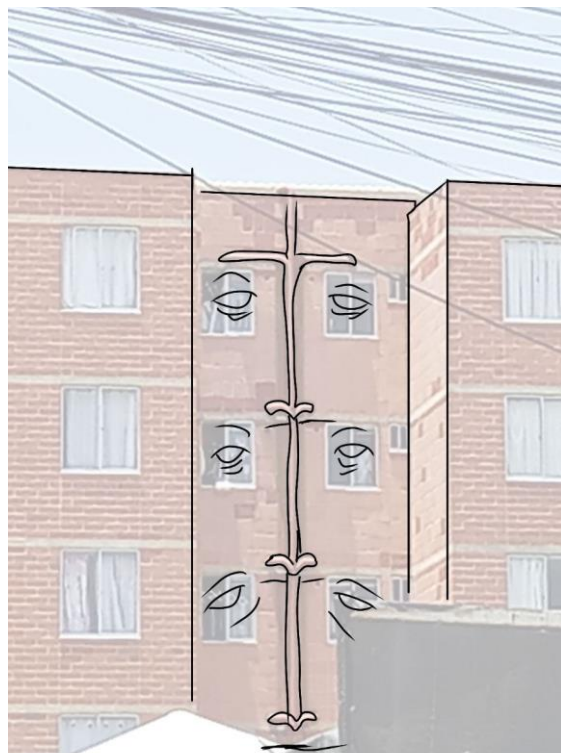
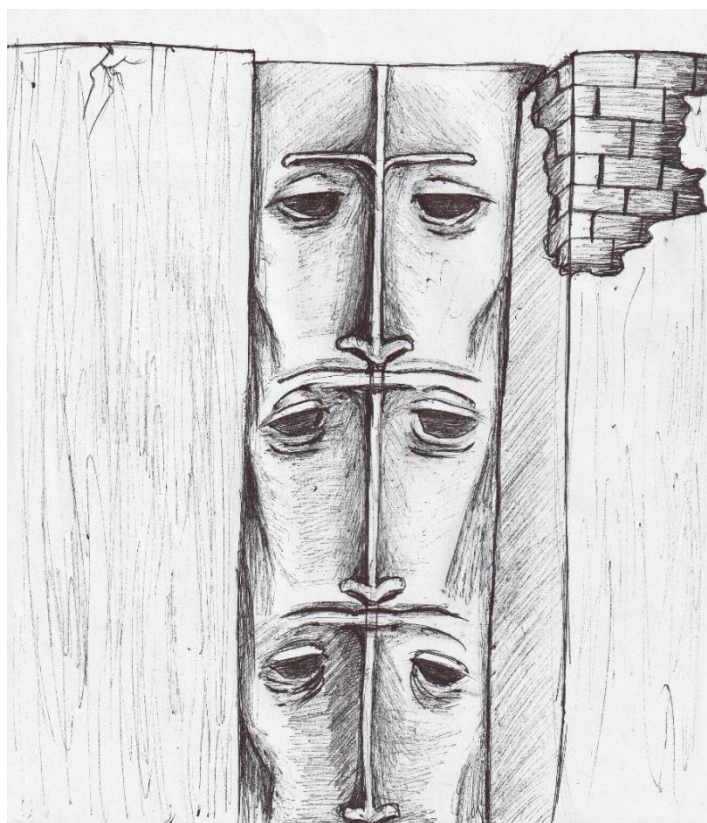


Imagen 15.



Nos dirigimos a continuación hacia uno de los lugares que más me habían impactado al momento de hacer los recorridos en grupo, la pista de patinaje, en ese momento estaba buscando algo entre toda la basura que allí se encontraba, ya sabía que iba a encontrar algo ahí y tenía razón, de hecho, encontré dos elementos que me llamarón la atención, uno de ellos fue un trozo de tela azul que estaba tirado por ahí, el cual lo relacioné con una especie de cabeza humanoide y, para mí, un poco estúpida, esto debido a la imagen que tengo de las personas que botan la basura donde se les da la gana.

El otro elemento que me llamó la atención fue un árbol, al cual relacioné con una especie de dinosaurio porque para mí, los árboles, son algo que está en extinción y que muy poco a poco ha estado desapareciendo, más aún con la constante construcción de edificaciones. *(imágenes 17, 18, 19, 20, 21 y 22)*



*Imagen 17.*

*Imagen 18.*



*Imagen 19.*





*Imagen 20.*

*Imagen 21.*





*Imagen 22.*

Ese mismo día, nos dirigimos al último lugar por visitar en el casco urbano, al parque, en donde se encontraba un elemento que quería re interpretar utilizando la pareidolia, este era el templo parroquial de Gachancipá, creo que con este edificio si me demoré bastante en encontrar alguna imagen interesante, tal vez porque al verlo tantas veces durante toda mi vida es complicado cambiar la mirada que tenía sobre este. Finalmente me puse a pensar en los elementos más relevantes y lo analicé durante unos minutos, recordé el sombrero del papa y me basé en este para dibujar la apariencia, además que convertí el campanario en un báculo, el cual lo asocio con ejercicios de poder y por último le realicé una lengua larga relacionada con el discurso que se imparte en este tipo de sitios. (*imágenes 23,24 y 25*)

Cabe aclarar que no estoy en contra de las personas que tienen algún tipo de creencia religiosa, ni mucho menos, solo critico algunas prácticas hipócritas y desleales que tienen algunas personas en este tipo de instituciones, sean de la religión que sean.



*Imagen 23.*



*Imagen 25.*

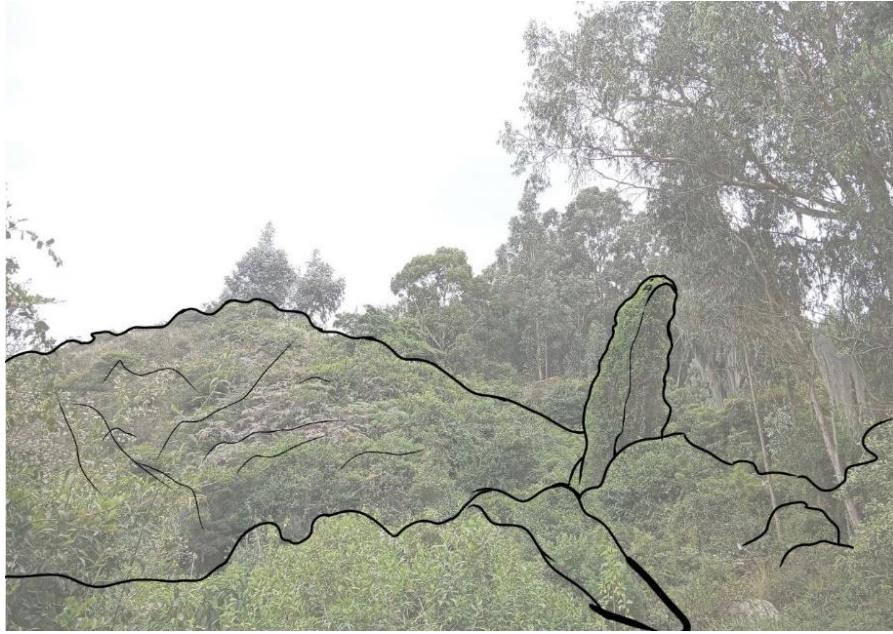


*Imagen 26.*

Finalmente, y otro día, ya que el último lugar queda en la vereda San José, una de las más alejadas del municipio. Allí iba a tomar la foto para poder dibujar a la tortuga, ese ser que es el principio de todo, la que me dio la idea del trabajo de grado y la que le dio un sentido a esa obsesión que he tenido desde pequeño por buscar creaturas en todo lado, fue la primera que nombré y que tuve como una referencia desde muy pequeño. (*imágenes 27, 28 y 29*)



*Imagen 27.*



*Imagen 28.*



*Imagen 29.*

Teniendo los dibujos ya realizados, empecé a pensar en la descripción de cada criatura, utilizando como base su apariencia y que podían hacer en ese universo un poco apocalíptico que me estaba inventando, además quería que se entendiera, pero no quería que fueran escritos muy explícitos, sino que las personas que leyeran tuvieran que indagar más en el texto para entender a qué es lo que me estaba refiriendo.

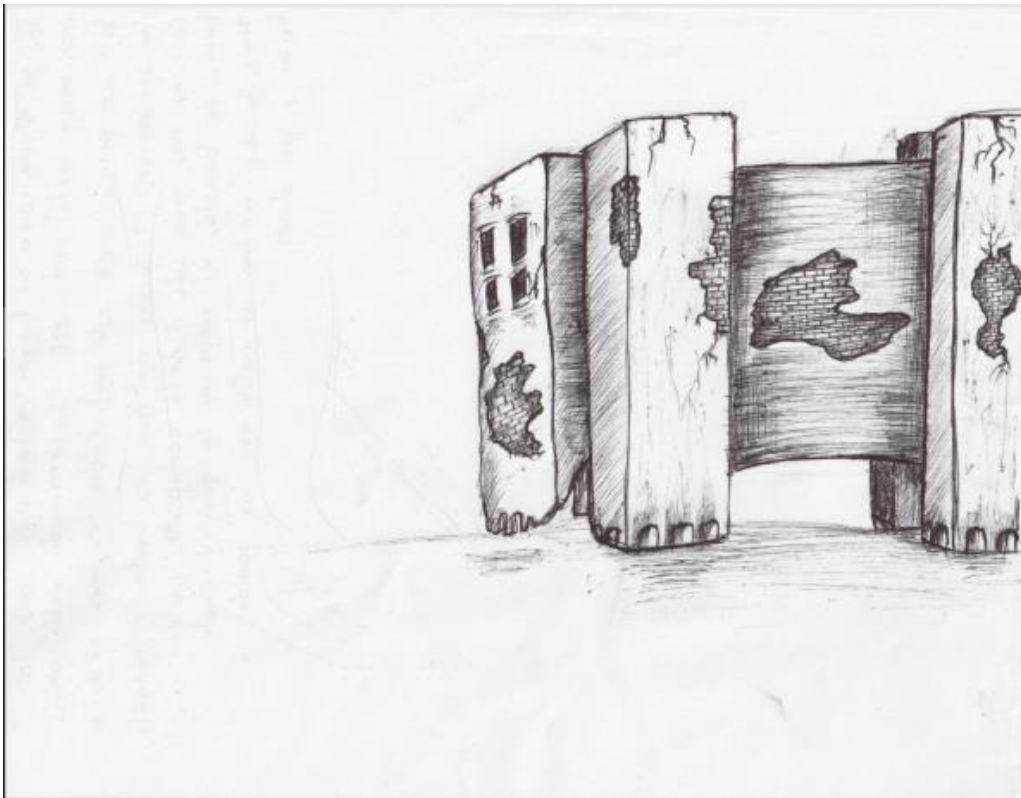
Al empezar a escribir recordé muchas de las historias, mitos, leyendas, descripciones de criaturas en videojuegos y demás referentes, esto me sirvió para darle cierta forma a las criaturas y que cada una se diferenciara de la anterior, a pesar de que varias comparten origen o son muy similares,

El siguiente capítulo es el pequeño bestiario que realicé como ejercicio final de mi proceso investigativo y creativo.

## 6 Bestiario

NOTA: El bestiario es una relación de los hallazgos y las evidencias de las salidas colectivas y en solitario, una forma de hacer una reflexión por medio de un ejercicio creativo. Cada creatura es una forma de hablar con las evidencias y la experiencia, para transferirlas a una narrativa crítica de todo lo sucedido. En pocas palabras, el bestiario es el análisis que surge de los archivos levantados en la experiencia, el rastreo de imaginario territorial dominante, y mi mirada como sujeto dentro de las prácticas territoriales actuales de Gachancipá.

### 6.1 El devastador



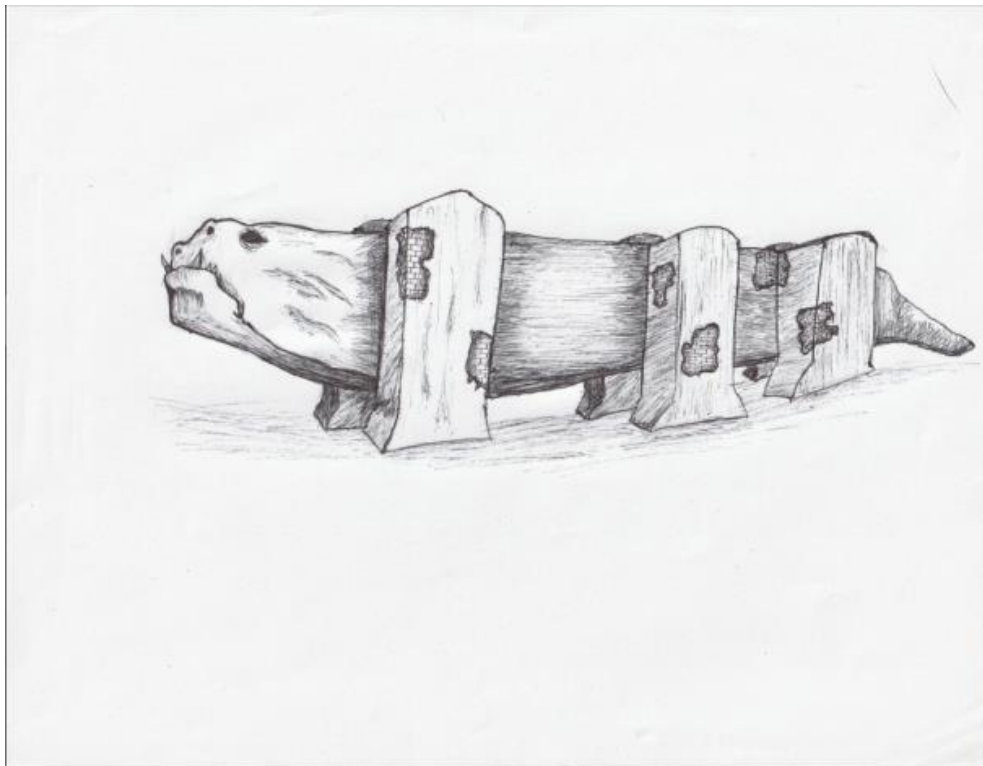
Una creatura gigante que en un principio fue una estructura construida por el ser humano para habitar dentro de ella, era una especie de refugio que contenía a los seres humanos en pequeños cubículos en donde dormían, comían, holgazaneaban y trabajaban. Fue tomando consciencia propia al absorber toda la vitalidad y la

libertad de las personas que tenía dentro, además, a su paso traía una sustancia gris, un poco líquida que al pasar algunas horas se convertía en un elemento duro, como la piedra, el cual dejaba tierras áridas y secas por donde se esparcía esta sustancia, donde ni los animales, ni las plantas e incluso algunos humanos no podían sobrevivir.

A su llegada atraía a más personas para poder alimentarse de ellas y debido al éxodo masivo de humanos se consumían más recursos y se tenían que construir más criaturas de este estilo, de hecho, esa era su forma de reproducción, depende del ser humano para sobrevivir y reproducirse.

Actualmente casi todo el mundo está lleno de este tipo de criaturas que llevan en su interior las almas de miles de personas, pero esto no es lo peor, lo peor es cuando se unen y crean una criatura gigante llamada el basilisco.

## **6.2 Basilisco**

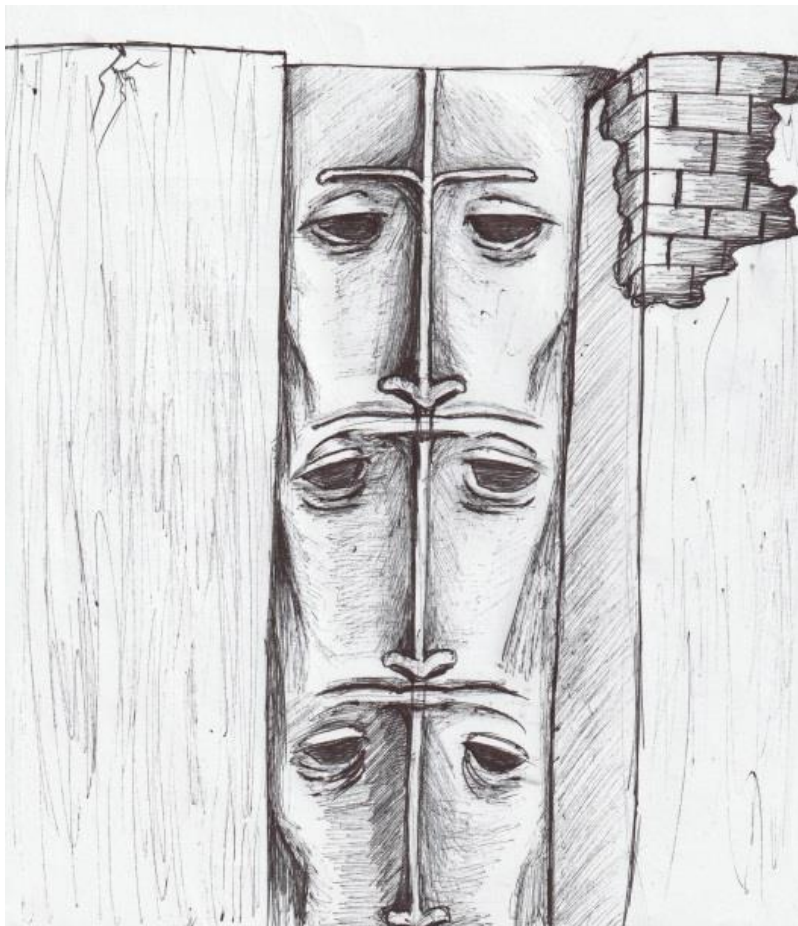


Nace de la unión de tres devastadores, los cuales van utilizando la sustancia gris para unirse de a poco, este proceso es bastante tardado, suele durar entre dos o tres años en concluir, pero cuando lo hace las consecuencias son devastadoras.

Lo característico del basilisco es que es mucho más grande que los devastadores, pudiendo así albergar muchas más personas en su interior, pero a su vez necesita de mucha más vitalidad y energía para alimentarse, además que causa muchos más daños ambientales que un devastador común o incluso que un par de ellos.

En esencia el basilisco es lo mismo que un devastador, pero mucho más grande, lo que pasa es que a las personas les atrae su interior, mucho más que un simple devastador porque su interior es más amplio y los cubículos donde viven se vuelven un poco más grandes.

### **6.3Torrimas**

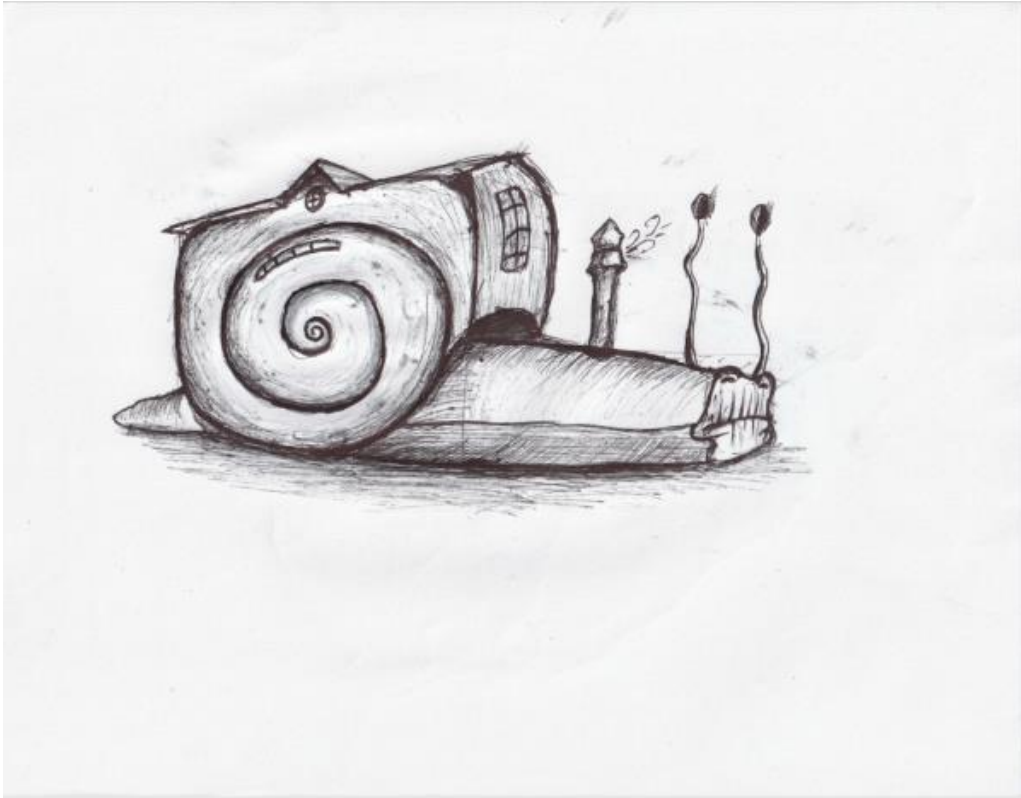


Este es un caso extraño, los torrimas son como el acné de los devastadores y los basiliscos, estas aparecen en la capa exterior de la “piel”, por llamarlo de alguna manera, y son la representación de los sentimientos de las personas que se encuentran en su interior.

Estas creaturas no hacen mucho, solo estar ahí, una encima de la otra, a veces suspirando, a veces llorando, pero siempre tienen un rostro sin expresión.

La aparición de las torrimas son una señal de que la vida de los devastadores y de los basiliscos está pronta a terminar, debido a que ya no son capaces de contener la energía que extraen de los humanos, pero no es una señal inmediata, hay casos en donde las torrimas aparecen y los devastadores y los basiliscos no caen hasta 5 años después.

## 6.4 Éxodus



La forma más fácil de describir esta criatura es que cumple el papel de un mesero, se encarga de traer y llevar a las personas de las que se alimentan los devastadores y los basiliscos.

Su origen es muy similar al de los devastadores, originalmente era una creación de los humanos, pero a diferencia de los devastadores los éxodus eran lugares de tránsito, donde la gente solo iba de paso debido a que dentro de ellos se esperaba el transporte, éste absorbía la energía de las personas que viajaban a diario, pero esto no duró mucho porque las personas empezaron a dejar de lado este tipo de transporte, así que empezó a alimentarse del movimiento de los autos que pasaban por su lado.

Los exodus deben estar en lugares con mucho tránsito e incluso ellos mismos deben estar en constante movimiento para mantenerse con vida, por eso le llevan

humanos a los devastadores y a los basiliscos, les interesa que haya más gente porque así hay más movimiento y ellos pueden seguir sobreviviendo.

### 6.5 Basoros



Los basoros son pequeñas creaturas que nacen de la basura que genera y botan las personas. Por lo general se encuentran en lugares concurridos, por eso es muy común encontrarlos cerca de los exodus.

Estos seres por el simple hecho de existir son muy perjudiciales para el ambiente, ya que liberan cantidades muy grandes de gases de efecto invernadero y se reproducen fácilmente, creando así focos muy grandes de contaminación.

Lo más interesante de estos pequeños es que al estar solos no parecen la gran cosa, pero se van multiplicando y reproduciendo de manera muy rápida, lo que hace casi imposible controlarles. Además, que estos no siempre tienen la misma forma, depende de la basura de la que vengan tienen una forma u otra.



## 6.6 Oxigenadores



Son los enemigos naturales de los devastadores, basiliscos, éxodus y basoros.

Estos nacen de la unión de árboles, arbustos, flores y demás tipos de plantas, se cree que fueron enviados por parte de la tortuga para aminorar el impacto que tienen las demás creaturas sobre los humanos y sobre el medio ambiente.

Como su nombre lo dice, se encargan de generar oxígeno, el cual es beneficioso para el ser humano y el ambiente en general, pero, por desgracia, ya no hay tantos como deberían, debido a que el ser humano los está matando por intereses personales, además que el poder de atracción que tienen los devastadores y los basiliscos hace que los humanos no se interesen por este tipo de cosas y arrasen con los oxigenadores y con su hábitat.

## 6.7 Ecclesiastus



Son criaturas similares a los devastadores, basiliscos y éxodus, también se alimenta de la vitalidad de las personas solo que ellas se sacian con la idolatría, lavan el cerebro de las personas para que continuamente vayan a rendirles culto haciéndole creer a las personas que son salvadores de todas sus penas y desgracias, dejando todo en manos de un ser superior y piadoso, pueden hacer esto gracias a su larga y gran lengua, la cual les permite convencer y adoctrinar.

Estas criaturas no todas son iguales físicamente, su apariencia puede ir cambiando para abarcar el mayor público posible, pero en esencia son iguales, en algunos lugares han desatado conflictos muy grandes generando la muerte de millones de personas. Hay algunas muy antiguas llevando siglos en un mismo sitio; hay otras

que aparecen de la nada, de un día para otro y otras se van moviendo, adaptándose a las poblaciones y alimentándose de las personas.

## 6.8 La Tortuga



Es el origen de todo, es una creatura primigenia que llevaba mucho tiempo dormida, despertó gracias al espíritu de lucha de algunas personas que se resistían a convivir con las creaturas artificiales, estas personas buscaban otra forma de habitar los espacios y relacionarse con ellos.

La tortuga es la madre de los oxigenadores, ella los lidera y guía a la hora de enfrentarse con las creaturas artificiales, solo que es una lucha casi imposible, las creaturas artificiales son cada vez más fuertes y se reproducen más rápido gracias a los humanos quienes quieren continuar mal viviendo en “comodidad”.

Desde que la tortuga despertó hasta ahora se ve un claro debilitamiento de ella, hasta el punto de que había ido desapareciendo y, las creaturas artificiales la

intentaron borrar de la memoria de las personas, pero ella siempre está presente, tal vez no en su forma original, pero si algún residuo, algún trozo de ella sigue y va a estar presente en la memoria de todas las personas, defendiendo su legado y acompañando a los oxigenadores.

NOTA: A continuación, pondré un link y un código QR en el que se podrá encontrar el bestiario en formato libro con las ilustraciones coloreadas:

[https://drive.google.com/file/d/1R4-ovjOnVnNcvL-yJy10kCUDKrbt9-i/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1R4-ovjOnVnNcvL-yJy10kCUDKrbt9-i/view?usp=drive_link)



## 7 Conclusiones

### 7.1 La importancia de la deriva en la investigación.

En cuanto a conclusiones, creo que es importante destacar el papel de la deriva en mi investigación, ya que esta no era solo quedarme esperando a que pasen las cosas por sí solas y ya, tenía que entrar a buscar elementos que estimulen, potencien y guíen esta acción de esperar y dejarse sorprender. Sumando a lo anterior que la investigación no consiste únicamente en esperar que todo salga al *pie de la letra* de lo que se tiene planeado sino que por el contrario, requiere soltar un poco las garantías que se quieren tener, si esto no llegara pasar, alterar las acciones y resultados para que encajen con algún tipo de hipótesis que ya había sido planteada antes puede ser peligroso ya que significa violentar el contexto y someterlo a la mirada personal, por lo cual se debe tener un componente de incertidumbre, debe haber un margen para dejarse sorprender y utilizar esas nuevas ideas que van surgiendo para abrirse camino en la investigación.

Aunque se debe tener cuidado al estar a la deriva, no todo es válido y debemos caminar con pies de plomo para no salirnos por la tangente y perder el control de la investigación. De hecho, en mi caso, se me fueron ocurriendo muchas ideas y abriendo nuevos caminos para continuar con la investigación, pero me di cuenta que si llevara a cabo todo lo que se me ocurría nunca iba a terminar y la investigación se ampliaría un montón, además que no tendría una consistencia concreta, con esto último quiero decir que podría llegar a ser un collage de ideas, que pueden ser muy interesantes, pero que al final no llegan a nada y pueden llegar a alterar de forma negativa la finalidad de la investigación.

### 7.2 La cultura visual

En mi investigación la cultura visual cumplió el papel de ser una apertura de la mirada, de alterar y poner en duda las imágenes hegemónicas que teníamos como ciertas con respecto al municipio de Gachancipá, imágenes a las que estamos

expuestos constantemente, nos influyen en cierta medida y que esconden una realidad muy poco conocida.

Este encuentro entre la imagen que se tenía como expectativa de la realidad y la realidad en sí misma, generó una forma nueva de ver el municipio, una forma que no teníamos contemplada ninguno de los que participamos, ya que eran imágenes que podían llegar a ser asquerosas e incómodas y que no cumplían con las expectativas topofílicas que teníamos. A partir de este encuentro se dio el desbloqueo de una nueva forma de ver, de quitar algún tipo de máscara o maquillaje que alteraba la realidad, es como si nos pusieran un filtro que nos permitiera ver cosas que antes estaban pero que no nos fijábamos en ellas y todo esto simplemente a raíz de salir y explorar un poco lo que nos rodeaba, de habitarlo de otra forma, una forma que no es la común y va en contra de lo que se catalogaría como “normal”.

Gracias a este nuevo filtro de visión me pude dar cuenta de que teníamos una gran preocupación acerca del tema ambiental y que estamos bajo la constante influencia de imágenes hegemónicas que buscan alterar la percepción que tenemos sobre de la realidad, y gracias a este punto de quiebre nacido por las sesiones logré encaminar mi investigación hacia un punto que en un principio no tenía muy en cuenta, dándole potencia pedagógica y política a la hora de hablar del desarrollo del pensamiento crítico desde la experiencia sensible.

### **7.3 Sobre el uso del atlas de forma colectiva e individual**

En el trabajo de grado siempre estuvo presente el atlas, a pesar de no ser siempre un ejercicio que se llevara a cabo conscientemente ni físicamente, además que no se hizo mención literal de este hasta el final de las sesiones en grupo.

El atlas, más específicamente hablo de un atlas personal e interno, fue fundamental para llevar a cabo el trabajo de grado, ya que necesitábamos un archivo de imágenes recolectadas en nuestras experiencias personales para relacionarlas con

las imágenes que nos encontrábamos en nuestra exploración, esto para darle forma a las creaturas que dibujamos.

En cuanto al atlas físico y más ceñido a la idea del atlas mnémosyne, realizamos uno al final de nuestras sesiones exploratorias, este atlas me abrió el panorama para buscar aún más imágenes para el bestiario, debido a que encontré que teníamos una preocupación en común por el estado ambiental del municipio, de esta manera el atlas se convirtió en un punto de inflexión que le dio otro camino al trabajo de grado.

#### **7.4 Las relaciones de los contextos educativos y su débil anclaje con la experiencia y el territorio**

Durante la investigación también me di cuenta, gracias al grupo con el que estaba, que hay un débil anclaje entre las instituciones educativas con la experiencia personal y el territorio, no hay espacios, dentro de estas instituciones, en las que se potencien las relaciones con el territorio, y no lo digo solamente por las instituciones de educación superior, si no que las instituciones educativas locales tampoco cuentan con este tipo de espacios, por alguna razón, a pesar de que los colegios se ubican dentro del municipio es muy poco común que enseñen sobre este y mucho menos que lo hagan sobre la experiencia personal de las personas que asisten a este tipo de instituciones y lo digo por experiencia propia, tal vez en algún momento se tocó el tema de Gachancipá pero muy por encima. La única forma en la que se puede saber algo sobre la historia y el contexto del municipio es si se tiene algún tipo de interés u obsesión con este tema. Esta experiencia también es muy similar a la del grupo con el que trabajé y llevamos a cabo las sesiones, ya que todos estudiamos en el mismo colegio y al mismo tiempo, excepto por mi hermano quien se encontraba cursado el grado 11, pero igualmente sigue esta falta de interés por conocer el contexto en el que realmente vivimos.

Por otro lado, también resulta preocupante que, el grupo focal (incluido yo), resultáramos tan afectados por el mal estado del territorio en el que estábamos

viviendo durante todo el transcurso de nuestras carreras universitarias. La educación superior debería promover más que los saberes allí impartidos pudiesen localizarse en los territorios particulares de los estudiantes. Muchos de los jóvenes que habitamos espacios rurales debemos viajar a la ciudad para allí desarrollar nuestra educación superior, pero esa educación superior debería contemplar de manera más crítica y abierta los contextos rurales.

Pienso que queda en evidencia, aunque tal vez esto ya sea para otro trabajo investigativo, que la academia sigue siendo muy urbana y sus parámetros de estudio y epistemes, no extienden brazos a lo rural, por lo cual quienes estudiamos en universidades citadinas no encontramos tan fácil, lugares donde situar nuestros territorios. Lo rural debe hacer parte en el futuro que se teje desde las universidades, porque entre otras, el futuro actual está profundamente ligado a lo ambiental, que tiene mucho anclaje en lo rural, somos quienes habitamos lo rural quienes más posibilidades tenemos de pensar el futuro en torno a lo ambiental y tenemos más agencia a la hora de procurar por la preservación de los ecosistemas. Esto lo dejo planteado como hallazgo y reflexión, que tal vez hagan parte de otro trabajo a partir de este de pregrado.

### **7.5 La pareidolia como potencia educativa y crítica del territorio.**

En cuanto a la utilización de la pareidolia como recurso creativo fue una buena decisión porque gracias a buscar estas imágenes ocultas fue que la investigación fue tomando otra forma, al estar buscando constantemente estas creaturas pudimos ver cosas que antes no habíamos visto, como la cantidad de contaminación que había en el municipio, que además no nos sentíamos tan seguros en ciertos lugares a pesar de haber estado ahí muchas veces, fue una forma de utilizar esa obsesión que tenía de pequeño para potenciar el interés por el territorio, buscar otra forma de verlo, de comprenderlo, de habitarlo y de no seguir las miradas hegemónicas que muchas instituciones buscan que tengamos.

Todo esto ayudó a que también me interesara por entender aún más estas imágenes hegemónicas y de dónde venían y, gracias a esto, llevar a cabo una exploración más personal en la cual seguí utilizando la pareidolia como recurso creativo, la cual me permitió darle forma a creaturas que representaran la nueva percepción que tenía sobre el municipio.

Por otro lado, también he de destacar el cambio de mirada del territorio que tuvimos el grupo y yo, donde re-descubrimos el territorio, le dimos un sentido más personal a la relación que teníamos con este, además de darnos cuenta de la problemática ambiental. Personalmente para mí fue chocante ver el estado del territorio y darme cuenta que no era como yo imaginaba.

Finalmente, hablando más específicamente de mi experiencia como arte-educador, papel en el que he llevado a cabo ejercicios, utilizando la pareidolia, similares con niñas, niños y jóvenes con quienes hemos hecho algunos recorridos similares en donde me he dado cuenta que tienen un interés genuino por conocer y explorar el territorio, donde la pareidolia hace que estos recorridos se conviertan en una búsqueda constante de imágenes para la creación de personajes o creaturas, pero las cuales implícitamente reflejan la realidad del territorio y permiten hablar desde otros puntos de vista acerca de este.

### **7.6 La importancia de la auto narrativa desde la imagen**

Gracias a estas sesiones y a la exploración personal que posteriormente realicé, tuve la oportunidad de explorar mis propias ideas y experiencias, de contarlas y contarme a mí mismo a través de imágenes y escritos, los cuales tienen una influencia muy fuerte en mi forma de ver el territorio actualmente, tal vez una forma un poco pesimista, donde no hay mucho futuro gracias a las decisiones e intereses de algunos pocos. Me parece que fue una muy buena experiencia además de enriquecedora, pero también me deja un sabor un poco amargo al descubrir que muchas de las cosas que creía reales no lo eran, como esas imágenes idealizadas que tenía del municipio, que en cierta medida pensaba igual a esos carteles publicitarios que prometían una vida tranquila, un lugar seguro y donde se podía

vivir de forma pacífica, fue en parte un shock, pero también creo que esta deconstrucción que tuve de la imagen fue algo positivo, ya que me dio una mirada más crítica sobre el territorio, lo que me motivó también a llevar ejercicios similares con mis estudiantes.

### **7.7 ¿Cómo trabajar el problema de territorio en Gachancipá desde la práctica artística? Experiencia personal.**

Bueno, para concluir quisiera exponer un poco mi experiencia como profesor en la escuela de formación de artes plásticas del municipio de Gachancipá, ya que gracias al proceso investigativo que realice empecé a preocuparme por la mirada que las personas tienen del municipio y la falta de relaciones que tenemos con este.

La verdad es que quería que las personas que asistían a las clases tuvieran experiencias diferentes, más allá de estar simplemente en el salón dibujando o pintando, así que basándome en la experiencia que tuve durante la investigación decidí realizar algunas salidas para que por lo menos conocieran ciertos lugares del municipio, ya que, como dije antes hay una clara falta de interés o de implementación en el currículo por parte de las instituciones educativas locales, de hecho muchas de las personas con las que realicé las salidas no conocían varios de los lugares a los que fuimos y mucho menos su historia.

Tomé la decisión de salir cada ocho días a un espacio diferente con las personas. Algunos de estos sitios ya los había visitado con el grupo con el que inicié el trabajo de grado, y otros que también son característicos del municipio pero que no visité con este grupo. Hemos realizado salidas a la villa olímpica, a la gruta, a Kerantá, a santa Bárbara, La vereda la aurora, etc. Mientras estamos en estos lugares les pido que realicen algunos ejercicios, no todos relacionados con la pareidolia, pero si tomo inspiración en la experiencia que tuve durante la investigación, ejercicios que permitan tener una relación un poco más cercana con el territorio, además de que también les cuento un poco de la historia que he investigado sobre estos sitios y porque son tan característicos.

La verdad es que me he estado motivando aún más ya que les ha gustado salir del espacio del salón y explorar otros lugares, donde tal vez no hubieran ido de ninguna otra forma, además que siempre me están preguntando a que sitio iremos a continuación.

## 8 Bibliografía

- Anónimo. (siglo IX), *página en la que se describe una pantera*, Bern Physiologus manuscrito Recuperada de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Physiologus#/media/Archivo:76-Fisiologo di Berna - Pantera.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Physiologus#/media/Archivo:76-Fisiologo_di_Berna_-_Pantera.jpg)
- Augé, M. (1992). Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad. *Gedisa editorial*
- Da Vinci. L. (2020). *Bestiario de vicios y virtudes. Libros del zorro rojo*.
- Dali, S. (1989). *Mito tragico del Angelus de millet*. TusQuets.
- Daza Cuartas, S. L. (2014). Investigación - creación un acercamiento a la investigación en las artes. *Horizontes pedagógicos*, 11(1). Recuperado a partir de <https://horizontespedagogicos.iber.edu.co/article/view/339>
- Domínguez, M. D. L. O. (2016). *Pareidolia*. Recuperado de: <https://revistatd.azc.uam.mx/index.php/rtd/article/view/13>
- Giménez, G. (2005). Territorio e identidad. Breve introducción a la geografía cultural, *Trayectorias. Revista de ciencias sociales de la universidad autónoma de nuevo león*. 7(17), 8-12.
- Gomez Molina, J. (2003). *Las lecciones del dibujo*. Ediciones Catedra S.A.
- HaroldArtist. (2017). *Dibujo partiendo de un garabato de mi hijo| Reto del garabato*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=vukYnjxj-Pc&t=250s>
- López Orozco. A. (2008). *Mitos y leyendas de Colombia*, editorial educativa kingkolor S.A.
- López Orozco. A. (2008). *Mitos y leyendas de Colombia 2*, editorial educativa kingkolor S.A.
- Mars global surveyor, NASA. (2001) face on mars, fotografía, Wikipedia. Recuperada de: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2b/Mars\\_face.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2b/Mars_face.png)

- Martínez, L. D. (2020). *Reconocimiento territorial del humedal Jaboque a partir de la exploración cartográfica sensible*. Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de: <http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/12962>
- Meir Clancy, L. (2021). Un edificio de piedra que tiene un reloj en el lado de una pared de ladrillo, fotografía, Unsplash. Recuperado de: <https://unsplash.com/es/fotos/un-edificio-de-piedra-que-tiene-un-reloj-en-el-lado-de-una-pared-de-ladrillo-ouUxQJ7DjLg>
- Ortega Domínguez, M.L. (2016). *Pareidolia*. Universidad autónoma metropolitana-atzcapotzalco. Recuperado de: <https://revistatd.azc.uam.mx/index.php/rtd/article/view/13/36>
- Paladini, V. (2022). Una roca en medio fotografía de un campo, fotografía, Unsplash. Recuperado de: <https://unsplash.com/es/fotos/una-gran-roca-en-medio-de-un-campo-8Hd9e-AiSA4>
- Patarroyo Cadena, J. G. (2021). *Cómo crear un monstruo infantil. Indagación en la imagen del monstruo representado en el cuento ilustrado a través de la creación*. Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de: <http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/16531>
- Quintero Martínez, L.D. (2021). *Reconocimiento territorial del humedal Jaboque a partir de la exploración cartográfica sensible*.
- Reina Gutiérrez, A. (2018). *La pareidolia como recurso creativo en procesos de ilustración*. Recuperado de: <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/entities/publication/2aad6eed-7009-42e6-9cea-bb8894a9d9c7>
- Ruiz Sanjuan, C. (2016). *Estado, sociedad civil y hegemonía en el pensamiento político de Gramsci*. Revista de Filosofía y Teoría Política, (47), e002. Recuperado de: <http://www.rfytp.fahce.unlp.edu.ar/article/view/RfYTPe002>
- Tartás Ruiz, C., & Guridi Garcia, R. (2013). Cartografías de la memoria. Aby Warburg y el Atlas Mnemosyne. *EGA Expresión Gráfica*

*Arquitectónica*, 18(21), 226–235. Recuperado de:  
<https://doi.org/10.4995/ega.2013.1536>

- Viking 1, NASA-viking 1 orbiter, (1976). face on mars, fotografía, wikipedia.  
Recuperada de:  
[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/38/Martian\\_face\\_viking.j  
pg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/38/Martian_face_viking.jpg)
- Tuan, Y. F. (2007). *Topofilia*, editorial *Melusina*