

COLECCIÓN  
MENSAJES

# Comunicación: relatos, interpretaciones y opinión

Hugo Andrei Buitrago Trujillo  
Compilador




Universidad  
Pontificia  
Bolivariana



## **Autores**

**Manuela Herrera Montoya**  
**Camila Arango Echeverri**  
**Laura Medina Guisao**  
**David Santiago Serna Lopera**  
**Manuela Ospina Correa**  
**Ana Isabel Loaiza Ramírez**  
**Manuela Granada Montoya**  
**Eylen Cristina Jalilíe López**  
**Miguel Alguero Montaña**



# Comunicación: relatos, interpretaciones y opinión

Ejercicios de investigación de los estudiantes  
de Comunicación Social de la Universidad Pontificia  
Bolivariana sede Medellín. Vol. III  
2017-2018

Hugo Andrei Buitrago Trujillo  
Compilador



302.2

B932

Buitrago Trujillo, Hugo Andrei, compilador

Comunicación: relatos, interpretaciones y opinión / Hugo Andrei Buitrago Trujillo, compilador. – Medellín : UPB, 2020.

285 páginas, 14 x 21 cm. -- (Colección Mensajes)

ISBN: 978-958-764-824-9 (Versión e-pub)

1. Comunicación – Investigaciones. – 2. Comunicación social – 3. Periodismo. –  
I. Título (Serie)

CO-MdUPB / spa / RDA  
SCDD 21 / Cutter-Sanborn

- © Manuela Herrera Montoya
  - © Camila Arango Echeverri
  - © Laura Medina Guisao
  - © David Santiago Serna Lopera
  - © Manuela Ospina Correa
  - © Ana Isabel Loaiza Ramírez
  - © Manuela Granada Montoya
  - © Eylen Cristina Jalilíe López
  - © Miguel Alguero Montaña
  - © Hugo Andrei Buitrago Trujillo (Compilador)
  - © Editorial Universidad Pontificia Bolivariana
- Vigilada Mineducación

#### **Colección Mensajes**

#### **Comunicación: relatos, interpretaciones y opinión**

ISBN: 978-958-764-824-9 (Versión e-pub)

Primera edición, 2020

ISBN: 978-628-500-086-7 (Versión pdf)

Primera edición, 2023

Escuela de Ciencias Sociales

Facultad de Comunicación Social-Periodismo

**Gran Canciller UPB y Arzobispo de Medellín:** Mons. Ricardo Tobón Restrepo

**Rector General:** Pbro. Diego Alonso Marulanda Díaz

**Vicerrector Académico:** Álvaro Gómez Fernández

**Decano de la Escuela de Ciencias Sociales:** Omar Muñoz Sánchez

**Directora de la Facultad de Comunicación Social:** María Victoria Pabón Montealegre

**Coordinadora (E) Editorial:** Maricela Gómez Vargas

**Producción:** Ana Milena Gómez Correa

**Diagramación:** Ana Milena Gómez Correa

**Ilustración portada:** Camila Arango Echeverri

**Corrección de Estilo:** Cristian Suárez

#### **Dirección Editorial:**

Editorial Universidad Pontificia Bolivariana, 2023

Correo electrónico: editorial@upb.edu.co

www.upb.edu.co

Telefax: (57-4) 354 4565

A.A. 56006, Medellín, Colombia

**Radicado:** 1903-20-09-19

Prohibida la reproducción total o parcial, en cualquier medio o para cualquier propósito sin la autorización escrita de la Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.

# contenido

## Contenido }

**Presentación.....7**  
Hugo Andrei Buitrago Trujillo

**El cine latinoamericano se mira al espejo: los usos  
y reflexiones del metacine en América Latina..... 11**  
Manuela Herrera Montoya

**Cómo pintar laberintos invisibles: una investigación  
sobre la creación de adaptaciones gráficas a partir  
de la interpretación de cada cuento en el libro  
*Ficciones*, de Jorge Luis Borges..... 39**  
Camila Arango Echeverri

**Análisis de la representación de la mujer virgen  
en *Rubiela Roja* y *Alcaparras*, textos dramáticos  
de la dramaturga antioqueña Victoria Valencia..... 69**  
Laura Medina Guisao

**Las sociedades de la transparencia  
en la distopía *Black Mirror*.....107**  
David Santiago Serna Lopera

**FanWorks: productos transmedia que dan  
continuidad a la saga y franquicia de Harry Potter.....137**

Manuela Ospina Correa

**Periodismo sobre la cultura cafetera  
de los jóvenes de Fredonia .....163**

Ana Isabel Loaiza Ramírez

**Prácticas educomunicativas en la elaboración  
de un producto comunicacional: un estudio de caso  
de la revista Ingenio de la Universidad Pontificia  
Bolivariana.....197**

Manuela Granada Montoya

**Análisis semiótico de las caricaturas políticas sobre  
el proceso de paz en Colombia del año 2016, a partir  
de los dibujos humorísticos publicados en los medios  
de comunicación El Tiempo y El Espectador, durante el  
período de diciembre de 2016 a junio de 2017 .....235**

Eylen Cristina Jalilíe López

**Relaciones entre concejales y líderes comunitarios  
de Bucaramanga. Una mirada desde la Comunicación  
Política y Pública.....267**

Miguel Alguero Montaña

# presenta } **Presentación**

*Hugo Andrei Buitrago Trujillo*

El tercer volumen de los *Ejercicios de investigación de los estudiantes de Comunicación Social-Periodismo* de la Universidad Pontificia Bolivariana presenta, bajo el subtítulo "Relatos, interpretaciones y opinión", abarca el lapso 2017-2018 y contiene algunos de los trabajos destacados por los profesores que acompañaron los cursos de Investigación en Comunicaciones II y los trabajos de grado de la Facultad.

Resulta interesante de este volumen que es el primero que surge como ejercicio Multicampus, por lo que cuenta con ejercicios de las sedes de Medellín, Montería y de Bucaramanga; pero además que, al igual que las publicaciones anteriores, da cuenta de la relevancia del abordaje integral de la comunicación por el que apuesta la Facultad de Comunicación Social-Periodismo de la UPB.

Al respecto de esta integralidad, podrá ver el lector cómo en cada uno de los capítulos que se presentan, es decir, en cada uno de los temas y abordajes investigativos de los comunicadores formados por la universidad, hay un bricolaje de disciplinas que dialogan en el campo de la Comunicación, que pasan por la pedagogía, la semiótica, el periodismo, la literatura, la imagen, la antropología, la historia, la filosofía, entre otros, para el entendimiento de problemas comunicacionales y la presentación de temas de interés público.

La conciencia de esta integralidad no evita la relevancia de brindar una ilación a partir de los énfasis y puertas de entrada seleccionados por los estudiantes para elaborar sus ejercicios investigativos, que en este caso se agruparon en: mensajes en el arte latinoamericano, relatos en las nuevas plataformas y periodismo y opinión pública.

## Mensajes en el arte latinoamericano

En este apartado se encuentran tres miradas distintas a tres manifestaciones artísticas en Latinoamérica. Con respecto al cine, Manuela Herrera integra cinco países latinoamericanos para evidenciar los usos del metacine en las narraciones de este tipo en el territorio. En este ejercicio, la autora articula el corpus seleccionado con una importante gama de películas metaficcionales que sirven para comparar, analizar y evidenciar la relevancia de estas herramientas para la reflexión sobre las problemáticas presentes desde México hasta el sur del continente.

Precisamente uno de los más importantes escritores del sur, Jorge Luis Borges, es la base del ejercicio investigativo de Camila Arango, quien se arriesga en un trabajo de investigación creación-investigación aplicada, haciendo un análisis de los cuentos de *Ficciones* para hacer una adaptación gráfica de los mismos.

Desde un foco más local, Laura Medina se ocupa de la dramaturga antioqueña Victoria Valencia para rastrear, a partir de dos de sus obras, la presencia, permanencia, transformación y relevancia del rol de la mujer virgen, a partir de las categorizaciones realizadas por Duby y Perrot, presentadas en el contexto de las violencias colombianas.

## Relatos en las nuevas plataformas

Dos perspectivas diferentes se brindan sobre esta temática. En la primera, Santiago Serna utiliza la serie *Black Mirror*, que pasó de la televisión inglesa a la plataforma Netflix, para hablar de la distopía y las sociedades de la transparencia, a partir de la crítica al uso nocivo de las tecnologías de la comunicación y de la conectividad que hacen sus creadores, tarea abordada con una perspectiva foucaultiana y del filósofo oriental Byung-Chul Han.

En la segunda, desde la transmedialidad, se indaga por el papel de los fanáticos en la construcción de relatos que dan continuidad a ficciones exitosas, labor en la que, como nos muestra la autora, Manuela Ospina, los medios sociales, la conectividad y las plataformas de juegos y contenidos cobran un rol relevante para la multiplicidad de contenidos apócrifos y sus productores.

## Periodismo y opinión pública

El tercer grupo de trabajos ofrece dos perspectivas sobre la labor informativa y dos análisis de generadores de opinión. De tal manera, Ana Isabel Loaiza presenta el camino a través del cual construyó una pieza *crossmedia* sobre el relevo generacional en la cultura cafetera del municipio de Fredonia, dando algunos avances de lo que fue la pieza comunicacional.

Así mismo, Manuela Granada, da cuenta del medio de divulgación científica *Ingenio*, en el que se presentan procesos de educomunicación, y donde niños toman parte protagónica de la tarea informativa, de la mano de profesionales de la comunicación y docentes.

Eylin Jalilíe optó por el análisis semiótico de las caricaturas de *El Tiempo* y *El Espectador* que aludieron al proceso de paz; retomando las ideas de Peirce y Barthes, detalla las diferencias editoriales de los caricaturistas de uno y otro diario.

Por otro lado, Miguel Alguero se aproxima a las relaciones comunicacionales entre los concejales y los líderes bumangueses, identificando las contradicciones que hay entre las representaciones que unos y otros tienen sobre ese relacionamiento en razón de la calidad del mismo.

*Relatos, interpretaciones y opinión* se une con *Imágenes, imaginaciones, letras y opiniones* y con *Narraciones, identificaciones e industrias culturales* como insumos pedagógicos para los procesos de investigación en comunicaciones; pero, a la vez, como un boceto de los caminos que la profesión debe transitar en medio de las sociedades actuales y en transformación.

# metacine

## El cine latinoamericano se mira al espejo: los usos y reflexiones del metacine en América Latina

*Manuela Herrera Montoya\**

### Resumen

¿Por qué una obra cinematográfica se reconocería como obra? ¿Acaso el decirnos que somos espectadores no acaba con la magia del cine? El cine no es solo magia, la magia no es solo irrealidad. Las películas que se narran por medio de la metaficción son aquellas que se reconocen como obras cinematográficas, cuestionan el arte, la sociedad y la vida; se quitan el disfraz de "película", sin dejar de serlo, para convertirse en una historia creada –a veces mostrando cómo–, y realizada por personas que necesitan cuestionar no solo la vida y la sociedad, sino también el arte que las expresa. Este trabajo habla de la metaficción, método de narrar que en este caso es llevado al cine en América Latina, analizando las reflexiones y usos para intentar buscar un por qué se utiliza este.

**Palabras clave:** Metaficción, Metacine, Cine latinoamericano, Autorreflexividad, Narración metatextual.

---

\* Estudiante de Comunicación Social-Periodismo y Estudios Literarios de la Universidad Pontificia Bolivariana. Con interés en leer, escuchar y ver historias.

Asesor: Hugo Andrei Buitrago Trujillo

## Introducción

La metaficción se encarga de indagar y reflexionar sobre el arte en sí mismo, y se puede ver en la literatura, en la pintura, en el cine, entre otros. Una de sus características principales es el juego entre la ficción y la realidad, creando una cercanía con el espectador para llevarlo a pensar y a reflexionar mientras contempla la obra.

Este modo de narrar es utilizado especialmente en la literatura para especular sobre el acto mismo de crear una historia, sobre la literatura misma, o sobre el ser escritor, la vida de los personajes creados, entre otros temas. Es en el ámbito literario donde la metaficción ha tenido un mayor desarrollo. En el cine –que no está alejado de la literatura– también se ha explorado este campo, llevando al lenguaje audiovisual, con sus herramientas narrativas y formas de expresión, a implementar la metaficción como medio de reflexión acerca del cine. La apropiación de la metaficción aplicada al campo cinematográfico es tal que pasa a conocerse como metacine, género que incluye películas que se reconocen como creación cinematográfica o que hablan de cualquier aspecto del cine.

La obra se mira en un espejo para hablar acerca de ella y de su campo de acción, una historia ficticia que se reconoce como ficción pero que no por ello deja de serlo. Por ende, la metaficción es considerada una actividad riesgosa (Zavala, 2010), pues los límites entre la realidad y la ficción se vuelven borrosos.<sup>1</sup> O como lo dice Borges (1952): “[...] tales inversiones sugieren que si los caracteres de una ficción pueden ser lectores o espectadores, nosotros, sus lectores o espectadores, podemos ser ficticios” (pp. 30-31). Este juego entre lo real y

---

1 Aprovechando esos límites borrosos, algunos escritores que utilizan la metaficción suelen hacerlo para hablar de la condición humana o del existencialismo, como Miguel de Unamuno en *Niebla* (Pardo, 2011).

Lo ficticio es utilizado primordialmente para que el lector o espectador se involucre en la obra y reflexione junto al creador, despertando en él una confusión que lo lleve a meditar sobre los temas cuestionados en la historia.

Por otra parte, es importante tener en cuenta que la metaficción no surge caprichosamente. Según Emilia Michel Mata (2014), no hay un momento histórico concreto en el que esta se haya aplicado; pero siempre que aparece, sea en el campo que sea, es porque algún autor vio la necesidad de reflexionar y cuestionar sobre el arte mismo, influenciado por la situación social en la que se encontraba.

En ese sentido, en América Latina han surgido manifiestos en torno a la realización cinematográfica y se ha utilizado el metacine como una forma de narrar que, en ocasiones, busca separarse de lo enseñado por el cine hollywoodense y que saca a relucir lo que es Latinoamérica en cuanto a cine, buscando una especie de identidad cinematográfica. Sin embargo, este fenómeno no ha sido analizado suficientemente, y por ello, surge el planteamiento del presente trabajo. La investigación pretende, entonces, analizar el uso del metacine en el cine latinoamericano, en cuya vía identifica los temas sobre los que se reflexiona por medio de este; así como las problemáticas que justifican su uso en este contexto, y señala las propuestas narrativas metaficticiales inspiradas por el cine latinoamericano.

El proceso inició con la observación de quince películas extranjeras, que dieron a conocer cómo funciona la metaficción dentro del cine, mostrando temas de reflexión y parámetros de comparación con América Latina. Luego, para llegar a la selección final de cinco películas latinoamericanas, se vieron dieciocho, de las cuales la mayoría fueron recomendadas por el doctor Lauro Zavala, sumándole otras encontradas en trabajos sobre el tema, algunos de ellos mencionados en el estado del arte.

La época y el país de origen no fueron relevantes en la selección, pero el factor social y/o cinematográfico del momento sí, por lo que no se limitó la investigación a una época, pero sí a unas cuantas películas. Las cintas seleccionadas cumplieron con el requisito del *juego entre lo ficticio y lo real* y con al menos una de las siguientes condiciones: *se reconoce como creación cinematográfica* o *habla sobre el cine*. Estas fueron: *La tarea* de México (Hermosillo, 1991), *El elefante y la bicicleta* de Cuba (Tabío, 1994), *Entre Marx y una mujer desnuda* de Ecuador (Luzuriaga, 1996), *Pompeya* de Argentina (Garateguy, 2010) y *Petecuy, la película* de Colombia (Hincapié, 2014).

La investigación cuenta con cuatro momentos donde, tras una mirada conceptual y de algunos trabajos similares, se presentan aquellas reflexiones halladas en el metacine de Latinoamérica, reflexiones que van desde el cine como arte, hasta la necesidad que posee una sociedad de contarse por medio de juegos metaficticios.

## Metacine, el arte de mirar a la cámara

Ahondando en su significado, en el término **metaficción** tenemos que el prefijo *meta*, según Laura Vizcaíno (2016), significa "más allá". Por lo tanto, *metaficción* significa "más allá de la ficción". Ahora bien, un relato metaficcional es aquel que leemos, o que vemos, mientras somos conscientes de que estamos presenciando dicha invención. Es "la ficción hablando de sí misma para mostrar sus construcciones internas, sin dejar de ser ficcional" (Vizcaíno, 2016, p. 34). En otras palabras, el elemento metaficcional da cuenta de la construcción de la obra como tal, y en ocasiones se realiza sin disfraz alguno (Vizcaíno, 2016), recordándole al espectador que está presenciando una historia que fue creada por alguien. Por ello, el personaje del narrador o director es importante en este género, pues en

ocasiones la historia contiene una autoconsciencia del relato por parte del escritor, creador o director.

Gérard Genette explica en *Figuras III* (1989) que existe el narrador extradiegético y el intradiegético. El narrador extradiegético es aquel que se encuentra fuera de la historia, y el intradiegético es aquel que participa de los hechos que narra. Por ende, la diégesis es el mundo ficticio en el que sucede la historia narrada y la extradiégesis lo contrario. Así, en la metaficción se ve un constante juego entre estos dos mundos. "Lo más sorprendente de la metalepsis radica en esa hipótesis inaceptable e insistente de que lo extradiegético tal vez sea ya diegético y el narrador y sus narratarios, es decir, ustedes y yo, tal vez pertenezcamos aún a algún relato" (Genette, 1989, p. 291).

Uno de los elementos resaltados por Alba Clemencia Ardila (2013) a la hora de comprender la metaficción es el elemento de **ficción-realidad**, pues hay un constante juego entre estos dos polos, problematizando sus límites y creando cuestionamientos a partir de procesos de autoconsciencia, autorreferencialidad y autorreflexividad. Estos procesos los define Diego Pérez (2015) diciendo que la metaficción es el término general de la obra que habla de sí misma.

El primero es la **autorreflexividad**, herramienta narrativa que reflexiona sobre el hecho estético mismo, dedicándose a explorar el entorno donde se construye la obra; el segundo es la **autorreferencialidad**, donde se indaga sobre el mundo interno de la historia, incluyendo la vida del autor en la mayoría de casos; y el tercero es la **autoconsciencia** en cuanto al personaje, pues este es consciente de su condición y lidia con el hecho de reconocerse como personaje –dicho recurso se conoce también como **anagnórisis metaficcional**<sup>2</sup> (Pardo, 2011)–.

---

2 Pedro Pardo (2011) explica el concepto diciendo: "[...] la anagnórisis en la tragedia, según Aristóteles, es el momento crucial en que un giro de la fortuna revela al héroe trágico una verdad fundamental sobre sí mismo

Algunos ejemplos de metaficción, según Vizcaíno (2016), serían: cuando un texto retoma otro relato (intertextualidad), cuando el autor de la historia aparece en la misma como un personaje más (metalepsis), o cuando la historia relata una historia que cuenta otra, y así sucesivamente hasta convertirse en una especie de laberinto (puesta en abismo). Ahora bien, estos mismos ejemplos, y muchos otros más, se pueden encontrar en el cine, desarrollados por la narrativa audiovisual que este propicia.

Según Pardo (2011) hay dos tipos de metaficción que se pueden considerar al analizar este elemento en las películas: la *metaficción en el cine* y la *metaficción fílmica*. El primer tipo encierra películas que no son el elemento metaficticio como tal, historias que usan la metaficción pero sin involucrar al cine; es decir, la película no se reconoce como película ni habla sobre el cine. Esto sucede, por ejemplo, cuando vemos metaficción literaria, como en *Stranger than Fiction* (Foster, 2006) o metaficción teatral como en *Synecdoche, New York* (Kaufman, 2008). Historias que utilizan la metaficción, pero no el *metacine*. El segundo tipo de metaficción es la *metaficción fílmica*, el foco de esta investigación, y se refiere a las películas que se saben películas, es decir, que se reconocen como un acto de creación fílmico o que hablan del cine, de hacer películas y de todo tipo de temas en torno a esto, como ser director, guionista, actor, etcétera.

A la metaficción fílmica se le conoce también como *metacine*, y es aquella metaficción desarrollada por el cine, o el cine dentro del cine, es decir, "la autorreferencialidad por antonomasia, el discurso mostrado en construcción" (Navarrete, s.f., p. 3). Además, según Pardo (2011):

---

o los otros, generalmente con efectos demoledores, en la metaficción es el momento en que el personaje descubre su naturaleza ficticia, lo que tiene parejos efectos" (p. 155).

La metaficción fílmica permite así profundizar en la problemática propia del cine, si bien para realizar una reflexión de índole general sobre la función del cine en la vida –el cine como arte (o institución), más que sobre la propia película (el medio). (p. 165)

Situación que coincide con lo dicho anteriormente sobre la metaficción, que no se da azarosamente, y que idealmente siempre tiene una justificación para hablar sobre el cine en cierto lugar del mundo.

El metacine, como estrategia narrativa, dice la licenciada en Estudios Literarios Emilia Michel Mata (2014), es: “[...] un concepto que no es fijo y que ha viajado entre disciplinas, entre estudiosos, entre periodos históricos y entre comunidades académicas geográficamente dispersas” (p. 5), para reflexionar acerca del oficio mismo y para “reflexionar acerca de los procesos y las creaciones artísticas” (Mata, 2014, p. 17). Una excepción a esta definición es cuando se utiliza para expresar el existencialismo gracias a la confusión entre la ficción y la realidad que esta puede despertar, sensación que también se usa para llegar al espectador y hacerlo partícipe de las reflexiones y dudas en torno a la expresión de arte.

Una película que puede servir como ejemplo es *Adaptation* (Jonze, 2002), en la que un guionista pasa por una crisis de escritura cuando tiene que adaptar un libro al cine; tanto sufre escribiendo el guion que al final la película resulta ser el mismo guion que él escribió, donde la historia no es la adaptación del libro, sino la travesía de la adaptación.

El metacine suele reflexionar sobre temas como la crisis de ser guionista (vista en *Adaptation*); la confusión de una persona que se da cuenta de que es un personaje de una película, lo que implica ver la vida como una farsa; o que el autor muera, pues los personajes al darse cuenta que son personajes, ganan poder y se salen de las manos de este (como sucede en *The*

*Purple Rose of Cairo* (Allen, 1985) o en la película española *Fuera del Cuerpo* (Peñarrocha, 2004)); también se pueden encontrar reflexiones acerca de ser actor o de la propia industria del cine, como críticas a Hollywood, a la vanidad, entre otras. Se recurre a la metaficción para criticar o cuestionar la obra, el cine o la vida, pues la obra puede hablar de cine, pero también puede reconocerse como obra cinematográfica sin tener la necesidad de hablar sobre esta expresión artística.

Además, esta forma de narrar se manifiesta en momentos que implican que el espectador se comprometa de manera particular frente a un tema específico, y no se conforme con quedarse sentado frente al televisor mientras la película pasa delante de sus ojos. El dadaísmo y la lata de Campbell, son dos ejemplos dados por Emilia Mata (2014) para decir que siempre hay puntos de quiebre en donde el arte se cuestiona a sí mismo sin tener la posibilidad de dividirse de los procesos históricos.

Las situaciones sociales y políticas que acompañan a los artistas a crear [... es decir] momentos de ruptura son claves en la historia del arte y las humanidades, para reafirmar lo que se hace, para elaborar cambios, para transformar, innovar y sobre todo para proponer. (p.16)

La metaficción entonces surge por la necesidad de cuestionarse, expandiéndose a otras artes a partir de la literatura y llegando al cine para preguntarse qué es, cómo se escribe, cómo se realiza y por qué se hace (Mata, 2014, p. 17).

Es por ello que surge el interés de ir a una región que socialmente tiene problemáticas que influyen y generan reflexiones en sus artistas locales, como Latinoamérica, en torno al cine y a la sociedad, las cuales propician el surgimiento del uso del metacine como expresión narrativa. Por eso, *La tarea* (Hermosillo, 1991), *El elefante y la bicicleta* (Tabío, 1994), *Entre Marx y una mujer desnuda* (Luzuriaga, 1996), *Pompeya*

(Garateguy, 2010) y *Petecuy, la película* (Hincapié, 2014), son ejemplos que cuentan con reflexiones acerca del cine y la sociedad, donde las problemáticas sociales propiciaron esta manera de narrar y nuevas propuestas narrativas creadas en América Latina que utilizan el metacine.

Varias investigaciones pueden dar pistas para ese abordaje, como *Metacinema: a modern necessity* (Siska, 1979), donde se menciona que esta tendencia se presenta en la literatura desde 1890. Este texto menciona que la modernidad –hablando en 1979– presentaba películas que reflexionaban sobre sí mismas, sobre el acto de crear películas, explicando por qué se recurría a estos medios, pero sin profundizar mucho en la reflexión a la que apuntan.

También aparece *El cine dentro del cine* (Navarrete, s.f.) que retoma la literatura como una influencia inescapable para el cine, pues los dos hacen referencia a lo que es la realidad social. El autor se centra en la premisa de la *citación*, diciendo que “toda novela o película es una citación, no de otra obra literaria o cinematográfica, sino de un discurso social incidente en el proceso creativo del escritor o director de cine” (p.1). Ante esto decide analizar el cine español por medio de 18 películas que cumplen con ese elemento, teniendo en cuenta que la finalidad del metacine, según él, es la fracción del discurso y la reflexión del espectador (p. 3) –lo cual se sostiene en este trabajo, pues el juego entre lo ficticio y lo real es clave para hablar de metacine–.

*Cine dentro del cine (italiano)* es otra investigación que se encarga de estudiar 20 películas italianas, dentro de una perspectiva más amplia a la de solo *citación* (de los Santos, s.f.). Al igual que el trabajo de Navarrete, de los Santos aborda muchas películas, por lo que no logra profundizar en lo que ellas reflexionan o lo que el metacine busca expresar con ellas; aun así, es importante resaltar lo que hace el primero de estos dos trabajos, pues analiza la reflexión del *cine dentro del cine* español por medio de películas.

Otra investigación que es oportuno mencionar es *La metaficción de la literatura al cine. La anagnórisis metaficcional de Niebla a Abre los ojos* (Pardo, 2011) donde, como en los trabajos anteriores, se tiene en cuenta la literatura como una expresión que influye en el cine, con la diferencia de que se piensa al cine como un campo diferente que puede tener rasgos independientes.

También se puede hablar de *El cine de metaficción en la cinematografía colombiana de los primeros 15 años del siglo XXI*, un proyecto de investigación-creación cinematográfico (Sepúlveda, 2016), el cual identifica las películas colombianas que cumplen con el modelo metaficcional, independientemente si son metaficción fílmica (metacine) o metaficción en el cine. Sin ninguna reflexión, define conceptos e identifica películas teniendo en cuenta el modo de narrar y de hacer metaficción en la literatura para relacionarlo con el cine.

Otro trabajo, que aunque se enfoca exclusivamente en tres películas de Woody Allen, teniendo en cuenta la influencia de la literatura, pero poniendo como elemento primordial la reflexión que realiza el director por medio de la metaficción en sus películas, es *Cine meta-ficcional en Woody Allen, un discurso narrativo* (Pérez, 2015). Allí, el autor se centra principalmente en identificar las reflexiones de las películas por medio del metacine, teniendo en cuenta como punto fundamental a analizar las crisis de los escritores de cine durante los procesos creativos de sus obras.

Dentro de este mismo orden de ideas, *La metaficción desde la literatura hacia el cine: una estrategia narrativa analizada en El ladrón de orquídeas* (Mata, 2014), tiene en cuenta la literatura como base del metacine, donde también se valora el cine por sus propios medios. Mata toma el concepto de metaficción en el cine como *metacine*, encargándose de desarrollar el término central de esta investigación.

Ya en América Latina, el artículo "Brecht en La Habana: autorreferencialidad, desfamiliarización y cine dentro del cine en la obra de Juan Carlos Tabío" (Navarro, 2006), menciona la teoría de Julio García Espinosa en el texto *Por un cine imperfecto*, la cual propone una nueva forma de narrar, utilizando el metacine para criticar la situación social en el subcontinente. Esta teoría se convirtió en un auténtico manifiesto del cine latinoamericano contra la estética hollywoodense, apoyando y pidiendo un séptimo arte que no ocultara las limitaciones materiales al hacer cine en Latinoamérica (Navarro, 2006). Este artículo confirma el recurso del metacine en América Latina y propone razones de su uso. Así mismo, "La parodia en el cine argentino contemporáneo: Upa! Una película argentina" (Soria, 2013), habla sobre el Manifiesto Grupo Acción, que utiliza el metacine entre sus reglas para criticar el Nuevo Cine Argentino. Este tipo de manifiestos serán tenidos en cuenta para encontrar respuestas a los usos y temas del metacine en América Latina.

## Cine sin paredes

Este apartado se centra en las películas que hacen una reflexión propiamente del cine, donde el elemento social y la referencia al lugar al que pertenecen, parecen estar ausentes; pero no es así, pues están incrustados en la historia desde que fue escrita y producida en América Latina; mostrando problemáticas propias de este lugar, y teniendo en cuenta que muchos se expresan narrativamente por medio del metacine para encontrar y plasmar una identidad latinoamericana en torno al séptimo arte. Por lo tanto, no abordaremos aún las películas en las que es más evidente el elemento social, donde el pueblo está más presente en las historias, junto al cine o sin el cine, llegando al caso de recurrir al metacine para narrar temas netamente sociales.

Así, entre las reflexiones acerca de realizar cine en América Latina se encuentra: lo difícil de realizar películas, lo complicado del oficio de ser actor, lo duro de ser guionista y la dificultad de vender un proyecto de cine no comercial.

## Crear y representar

Sobre la realización de cine se pueden encontrar varias reflexiones en distintas películas, de las cinco seleccionadas encontramos esta referencia de manera evidente en *La tarea* (Hermosillo, 1991) de México y en *Petecuy, la película* (Hincapié, 2014) de Colombia.

La primera, cuenta la historia de Virginia, una estudiante de un curso de televisión que engaña a Marcelo para que le ayude a grabar una película, tarea puesta en el curso, en la que el objetivo es tener relaciones sexuales para reflejar la vida misma. Ella lo invita a su casa a una especie de cita, pero él no sabe que hay una cámara filmando todo el encuentro. Al final, la película cambia su título por el de *La tarea o de cómo la pornografía salvó del tedio y mejoró la economía de la familia Partida*, y le es revelado al espectador que los dos personajes en realidad son una pareja de esposos que hacían una película, situación que juega con la realidad y la ficción, reconociéndose como una historia filmada y creada por ellos mismos. En la obra no solo se menciona y se reflexiona sobre el cine, sino que principalmente hay un cuestionamiento en torno a la sexualidad, elemento que sirve para que esta obra sea mencionada también en el siguiente capítulo.

Para centrarnos en el tema del cine, es necesario mencionar el final de la historia, situación común en la mayoría de películas que utilizan el metacine, debido a que muchas veces se revela el elemento ficticio-real justo al final. En este caso, nos damos cuenta que toda la película que parecía ser una grabación de la vida misma en la que Marcelo supuestamente

no sabía nada, resulta estar planeada de principio a fin, pero con unas cuantas imperfecciones que al final se echan en cara los dos esposos, defectos que solo una realizadora de cine, en este caso Virginia, será capaz de descubrir y de angustiarse por ellos.

La Virginia "ficticia" menciona en su monólogo, "el cinito no es la vida, es tan solo vanidad", lo que permite empezar a ver la película desde esa perspectiva. La vanidad del cine queda demostrada –aquí también entra una reflexión acerca del oficio de ser actor– cuando en la película planeada por ellos, Marcelo se da cuenta de que lo están filmando, pero al final termina ayudando con la tarea de Virginia, aceptando el hecho de ser filmado. Desde ahí, su comportamiento cambia, observa la cámara constantemente, camina diferente y hasta pide prender el televisor que está conectado a la cámara para poder verse. Virginia por su parte, al reflejarse desnuda en el televisor, empieza a criticar su cuerpo diciendo que se ve horrible y que ya no quiere grabar la escena de sexo, una posible alusión a cómo la televisión y el cine exigen figuras perfectas. Otro hecho que deja clara la vanidad que presenta el séptimo arte es el final, cuando los personajes ya han sido revelados como personajes, pues comienzan a echarse en cara todos los errores que cometieron, especialmente Virginia a Marcelo, pues ella era la directora y la creadora.

En este diálogo, Marcelo le propone a su esposa lucrarse por medio de este tipo de películas en las que se ve a una pareja teniendo sexo en una escena de seis minutos aproximadamente, sugiriendo que consiguiera otra actriz para que ella se dedicara a dirigir exclusivamente, mientras él seguía siendo actor, como siempre lo soñó. La idea al principio no le suena a Virginia, pues no le agradaría ver a su esposo representando ese tipo de escenas con otra mujer, hasta que de repente sonrío cuando Marcelo le cambia el chip y le dice que ahí estaría ella observando todo como si fuera dios.

La vanidad, evidentemente, se ve en el oficio de aquel director que le agrada su trabajo para sentirse poderoso, para sentirse dios, sumándole el hecho de ver el cine como un modo de lucro y no como un arte. Al revelarse que esa cinta grabada por dos personajes es algo más real de lo que se creía, se aceptan esas reflexiones y críticas como si fueran parte de la vida misma, y se ve la idea de lucrarse como un pensamiento completamente normal en la realización de cine, tanto que se convierte en una simple idea pornográfica.

Por otra parte, en *Petecuy* (Hincapié, 2014), cuyo elemento social se mencionará más adelante, también se ven las dificultades de su producción. Esta historia narra los acontecimientos sucedidos en el barrio Petecuy en Cali, cuando un sacerdote comienza a trabajar con la comunidad para reducir los homicidios y la venta de drogas. Esto funciona a tal punto que llama la atención de un director de cine para crear una película. Lo complicado de grabarla tuvo que ver con el lugar y los medios, pues manejar actores naturales envueltos en un mundo que les hacía ver esperanza y salida por medio del cine, suscitó complicaciones. El ideal de grabar significó tanto para ellos que, ante dificultades económicas, deciden robar un banco para poder producir la cinta, acto que trajo consigo más violencia.

El metacine se utiliza aquí para narrar elementos sociales vistos a través del cine, incluso, hay escenas que parecen ser ficticias, pero que terminan siendo reales, circunstancia que da pie para entender lo difícil de crear una película junto a colaboradores tan cotizados por la muerte y la violencia. Los actores que se nos presentan en estas dos películas son diferentes; unos están marcados por el conflicto y la esperanza de tener otra vida por medio del arte, y los otros representan la vanidad y la exageración, asumiendo el cine como un modo de lucro. Aun así, ambos cumplen con una característica: representan actores naturales, actores inexpertos.

Este hecho agrega dificultad a la hora de realizar las películas (situación que también se ve reflejada al evaluar su trabajo en el final de *La tarea*) y al mostrar que la violencia, en aquel barrio de Cali, es tanta que traspasa la misma ficción, atravesando a *Petecuy, la película* y viéndose reflejada en su realización.

## Escribir

*Pompeya* (Garateguy, 2010), de Argentina, habla precisamente de lo difícil que es ser un guionista, tener que depender de otros realizadores de cine, enfrentarse con la competencia del medio y escribir historias que pueden terminar matándolo; y agregándole lo difícil que es trabajar en equipo al momento de escribir, donde el guionista debe aceptar las ideas de sus superiores.

Con la frase "el cine es fantasía, es ilusión" aceptan la idea de Samuel Goldszer, el director, de crear una historia de gánsters en Argentina, algo que al principio le suena raro a Daniel y Juan Garófalo, el encargado del guion. A medida que la historia es conversada y escrita por los tres en un principio y luego solo por el director y el guionista, pues sacan a Daniel del proyecto por los conflictos entre ellos, esta es representada en la pantalla mostrando dos historias paralelas, la primera es la del equipo que crea y escribe, y la segunda es la representación del relato como tal.

Dylan, el personaje principal de la historia creada, termina envuelto en problemas con las mafias rusa y coreana. Un día escapando de ellos junto a su novia, se montan en el carro de Garófalo y lo obligan a llevarlos a su apartamento para estar a salvo, y en una de las paredes se encuentran fotos con los nombres de los que están envueltos en la historia y flechas coincidentes con lo que les está sucediendo. Dylan se va de la casa de Juan, pero al final vuelve para asesinarlo, pues considera a Juan no como un guionista, sino como alguien que sabe

todo lo que le pasaba en su vida y es sospechoso de ser culpable de la situación que estaba viviendo. Justo cuando Juan tiene un guion propio, pues Samuel se fue y Daniel termina aceptándolo como creador de la historia, lo mata su propio personaje para expresar que lo complicado de crear una historia, de trabajar en equipo y todo el esfuerzo que se hace por llevarse algo de mérito, puede salirse de las manos de aquel que crea.

Las historias paralelas que al final se cruzan dan cuenta de un juego metaficcional entre lo ficticio y lo real, simbolizando así lo complicado de escribir un guion y representando la vida que poseen las historias creadas, que con o sin pistola, pueden terminar matándonos.

## Publicar

En *Petecuy, la película* (2014, Hincapié) es evidente la dificultad que se puede presentar al momento de vender un proyecto no comercial en América Latina, especialmente en Colombia. Toda la historia que se nos presenta termina siendo la exposición del proyecto de la película, el cual, al no ser comercial y al jugar con la realidad de manera confusa, es rechazado por aquellos que lo podían financiar, pues como dice uno de los posibles financiadores, "a la gente hoy en día no le gusta pensar" (Hincapié, 2014).

El tema de costear historias por medio de patrocinadores es recurrente en las películas colombianas que utilizan el metacine como *Petecuy* (Hincapié, 2014) y *Kalibre 35*<sup>3</sup> (García, 2002), pues en estas dos historias, al no poder conseguir los recursos, los personajes intentan robar un banco para lograr hacer esa película soñada y poco comercial. En la primera, son

---

3 *Kalibre 35* estaba en la lista de películas, y también cumplía con el filtro de jugar con la ficción y la realidad, pero *Petecuy*, la película fue escogida porque reflexiona más a profundidad sobre el cine y la sociedad.

los actores naturales quienes deciden, en una escena, robar un banco para terminar esa película que los lleva a hacer cosas diferentes en su vida; en la segunda, son profesionales en el ámbito audiovisual los que deciden llevar a cabo el robo, siendo esta la historia de la película. Eventualmente ninguno de los dos robos termina como se esperaba, pues trae violencia y muerte en las dos historias.

Para aquellos que quieren crear cine de autor es más difícil encontrar un patrocinador, y eso es lo que nos dejan ver varias de las películas que utilizan el metacine, mostrando así la dificultad económica a la hora de financiar películas no comerciales en América Latina. El metacine acá sirve para expresar que las películas de cine de autor son irrealizables o son un simple sueño, tal como sucedió acá, que solo fue una exposición.

## Cine y sociedad, una tarea del metacine

En este apartado se identificaron películas que tratan acerca del cine y la sociedad, y películas que hablan sobre problemáticas sociales por medio de juegos narrativos como el metacine. En el primer caso se encuentran reflexiones sobre el cine creado para el pueblo, el cine como transformador de realidades y el cine como la vida misma; en el segundo, reflexiones en torno a la sexualidad y al socialismo. *Petecuy* (Hincapié, 2014), *La tarea* (Hermosillo, 1991), *El elefante y la bicicleta* (Tabío, 1994) y *Entre Marx y una mujer desnuda* (Luzuriaga, 1996) permiten ejemplificar estos casos.

### El cine como la vida

*El elefante y la bicicleta* (1994, Tabío) y *Petecuy, la película* (2014, Hincapié) son dos historias que tienen en cuenta el lugar y la población donde fueron realizadas. La primera cuenta la

historia del Isleño, un joven que regresa al pueblo de La Fe –una pequeña isla que representa a Cuba, conectada a Tierra Firme solo por un puente– después de estar dos años en prisión, porque el hombre más poderoso del pueblo decidió meterlo a la cárcel. El Isleño lleva consigo un cinematógrafo por primera vez a La Fe, con una única película: Robin Hood, para poder mostrársela a la gente de la isla y recaudar fondos para casarse con su novia Marina Soledad, una joven que durante su ausencia quedó embarazada y tuvo un hijo, cuyo padre fue desconocido.

Todas las noches la gente pedía que se proyectara otra vez la misma película, porque con la primera reproducción disfrutaron escapándose de la realidad. Lo irónico es que los actores que se mostraban en la cinta eran los mismos habitantes del pueblo, pero en cada proyección aparecía un relato diferente que daba continuidad al anterior, trayendo consigo cambios en el comportamiento de la gente.

Desde la segunda proyección, la película pasa de ser en blanco y negro a color, de ser cine mudo a tener sonido, y de ser la historia de Robin Hood a ser la historia de la gente del pueblo y los secretos que este tiene, dándose a conocer la corrupción, el engaño en el que viven y dando respuesta al embarazo tan extraño que tuvo Marina Soledad. De esta manera, se presenta en cada proyección "elementos de la historia política y cinematográfica de Latinoamérica" (Navarro, 2006, p. 131).

Por esto, la gente decide actuar durante el día respecto a lo visto en la pantalla, aceptado como la vida misma, situación que al final se convierte en una sola. Se unen tanto las historias de la pantalla como la historia de la gente que todas las noches ve la "misma" película. De esta manera, se recurre al juego entre lo ficticio y lo real, cuando la misma realidad es proyectada por medio de una cinta que supuestamente es ficticia.

Con este filme, Tabío consigue lo que se pretende alcanzar por medio del metacine: que el espectador se involucre en la obra mediante la dinámica entre la realidad y la ficción, con-

virtiéndose en alguien que contempla la película de manera activa y que reflexiona junto a ella, sobre el cine y sobre Cuba. Ya lo menciona Santiago Navarro: "Como en la dramaturgia brechtiana, el filme de Tabío dinamiza y objetiva la experiencia del espectador 'estableciendo entre este y la representación un vínculo dialéctico en lugar de una pasiva relación de identificación o ensimismamiento'" (2006, p. 131), llevando al espectador a pensar y a tener una consciencia crítica de lo que sucede en su sociedad.

En la película, suceden varias injusticias sociales, las cuales quedan reveladas por las noches durante la proyección, por ello el pueblo arma una especie de revolución contra los que están en el alto mando y ejercen poder sobre la gente, tal es el caso de don Francisco Gavilán, al que describen como el "dueño de todo".

*El elefante y la bicicleta* es, al mismo tiempo, un homenaje al cine en su centenario y una reivindicación utópica de la Revolución, que atravesaba en ese momento una difícil coyuntura tras la caída del muro de Berlín y el comienzo del llamado 'periodo especial' (Navarro, 2006, p. 131).

Se ve entonces que en la historia se presenta no solo una reflexión en torno al cine, sino también una crítica entorno a la sociedad, una revolución soñada por Cuba.

El cine se muestra como aquel medio que es capaz de unir al pueblo y cambiar realidades, situación que da paso a entenderlo como una expresión artística que puede intervenir en la realidad, pues en este caso cambia la forma de pensar de la gente mientras en la pantalla se ve la vida misma, mostrando así un arte hecho para actuar, para que todos despierten como espectadores, no solo del cine, sino también de la vida. Como dice la señora del pueblo, en tono intelectual, que no quiere ir a ver la película porque supuestamente no es una historia real:

El cine como toda manifestación artística debe construir un instrumento de penetración de la realidad, el hecho estético en sí puede y debe significar una experiencia enriquecedora del mismo acto cognoscitivo que día a día el hombre hace de su propia realidad [...] en resumen, que el arte puede y debe ser un instrumento de transformación de la realidad. (Tabío, 1994)

Si se va a hablar de películas en América Latina que utilicen el metacine para narrar, las dirigidas por Juan Carlos Tabío son un buen ejemplo.<sup>4</sup> Según Navarro, Tabío utiliza la teoría *Por un cine imperfecto*, realizada por el cineasta cubano Julio García Espinosa, y que provocó un punto de quiebre en el cine de la isla y de América Latina, pues llegó a convertirse en su momento en "un auténtico manifiesto del nuevo cine latinoamericano; un manifiesto contra la 'tecnolatría' del modelo estético hollywoodense y a favor de un cine que no ocultara las limitaciones materiales del marco cultural latinoamericano" (Navarro, 2006, p. 129), presentando así numerosas imperfecciones que se incluyen conscientemente.

De las películas de Tabío, *El elefante y la bicicleta* es la que menos utiliza imperfecciones, pero cumple con otro punto importante en esta teoría, el ya mencionado juego entre lo ficticio y lo real. "Este tipo de juegos metacinematográficos tienden a deconstruir el aire moralizante y a veces pretencioso de los filmes de la década anterior, mientras que sintonizan, a su vez, con el materialismo 'lúdico' de la dramaturgia brechtiana" (Navarro, 2006, p. 129).

Se puede ver con esto una teoría creada para buscar una identidad latinoamericana en cuanto al cine, para experimentar

---

4 De las cuatro películas dirigidas por Juan Carlos Tabío que se tuvieron en cuenta para la investigación, se escogió *El elefante y la bicicleta* (Tabío, 1994) porque la reflexión en cuanto al cine y la sociedad se encuentra de manera más profunda.

un tipo de cine que no fuera superficial, que aceptara su lugar de procedencia y que además lo reflejara.

En *Petecuy, la película* (2014, Hincapié), también se encuentra la característica de la gente y lo que el cine significa para esta, aunque en este caso no van a ver una película, pero sí la van a realizar, lo que también ayuda a transformar su realidad como en *El elefante y la bicicleta* (Tabío, 1994). Como se mencionó en el capítulo anterior, *Petecuy* cuenta la historia de personas que vivían en medio de la violencia y de la venta de drogas, una situación típica en las películas colombianas. Lo que sucede aquí es que se tratan esos temas a través del cine, dándole énfasis a este como un medio para cambiar la vida de las personas.

Los habitantes del barrio aceptan la propuesta de filmar una película en la que ellos serán los actores, al final se muestra que muchos de ellos se apartaron de la violencia y de las drogas para dedicarse a otras cosas, como a la actuación o a la televisión. Por ende, el cine es presentado aquí como una herramienta de inclusión, de desarrollo social.

*Petecuy* parte de la premisa "cuando la realidad se basa en un guion y no al contrario", evidente en juegos metaficcionesales como dispararle a un personaje en una escena que se está filmando, pero que al final resulta ser real el disparo. Recurrir al juego entre lo ficticio y lo real es provechoso cuando la realidad parece ficción y la ficción es real, sobre todo en países con contrastes y problemáticas sociales como los latinoamericanos. Asunto que no se presenta solamente en este caso, sino también en el resto de las películas que guiaron el camino de esta investigación.

En *El elefante y la bicicleta* (Tabío, 1994), los personajes desean cambiar su realidad a partir de las verdades reveladas por el cine; lo mismo que en *Petecuy*, donde también se desea cambiar la situación mostrada por medio del cine. Las dos películas nos hablan de un cine que, aunque parece ficticio, es real y por ende puede transformar la vida de sus personajes.

## Cuéntalo metacine

El metacine, como ya se ha mencionado, a veces es utilizado para narrar historias que reflexionan acerca de aspectos sociales como *La tarea* y *Entre Marx y una mujer desnuda*. Así, *La tarea* (Hermosillo, 1991) habla sobre aspectos sexuales al mismo tiempo que critica elementos cinematográficos, sin relacionar un tema con el otro. Se habla de la sexualidad por medio de una narración metaficcional: antes de descubrir que la cinta filmada es realizada e interpretada por los dos personajes de manera consciente, parece que Marcelo no sabe acerca de la existencia de la cámara y por ende se entiende que este personaje quiere dar la sensación de que sus palabras son sinceras y naturales. Además, en un diálogo guiado por Virginia los dos terminan hablando sobre temas sexuales, como en una conversación de la vida misma, representado de manera tan natural que la cámara permanece estática durante toda la película, así, de manera simple, como el mismo tema del que están hablando.

Marcelo comenta que la sociedad se ha encargado de arruinar la vida de las mujeres, pues les inculca llegar vírgenes al matrimonio y serle fieles a una sola persona sin poder disfrutar su vida, monólogo que luego Virginia califica como sobreactuado al momento de quitarse la máscara de actriz y convertirse en directora. También, comentan respecto a los condones en la sociedad que: "[...] en la farmacia de la esquina no te los venden, te miran como si fueras depravado"; algo característico de países católicos. Del sida, por otra parte, dicen: "es la pomada contra la lujuria". Y así van dialogando sobre estos temas de manera casual.

Tan solo la idea de saber que Virginia está filmando una película sin que Marcelo lo sepa, da pie para entender su diálogo como algo totalmente natural, normal y no planeado, guiado por Virginia, pero siendo consciente de que quiere filmar la vida

misma. Por ende, las reflexiones en torno a la sexualidad y la sociedad son presentadas al espectador de modo que este las siente sin filtros, sin guiones estructurados, pues lo expresado por Marcelo es aparentemente espontáneo y sincero. No quiere decir esto que lo que pase por guiones y libretos sea mentira, pero el solo hecho de tener una planeación hace que estos no sean espontáneos. Al final, claro está, el espectador se da cuenta de que las reflexiones de los personajes eran planeadas, pero ya el impacto de lo comentado cumplió con lo suyo, convirtiendo al espectador en alguien que observa una conversación privada y se vuelve parte de ella.

Por otro lado, *Entre Marx y una mujer desnuda* (Luzuriaga, 1996), basada en el libro del autor ecuatoriano Jorge Enrique Adoum, cuenta las travesías de un grupo de revolucionarios que quieren alcanzar el socialismo en Ecuador, donde todo lo que hacen para lograr este sueño termina siendo una simple ilusión expresada por medio del narrador, un personaje de la película que se encarga de escribir la historia que vemos, y que al final se sienta a conversar al lado de Marx, le cuenta que hacía parte de una película, diciendo mientras pasan los créditos: "No sé qué es realidad y qué es ficción, lo cierto es que en la vida real estoy casado [...] Oiga, creo que terminaron ya de filmar esta película [...] ¿me acepta una cerveza?" (Luzuriaga, 1996).

La historia es narrada por medio de elementos metaficticiales que confunden la realidad con la ficción, debido a que durante la historia no se sabe cuál es la realidad, pues el narrador, que es un personaje más como ya dijimos, está confundiendo todo el tiempo la historia de la película con una novela que él está escribiendo y con su vida misma. Además, la política socialista es por lo que luchan los personajes de esta historia, que por medio de rompimientos espacio-temporales e historias paralelas que el narrador introduce, se convierte en una confusión y en una imposibilidad a la hora de realizarse.

El uso de la metaficción acá sirve para entender que el socialismo soñado por los personajes se queda en la simple ficción y se estrella contra la realidad, como dice Salvador Velazco, "*Entre Marx y una mujer desnuda*, más que una visión derrotista de la utopía socialista, ofrece la posibilidad de catarsis, de la íntima confesión, de la poesía trágica de los sueños revolucionarios" (Velazco, 2002, p. 159).

Estas dos películas utilizan el metacine tanto para acercarse más al espectador y hacerlo parte de la película, como para recurrir otra vez al elemento de lo soñado que se estrella con la realidad, en países donde muchas veces se desea la ficción, se desea la revolución, pero a veces hay que seguir soñando.

## Conclusión: Latinoamérica es metaficticia

A medida que se desarrolló esta investigación, se vio que el metacine, o la metaficción aplicada en el ámbito cinematográfico, no es una herramienta narrativa a la que se recurre solo por ser una manera diferente de contar historias, sino que se utiliza para reflexionar acerca del cine, como ya se ha dicho, y para hablar de temas sociales que indagan tanto sobre el cine como de la sociedad misma. Este, como séptimo arte, no se escapa de la realidad en la que es creado, y por ende utiliza herramientas narrativas como la investigada en este trabajo, la cual no solo se queda en contar la historia, sino en involucrar al espectador para que reflexione al mismo tiempo que ve la película, tal como lo proponía Brecht en su Teatro Épico, el cual deseaba despertar una crítica social en la gente de su época, jugando así con la realidad y la ficción, reconociendo la obra como un acto de creación y provocando la atención de los espectadores. En la sociedad latinoamericana, los realizadores cinematográficos encuentran la necesidad de despertar en la

gente un deseo de pensar, de ser conscientes, en este caso, mediante el metacine.

El cine latinoamericano se expresa por medio del metacine para indagarse a sí mismo y también para reconocerse a sí mismo, por medio de este tipo de narración que, aunque no se sabe cuál fue su lugar de origen, es aplicada en este caso como elemento que critica la superficialidad que tanto caracteriza al cine y de la que quiere ser consciente y desprenderse.

El metacine demuestra la idea del cine como un arte con todas las capacidades de hacer enfrentar al espectador con su realidad, haciéndolo consciente de poder cambiar su vida por medio de esas reflexiones que explora en torno a la sociedad, como la sexualidad, el socialismo, la revolución y el cine mismo en un ámbito social. Además, mientras explora reflexiones para cambiar percepciones y comprender otras, reflexiona sobre su propia identidad como cine en América Latina, hablando de guionistas, actores, realizadores y espectadores.

El juego entre lo ficticio y lo real es aprovechado para narrar historias y problemáticas sociales en países latinoamericanos conocidos porque la realidad parece ficción o porque la ficción se sueña como real. Despertando con todo esto una identidad en el cine latinoamericano, la cual trae un juego entre lo ficticio y lo real que parece ser parte de la vida misma, sea narrado por el cine o no, por ello la vida en Latinoamérica parece ser metaficticia.

## Referencias

Ardila, C. (2013). Estudio sobre los procesos metaficcionales en la narrativa colombiana contemporánea. -Vallejo, Abad Faciolince y Jaramillo Agudelo-. (Tesis inédita de doctorado). Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

- Arijon, D. (1976). *Gramática del lenguaje audiovisual*. Oxford: Butterworth-Heinemann.
- Borges, J. (1952). *Otras inquisiciones*. Recuperado de [https://apuntesliterarios.files.wordpress.com/2013/09/borges\\_otras\\_inquisiciones.pdf](https://apuntesliterarios.files.wordpress.com/2013/09/borges_otras_inquisiciones.pdf)
- De los Santos, F. Cine dentro del cine (italiano). *Revista de cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación*, (4). Recuperado de <http://fama2.us.es/fco/frame/frame4/index.html>
- Foster, M. (Director) y Doran, L. (Productor). (2006). *Stranger than fiction*. [película]. Estados Unidos: Sony.
- Garateguy, T. (Director) y Monteoliva, J. (Productor). (2010). *Pompeya*. [película]. Argentina: Crudo Films.
- García, S. (Director y productor). (2002). *Kalibre 35*. [película]. Colombia.
- Genette, G. (1989). *Figuras III*. (1a. ed.). Barcelona: Editorial Lumen.
- Greenhut, R. (Productor) y Allen, W. (Director). (1985). *The Purple rose of Cairo* [película]. Estados Unidos: Jack Rollins & Charles H. Joffe Productions.
- Hermosillo, J. (Director) y Barbachano, F. (Productor). (1991). *La tarea*. [película]. México: CLASA Films Mundiales.
- Hincapié, Ó. (Director) y Montero, V. (Productor). (2014). *Petecuy, la película* de Colombia. [película]. Colombia: Cine Colombia S.A.
- Jonze, S. (Director) y Demme, J. (Productor). (2002). *Adaptation*. [película]. Estados Unidos: Sony.
- Kaufman, C. (Director) y Bregman, A. (Productor). (2008). *Synecdoche, New York*. [película]. Estados Unidos: Océan Films.
- Luzuriaga, C. (Director). (1996). *Entre Marx y una mujer desnuda* de Ecuador. [película]. Ecuador: Grupo Cine.
- Mata, E. (2014). La metaficción desde la literatura hacia el cine: una estrategia narrativa analizada en El ladrón de orquídeas. (Tesis inédita de pregrado). Universidad Autónoma de Querétaro, Querétaro, México.
- Navarrete, L. (s.f.). *El cine dentro del cine*. Recuperado de <http://www.luisnavarrete.com/extranjeros/apuntes.html#>

- Navarro, S. (2006). Brecht en La Habana: autorreferencialidad, desfamiliarización y cine dentro del cine en la obra de Juan Carlos Tabío. *Centre de Recherches sur les Identités Nationales et l'Interculturalité*. (8.), 125-134. Recuperado de <http://www.sjuannavarro.com/files/tabio.pdf>
- Pardo, P. (2011). La metaficción de la literatura al cine. La anagnórisis metaficcional de Niebla a Abre los ojos. *Revista del Centro de Letras Hispanoamericanas*. (22), 151-174. Recuperado de <http://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/celehis/article/view/812/833>
- Peñarrocha, V. (Director) y Campoy, E. (Productor). (2004). *Fuera del cuerpo*. [película]. España: Cartel Producciones Audiovisuales.
- Pérez, D. (2015). *Cine meta-ficcional en Woody Allen, un discurso narrativo*. (Trabajo de grado inédito). Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
- Sepúlveda, M. (2016). El cine de metaficción en la cinematografía colombiana de los primeros 15 años del siglo XXI: un proyecto de investigación-creación cinematográfico (Trabajo de grado inédito). Universidad de Medellín, Medellín, Colombia. Recuperado de [http://repository.udem.edu.co/bitstream/handle/11407/3517/TG\\_CLA\\_4.pdf?sequence=1](http://repository.udem.edu.co/bitstream/handle/11407/3517/TG_CLA_4.pdf?sequence=1)
- Siska, W. (1979). Metacinema: a modern necessity. *Literature/Film Quarterly*, 7.(4.), 285-289. Recuperado de [https://www.jstor.org/stable/43796115?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/43796115?seq=1#page_scan_tab_contents)
- Soria, C. (2013). La parodia en el cine argentino contemporáneo: *Upa! Una película argentina*. *Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, (7.), 1-14. Recuperado de <http://www.asaeca.org/imagofagia/index.php/imagofagia/article/viewFile/347/299>
- Tabío, J. (Director) y Rey R. (Productor). (1994). *El elefante y la bicicleta*. [película]. Cuba: ICAIC.
- Velazco, S. (2002). Entre Marx y una mujer desnuda. Dir. Camilo Luzziaga. Ecuador, 1996. Duración: 90 minutos. *Chasqui: Revista de Literatura Latinoamericana*, 31.(1.), 157-159. Recuperado

de [http://www.jstor.org/stable/29741752?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](http://www.jstor.org/stable/29741752?seq=1#page_scan_tab_contents)

Vizcaíno, L. (2016). El placer de leer metaficción. *Revista Ciencia*, 67.(4.), 32-35. Recuperado de [http://www.revistaciencia.amc.edu.mx/images/revista/67\\_4/PDF/Metaficcio.pdf](http://www.revistaciencia.amc.edu.mx/images/revista/67_4/PDF/Metaficcio.pdf)

Zavala, L. (2010). Leer metaficción es una actividad riesgosa. *Literatura: teoría, historia, crítica*, (12.), 353-369. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/25539/2/22950-79401-1-SP.pdf>

# Borges

## **Cómo pintar laberintos invisibles: una investigación sobre la creación de adaptaciones gráficas a partir de la interpretación de cada cuento en el libro *Ficciones*, de Jorge Luis Borges**

*Camila Arango Echeverri\**

### **Resumen**

Esta investigación profundiza sobre la relación entre la literatura y lo gráfico, entendiendo ambos como áreas que buscan comunicar; una a través de las palabras, y la otra a través de la imagen. Para lograr esto, se tomaron los cuentos del libro *Ficciones* de Jorge Luis Borges que luego serían adaptados a ilustraciones. A través de este proceso, se analizan retos como implantar una voz e interpretación propia mediante el dibujo,

---

\* Estudiante de Comunicación Social – Periodismo de la UPB-Sede Medellín. Entre sus temas de interés siempre han estado el arte, el cine, la literatura, la fotografía y el periodismo. Estudia pintura al óleo, y ha participado en talleres literarios y de ilustración. Ha sido reportera gráfica del periódico *El Tiempo* en Medellín y publicado en el Periódico *Contexto* de la UPB.

Asesor: Hugo Andrei Buitrago Trujillo.

ilustrar conceptos abstractos y complejos para un público adulto, los límites de vinculación que hay con la obra literaria y, en general, el amplio abanico de herramientas comunicativas de lo gráfico.

**Palabras clave:** Jorge Luis Borges, Comunicación gráfica, Adaptación gráfica, Ilustración para adultos.

*“Una escuela de Tlön llega a negar el tiempo: razona que el presente es indefinido, que el futuro no tiene realidad sino como esperanza presente, que el pasado no tiene realidad sino como recuerdo presente”*

*Tlön, Uqbar, Orbis Tertius, Jorge Luis Borges.*

## Introducción

Jorge Luis Borges fue un escritor argentino que ha logrado una de las cosas que tanto lo obsesionaban, y que se veían reflejadas en sus escritos: la inmortalidad. Aunque este autor murió el 14 de junio de 1986, su memoria y sus palabras siguen vivas a través del tiempo y otros escritores y artistas se basan en él para crear y recrear.

Atreverse a incursionar en los cuentos de Jorge Luis Borges es asumir todo un mundo de metáforas, de mística y conexiones con otros tiempos y pensamientos. Además, el gran reto de hacer una adaptación gráfica, es lograr traducir y transformar esto en un lenguaje propio sin perder lo esencial. La inquietud de realizar ilustraciones basadas en los cuentos de Jorge Luis Borges viene de las imágenes mentales que surgen al leer sus obras: laberintos, bosques, miradas, luz, oscuridad y repetición infinita de patrones crean todo un matiz en la imaginación. Al tener esto y mezclarlo con los saberes previos sobre el dibujo, se genera una búsqueda por plasmar e interpretar sin perder la esencia que caracteriza

las obras de Borges, y además profundizar y entender más acerca de esa nueva voz que se inserta bajo la interpretación y creación propia.

En este caso, no solo se trata de explotar los recursos gráficos que trae la imagen, en especial el dibujo, sino que se busca tomar lo que el autor plasma e interpretarlo, logrando que se comuniquen, amplíen y creen nuevos significados. Así, también se entra a reflexionar sobre lo gráfico como lenguaje: qué traducen los diferentes aspectos como el uso del color, la composición, los materiales, y qué comunican a pesar de no estar en palabras; cómo se convierten y mantienen los elementos tomados de la obra de Borges, y cómo son interpretados.

Para lograr esto, hay que tener en cuenta que en sus cuentos los números entran como herramienta para hablar de la infinitud, como cuando utiliza el número catorce en el cuento *La casa de Asterión* para unirlo con el ajedrez y el infinito: "La analogía entre el laberinto y el tablero es clara; el primero tiene sesenta y cuatro escaques y aquel, catorce salidas, ambos números finitos que posibilitan infinitas combinaciones lúdicas" (Giordano, 1984, p. 353).

También hay conexiones con los sufíes y Persia, pues sus personajes tienen el mismo objetivo de los místicos al desear el conocimiento exacto de Dios y de la realidad absoluta, como se afirma en "La mística en las obras de Jorge Luis Borges" (Al-Afif y Ababneh, 2010). Este mismo texto también cuenta que "[...] en Borges cualquier atributo divino como el conocimiento y la inmortalidad, se relacionan inmediatamente con la disolución de la personalidad" (Al-Afif y Ababneh, 2010, p.5).

Estos temas –y otros más no escritos aquí– deben reflejarse en el momento de crear una adaptación, si bien, no explícitamente, sí con los recursos que ofrece lo gráfico, siempre teniendo en cuenta que "el lector ideal es coautor del texto que lee, descifra e interpreta en un proceso de producción de sentidos múltiples" (Ruiz, 2012, p. 634). Sin olvidar que no es

solo repetir una misma obra en otro medio, sino crear una nueva mirada, una nueva voz.

Así, buscando adaptar a ilustraciones los cuentos del libro *Ficciones* de Jorge Luis Borges para comunicar de manera gráfica tanto la interpretación propia como los conceptos y la visión del autor en sus textos, se planteó: interpretar los cuentos del libro *Ficciones* de Jorge Luis Borges; unir la voz propia a las ilustraciones respetando los planteamientos del autor en el cuento; aproximarse al proceso de creación en el momento de adaptar un cuento a una ilustración; e identificar qué herramientas tiene el dibujo para comunicar diferentes ideas y emociones enunciadas en los cuentos de Jorge Luis Borges.

A través de este trabajo se busca encontrar y aplicar nuevas formas de procesamiento de información. Tanto la literatura como el arte son medios de comunicación (con diferentes lenguajes) que construyen el patrimonio de la humanidad pues hablan de un contexto, de las pasiones, dudas y preocupaciones que nos surgen como seres humanos en momentos específicos.

Con esta investigación, estos dos mundos se acercan y el dibujo se convierte en herramienta para interpretar, recrear y enriquecer la literatura. Al procesar la información de una forma distinta, se generan nuevas voces, se perpetúan otras y se descubren significados. También se pretende ampliar la información actual sobre cómo leer y crear imágenes.

Para lograrlo, los cuentos del libro *Ficciones* se eligieron como fuente documental para ser leídos bajo una óptica cualitativa e interpretativa; luego son llevados al campo de lo aplicado al transformar los cuentos en ilustraciones. Esto se hizo extrayendo apartes de las diferentes historias para luego fusionarlos con esa nueva voz que se inserta al crear una nueva obra partiendo de otra; lo que fue posible gracias a una investigación previa sobre las diferentes herramientas comuni-

cativas de lo gráfico, que nutren el propósito de comunicación aquí expuesto, como líneas, formas, composición, uso del color, entre otras. La presente investigación se convierte entonces en una propuesta de método.

Antes de adentrarse en los capítulos, se encuentra el estado del arte, donde se forma una base a partir de unos conocimientos previos sobre Borges y el papel de la ilustración como otra forma de comunicación, además se plantean algunos de los problemas en cuanto a la búsqueda de información sobre ilustrar para públicos adultos. Los siguientes capítulos son el paso a paso de cómo se llegó a la obra, complementados con otras voces expertas en este campo y diferentes citas documentales tomadas del marco de referencia.

El capítulo uno consta de todo el proceso que hay al extraer diferentes datos de los cuentos. En la segunda parte, se toman dichos extractos para traducirlos en un lenguaje gráfico en el cual se logran insertar narrativas, ideas y gustos, incluyendo los conceptos propios de la ilustradora. El tercer capítulo se presenta a modo de producto inserto en el cual se ven las ilustraciones realizadas, acompañadas de citas de cada uno de los cuentos que, de una u otra forma, cobraron importancia durante el proceso. Para cerrar, se plantean las conclusiones, en las cuales se reflexiona tanto sobre los capítulos, la investigación previa y los objetivos planteados.

Sin más que aclarar, solo queda decir que el presente trabajo abarca mucho más de lo que se planteó en un principio, pues también se convirtió en un testimonio del descubrimiento y apropiación de la voz única con la que cada uno carga, la cual, aunque nunca termina de ser explorada, sí se volvió más palpable. Esta investigación fue, se podría decir, como una oportunidad para sentarse a dialogar con ella. Además de eso, también fue una excusa para crear vínculos más grandes con el autor que inspiró todo el proyecto y redescubrir sus cuentos.

## Estado del arte

Frente a la adaptación de texto a ilustración predomina el enfoque infantil y es escaso el dirigido al público adulto. Aunque esto da ciertas luces, aun quedan vacíos para ilustrar textos para un público adulto. Al respecto, hay respuestas sobre la relación entre el texto y la imagen, y cómo ambos se complementan. Ainara Erro (2000) menciona que: "[...] la relación entre texto e imagen debe ser simbiótica, es decir, ambos medios se asocian en un objetivo común beneficiándose cada uno de la información que proporciona el otro, y la verdadera historia es el resultado de su interacción" (p. 508).

Sobre el valor de la imagen y sus diferencias con el texto, Zully Pardo Chacón (2009) plantea que: "tanto el texto como la imagen pueden tener muchas funciones: contar, subrayar, desmentir, caracterizar, imprimir un tono, crear una atmósfera o insertar un punto de vista nuevo en la narración" (p. 138).

Por su parte, Jesús Díaz Armas (2007) aborda el dibujo como forma de comunicar y analiza las posibilidades que da la imagen en relación con los márgenes, al hablar de cómo una figura puede partirse al llegar a los límites de la página si es con un objetivo específico: "[...] no es que el ilustrador se queje del espacio del que dispone, sino de que expresa mucho más por lo que no se ve" (p. 9). Díaz menciona cómo diferentes planos, perspectivas, vacíos y juegos con los márgenes crean todo un universo que el texto no se permite, lo cual no lo hace inferior, sino solo diferente. Por eso, la imagen y las letras se convierten en complementarios.

Aparecen también abordajes sobre el "libro-álbum", que retoman la historia de la imagen:

Una cosa es simplemente ver y otra muy distinta es realizar todo un proceso mental para poder llegar a plasmar lo que se ve de una manera similar. Este proceso ya es más complicado,

pero se dio en el hombre de manera anterior a la escritura y contribuyó, además, a la formación de las primeras letras. (Isaza, 2002, párr. 2)

Y otros que buscan las herramientas comunicativas de la imagen y su relación con el aprendizaje (siempre relacionándolo con la literatura infantil): "Para lograr convertirse en un lenguaje narrativo, a la ilustración le hace falta una articulación discursiva. Dicha articulación se desarrolla dentro de una coordenada temporal y, a nuestro entender, éste es el núcleo específico, definitorio, de un trabajo de ilustración" (Durán, 2005, p. 241).

Ahora bien, al buscar adaptaciones a ilustraciones, especialmente para la obra de Jorge Luis Borges, las referencias disminuyen (esto va conectado con la falta de títulos sobre adaptaciones gráficas para un público mayor de edad). Sin embargo, se encuentran algunos artículos sobre el proceso de adaptar creaciones de Borges para el cine o el comic.

Según Manuel Cáceres Sánchez, existen varias adaptaciones cinematográficas sobre los cuentos de Borges, entre ellas *El Sur*, de Carlos Saura y *El Hombre de la Esquina Rosada* de René Mugica. Este autor afirma que, hasta donde sabe, "no existen, en sentido estricto, adaptaciones de textos de Borges (en cuanto a comics e ilustraciones), a excepción de la que Bernardo Víctor Carande realizó de *El Sur*" (2006, párr. 8). Sobre el proceso de adaptar para comic, el cual puede ser aplicado también para ilustraciones, anota que:

Como en el caso de las adaptaciones cinematográficas, muchas de las que se realizan para cómics no pasan de ser una simple representación, una redundancia respecto del texto literario, sin adecuación entre lo mostrado en imágenes y lo descrito con palabras. El cómic no es sólo un arte de la imagen que consista en representar gráficamente unos textos escritos. Como en el cine y la literatura, en el cómic se trata de

narrar, de acuerdo siempre con el arsenal de recursos de que dispone cada lenguaje artístico, para generar otras imágenes mentales. (Cáceres, 2006, párr. 15)

Justamente Bernardo Víctor Carande publicó "Explicación a un comic sobre El Sur de Jorge Luis Borges", en el que cuenta todo el proceso que realizó antes de proceder a crear el comic, como su inspiración en la revista argentina *Billiken* para recrear el entorno donde transcurre "El Sur", y cómo se basó en los rasgos de Borges para graficar a Dahlman, el personaje del cuento.

Se presenta entonces una idea de esa relación entre lo gráfico y la literatura. Desde diferentes perspectivas como el cine, la pedagogía, la comunicación, el comic y la ilustración, se genera una amplia mirada al mundo de la creación y la adaptación.

## Imaginar un laberinto: leer a Borges bajo la mirada gráfica

Si algo es fascinante de la literatura, es cómo sumerge al lector en la historia y hace que cada persona se sienta identificada con el texto de una forma distinta, pues lo que se lee se vincula con recuerdos, pensamientos y perspectivas propias. Cuando se busca crear una obra a partir de otra, sucede lo mismo. En la obra creada se filtra la interpretación única y cargada de todo lo que conforma la personalidad del artista.

Para poder captar en una imagen todo ese ambiente en el que se sumerge el lector, es necesario dejarse permear. Así lo expresa Samuel Castaño (2018), ilustrador de la editorial Tragaluz: "Primero es tratar de leer como lector más que como ilustrador, pero en esa lectura aparecen ya imágenes o algunos símbolos que creo ya más o menos resueltos" (comunicación virtual).

En el caso específico de la literatura de Jorge Luis Borges, se accede a una serie de ideas como: "el eterno retorno, la memoria, el doble, la vida como un sueño, el cuestionamiento a la verdad y el asalto de la ficción a la realidad" (Ruiz Pérez, 2012, p. 629). Una vez tomados esos conceptos y esa atmósfera que se crea, se pasa a jugar y diseccionar la obra de este autor. Es allí que entra la interpretación propia, construida a través de la configuración personal que cada uno va armando en su vida, como cuenta Alefes Silva (2018), ilustrador de libros como *La hora del diablo* de Fernando Pessoa, o *Mil Hombres* de Valter Hugo Mae:

Mi procedimiento tiene que ver con la memoria, implica abrir la memoria, exponerla a las cosas del alrededor, al presente. Es así, me parece a mí, como surge la invención, que no es otra cosa que ordenar lo que ya viví (lo que fue, lo que es, lo que será) de una manera distinta. (Comunicación virtual).

Para este caso, se toman diferentes conceptos, ideas, citas y otros elementos de cada cuento de *Ficciones*, los cuales serán materia prima para que el artista haga una obra en la que, a través de su propia voz y lenguaje gráfico, también hable Borges. Así, la interpretación no solo cumple un papel fundamental, sino que además es imposible concebir una creación sin esta: "La interpretación es lo que ofrece una mediación nunca perfecta entre el hombre y el mundo, y, en este sentido, la única inmediatez y el único dato real consiste en que siempre comprendemos algo como 'algo'" (Gadamer, 1998, p. 24).

Siempre sin olvidar que, en el caso de esta investigación, también está presente el valor comunicacional en cada parte del proceso, la cual incide altamente al momento de interpretar. Al recoger información el artista se pregunta "¿qué quiso decir el autor con esto?"; para, más adelante, poderse preguntar "¿cómo logro comunicar esta idea a través de gráficos?", "¿qué quiero decir?", "¿qué leerá el otro?".

En esa lectura y la creación de la ilustración, influye no solo lo que se extrae, sino el método que se usó para lograrlo. Para este proyecto, los datos fueron tomados y recopilados en cinco ítems, mencionados a continuación:

- **Términos:** en esta sección se escriben algunos de los diferentes objetos, colores, animales y formas físicas descritas en *Ficciones*, que podrían ser usadas en las ilustraciones. También se hacen pequeñas anotaciones con las que el formato pasa de ser una herramienta de recolección a una de análisis, pues con cada término se señala por qué se extrajo y qué significado adquiere en la interpretación propia. Por ejemplo, en el cuento "La biblioteca de Babel" se habla de unos "discos de metal". El término círculo fue tomado debido a que, en sincronía con otras lecturas anteriores de Borges, se puede interpretar el círculo como símbolo de lo divino.
- **Citas:** aquí se anotan frases que pueden dar luz acerca de la temática del cuento, su ambientación o sus posibles significados implícitos. Esto con el objetivo de mantener la atmósfera que la literatura de Borges genera, y poder transmitirla a lo gráfico.
- **Personajes:** en este apartado se ubican tanto nombres de personajes como algunas descripciones sobresalientes que el escritor haya hecho sobre los mismos. Sin embargo, son muchos los casos dentro del libro *Ficciones* en que faltan estos elementos descriptivos. Con estas ausencias también el formato se convierte en herramienta de análisis, pues se entra a cuestionar qué significan esos vacíos y cómo jugar con eso en lo gráfico.
- **Interpretación y anotaciones:** en esta sección se ponen diferentes reflexiones sobre el cuento y la interpretación propia. Además, se hacen anotaciones de ideas pensadas durante o al final de la lectura que puedan ayudar a la adaptar a ilustración.

Es importante resaltar de este formato que, aunque está dividido por partes, se busca que se complementen y soporten transformándose en herramienta de análisis. Por ejemplo, en "La biblioteca de Babel" uno de los términos extraídos es "escalera" y otro es "biblioteca", pero luego en el ítem Citas, el autor dice que "Biblioteca es pan o pirámide o cualquier cosa" (Borges, 1995, p. 260). Al conectar estas dos extracciones, se puede utilizar la figura de una escalera como representación de la biblioteca, ya que el autor da licencia para que esta pueda interpretarse de diferentes formas.

Otro factor importante sobre esta herramienta es que cada uno de los formatos de cada cuento están recopilados en un mismo cuaderno, lo que permite que no solo las secciones estén conectadas entre sí, sino que además se conecten los formatos de diferentes cuentos. Por ejemplo, Borges menciona en "Examen de la obra de Hebert Quain" que, de una de las creaciones del personaje, él sacó la idea para el cuento "Ruinas circulares". Debido a esto, en los formatos de ambos cuentos se hizo la anotación para que algo de la representación gráfica del uno esté en el otro, en forma de alusión a esta idea.

En este transcurso de analizar a Borges, se encuentran obstáculos como la ausencia de acciones, figuras y personajes que puedan ser fácilmente trasladados a una ilustración. Al contrario, y especialmente en el caso de *Ficciones*, hay gran cantidad de exploración de ideas abstractas y conceptos que no pueden ser directamente representados. Es aquí donde el ilustrador cumple su papel de intérprete, tal como lo menciona Alefes Silva (2018): "esa aparente austeridad, esa escasez de imágenes es también un elemento que sugiere al ilustrador una manera de hacer, y que se puede transformar en un rasgo de la imagen" (Comunicación virtual).

Samuel Castaño (2018) complementa esto diciendo que "cada cuento tiene su manera de ser abordado y tratado desde lo conceptual, lo narrativo y lo estético" (Comunicación virtual).

Así, al momento de leer literatura desde una óptica gráfica, estos tres aspectos influyen en esa recolección y análisis de la información, y depende de cada artista definir a cuál de estos tres valores le dará mayor prioridad. La decisión que tome es completamente subjetiva y personal basada en su experiencia, su conocimiento y su apreciación del mundo.

Además, como estos tres elementos se conectan en una ilustración, lo estético termina por ser narrativo, o lo conceptual configura lo estético, etc. Al buscar en diferentes plataformas, se encuentra la reflexión que realiza la licenciada en Bellas Artes y maestra de cursos de ilustración Marián Lario (2016) en su blog: "La ilustración narrativa es aquella que cuenta, que nos explica una acción concreta y que nos trasmite una sensación [...] podemos crear ilustraciones extremadamente narrativas, tanto que no necesiten texto porque se entienden por sí solas, o ilustraciones que cuenten pequeñas cosas" (párr. 1-2).

Este proceso de recolección se convierte en toda una red donde entran a participar diferentes agentes, incluso obras ya hechas, que puedan influir en el artista. Por ejemplo, Carolina Rodríguez (2018), ilustradora radicada en Bogotá, afirma que: "Yo anoto en un cuaderno puntos importantes o momentos que me llamaron la atención. Luego, me siento a ver muchos referentes no solo para ver los estilos sino los colores y qué paletas me gustan" (Comunicación virtual). De tal forma, la obra final no solo es un testimonio donde están mezcladas las voces del ilustrador y del escritor, sino que se insertan muchas otras que hablan a través de la inspiración del artista.

Después de haber leído y extraído apartes de *Ficciones*, como si de recolectar ladrillos se tratara, se entra a otro lenguaje, al gráfico, donde esos ladrillos son reimaginados y unidos para crear muchos caminos. Allí empieza el verdadero tire y afloja de ese límite tan difuso con la obra literaria, y la decisión sobre qué tanto desligarse de esta. Samuel Castaño (2018) lo expresa así:

Busco encontrar los puntos donde ese cuento puede rozar con mis intereses particulares o con estéticas que me gustan y pueden funcionar para ese caso en específico. Es casi el mismo proceso que hace el lector cualquiera, en el que inevitablemente lo que lee es visualizado y explicado a través de lo que ya conoce. (Comunicación virtual).

Es ahí cuando se ponen las cartas sobre la mesa y los apartes van armándose y destruyéndose, hasta formar un todo.

## Graficar espejos: los significados que se configuran a partir de la imagen y una propuesta de método

En esta sección se profundiza sobre todos los aspectos que intervienen en el momento de seleccionar y transformar un texto en una ilustración; los elementos recogidos anteriormente; y la adición de líneas, formas y colores que muestren la interpretación propia, o complementen la idea que se espera expresar. Además, se mencionan algunas propuestas de método, que surgen de las diferencias encontradas para ilustrar para un público adulto en comparación con la literatura e ilustración infantil, aunque cabe aclarar que en todo proceso creativo las formas de proceder son distintas y varían de acuerdo a cómo el artista comprenda el acto de crear. También es necesario decir que, aunque haya cambios en ilustrar para otro público, esto no significa que lo uno sea más complejo o difícil que lo otro; sino más bien que se presentan diferentes obstáculos.

Así pues, en este capítulo se ve cómo esa voz propia se empieza a volver más clara, incluso desde la escogencia de los elementos. A partir de todo lo que conforma la imagen, se comunica, se habla no solo del cuento ilustrado, sino también de la visión del artista. Así lo explica Ainara Erro (2000):

Hemos de adquirir un código para leer imágenes. Este código se basa en elementos fundamentales como la apreciación de la perspectiva, las líneas, colores, la sugestión de movimiento, etc. a los que hay que sumar otros factores no menos decisivos relacionados con los convencionalismos sociales y culturales (p. 502).

A partir de esta información, la profundización sobre el lenguaje visual en las ilustraciones se divide en tres aspectos: los colores; los trazos; la composición y la forma. Esto no quiere decir que sean lo único que influye en las ilustraciones, pero sí es lo que, para la ilustradora del presente trabajo, tuvo mayor relevancia. A partir de ellos se construye la obra, y se vuelven testimonio de diferentes voces e ideas.

### Los colores

Con solo adentrarse en el universo de este concepto se pueden entender mejor las infinitas posibilidades para crear y, por ende, lo única que es cada creación. Dejando aparte la gran variedad de colores que se pueden crear (por ejemplo, un azul puede tener rojos, en menor medida amarillos, etc.), también se tiene en cuenta la saturación de dichos colores (qué tan intensos son), cómo estarán repartidos en la obra, si serán difuminados entre sí, qué paleta se usará, si serán lo principal o servirán más para ambientar, etc. Cada una de estas decisiones busca comunicar e implantar una voz: "Cada color provoca en nosotros una reacción espontánea, cada uno tiene un sentido simbólico completo y concreto" (Martínez, 1979, p. 35).

En las diferentes obras creadas en esta investigación se pueden descubrir estas ideas. Por ejemplo, en la ilustración del cuento "Las Ruinas Circulares", el personaje graficado está envuelto en un degradé que va del color rojo al amarillo. En esta decisión influyen muchas cosas: se plasma el deseo del artista

por mantener en la imagen la fuerte conexión que hay en el cuento con el fuego; pero al mismo tiempo, hay una intención de dejar espacio a lo sugerido, ya que, aunque el color invoca el fuego, no hay formas que lo representen explícitamente. Se genera una atmósfera de lo sutil, de lo que se presiente: "Cuando una persona ve tu imagen, debe captar una sensación que vaya ligada al texto, pero nunca podrá ni debe ser igual" (Rodríguez, 2018, Comunicación virtual).

Solo al mirar este tratamiento de colores y sus ausencias, se puede ver la nueva voz insertada. Es un patrón común en las diferentes ilustraciones la escasez de color, en donde se apunta solamente a tres colores, limpios, transparentes y sin grandes cambios. Además se deja gran parte del protagonismo a los otros materiales y al mismo blanco de la hoja. Hay en la voz del artista una exploración intencionada por lo austero y minimalista en el color, esto con el objetivo de que, en conjunto con todo lo otro, cada ilustración comunique en sí misma un mensaje silencioso, estático, que no busca mandar un mensaje a gritos, sino que es sutil, reflexivo, que le otorga valor al silencio y al vacío.

Esta nueva voz es algo que, si bien se puede buscar de manera intencional, también va transformándose y cambiando con el tiempo de forma inconsciente, como bien complementa Rodríguez (2018): "[...] definitivamente hay una voz propia que se va desarrollando con los años, a veces inconsciente, a veces uno se va entrenando en ser capaz de dejar las palabras atrás y explicarse solo a través de colores y dibujos" (Comunicación virtual). En este caso, el hecho de realizar una investigación comunicacional a partir de lo creado, hace que el artista se apropie de su voz de forma consciente, ya que no solo se reflexiona sobre la obra literaria, sino sobre las mismas decisiones que se toman para preguntarse por qué escogió esto y no lo otro, qué cambios generó, qué quiso comunicar, etc.

Teniendo esto en cuenta, es posible insertar propuestas para tener en cuenta en el proceso de crear una ilustración a

partir de un cuento. Un gran cambio que aparece al ilustrar pensando en un público adulto es la amplia libertad para escoger qué paleta usar, esto debido a que en la literatura infantil se le da mucho valor a los colores, buscando mantener el interés del infante, "el color habla a nuestros sentidos de manera más precisa y más viva aún que la forma. Los niños son generalmente partidarios del colorido y de lo brillante" (Martínez, 1979, p. 35). Mientras que en las obras literarias más avanzadas, generalmente, el color deja el protagonismo para dárselo a las acciones o conceptos.

### Los trazos

Se trabajó con tres materiales: el rapidógrafo, lápices de diferentes grafitos (especialmente el HB, 2B y 2H) y con acrílicos (generalmente aplicados con menos del doble de agua). Esta decisión se tomó principalmente debido a su valor estético y para añadirle interés a la obra, buscando compensar los aspectos en los que, deliberadamente, se trabajó de forma austera.

Gracias a la variedad de los trazos, también se puede proponer de forma gráfica diferentes jerarquías y/o profundidades. Con el rapidógrafo, al ser tinta negra, se resalta del lápiz y del color una dimensión de lo lejano y lo cercano, logrando hacer que lo realizado en lápiz se viera más distante; también puede sugerir relevancia. En el caso de la ilustración, a partir del cuento "Pierre Menard, autor del Quijote", se decidió hacer a lápiz la sombra del Quijote, que abarca al personaje escritor, mientras que este y la línea que divide la silueta están en rapidógrafo. Si bien, la obra del Quijote es un hilo conductor en todo el cuento, al final lo importante es cómo Pierre Menard logra enriquecer "[...] mediante una técnica nueva el arte detenido y rudimentario de la lectura: la técnica del anacronismo deliberado y de las atribuciones erróneas" (Borges, 1995, p. 117). Así, la línea hecha en tinta representa ese cambio en la lectura que expone

Borges y una parte queda junto al personaje, mientras que la otra queda ajena a todo, anacrónica.

### La composición y las formas

La composición es un aspecto que para este caso tuvo mucha relevancia, pues lograba transmitir de forma implícita el ambiente de los cuentos, algo que, aunque es decisión de la artista, también Borges lo logra por medio de palabras. Él logra transmitir todo un ambiente a partir del conjunto general del cuento, nunca de forma explícita. Así, especialmente la composición en las ilustraciones se convierte en la herramienta más fuerte para expresar la interpretación propia del cuento. Las formas se ponen bajo el mismo tema debido a que aquellas que son abstractas o que no evocan ningún objeto en específico, sirven de la misma manera que la composición, hablan de algo sin decirlo directamente.

La composición es tratada desde la ubicación de diferentes figuras en el espacio de la hoja o las relaciones de tamaño entre estas. El ejemplo en el que es más visible la búsqueda de comunicar la interpretación propia a través de este aspecto es en la ilustración de "La biblioteca de Babel". En la configuración gráfica de la biblioteca se pone en juego, como se mencionó en el capítulo anterior, la libertad que Borges brinda para interpretarla, por eso su forma es en parte pirámide, pero también escalera, convirtiéndola en general en algo abstracto, amplio y que produce la sensación de ser compleja.

Al mismo tiempo, la imagen de la biblioteca está construida en forma de reflejo, como si una mitad fuera el espejo de la otra. Con esto se logra añadirle irrealidad e infinitud, lo que es al mismo tiempo un guiño a la constante evocación que hace Borges de los espejos. Sin embargo, en la imagen-reflejo lo único que no se duplica es el personaje. De esta forma se capta la atención rompiendo con el patrón de una forma estética a la

vez que se busca generar reflexión y cuestionamiento: “[...] ‘¿por qué la persona es lo único que no se refleja en la imagen?’. No hay una sola respuesta y todas son válidas: ‘El cuadro [...] no existe sino en el relato que se hace de él; es más: en la suma y organización de las lecturas que de él pueden hacerse: un cuadro nunca es otra cosa que su propia descripción plural’ (Barthes, 1986, p. 154).

También hay otras decisiones en esta ilustración como la proporción entre la biblioteca y el personaje: este es muy pequeño en comparación con aquella; esto con el objetivo de transmitir la idea de la pequeñez del ser humano frente a la vastedad del conocimiento. Otro ejemplo es el círculo en el centro: la figura se desprende del disco de metal que aparece en el cuento y queda en un círculo; la decisión de la artista viene de su interpretación de la forma circular como representación de lo todopoderoso, lo que está por encima de todos, mientras que el material del disco resultaba accesorio; es por esta misma interpretación que la figura se ubica en el centro.

Otro caso en el que la composición fue fundamental como herramienta para comunicar es la obra “Tlön, Uqbar, Orbis Tertius”. Se consideró que la teoría que se explica sobre las nueve monedas era una parte primordial de la historia, y con estos objetos se quería mostrar varios conceptos influyentes en el cuento.

En primer lugar, se expone la idea de que “si la igualdad se comporta como identidad, habría que admitir así mismo que las nueve monedas son una sola” (Borges, 1995, p. 101) y esto se logra transmitir en la ilustración uniendo las monedas entre sí, haciendo que todas compartieran una misma identidad, pues terminan siendo parte de un solo todo. En segundo lugar, que este mundo expuesto “no es un concurso de objetos en el espacio; es una serie heterogénea de actos independientes. Es sucesivo, temporal, no espacial” (Borges, 1995, p. 103). Este concepto fue especialmente difícil de graficar debido a que, de

por sí, lo gráfico es más espacial que temporal; sin embargo, la yuxtaposición de las monedas busca generar la sensación de que también puede ser una sola moneda y el resto son solo cortes de su movimiento en el tiempo, en el que ninguna termina de existir por completo. Además de eso, con ponerlas por fuera del espejo que enmarca toda la ilustración, se hace referencia a los *hrön*, objetos que, en el cuento, se salen de la ficción creada.

En este aspecto, el proceso de la creación gráfica puede ser diferente al momento de graficar a partir de literatura que no sea infantil. Si bien se puede (al crear todo se puede) utilizar lo implícito en ilustraciones para niños/as, posiblemente lo mejor sea que en la mayoría de los casos el fuerte sea lo explícito para mantener la atención del pequeño. Esto es entonces un reto para el ilustrador pues debe jugar con las formas y los sentidos para lograr comunicar su interpretación, pero sin desligarse totalmente de la obra literaria. Samuel Castaño (2018) invita a esto mismo diciendo que "Como ilustrador creo que uno debe siempre proponer", y luego complementa:

Creo que precisamente la labor de la ilustración es traer imágenes que no estén exactamente en el cuento, o por lo menos no de manera explícita. Tratar de iluminar partes de la historia que no estén ya iluminadas por el texto para crecerlo y darle más dimensiones. (Comunicación virtual)

## Otros elementos

Hay otros factores que entran en el proceso de conversión de lo literario a lo gráfico, como excepciones, descubrimientos y pequeños secretos. Al respecto, Samuel Castaño (2018) cuenta cómo es su proceder: "[...] cuando empiezo a trabajar en las imágenes finales estas también van cambiando porque se van enriqueciendo de la lectura que uno sigue haciendo del texto mientras trabaja" (Comunicación virtual). Esta es una

anotación importante pues muestra cómo el ilustrador nunca termina de desligarse de la obra literaria. Caso que sucedió construyendo "La lotería de Babilonia" en la que solo después de leerla varias veces, se descubre cómo, en una frase, el que relata la historia en el cuento está a punto de zarpar en lo que se entiende como una barca. Elemento que añade mucho valor tanto a la narración como a la ilustración.

Con este mismo cuento también se dio la posibilidad de añadir en las ilustraciones guiños muy sutiles, casi secretos, que solo bajo la observación atenta son visibles. El rectángulo en el que se encierra la ilustración tiene una decoración en líneas diagonales. Si se cuenta cada una de las que están oscurecidas por el lápiz, son setenta en total, una alusión a las setenta noches por las que tuvo que pasar el personaje en la historia. Esto, no solo con el objetivo de crear cierta complicidad con el observador atento, sino también para mantener el lazo con la forma en que Borges se comunicaba: "[...] sus cuentos buscan crear un orden absoluto, configurando un nuevo sistema de signos para superar el caos y la realidad inmediata" (Giordano, 1984, p. 347). Así, también la ilustradora hace tangible la afinidad con el escritor por codificar, decir algo queriendo contar otra cosa. Él en letras, ella en imágenes. Lo cual convierte una ilustración en un testigo de una aprobación, y en un deseo por continuar, resaltar y explorar lo que otros ya han hecho.

Por último, también se da el caso contrario, excepciones en las que algunas decisiones no buscan transmitir algo específico del cuento, sino que son tomadas por simples cuestiones estéticas que añaden valor visual a la imagen. Algo que es válido y que, sin embargo, no deja de estar abierto a interpretaciones del otro igualmente válidas: "[...] la interpretación no es un recurso complementario del conocimiento, sino que constituye la estructura originaria del 'ser-en-el-mundo'" (Gadamer, 1998, p. 24). Como Gadamer lo dice, crear ideas a partir de algo es propio, natural y viene atado a nosotros en todo momento.

El producto final de esta investigación es entonces un conjunto de exploraciones en la transformación de las cosas, la literatura, lo gráfico y sus infinitas formas de comunicar, todo a partir de la comunión de muchas voces, pasadas y presentes, propias y apropiadas, que de alguna forma se mantienen vivas y renovadas a partir de la creación.

## Universos invisibles: Ilustraciones como resultado final

A continuación, a modo de producto inserto, se podrán ver las ilustraciones realizadas. Cada una va acompañada con una cita del cuento en el que se inspiró, y que, o bien se consideró parte fundamental de la esencia de la historia, o fue de importancia personal para la ilustradora. Esto también con el objetivo de rendir tributo a *Ficciones* y reforzar el lazo que une las dos creaciones.

Para poder disfrutar de cada ilustración se proponen dos métodos de lectura: el primero, es simplemente dejarse emocionar por la obra junto con la cita que la acompaña, descubrir sentimientos que se generan, incomodidades y gustos; el segundo, es ver la ilustración justo después de leer el cuento, para que así, las figuras que en un principio pudieron resultar abstractas, de repente brillen y cobren sentido.



### “Tlön, Uqbar, Orbis Tertius”

“Si la igualdad se comporta como identidad, habría que admitir así mismo que las nueve monedas son una sola”.



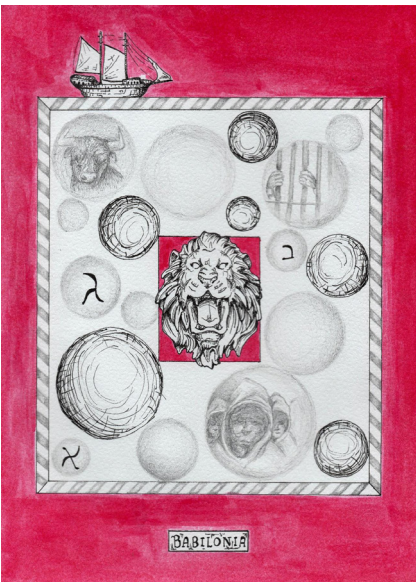
### “Pierre Menard, autor del Quijote”

“La historia, *madre* de la verdad; la idea es asombrosa. Menard, contemporáneo de William James, no define la historia como una indagación de la realidad sino como su origen. La verdad histórica, para él, no es lo que sucedió; es lo que juzgamos que sucedió”.



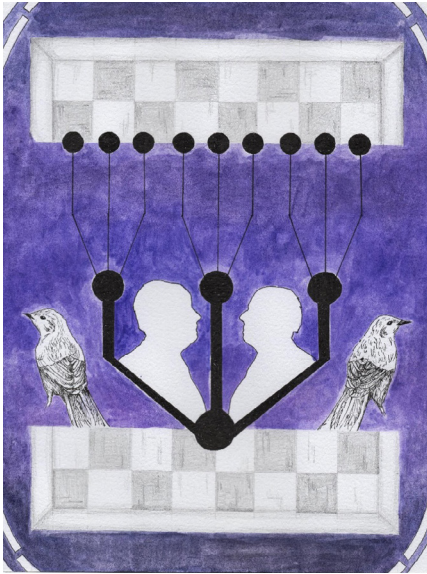
### “Las ruinas circulares”

“El propósito que lo guiaba no era imposible, aunque sí sobrenatural. Quería soñar un hombre: quería soñarlo con integridad minuciosa e imponerlo en la realidad”



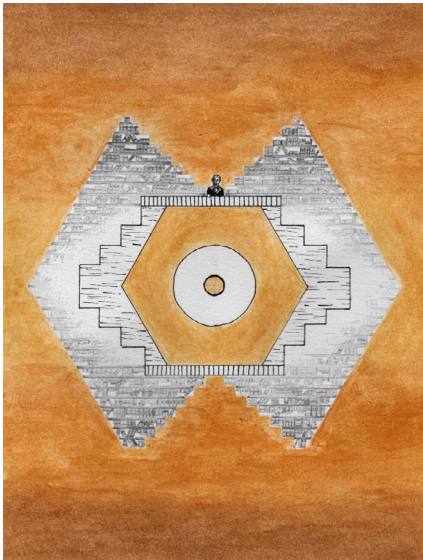
### “La lotería de Babilonia”

“El babilonio no es especulativo. Acata los dictámenes del azar, les entrega su vida, su esperanza, su terror pánico, pero no se le ocurre investigar en sus leyes laberínticas, ni las esferas giratorias que lo revelan”.



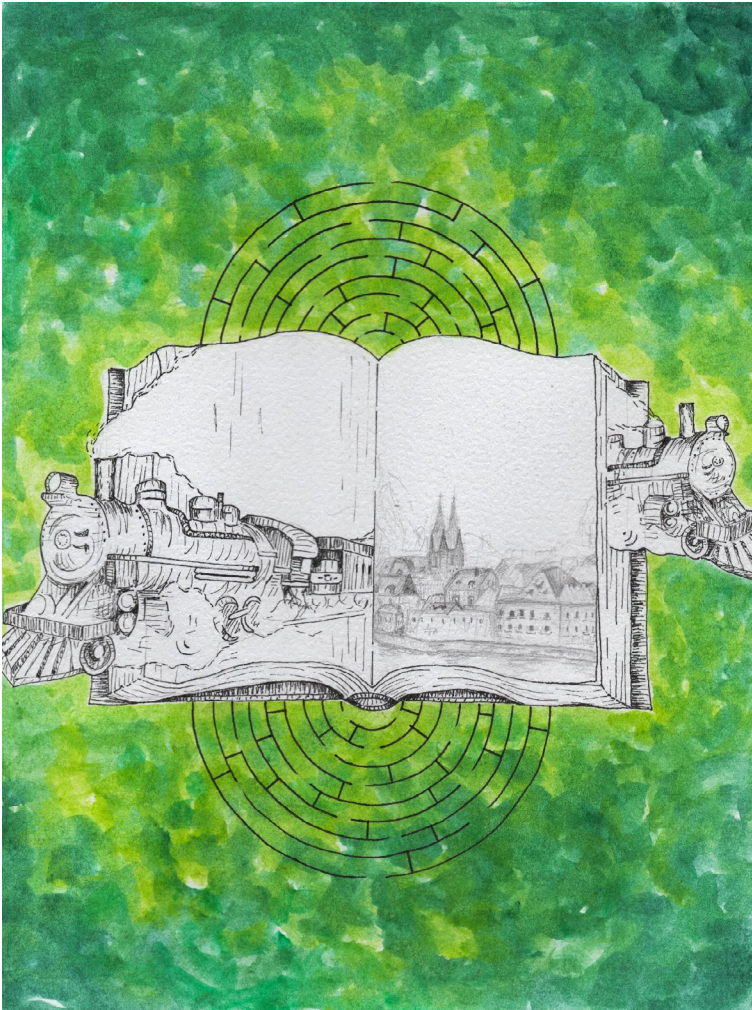
**“Examen de la obra de Hebert Quain”**

“Los mundos que propone *April March* no son regresivos; lo es la manera de historiarlos. Regresiva y ramificada, como ya dije”.



**“La biblioteca de Babel”**

“Quizá me engañen la vejez y el temor, pero sospecho que la especie humana-la única-está por extinguirse y que la biblioteca perdurará: iluminada, solitaria, infinita, perfectamente inmóvil, armada de volúmenes preciosos, inútil, incorruptible, secreta”.



**“El jardín de los senderos que se bifurcan”**

“En la obra de Ts’ui Pen, todos los desenlaces ocurren;  
cada uno es el punto de partida de otras bifurcaciones”.

## Conclusiones

Si bien este trabajo inició con ciertos objetivos y un deseo expreso por adentrarse en el lenguaje de lo gráfico, poco a poco, y en pequeños detalles, se hicieron hallazgos trasversales a la ilustración y la literatura que, por ser inseparables, enriquecieron esta investigación. Quizá el ejemplo más claro de esto es cómo aquello que creemos inconsciente y deliberadamente artístico, puede ser traducido y respaldado. Las decisiones que un artista va tomando conforme crea su obra, cada una de ellas, tiene una razón de ser que, en complemento con las otras, buscan comunicar un mensaje que trasciende el trabajo particular que se está haciendo, y se replica y muta en todos los que hizo y hará. A partir de esta visión plasmada, se pueden dilucidar incluso características y pensamientos del mismo artista en su vida cotidiana. Así, lo gráfico no solo comunica la interpretación de una obra o los conceptos tomados de esta, también logra hablar de una persona en su totalidad. Una pieza hecha en un momento temporal específico, habla de alguien con su pasado, presente y futuro.

Teniendo esto en cuenta, todo lo involucrado en el proceso de creación también varía dependiendo de quién lo haga, logrando siempre un final distinto. Mientras que en el primer capítulo se evidencia una extracción y análisis de la información de forma metódica, en el segundo, se emprende un juego. Los conceptos se vuelven imágenes aisladas, y de a pocos se va armando y desarmando para construir una sola ilustración. Con esta combinación se logró un trabajo investigativo y al mismo tiempo, con espacio para la creación.

Dentro de este proceso también cabe resaltar el caso de los materiales usados, los cuales fueron tomadas inconscientemente al principio, pero que, en verdad, cada uno tiene un papel específico, y otro más en la totalidad que logran formar,

complementándose entre sí. Así mismo sucede con las demás herramientas, como la composición y las figuras.

Además, durante el desarrollo de la investigación, se encontraron algunos vacíos. Si bien desde el estado del arte no se encontraron resultados teóricos sobre ilustración para público adulto (aunque en la práctica ya es bastante común), faltaba por entender en qué se diferenciaba ilustrar para otras edades. Por un lado, hay quizá más libertad a la hora de sugerir cosas, esconderlas o transformarlas, ya que para un niño se podría optar por darle fuerza a lo explícito para que le resulte fácil hacer la relación con el texto. También el minimalismo, la escasez y poca saturación de colores, son una opción más viable ya que no existe la necesidad de llamar la atención del niño.

En cuanto a la obra literaria, si se va a ilustrar a partir de un cuento infantil, los conceptos e ideas son planteados de forma sencilla y figurativa; mientras que en literatura más avanzada, como la del autor Jorge Luis Borges, hay que enfrentarse al reto de comunicar, por medio de imágenes, un planteamiento que puede ser bastante complejo y abstracto. También hay más posibilidades de experimentar con colores y figuras ya que, a diferencia de la literatura infantil, el foco no siempre está en las acciones, objetos o personajes. Esto puede ser tanto un obstáculo como una oportunidad. Es importante volver a mencionar que las diferencias entre ilustrar para adultos o para infantes no hace a una más compleja que a otra, sino solamente diferentes.

Por último, otro vacío que se encontró fue lo difusa que puede ser la unión de la obra literaria con la ilustración, y qué tanto puede desligarse el ilustrador del cuento del que se parte. Sin embargo, esta es una incógnita que seguirá en debate a través del tiempo y que está bien que se mantenga así, pues recuerda que en el mundo artístico todo es válido. Lo que no se debe perder es el interés por preguntarse constantemente sobre ese límite. Varios de los ilustradores entrevistados mos-

traron sus dudas sobre exactamente dónde debe fijarse y de qué debe depender (en el caso de que el artista no esté mediado por alguna editorial o encargo). Sin importar la decisión que se tome, se debe tener claro qué une a los dos autores; qué se quiere perpetuar; qué lazos se quieren estrechar; qué congruencias hay entre la mirada del escritor y la del artista, para así, ir construyendo, ir creando y manteniendo memoria.

## Referencias

### Entrevistas

Samuel Castaño, comunicación vía web. (8 de marzo del 2018)

Alefs Silva, comunicación vía web. (6 de marzo del 2018)

Carolina Rodríguez, comunicación vía web. (3 de marzo del 2018)

### Bibliográficas

Al-Afif, A. y Ababneh, M. (2010). La mística en las obras de Jorge Luis Borges. *Revista semestral del Grupo de Investigación de la Junta de Andalucía y de la Universidad de Sevilla*, 9, 1-5. Recuperado de: <http://www.escriptorasyescrituras.com/la-mistica-en-las-obras-de-jorge-luis-borges/>

Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Paidós Comunicación. Recuperado de: <https://pdfcomunitario.files.wordpress.com/2016/10/roland-barthes-lo-obvio-y-lo-obtuso.pdf>

Borges, J.L. (1995). *Jorge Luis Borges, cuentos completos*. (4ta.ed). Bogotá: Lumen.

Cáceres, M. (2006). Dibujos del mundo de Borges. *Vanderbilt e-Journal of Luso-Hispanic Studies*, 3. Recuperado de: [http://ejournals.library.vanderbilt.edu/index.php/lusohispanic/article/view/3199/1393#\\_edn1](http://ejournals.library.vanderbilt.edu/index.php/lusohispanic/article/view/3199/1393#_edn1)

- Carande, V. (2016). Explicación a un comic sobre El Sur de Jorge Luis Borges. *Cuadernos hispanoamericanos*, 462, 45-47.
- Díaz Armas, J. (2003). Estrategias de desbordamiento en la ilustración de libros infantiles. *Leitura, literatura infantil e ilustração: investigação e prática docente*, 171-180. Recuperado de: [http://www.casadaleitura.org/portalfbeta/bo/documentos/ot\\_jesus\\_diaz\\_a.pdf](http://www.casadaleitura.org/portalfbeta/bo/documentos/ot_jesus_diaz_a.pdf)
- Durán, T. (2005). Ilustración, comunicación y aprendizaje. *Revista de educación*, 239. Recuperado de: [http://www.revistaeducacion.mec.es/re2005\\_16.htm](http://www.revistaeducacion.mec.es/re2005_16.htm)
- Erro, A. (2000). La ilustración en la literatura infantil. *Rilce: Revista de filología hispánica*, 16 (3), 501-5011. Recuperado de: <http://dspace.unav.es/bitstream/10171/5355/1/Erro,%20Ainara.pdf>
- Gadamer, H. (1998). Texto e interpretación. *Cuaderno gris*, 3. (3), 17-41. Recuperado de: <https://repositorio.uam.es/handle/10486/283>
- Giordano, E. (1984). El juego de la creación en Borges. *Revista Hispanic Review*, 52(3), 343-366. Recuperado de: <http://www.jstor.org/stable/474145>
- Isaza, C. (2002). El libro-álbum: un género nuevo. *Fundalectura*, (59), (sin paginación). Recuperado de: [http://ifdvregina.rng.infed.edu.ar/sitio/upload/libro\\_album.pdf](http://ifdvregina.rng.infed.edu.ar/sitio/upload/libro_album.pdf)
- Lario, Marián. (4 de febrero del 2016). *Narración visual: La ilustración como otra forma de escritura*. [Entrada de blog]. Recuperado de: <http://elgatoazulprusia.blogspot.com.co/2016/02/narracion-visual-la-ilustracion-como.html>
- Martínez, Anselmo. (1979). Psicología del color. *Maina*, (0), 35-37. Recuperado de: [http://ibdigital.uib.es/greenstone/collect/mainaVolums/index/assoc/Maina\\_19.dir/Maina\\_1979v0.pdf](http://ibdigital.uib.es/greenstone/collect/mainaVolums/index/assoc/Maina_19.dir/Maina_1979v0.pdf)
- Pardo, Z. (2009). Panorama histórico del libro ilustrado y el libro-álbum en la literatura infantil colombiana. *Ensayos. Historia y teoría el arte*, (16), 81-114. Recuperado de: <https://revistas.unal.edu.co/index.php/ensayo/article/view/45864/47417>

Ruiz Pérez, I. (2012). Estrategias de lectura y creación en la obra de Jorge Luis Borges. *Revista Hispanic Review*, 95(4), 629-639.  
Recuperado de: <http://www.jstor.org/stable/41756416>

## mujer

**Análisis de la representación  
de la mujer virgen  
en *Rubiela Roja* y *Alcaparras*,  
textos dramáticos de  
la dramaturga antioqueña  
Victoria Valencia**

Laura Medina Guisao\*

### Resumen

Esta investigación aborda la representación de la mujer virgen en *Rubiela Roja* (2004) y *Alcaparras* (2012) de la dramaturga antioqueña Victoria Valencia, a partir de los planteamientos de la historiadora Michelle Perrot (2009) sobre el imaginario de lo femenino. El objetivo es hacer un análisis hermenéutico de la noción de *mujer virgen* pensada en una época medieval, para actualizar su sentido en dos obras teatrales contemporáneas que ponen a la mujer como centro de su creación. Se parte de los estudios culturales con el fin de revelar los rasgos ideológicos y los capitales

---

\* Estudiante de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín.

Asesor: Harold Salinas Arboleda.

simbólicos de la mujer virgen, en cuanto ideas preconcebidas de quien lee esas características en la obra de Valencia y las sitúa en el mundo.

**Palabras clave:** Representación femenina, Semiótica teatral, Victoria Valencia, Hermenéutica, Capital simbólico.

## Introducción

La violencia, la desolación y la muerte se convirtieron en temáticas artísticas recurrentes a partir de los años 60 del siglo XX en Colombia, y el teatro no fue la excepción. Además del surgimiento de la creación colectiva con Enrique Buenaventura (Fernández, 2009), también se dio una apertura a la mujer, no solo en cuanto actriz, sino también reconociendo su labor como escritora, directora y dramaturga (Velasco, 1992).

En ese orden de ideas, los conceptos de *mujer* y *femenino* son centrales en este trabajo, entendiendo al primero desde su concepción más simple, como constitución de la historia biológica dual –hombres y mujeres, machos y hembras (Bel Bravo, 1998)–, y el segundo a partir de la acepción propuesta por Judith Butler (2007), esto es, como constructo social que permite manifestar variaciones en sus particularidades.

Asimismo, el teatro y la historia, en relación con los estudios culturales, constituyen los campos del saber en los que se inscribe esta investigación sobre lo femenino en las manifestaciones teatrales. La mujer ha sido objeto de estudio en esta disciplina a partir de los significados producidos por los sistemas de relaciones, con sus dimensiones y capitales simbólicos asociados; y es aquí justamente donde se pueden identificar las representaciones femeninas.

El capital simbólico es un concepto trabajado por Pierre Bourdieu en las “prácticas sociales que son objeto de la mirada sociológica” en la cultura moderna (Moraña, 2014, p. 16). En esta línea de reflexión, además de los campos ya mencionados,

se integra a su vez la semiótica teatral para encontrar cómo convergen las representaciones de la mujer virgen en los textos dramáticos de Victoria Valencia, directora, actriz y dramaturga de Medellín, para evidenciar de qué forma aparecen esas particularidades en su obra.

## La mujer como centro en lo académico, en el arte y en lo social

La participación de la mujer en el teatro en Colombia, así como las transformaciones y construcciones femeninas desde su quehacer artístico en la escena local, es un tema aún poco estudiado (Guzmán, 2013). Para subsanar ese vacío y dada la complejidad del objeto de estudio propuesto, se requieren estudios interdisciplinarios que integren la comunicación, la sociología del arte y la historia.

Es por ello que este trabajo sitúa al lenguaje como vehículo de la experiencia de interpretación de los textos dramáticos que comunican construcciones femeninas, las cuales hacen parte del "sistema sin relación con la realidad externa" (Vélez, 2010, p. 91). De este modo, el análisis de la semiótica teatral permite entender cómo en la ficción de un guion se reconstruyen discursos escritos, entendidos como textos con una dimensión referencial (Ricoeur, 2006), siendo esta la manifestación del mundo, de la realidad y del sí mismo. En el caso de este estudio, la manifestación de la mujer virgen en *Rubiela Roja* (2004) y *Alcaparras* (2012) de Victoria Valencia.<sup>1</sup>

---

1 Valencia es la fundadora del colectivo teatral La Mosca Negra Teatro, que se traza como línea creativa darles relieve y sentido a los seres humanos desolados, y posiblemente signados por el conflicto armado. Por medio de una poética descarnada le da un nuevo enfoque a la perspectiva de género que se construye como una "dramaturgia personal de la ciudad",

Por tanto, la noción de *campo* es relevante debido a que sienta las bases sobre las que se desarrolla el teatro y la historia como un entramado de representaciones y significados contruidos socialmente, lo cual permite preguntarse por el modo en que aparecen las representaciones de la mujer virgen en las dos obras de Valencia, los motivos por los cuales una dramaturga contemporánea insiste en la presencia de esa noción, así como por la reconfiguración de la misma.

Ahora bien, la pregunta por las construcciones culturales de la representación de la mujer virgen parte del énfasis de los estudios culturales en "el rol de la práctica y la personificación en las dinámicas sociales" (Arroyo et al., 2012, p. 29). Así como de la noción de *capital simbólico* y su nexa con los postulados de María Pilar Rodríguez (2009), que permiten asumir la cultura como un gran texto en el que se construyen dichos capitales. Rodríguez se ocupa de las interpretaciones de "los significados, las prácticas de cada día y el análisis [...] de las acciones habituales de la vida cotidiana [a partir de los cuales] la cultura debe ser investigada dentro del sistema de relaciones sociales en el que se produce" (p. 17). En esta perspectiva, la cultura se convierte en generadora de sentido que no puede ser estudiada como entidad independiente, sino, por el contrario, enmarcada en un contexto histórico, social, político y transversal a múltiples disciplinas, las cuales atraviesan el objeto de estudio que nos ocupa.

Por otra parte, la idea de la cultura entendida como un gran texto nos lleva a pensar que este es susceptible de interpretación, lo cual constituye uno de los principales postulados de la hermenéutica de Ricoeur (2006), en consonancia con los de Gadamer (1996). En particular, el análisis gadameriano de

---

donde la mujer que espera, la dual, la que queda como reminiscencia de violaciones y que por mucho tiempo estuvo relegada a lo privado (Correa Serna, 2013), toma el rol protagónico en todos sus textos dramáticos.

la recepción del lector frente a los textos resulta oportuno cuando se piensa en la lectura que hace un receptor de los capitales simbólicos construidos en la cultura. Es importante mencionar que el análisis implica necesariamente la forma del lenguaje como agente existencial mediador de la experiencia hermenéutica.

La interpretación del texto según Ricoeur abarca tres ámbitos: autor, obra y lector. Sin embargo, la relación que nos interesa es la de lector-receptor, ya que es este quien logra una articulación de sentido entre la obra y la realidad externa. A partir de estos conceptos de la hermenéutica gadameriana, se propone una matriz que amplía estas nociones y en la cual se define el concepto del texto como "aquello que se realiza como discurso escrito", propuesta hermenéutica en la cual el texto está "destinado a un lector que, al interpretarlo, puede abrirse a la comprensión de sí" (Vélez, 2010, p. 88) y del mundo.

En cuanto al texto teatral, este es:

[...] una forma de discurso que, como otras prácticas escénicas, constituye un proceso de comunicación interdisciplinario y utilizador de la multiplicidad de signos asequibles [que llevado a lo escrito se constituye como] texto literario, dramático dispuesto a representarse que posee ciertas características que provienen de su virtualidad teatral. (Villegas, 2005, p. 20)

Esta forma de entender el teatro se enlaza con el planteamiento del doble ocultamiento hermenéutico (autor/lector) del texto literario propuesto por Ricoeur en *Del texto a la acción* (2006), con el cual se analizan las dos obras de Valencia.

La dimensión histórica, por su parte, tiene en cuenta la ruptura de los estudios iniciados en la década del sesenta en Francia frente a los relatos contados con una mirada exclusivamente masculina, y que se verían reflejados en el trabajo de Georges Duby y Michelle Perrot con su célebre *Historia de las*

*mujeres en Occidente*. Como lo plantea Perrot (2009) en *Mon histoire des femmes*:

La historia de las mujeres cambió. En sus objetos de estudio, en sus puntos de vista. Empezó por una historia del cuerpo y de los roles privados para llegar a una historia de las mujeres en el espacio público de la ciudad, del trabajo, de la política, de la guerra, de la creación. Empezó por una historia de las mujeres víctimas para llegar a una historia de las mujeres activas, en las múltiples interacciones que originan los cambios. Empezó por una historia de las mujeres para convertirse más precisamente en una historia del género, que insiste sobre las relaciones entre los sexos e integra la masculinidad. Expandió sus perspectivas espaciales, religiosas y culturales. ( p. 8)

A partir de ese estudio seminal, la representación de lo femenino y la construcción de las imágenes que le son inherentes también modifican el imaginario masculino. Lo que hace pertinente dilucidar, sin tomar posturas reduccionistas, que abordar esas construcciones femeninas es también hablar de la historia de los hombres, de la relación entre los sexos, los ideales que nos creamos del género opuesto y, por ende, del contexto social que comunica todo sobre el mundo que nos rodea. Así pues, no se puede caer en contradicciones dialécticas entre el concepto de representación y su significado; es preciso entenderlo como un “conjunto de roles sociales sexuados y sistema de pensamiento o de representación que define culturalmente lo masculino y lo femenino y que dan forma a las identidades sexuales” (Perrot y Duby, 1993, p. 27), lo que da como respuesta una imagen que habla de particularidades y de deseo para unos y otros.

Entendido esto, el objetivo principal es hacer un análisis que permita identificar si en estas obras que plantean a una mujer en un contexto de ciudad, como lo es Medellín, aparecen

esas particularidades virginales de lo femenino en sus cuatro rasgos constitutivos: *cualidades, contexto, rasgos físicos y acciones*.

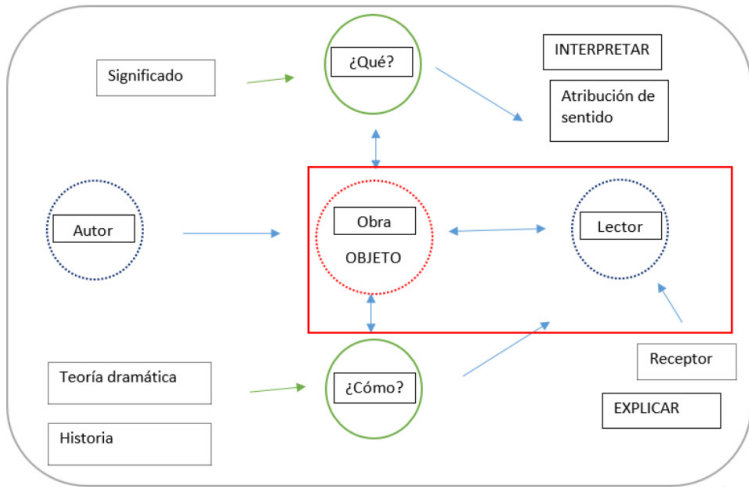
Esta taxonomía se fundamenta en el trabajo de Perrot (2009) sobre el discurso y los valores culturales que se esperaban de las mujeres en la Edad Media. Esta investigación no pretende encontrar en los textos un personaje que caracterice a una virgen literalmente, sino extraer de estas representaciones los diferentes matices femeninos presentes en dos obras que tienen a la mujer como centro de su dramaturgia, con el fin de dar respuesta a la pregunta de si esa mujer descrita por la historia en un periodo específico puede ser también la mujer de hoy, y qué ha cambiado, qué se conserva y cómo se reconfigura.

## De lo general a lo particular, la hermenéutica

A partir de los postulados gadamerianos se propone un esquema de relación entre el *autor-obra-lector* y su relación con el cómo y el qué (ver Figura No. 1). El *cómo* es la teoría dramática y el *qué* está conformado por el significado atribuido por un lector que se enfrenta al hecho literario (hermenéutica).

Como ya se mencionó, tomamos únicamente la relación obra-receptor debido a que cuando se pone algo por escrito sucede un doble ocultamiento (Ricoeur, 2006), porque el lector no está en el momento de la escritura del autor y el autor no está a la hora de la lectura. De allí que las interpretaciones –el significado– son una deconstrucción del discurso escrito para generar una relación entre él y el mundo al que pertenece. Y es a partir de esta dimensión hermenéutica desde donde se valida la pregunta por la transformación de esa virgen histórica en el teatro de una escritora contemporánea que aborda a la mujer en un contexto de ciudad.

**Figura No. 1. Construcción hermenéutica.**



Fuente: elaboración propia a partir de Gadamer (1996, pp. 55-61).

## Semiótica teatral

En el teatro, el texto es una *arquitectura de interacciones* (Golopentia en Bobes, 1997), y sus diferentes piezas o códigos lo construyen para darle autonomía y la posibilidad de organizarse en nuevas articulaciones, con tantas interpretaciones como lectores existan. En esta vía, dicha aproximación tiene en cuenta tres aspectos.

Primero, hay dos caminos para analizar la historia de la mujer en el teatro; uno de ellos es tomar esas representaciones históricas y abordarlas en obras que muestren el mundo femenino; y dos, acercarse a obras de autoría femenina (Triviño, 2014). En el caso de estudio, aunque ambas características se cumplen, se opta por el primer camino. Segundo, Valencia ha escrito hasta el momento ocho guiones teatrales y la elección

de las dos obras responde a: a) ver si esta noción de virgen se mantiene en el corpus de sus escritos, por lo que se selecciona una de las primeras obras de la autora (*Rubiela Roja*, 2004) y una reciente (*Alcaparras*, 2012); b) la presencia de personajes mujeres; y c) que en la obra esté presente la palabra *virgen*, sin importar la forma en que esta se emplee.

En tercer lugar, el análisis de la fábula<sup>2</sup> atiende a la semiótica como procedimiento para el análisis de las partes y la comprensión de toda la obra, unidades estas que permiten reproducir el sentido total y, por ende, entender los personajes y sus "signos y relaciones al interpretarlos en los sistemas culturales envolventes que corresponden a su tiempo" (Bobes, 1997, p. 293), ejercicio en el que las características de una mujer virgen adquieren un relieve especial y se ubican en un sistema de relaciones sociales.

Así pues, el análisis de la fábula, en este caso desde el personaje, exige señalar unidades, sus relaciones en el conjunto y el orden en que se disponen. Para lo cual tomamos los "códigos comunicativos del teatro" propuestos por Bobes (1997) a partir de Kowzan para determinar pequeñas unidades que luego puedan integrarse en grandes unidades: "señalar unidades semánticas o semiológicas que sean específicas del teatro, que puedan combinarse para formar unidades más amplias hasta alcanzar la expresión global de la obra o de un género de obras" (Bobes, 1997, p. 300). En tal dirección, se proponen dos categorías generales: medianas secuencias y macrosecuencias. La Matriz 1 presenta estas categorías como denominador común para la interpretación de los signos en

---

2 "La fábula es un conjunto de motivos 'narrativos' que adquieren unidad en la obra y tienen además coherencia interna y externa, es decir, son compatibles entre sí en el conjunto cerrado que forman y cobran un sentido en el marco de las ideas de la época en que se interpreta" (Bobes, 1997, p. 284).

**Matriz 1. Códigos comunicativos del teatro**

<b>Macrosecuencias</b>		
Antes de llegar a la primera estación	1a. Estación	2a. Estación
<b>Medianas secuencias:</b>		
<b>Nombre:</b>		
<b>Diálogo</b>	<b>Acotaciones</b>	<b>Narrador</b>
<b>Ubicación modelo actancial</b>		

Fuente: elaboración propia a partir de la semiología teatral de Bobes (1997).

La obra a partir de la semiótica de los códigos comunicativos del teatro y analizar al personaje en sus acciones, las cuales hablan de unas cualidades y rasgos físicos puestos en relación con sus funciones y objetivos, para entender de este modo la articulación de las unidades con el todo.

**Macrosecuencias: ejes dramáticos y entropía**

Esta categoría, como se acaba de plantear, posibilita la taxonomía y jerarquización en el análisis del discurso escrito, y la articulación de esas unidades dadas por las características femeninas presentes con el todo, la fábula. Los *signos* hacen posible esa relación por cuanto el texto escrito como "creación literaria y en función de su proceso comunicativo, se hace a través de un sistema lingüístico" (Bobes, 1997, p. 113), y en él los signos representan *cualidades, acciones y rasgos físicos* que se sitúan en una *temporalidad* que caracteriza a los personajes que asumen el rol de *virgen* en las obras de Valencia.

A su vez, se toman los ejes dramáticos (Vinaver citado en Bobes, 1997) como herramienta que proporciona una perspectiva útil para llevar a cabo el ensamble de los resultados arrojados por el análisis con respecto al total del discurso

escrito. De los ocho ejes propuestos por Vinaver<sup>3</sup> se toman: *acción, temporalidad y eje temático*, pues son los que permiten relacionar las *microsecuencias* con las posibilidades de la entropía –entendida como “la capacidad de generar nuevos sentidos por parte del receptor” (Bobes, 1997, p. 213)– en las obras que tienen como centro la presencia de la mujer virgen.

Finalmente, las unidades de esta categoría están determinadas por las grandes estructuras en que se divide la obra. Para el caso particular de *Rubiela Rojo* son *dos estaciones* debido a que es la forma en que la dramaturga segmenta el texto literario. El término *estación* corresponde a la noción que se tiene en el teatro clásico de *cuadros*<sup>4</sup> como “la separación de grandes secuencias visibles de una estructura estrictamente dramática” (Ubersfeld, 1989, p. 162).

### Microsecuencias: el diálogo, las acotaciones y el narrador

Las unidades para el análisis del personaje en la obra teatral parten del *nombre*, entendido como la “etiqueta semántica y funcional en blanco” (Bobes, 1997, p. 338) que comienza a llenarse a través del recorrido de la lectura. Para los dos casos, esos “nombres” o “etiquetas semánticas” se encuentran al inicio del texto cuando la escritora pone a los personajes, es decir, en esta parte llenaríamos el vacío de la unidad con “Rubiela Rojo”, “Connie Margarit”, “Irene” o “Elsa”, mujeres presentes en los textos. Es importante decir que se habla de una etiqueta en blanco debido a que a partir de ahí se construyen los objetivos,

---

3 Para ampliar las nociones propuestas por Vinaver, ver Batlle i Jordà (2007).

4 Otros ejemplos de los nombres que se dan a esas grandes secuencias son: *círculos, actos o subtítulos* determinados por el autor para dividir el texto.

funciones, cualidades, rasgos, etc., de cada una de ellas. Para la *construcción* del personaje dramático nos centramos en las tres fuentes de información propuestas por María del Carmen Bobes (1997): a) sus palabras, b) sus acciones, y c) lo que otros personajes dicen de él.

Esto nos permite ubicar esos *signos* lingüísticos que se encuentran de forma literal en la obra y son dichos por alguien, a través de la premisa que nos dan los diálogos, las acotaciones y el narrador. En el discurso escrito estos se presentan en una forma bien diferenciada, incluso tipográficamente, entendiendo el diálogo –primera unidad de análisis– como aquello que hablan los personajes y por acotaciones –segunda unidad– “el habla directa del autor” (Bobes, 1997, p. 173). Se añadió una tercera unidad denominada narrador, debido a que es una transgresión teatral constante en la escritura de Valencia, donde la figura del narrador puede ser a su vez sujeto, objeto y personaje. Formas permitidas por las nuevas teatralidades (Sanchis Sinisterra, 2007) por el cuestionamiento de las leyes establecidas en el teatro convencional entre “el espacio y el tiempo ‘newtonianos’, la identidad del personaje consigo mismo, la lógica causal del encadenamiento de la trama, la noción misma de acción dramática, los nexos de continuidad y contigüidad” (2007, p. 1174).

La última unidad es el *modelo actancial* (Greimas, 1973; Ubersfeld, 1989; Del Toro, 1989) que define los objetivos, funciones y relaciones de los elementos mínimos de análisis en función de los personajes presentes en el discurso escrito. Ubersfeld propone el *modelo actancial*<sup>5</sup> como “un elemento

---

5 “Un actante puede ser un personaje, un grupo de personajes, un personaje colectivo, un ser inanimado o simplemente una abstracción como la Justicia, la Libertad, Dios, etc. [...] Dentro de una obra dramática, un personaje puede asumir simultánea o sucesivamente diferentes funciones actanciales. Por ejemplo la [...] de sujeto y destinatario de la

(lexicalizado o no) que asume en la frase de base del relato una función sintáctica: existen el sujeto y el objeto, el destinatario, el oponente y el ayudante, cuyas funciones sintácticas son evidentes" (1989, p. 39).<sup>6</sup> Estas seis funciones actanciales se distribuyen en grupos binarios de oposición: *sujeto/objeto*, *destinador/destinatario* y *ayudante/opponente*. El *sujeto* es quien desea, tiene un objetivo y es protagonista de la acción (actante, activo); el *objeto* es lo que se desea; el *destinador* puede ser una ideología u otro sujeto, y permite que el sujeto alcance el objeto; el *destinatario* es a quien va dirigida la acción, a veces es la comunidad, a veces otro sujeto; el *ayudante* es lo que ayuda al sujeto; y el *opositor* es lo que se opone al sujeto en su proceso de alcanzar el objeto.

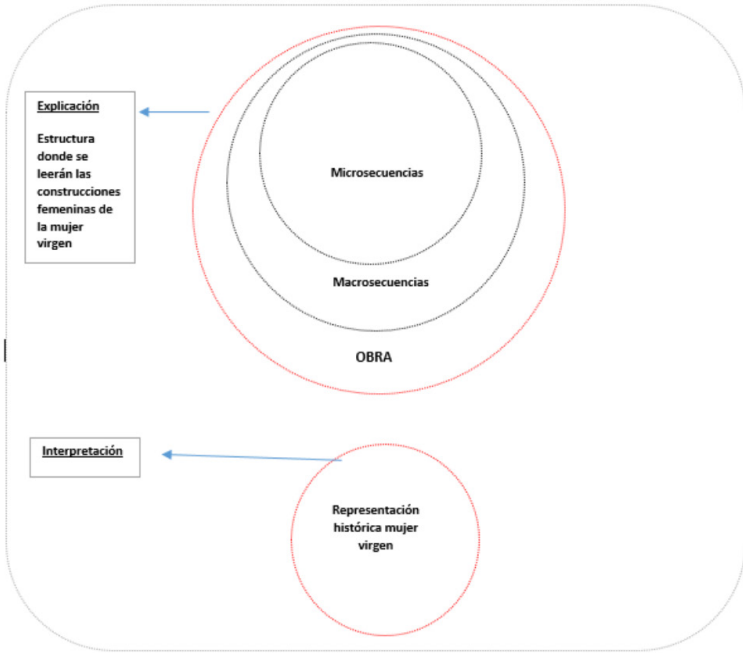
Lo anterior se propone debido a que "lo literario no admite ninguna lectura definitiva y correcta, ya que todas pueden considerarse incompletas, y el lector puede destacar en su propia interpretación unas unidades o unas relaciones nuevas en disposición de la materia literaria, o desde la visión que se sitúa" (Bobes, 1997, p. 294). Concluyendo así que, al admitir varias lecturas por parte de los diferentes receptores de la obra, no se puede consagrar ninguna lectura como definitiva; incluyendo la de esta investigación.

---

acción. El actante puede encontrarse ausente de la escena y su presencia entonces es solamente textual, esto es, está presente en el discurso de otros sujetos del enunciado" (Del Toro, 1989, p. 192).

6 "El actor es una unidad básica de la representación, el personaje es unidad básica del discurso y el actante es la unidad básica de la sintaxis de la obra [... además] el actante sería una categoría abstracta" (Bobes, 1997, p. 360); lo que permite deducir que el personaje es primero que el actante, debido a que este se da es para la creación de sentido en las relaciones gramaticales.

**Figura No. 2. Entender las partes con el todo**



Fuente: Elaboración propia a partir de Bobes (1997), Ricoeur (2006) y Perrot (2009).

## Representaciones de lo femenino: la virginidad en la historia

A partir de la década de los 60, y en el marco de los estudios que iniciaron la senda de la investigación sobre las construcciones acerca de lo femenino, en un momento donde solo se contaban relatos a partir de características masculinas, se han estudiado esos arquetipos desde las diosas de la antigüedad clásica, en *Diosas, ramera, esposas y esclavas* (1994) de

Santiago Montero, pasando por las de la adivinación romana en Michelle Perrot –*Diosas y adivinas: mujer y adivinación en la antigua Roma* (1994)–, hasta llegar a la Edad Media, con el ya mencionado *Mon histoire des femmes* (2009) y al siglo XX en *Historia de las mujeres* (Duby, 1993).

Las taxonomías que ponen a la mujer como centro atribuyéndole roles particulares como los de bruja, diosa, virgen, loca, partera, etc., son abundantes; sin embargo, el caso particular de la mujer virgen tiene especial importancia debido a los capitales simbólicos de la Edad Media y el lugar en el que se la situaba en aquel entonces. Perrot propone cinco unidades de análisis para la categoría de *mujer virgen* en *Mon histoire des femmes* a partir de los capítulos del libro; estas unidades son, en su orden: *aspecto físico* (correspondiente al cap. II “El cuerpo”), *cualidad* (cap. III. “El alma”), *acción* (cap. IV. “El trabajo de las mujeres”) y *contexto* (cap. V. “Las mujeres en la polis”).

**Matriz 2. Representaciones de las vírgenes**

<b>VIRGEN</b>				
<b>Tipos de virgen</b>	<b>Cualidad</b>	<b>Acción</b>	<b>Físico</b>	<b>Contexto</b>
<b>Santas y místicas</b>				
<b>La Virgen María</b>				
El antídoto de Eva, la reina de la cristiandad medieval.				
La Virgen María -lo opuesto a María Magdalena- es su modelo y su protectora.				
<b>Hijas de María</b>				
<b>La Virgen de la anunciación</b> Visitada en su cuarto lleva largos cabellos de muchacha.				

Fuente: elaboración propia a partir del libro *Mon histoire des femmes*, de Perrot, donde se aborda la representación de la mujer virgen (Perrot, 2009).

A partir de la anterior construcción, donde cada una de las unidades tiene toda una arquitectura de signos y significados, se colige que la virgen es una mujer que no ha tenido contacto sexual, y este rasgo determina la validación de los otros. Es decir,

para Perrot, una mujer que sea "amorosa", "pura" o "mística" no se convierte automáticamente en virgen, a menos que sea nulo su contacto sexual. Esto, debido a que aunque nos presenta cuatro tipos de vírgenes con diferentes matices, todas llegan a una representación femenina común: *vírgenes*. Incluso en el caso de La Virgen María que es la única que, aunque presenta la característica de "madre", logra concebir "sin pecado".

Así, teniendo establecida la metodología que se aplicará tanto para el teatro como para la representación histórica de mujer virgen, dichas categorías se establecen para ser leídas como las unidades significativas en cada uno de los sistemas de signos. Este diálogo que se pretende establecer entre los códigos comunicativos y las representaciones de las vírgenes es lo que permitirá saber si hay un denominador entre ambas propuestas que sea común a todos los códigos comunicativos emitidos con el fin de entender qué aspectos se ponen en juego, a modo de fuerzas en pugna, para que una sociedad, o un lector, encuentren en esos signos mujeres vírgenes. Además de otros interrogantes como: ¿esa lectura está dando cuenta de algo más que la simple anécdota? ¿Por qué una dramaturga contemporánea insiste en la presencia de una mujer virgen?

## Reconfiguración de la mujer virgen, más que una noción literal

Como hemos revisado hasta aquí, la labor hermenéutica propuesta por Ricoeur puede ocuparse de la recepción de los textos en un proceso de doble vía: por un lado, explicando la estructura que nos permite describir rasgos característicos de la mujer virgen en la historia y en dos obras dramáticas y, por otro, la interpretación de la relación cuando se ponen las dos obras en diálogo. Así es posible mostrar las transformaciones de esa virgen y cómo esa noción puede ser actualizada y traída

hasta esta época sin perder vigencia. Adicional, Ricoeur plantea que la conjunción de estos dos procesos no tiene por qué realizarse de forma aislada; por el contrario se puede hacer en paralelo. Así pues, mientras se explica, se puede interpretar a la mujer virgen respecto a las cinco unidades que pueden ser observadas: en primer lugar, una mujer a la que se le atribuye este rol (*tipos de vírgenes*), y para la semiótica teatral en la etiqueta *semántica en blanco*, es decir, el *nombre* con que se le reconoce a dicha mujer.

Estos nombres encontrados en los textos dramáticos son Rubiela Roja, Connie Margarit e Irene, mujeres que a través del análisis semiótico se abstraen como vírgenes, ya sea porque ellas se nombren a sí mismas de esta manera, las nombren otros o, al existir una ausencia de esa virgen, ellas asuman ese rol y lo reflejen a través de aspectos que se encuentren en el texto. Esta unidad es la que permitirá interpretar cómo las otras cuatro –acciones, cualidades, rasgos físicos y contexto– convergen y se articulan con los textos dramáticos para generar sentido.

### Rubiela Roja, Violencia y desarraigo

La primera virgen encontrada en los textos de Victoria Valencia es Rubiela Roja, y se presenta como una mujer destrozada y avergonzada por los muertos de su ciudad en ruinas; es una virgen “desahuciada” e “insomne”, que busca en los restos que quedan de esa ciudad rota. A través de la primera acotación se hace referencia a este personaje como a “la virgen roja, roja como la sangre”, caracterizándola desde el principio con esta tonalidad, en la cual se puede leer violencia y desarraigo.

La convergencia con las categorías históricas se da en las siguientes cualidades y acciones: “madre”, “amor” y “ella lleva a su hijo en el vientre, lo alimenta, lo sigue en sus prédicas, lo sostiene en su pasión, lo asiste en la muerte”; en la matriz

realizada para el análisis semiótico de las obras, la palabra madre para atribuirle tal condición se encuentra 6 veces y la referencia a sus hijos o su niño, que la reafirmaría, 19 veces.

Lo anterior se evidencia con dos fragmentos donde aparece un autorreconocimiento. En el primero, mientras cuenta cómo va a cuidar de sus hijos, "yo rubiela roja madre de todos mis hijos las voy a devolver a mi vientre inmenso húmedo, oscuro i silencioso, donde habitan todos los monstruos todos los escombros todos los pedazos de vida mutilada"<sup>7</sup> (Valencia, 2004, p. 12). Y en el segundo, mientras describe la historia de cómo le quitan a su hijo:

Rubiela, Roja: me lo arrancaron de mi pecho. Lloraba pasito mientras en mí no cesaba el oprobio. era mi dolor más grande el verlo viéndome en mi vejación con sus bracitos intentando alcanzarme para consolarme. yo les rogué para que no le hicieran daño. para que lo dejaran. el señor comandante escupiendo con su boca desdentada casi podrida me dijo que claro, que iban a soltar al niño, que como no mi doña, que suelten al niño. i mientras uno lo soltaba otro mas joven i robusto sacó una pelotica azul de caucho que le fue mostrando como para embrujarlo como para hipnotizarlo. el niño salió al encuentro de ese universo que giraba en el aire i caía en la mano de la bestia i entonces ocurrió la pesadilla. él, la lanzó suavemente contra el suelo i esta se fue picoteando perezosa hasta que se estaciono en el lugar atroz en donde lo esperó. mi niño llevo alegre i triunfante hasta donde estaba ella i la levantó. carne i horror estallaron. hasta el cambuche del comandante

---

7 Las transcripciones son fieles al original. La autora transgrede las convenciones ortográficas, lo cual es uno de los rasgos particulares de su escritura.

cayeron esquirilas de mi niño. las carcajadas oscurecieron el cielo i el amor de mi niño se hizo chicharra i la sangre de mi niño inuhndo la tierra i mi boca abierta para la eternidad. (Valencia, 2004, p. 8)

También en fragmentos donde son los otros personajes quienes la reconocen como su madre, una madre buena, de amor, que cuida a sus hijos: "connie margarit i araceli: ay virgen mía de mi amor ay virgen linda de mi corazón, madre eterna i celestial no me desampares en esta noche de hemorragia i desconsuelo" (Valencia, 2004, p. 12).

Adicional a los ejemplos anteriores, en el momento en que los personajes de Connie y Araceli mueren, Rubiela es quien llega a recoger sus cuerpos, es quien las espera para brindarles su amor y asistirles en la muerte, tal como lo plantea la categoría tomada de Perrot:

Rubiela Roja: i cayo primero la una, la aracelli. i después vino a caer la otra, la connie margarit. a mis pies. impactadas, reventadas a golpes de piedra i lezna i orificios de bala [...] Ahora cuando dios se duerma me voy a devorar lo que queda de sus cuerpos. hasta el último temblor de sus rodillas hasta la última gota de llanto que guarden sus mejillas hasta sus zapatos de lodo i de tapas recién cambiadas sus cicatrices sembradas en versos de agonía sus carteras ñuridas cargadas de cuchillas i anfetaminas. hasta el último ñervo. los últimos gritos. los últimos espasmos. la última imagen. todos los orificios yo voy a sorber, yo voy a engullir todo, yo voy a tragar todo. todo. hasta saciarme insaciable en esta soledad. (p. 12)

Así, se podría decir que Rubiela Roja manifiesta en la obra rasgos de dos tipos de las vírgenes de Perrot, La Virgen María

y la Virgen de la Anunciación.<sup>8</sup> Sin embargo, esta convergencia debe tener una reconfiguración de la noción de virgen que se puede interpretar en la lectura de la obra, debido a que Rubiela se presenta como madre, y esta condición es tanto literal como metafórica. Para dilucidar esta lectura se dan dos ejemplos que reafirman los fragmentos anteriores, uno para el caso literal y otro para la metáfora:

1. Literal: "[...] rubiela roja: vagábamos sin rumbo fijo sobre una extensión incandescente. no habíamos probado bocado i mi leche estaba endurecida. eran los designios de dios i no le reprochábamos nada. el niño con su piel escaldada me miraba a punto de estallar en lagrimas" (p. 7).

2. Metáfora: "[...] yo rubiela roja madre de todos mis hijos las voy a devolver a mi vientre inmenso húmedo, oscuro i silencioso, donde habitan todos los monstruos todos los escombros todos los pedazos de vida mutilada" (p. 12).

Lo que quiere decir que no conserva el rasgo condicional de Perrot en el cual para que sea virgen no puede haber tenido contacto sexual.

---

8 En los postulados de Perrot (2009) se abstrae La Virgen María como: amor, su presencia es tranquilizadora. La Virgen es reina y madre, mediadora, protectora. Reina de los conventos, patrona de las muchachas. Y La Virgen de la Anunciación como: el amor, plenamente madre; madre perfecta, pero sólo madre. Esta mujer tiene especial relación con sus ciclos vitales, incluyendo la menstruación, crianza de los niños y muerte. "Ella lleva a su hijo en el vientre, lo alimenta, lo sigue en sus prédicas, lo sostiene en su pasión, lo asiste en la muerte" (p. 54).

## Connie Margarit, las vírgenes de fuego

La segunda virgen es Connie, quien es nombrada y reconocida como virgen por Rubiela Roja. Las acciones de esta mujer describen el paso, el agite y la violencia de la llegada a la ciudad. Esto se desata desde el momento que abandona su pueblo; después del asesinato de Ramón, su amor, ella comienza una búsqueda de un sitio donde pueda encontrarlo, esperarlo, donde pueda hallar paz, donde pueda estar tranquila: "Connie Margarit: a ver si la noche se convertía en día. a ver si el amor me esperaba en otra noche" (Valencia, 2004, p. 10).

Ella todo el tiempo va recordando los días en que fue feliz, vuelve al pasado, "hurta en sus recuerdos", hasta posarse en su primera memoria la violencia y el amor vivido en su pueblo natal, el cual queda devastado. Después de esto huye y se encuentra con Araceli en la carretera, otra mujer arruinada, aporreada y sola. Es en este punto donde se da la convergencia de esta mujer con las categorías históricas; en ella se pueden leer dos de los rasgos que prevalecen en casi todos los tipos de vírgenes, el "amor" y "asistir en la muerte": es el centro, necesidad y objeto de las acciones que ella muestra en el texto. Aunque ni Ramón ni Araceli son sus hijos literalmente, ni la reconocen como tal, a través de los diálogos se evidencia que sus cuidados se asemejan a lo maternal.

Esto se ve reflejado en un primer momento hacia Ramón:

[...] ahora que lo busco i lo veo tirado a la intemperie le cuento que mi vida no ha sido fácil ramón usted ya sabe. le cuento que después de su caída mi tristeza y mi espera no ha cesado. salí huyendo muy despacio a contravía de las líneas de mis manos i rapada i desolada caminé a sollozos i descalza hasta el camino de salida de nuestro pueblo devastado. (p. 6)

Y luego hacia Araceli, debido a que ella es quien encuentra su cuerpo devastado al salir del pueblo, lo arrulla y le canta una canción, para calmar horrores y pesadillas: "la arrulla como se arrulla a un niño muy chiquito i le cante una nana contra el horror" (p. 6).

Estas dos características son una constante durante todo el relato hasta su muerte; siendo la Virgen Roja quien la nombra como "virgen de fuego" y quien termina por reafirmar los rasgos anteriores. "Princesa de la noche, virgen de fuego", es la atribución literal que hace Rubiela y la imagen le da un matiz completamente diferente a Connie, con la metáfora de ir acompañada por la palabra fuego, que podría tomarse como fuerza, ferocidad, combustión, ardor y luz. Como segunda virgen reconocida en el texto, Connie sugiere a partir de estas interpretaciones –al igual que Rubiela– una actualización de la noción de Perrot a la actualidad.

### Alcaparras en el Estuario

Para las dos vírgenes del primer texto de Valencia se identifica un reconocimiento literal, ya sea en sus propias palabras o en las de otros. Para el caso de *Alcaparras*, el personaje al que se le denomina como virgen se encuentra ausente, y en muchos momentos de la acción dramática la necesidad se centra en encontrar a esa virgen madre y a ese Dios padre, que los ha abandonado. Por lo tanto, el papel de virgen en este caso se asume por parte de una mujer al no encontrar esa presencia.

### Irene, una nana para morir

La tercera virgen que se interpreta en los textos es Irene, ella a lo largo de la obra manifiesta características que la dejan ver como un personaje que, mientras vuelve a sus remordimientos, se lamenta y llora. Son acciones repetitivas que la muestran

caminando entre las ruinas del Estuario y conociendo cada uno de los que allí se hospedan, seres destruidos, desolados y que están en espera de la muerte. En relación con las representaciones virginales, Irene se reconoce en los siguientes rasgos de las santas y las místicas: plegaria, contemplación, éxtasis y amor ferviente; tejen la felicidad inefable y dolorosa, torturante y tierna de estas mujeres que exploran los límites de la conciencia; y adicional a esto, hay una marcada presencia de la "maternidad", "la asistencia en la muerte" y el "amor".

Lo anterior se observa, para el primer rasgo, a través de acciones y diálogos donde esta mujer explora sus recuerdos, sus remordimientos, sus días antes de llegar allí, y la forma de tejer esa felicidad que no encontró previo a su estadía en La Raya:

Irene desata: sigo las instrucciones: pararse en la Raya a las seis de la mañana en punto. Las Hormigas arriban al mediodía exacto. El traslado culmina a las seis de la tarde justo. Verificar mentalmente el Kit de lo permitido: ventana maleta con una muda en amarillo taburete puerta i un pedazo de ruina con lo que deberán posibilitarse de la mejor manera su postrera existencia. Si traen algo extra lo deberán dejar en la Raya. *El Tiempo de espera es el tiempo para aplacar los remordimientos. En silencio.* Mi moño en el pelo está bien enredado para poder albergar a los pájaros extranjeros. (Valencia, 2012, p. 19)

Esos pensamientos y reflexiones son constantes; y van acompañados de una plegaria y reclamo a Dios por los horrores que observa a su alrededor:

# 25 Irene desata: protégeme señor de las vagabundas los malnacidos i porquerías de los que se drogan i se emborrachan de los violentos de los que golpean a las mujeres i violan a nuestras hijas [...] protégelos de sus instintos i sus posturas de su desparpajo de sus gritos en las noches de su

sevicia de su verga erecta i delirante de sus nalgas abiertas i lubricadas no permitas que sus gemidos traspasen nuestras paredes de azucenas te damos gracias porque mis hijos ahora duermen en los sueños que heredaron i por las ranuras de sus pesadillas habitan demonios que podemos derrotar con esta oración. (p. 41)

Así, el fragmento anterior deja ver la búsqueda de un Dios ausente y el repudio hacia la violencia que conoce; hacia el dolor que vive, cuando maltratan a sus mujeres, cuando asesinan y violan. Sin embargo, en este último texto es donde se da el punto de quiebre de Irene, debido a que le da gracias a ese Dios que, aunque los ha dejado desprotegidos, ha logrado con sus hijos quitarle las pesadillas. Irene es la única que en esa oración da muestras de ese agradecimiento; en el resto de la obra, tanto ella como los otros personajes ponen a Dios como un ser vengativo y ausente. Hacia la virgen no se había hecho mención hasta el siguiente diálogo, donde a ella le atribuyen la cualidad de poder protegerlos: "# 8 Estanislao devuelve: Se revuelca entre las cañerías donde se encuentra con los monstruos fantásticos que la quieren salvar [...] Más allá la virgencita del Carmen la protege. *Memorias de los que estuvieron conmigo*" (p. 42).

El siguiente rasgo con el que se relaciona es con el de "madre". Todo el tiempo se hace énfasis en eso: se asume la maternidad de Irene y se toma, al igual que para Rubiela Roja, una maternidad en doble vía: tanto literal, como metafórica. Se interpreta de esta forma debido a que, en primer lugar, menciona a sus hijos: "Estoy harta. Necesito recoger todo el tiempo El que traigo puesto El que espera adelante. El que ha vivido a mis costillas. El que me hace flagelante. Todo el tiempo para que se disuelvan las pesadillas las pertenencias i mis hijos" (Valencia, 2012, p. 25). En segundo lugar, menciona que reconoce que sus hijas están perdidas:

Me caen bien mis hijas. Las observo desde la barrera i se que están perdidas. Una se acuesta con las amigas. La otra tiene el hígado envasado en una botella de aguardiente. No se me ocurre nada para decirles. Las prefiero así que felizmente casadas asistiendo a misa todos los domingos. Están malditas i dicen los que saben de penumbras que aúllan en las noches despilfarrando el placer. Lunares negros en la ciudad cuando terminen de vomitar las vísceras ellas van a alquilar la volqueta que las traiga hasta acá. (p. 30)

Este texto puede tomarse como ese reconocimiento de su propia figura maternal como metáfora, debido a que ella reconoce como sus hijas a todas las mujeres abandonadas, mujeres de la noche, mujeres en penumbra, mujeres "malditas". Hace una afirmación que pueden tomarse como una contradicción debido a que cuando dice que las prefiere devastadas, entre alcohol y perdidas, a tenerlas "felizmente casadas asistiendo a misa", es porque en realidad así tampoco se encontrarían felices o satisfechas. Aunque no está dicho propiamente en el texto, se interpreta que no estarían bien en esa segunda condición, simplemente porque es lo tradicionalmente establecido, lo que indica que una mujer casada puede estar igual o más devastada que las que se encuentran perdidas en las penumbras.

Y, en tercer lugar, se reafirma la metáfora con el cuestionamiento del personaje de "Calígula: [...] ¿es que ya no somos tus hijos?" (Valencia, 2012, p. 31). De esta manera, Calígula reafirma el aspecto de la madre como metáfora, porque literalmente Irene no podría serlo y él la está reconociendo como tal. Para cerrar este rasgo, que se hace evidente, Irene puede reflejarse incluso en La Virgen María propuesta por Perrot: "Irene desata: no pujó para parir. No fungió de víctima" (Valencia, 2012, p. 30). Si tomamos las posibilidades restantes al tener un hijo, lo anterior permite dos posibles interpretaciones: por un lado, que es una mujer que tuvo sus hijos a través de una

cesárea; o que es una mujer que logró concebir al igual que María "sin pecado", es decir, sin contacto sexual.

La última característica que se resalta para Irene es "asistir en la muerte" que va en correspondencia con el "amor", rasgo que es clave al momento de analizar esta virgen que no es nombrada por nadie, sino que ante la ausencia de una, es ella quien a través de sus acciones la representa. El análisis de la macrosecuencia deja ver que ese autorreconocerse como la virgen recogiendo el cuerpo de la mujer que la acompaña, hace que los otros rasgos tengan validez como virgen, que se relacionen e identifiquen directamente con este papel. Además, el rol no es asumido y reconocido únicamente por Irene, sino que todos los personajes reflejan en ella la virgen que en algunos momentos del texto dramático buscan y no encuentran.

Estanislao la valida cuando la busca, cuando añora y pide sus ojos en el Estuario, acompañándolo en el proceso antes de morir; Calígula, cuando le pregunta "¿acaso ya no somos tus hijos?" (Valencia, 2012, p. 31), reconociéndola como madre de todos. Y finalmente Irene, cuando busca su nana, su cuidado y sus pies antes de morir: "Estanislao devuelve: Elsa comienza a convulsionar. Aletea exangüe i sus alas golpean contra el taburete. Se abraza a las piernas de Irene. Las hormigas atormentan el Estuario con el chasquear de sus quijadas" (p. 58).

Este texto reitera las acciones mencionadas con anterioridad, e Irene al no ver la virgen que Elsa tanto reclama, toma el papel de protectora y comienza a tener momentos dramáticos para sanar y calmar su dolor:

Irene desata: Una nana para Elsa

Elsa vela: birgemcita

Irene desata: mi cabeza este dolor insoportable... ..algo para decirle Elsa... ¿Arrurú niña duérmase ya?... quédese así. Arropada en mí. Tal vez sí pueda cantarle una canción de cuna. Aún no es tarde para el amor. (p. 58)

Elsa reitera su llamado a la virgen, su necesidad de encontrarla, que la proteja, cure y sane sus heridas. Al no obtener respuesta es Irene quien le canta y la arropa, quien recoge su cuerpo y le dice que su objetivo, el amor, aún puede ser alcanzado:

Irene desata: la mariposa sola tirita en la cuna fría ¿dónde está la virgen que tanto dice que la quiere? Que venga para que le dé de mamar que venga para que le quite el frío ¿O alguien quiere que la arrulle yo con mis bracitos de madera? Se escucha la sirena del navío misterioso que viaja por la eternidad Atraca en una estrella para recoger a su nueva tripulante La niña suelta amarras i con sus alas de colores vuela hasta la proa El navío de grandes velas va con la niña buscando a la virgencita por toda la estratosfera.

Arrurú

El navío de grandes velas va con la niña buscando a la virgencita por toda la estratosfera Está muerta. (pp. 58-59)

Después de tenerla arropada y cuidada, la interroga por esa virgen a la que tanto invoca, que llama en su dolor; y a partir de ahí, la niña mencionada en el relato de Calígula con su familia vuelve a aparecer en búsqueda de esa virgen añorada que no aparece. La buscan en la estratosfera, para que les cante una nana antes de morir, pero mientras se encuentran en el navío con el objetivo de hallar su virgen, Irene cierra el diálogo de forma cortante afirmando que Elsa: “Está muerta”.

Elsa muere, las hormigas y los pájaros se han consumido todo, los cuatro lo saben. La virgen al mantenerse ausente, es asumida por Irene para socorrer el cuerpo de Elsa, para cumplir la figura de quien canta las nanas antes de morir, quien sana las heridas.

Esta secuencia es fundamental al ponerse en relación con el todo, debido a que es el momento en que se reafirman las

características de Irene que se han mostrado con anterioridad, donde se describe una mujer que llama a sus hijos, que los quiere proteger, que los recuerda, que sufre por los horrores que ha visto, que se enfrenta a la guerra y que, finalmente, asume el papel de esa virgen.

Con lo anterior, la tercera virgen también manifiesta matices distintos que, si se ponen en relación con las otras dos interpretaciones, convergen en representaciones femeninas como el enfrentamiento a la guerra, soledad, espera en el amor, asistir en la muerte, reclamo ante los horrores, maternidad, etc., lo cual puede interpretarse como una constante en las obras de Valencia.

## Reconfiguración de la virgen, mujeres que padecen la guerra

El análisis que hace Perrot, dado el momento de la historia en que surge, tiene muy marcados los verbos "preservar", "conservar", y como fuerzas opuestas a ese logro virginal, verbos como "violar" y "perder". Adicional a esto, da a entender que esa mujer tiene diferentes matices "mística", "santa", "madre", pero que llega a una representación femenina común: vírgenes, esto último en el sentido literal, es decir, es fundamental que no exista un contacto físico.

A partir de los hallazgos con respecto a la semiótica teatral de *Rubiela Roja* y *Alcaparras*, se interpreta que la noción tomada de Perrot sigue vigente en representar lo femenino de la mujer virgen a través del "amor", "la maternidad", "el cuidado de los hijos", "las plegarias", "la contemplación" y, sobre todo, "el asistir en la muerte". Sin embargo, al traer esas categorías a la actualidad y aplicarlas a la obra de la dramaturga antioqueña, que trabaja la mujer como centro en contextos de ciudad, esas unidades de análisis sufren una reconfiguración desde su

núcleo, donde lo dicho sobre la virgen se abstrae en los textos dramáticos como metáfora, es decir, ya la ausencia del contacto físico no es requerida para reconocérsele como tal.

Siguiendo con esta línea de reflexión, la actualización de la noción virgen deja ver que se invierten los valores, es decir, ya no prevalece la sexualidad de la mujer como rasgo fundamental para atribuirle dicha condición, sino que se toman como relevantes otros valores dados por Victoria Valencia, y que son reflejo de unos capitales simbólicos que se han construido en lo social. Dicho tránsito puede ser esclarecido a través de George Duby en *Historia de las mujeres* (1993), donde se pregunta cómo se encuentran las mujeres descritas a lo largo del libro en la actualidad:

Como elemento fundamental en la configuración histórica de las mujeres se destaca el discurso de género como mecanismo significativo de control social informal que marca las pautas de comportamiento y los sistemas de valores con respecto a hombres y mujeres en la sociedad. (p. 665)

Por lo tanto, si la configuración social se da través del discurso que marca las pautas sobre cómo debe ser el comportamiento para unos y para otros, teniendo como base los capitales simbólicos significativos, la noción de virgen que se actualiza en Valencia legitima aspectos como la soledad, la espera de los hijos, el amor, el recoger el cuerpo del ser querido para limpiar sus heridas, etc., a través de esos valores que se conservan vigentes como construcciones que son resultado de unas relaciones sociales.

Con lo anterior podemos decir que para la autora una virgen es, en primer lugar, una mujer cercana a la humanidad, que baja de ese contexto religioso para ponerse en relación con el mundo, que sufre y padece la guerra. Esto se hace evidente de dos formas: primero, a través de fragmentos en las tres obras

donde las mujeres vírgenes se reconocen en otras mujeres y se sitúan en contextos violentos, como:

1. Rubiela Rojo: "soy la virgen roja soy rubiela roja. también me llamo sofía i gloria i adelaída i carmen i marta i maría i gabriela i berta i ruth amparo i xiloé. me llamo como todas las mujeres i tengo la apariencia de cualquiera de ellas" (Valencia, 2004, p. 4).

2. connie margarit i araceli: la vi tan sola i tan perdida  
araceli: que le tendí la mano  
connie margarit: i vi sus heridas tan parecidas a las mías  
araceli: i sin decir palabra me limpio i me solivio (Valencia, 2004, p. 6).

3. Estanislao: "[...] mujeres que atraviesan la guerra cansadas, salvajes, que suben y bajan las laderas, Que recuerdan las flores Que extienden sudarios Que abrazan. i lloro" (Valencia, 2012, p. 57).

Y segundo, a través de las palabras de la autora donde afirma que la noción de virgen se pone en un contexto de guerra:

Las damnificadas y las estropeadas, son los cuerpos de las mujeres normalmente. Entonces digamos, por ejemplo, a Rubiela Rojo, ya le arrebataron el hijo, se lo ponen a coger una granada como un acto de crueldad infinita ante la guerra, y ella sencillamente no puede hacer nada. Esperar, a Araceli y a Cannie, ella sabe que las van a matar, y las espera en el amor. Por lo tanto mi concepto de virgen es más cercano a la mujer, a la que padece, a la que es fuerte, que es valiente, que pare los hijos y la que finalmente, también es una abandonada del Estado y de Dios, o de esa concepción de Dios del antiguo testamento, que todo lo da y todo lo quita. Esa mujer que podemos ver hoy. (Valencia, entrevista personal, mayo, 08, 2018)

Adicional a esta triangulación entre los capitales simbólicos que permiten interpretar a esa virgen que se construye en lo social y que se refleja en unos textos teatrales para articularse con las posibles nociones que la autora deja en el texto, se aclara que la representación femenina se da a partir de la interpretación por parte de la relación obra-receptor. Sin embargo, se toman las declaraciones de Valencia no para intentar entender el psiquismo de la autora, sino para que el estudio cobre solidez y permita la comprensión de forma clara de la reconfiguración de esa virgen en la actualidad.

En ese sentido, las acciones que plantea Valencia para esas cualidades femeninas virginales que se enfrentan a la guerra son también observadas en documentos históricos que en la actualidad sirven como memoria de los papeles tomados por la mujer frente al conflicto que ha vivido el país y el departamento de Antioquia. Estas acciones y papeles convergen en *¡Basta Ya! Colombia: memorias de guerra y dignidad*, un informe entregado por el Centro Nacional de Memoria Histórica (CNMH) que muestra cómo los daños, transformaciones e impactos son diferentes para hombres, mujeres y niños. En su apartado "Las cuidadoras, las protectoras, las aglutinadoras. Los daños e impactos sobre las mujeres", el documento se centra en ellas, como un grupo "particularmente impactado por el conflicto armado" (CNMH, 2013, p. 304). Aquí se describe cómo sus roles están marcados por una presencia en el hogar, en el cuidado y crianza de los hijos, características identificadas en las representaciones tomadas tanto en Perrot como en Valencia, como se observa a continuación: "El impacto de la guerra sobre las mujeres está especialmente marcado por su rol tradicional asignado al cuidado y sostén afectivo del hogar. Las mujeres, por lo general, son las encargadas de la crianza de los hijos e hijas y del funcionamiento de la cotidianidad hogareña" (CNMH, 2013, p. 305).

La mujer ha sido víctima de diferentes crímenes y actores del conflicto armado, y en esta fase de la investigación se intenta dilucidar que Rubiela, Connie e Irene son reflejo de estas estadísticas que afirman que: “[...] nueve de cada diez víctimas fatales o desaparecidos son hombres, pero es justamente en las mujeres sobre quienes recae el peso de la tragedia producida por la violencia” (CNMH, 2013, p. 305). Reconociéndose estas tres construcciones virginales en testimonios como:

[...] a mi hermanita la desaparecieron hace ya cinco años... Ella tenía 15 años. Yo he pasado todos los días de mi vida rogándole a Dios que me la devuelva viva. Me convertí a la Iglesia cristiana, la coloqué en cadenas de oración... No hay un día en que no le diga a Dios: “Señor, tú que todo lo puedes, devuélvemela, tráemela”... Pero la semana pasada me informaron que el hombre que la mató ya confesó... La gente dice que eso me ayuda a descansar, pero ¡qué va! Yo tengo un gran dolor, tengo rabia y una decepción... tanto rogar... tanta fe y tanto suplicar y nada. El hombre que la mató dizque dijo dónde la enterraron, pero a nosotros nos toca esperar, no sabemos cuánto, para que nos entreguen sus restos (CNMH, 2013, p. 295).

Si se ubica lo anterior en una dialéctica de Ricoeur (2006), donde “entre los signos del psiquismo ajeno, tenemos las ‘manifestaciones fijadas de una manera durable’, los ‘testimonios humanos conservados por la escritura, o los ‘monumentos escritos’” (p. 132), estos relatos que se encuentran en este tipo de informes cobran relevancia, debido a que hablan de una comprensión que es particular de la interpretación y a la que sería imposible llegar si no se conservaran.

Así, no solo para el caso particular de los textos escritos y la historia, el contexto en que se sitúe la mujer o lo femenino hace que varíen sus comportamientos, lo cual genera una transformación de esa virgen que Perrot relega a lo privado –con la

única excepción de Catalina de Siena (1347-1380) quien combinaba un rol público y una virginidad empleada en un contexto religioso-, y que Valencia sitúa en las obras en contextos de ciudad, de urbe y de conflicto, que podría interpretarse, incluso, a través del análisis de las *macrosecuencias*, ubicadas en un espacio-tiempo de una ciudad como Medellín.

Este paso de la noción de la historia a nuestros días finalmente es auténtico debido a que: "[...] socialmente se ha legitimado la profundización de las dicotomías entre unas masculinidades exacerbadas, basadas en atributos como la fuerza, el poder de dominación y el uso de la violencia; frente a unas feminidades consideradas frágiles, disponibles y complacientes" (CNMH, 2017, p. 27).

Esta última idea del CNMH, que se reafirma y relaciona con la lógica de los estudios culturales y los significados creados en la cultura, ratifican que estos planteamientos de la guerra inscrita en el cuerpo y la reconfiguración de Valencia sobre las representaciones de lo femenino hacen parte de las dinámicas sociales y sus significados, se hacen significativas para la comunicación y que utilizan el lenguaje como vehículo.

## Conclusiones

A lo largo de la investigación se ha identificado esa reconfiguración de la mujer virgen entendiéndola como metáfora, y sus características relevantes no se reducen a un factor sexual, sino que atributos como recoger el cuerpo de su hijo muerto, que se podrían relacionar con figuras como la Pietà<sup>9</sup>

---

9 Se conoce con el nombre de *Pietà* o *Piedad* una escultura de Miguel Ángel que representa a la Virgen María madre sosteniendo el cuerpo muerto de Jesucristo. Como tal, es una forma particular del tema devocional de la Virgen de las Angustias.

o las Antígonas,<sup>10</sup> son relevantes en la obra de Valencia para identificar a la mujer que debe cumplir esa tarea. Estos son planteamientos de sentido propuestos desde la interpretación de la obra por parte de un lector, que a través de ese proceso le devuelve el mundo al texto.

En el caso particular de *Rubiela Roja y Alcaparras*, las mujeres que se analizan están enmarcadas en conflictos armados, violencia y desolación, factores que atraviesan el cuerpo de la mujer. Entender cómo desde la violencia sexual y la virginidad de las mujeres "se ha intentado acallar, silenciar y neutralizar las mujeres inconformes con los proyectos político-militares de los actores armados" (CNMH, 2017, p. 26), podría ser una futura línea de investigación que centre la atención sobre cómo esos procesos se reflejan en los cuerpos de Rubiela, Connie o Irene.

Otra línea posible de continuidad estaría en la profundización sobre cómo en las obras de Valencia hay una ideología presente que pone la violencia sexual y la virginidad, ligadas al desplazamiento, usándose las dos primeras para "transmitir a las comunidades el mensaje de que los cuerpos de las niñas y las mujeres, así como el territorio, tienen dueño" (CNMH, 2017, p. 27).

Finalmente, desde el teatro hay otras dos posibles miradas desde donde se podría abordar la mujer y esas concepciones de sus representaciones que se encuentran construidas en lo social y que, a su vez, describen unos imaginarios masculinos: desde la recepción de la puesta en escena y desde las trayectorias de dramaturgas, actrices y directoras, quienes siguen vigentes desde su quehacer artístico y como mujeres creadoras.

---

10 En palabras de la autora, esta figura es asumida por la mujer cuando salen a recoger el cuerpo del hijo. Esto a partir de la literatura griega, donde se hace presente la prohibición de salir a recoger el cuerpo del hermano y Antígona no lo cumple; ella rompe la ley para enterrarlo.

## Referencias

- Arroyo, P., Casaus, M., Garavelli, C., & Ortega, M. L. (2012). *Pensar los estudios culturales desde España: reflexiones fragmentadas*. Madrid: Editorial Verbum.
- Battle i Jordà, C. (2007). La segmentación del texto dramático, un proceso para el análisis y la creación. En: *Interpretación y análisis del texto dramático*, M. F. Vieites. Gijón: Trea.
- Bel Bravo, M. A. (1998). *Mujeres en la historia*. Madrid: Ediciones Encuentro.
- Bobes Naves, M. D. (1997). *Semiología de la obra dramática*. Madrid: Arco/Libros, S.L.
- Butler, J. (2007). *El género en disputa*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Centro Nacional de Memoria Histórica. (2017). *La Guerra Inscrita en el Cuerpo*. Bogotá D.C.: Panamericana Formas e Impresos S.A.
- Centro Nacional de Memoria Histórica. (2013). *¡Basta Ya! Colombia: memorias de guerra y dignidad*. Bogotá D.C: Panamericana Formas e Impresos S.A.
- Centro Nacional de Memoria Histórica. (2017). *La Guerra inscrita en el cuerpo*. Bogotá D.C: Panamericana Formas e Impresos S.A.
- Correa Serna, N. Y. (2013). Una mujer en la escena teatral de medellín: Espernza Aguilar de Ughetti, actriz y cantante de finales del siglo XIX y principios del XX. En R. López Oseira, *Género, prácticas y Representaciones en la historia de Colombia, siglos XIX y XX*. Medellín: Imprenta Departamental de Antioquia.
- Del Toro, F. (1989). *Semiótica del teatro: del texto a la puesta en escena*. Buenos Aires: Galerna.
- Duby, G., & Perrot, M. (1993). *Historia de las mujeres. 5. Siglo XX*. Madrid: Santillana, S.A.
- Fernandez Ramos, C. (2009). Escenas de un Estado represor en el Teatro de Enrique Buenaventura. *Sociedad y Discurso*, 23. 126, 147.
- Gadamer, H.-G. (1996). *Fonaments de la hostoria del art*. Madrid: Tecnós.

- Guzmán González , E. (2013). "Mujeres en trance de viaje". Mujeres en el movimiento teatral de Medellín, 1970-1990: experiencias de creación, compromiso social y político. En R. López Oseira, *Género, prácticas y representaciones en la historia de Colombia, siglos XIX y XX* (pp. 191, 192). Medellín: Imprenta Departamental de Antioquia.
- Montero, S. (1994). *Diosas y adivinas: mujer y adivinación en la Roma antigua*. Madrid: Editorial Trotta S.A.
- Moraña, M. (2014). *Bourdieu en la periferia: Capital simbólico y campo cultural en América Latina*. Chile: Dimacofi.
- Perrot, M. (2009). *Mon histoire des femmes*. Buenos Aires: Fondo Cultura Económica.
- Pomeroy, S. (1999). *Diosas, ramerías, esposas y esclavas: mujeres en la antigüedad clásica*. Madrid: España: Ediciones Akal, S.A. Real Academia Española. (s.f.). *Diccionario de la Real Academia Española*. Obtenido de <http://www.rae.es/>
- Ricoeur, P. (2006). *Del texto a la acción*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina.
- Rodríguez Pérez, M. P. (2009, Serie Humanidades, Vol. 19). *Estudios culturales de los medios de comunicación*. Bilbao: Deusto.
- Sanchis Sinisterra, J. (2007). La nueva textualidad. *La nueva textualidad* (p. 3). Palma: (ESADIB).
- Triviño Cabrera, L. (2014). Cómo abordar la enseñanza de la historia del arte desde una perspectiva de género: el movimiento impresionista como ejemplo. *Dossiers feministes*, pp. 205-220.
- Ubersfeld, A. (1989). *Semiótica teatral*. Madrid: Ediciones Cátedra, S. A.
- Valencia, V. (2004). Rubiela Roja. *Rubiela Roja*. La Mosca Negra Teatro, Medellín.
- Valencia, V. (2012). *Alcaparras: cuaderno de acotaciones de Estanislao en el Estuario*. Medellín: Lucía Donadío.
- Velasco, M. M. (1992). La mujer en la dramaturgia colombiana. *Revista de Estudios Culturales / A Journal of Cultural Studies*, 2, 89-104.

Vélez Upegui, M. (2010). Ricoeur y el concepto de texto. *Co-herencia*, 7 (12), 85-116.

Villegas, J. (2005). *Historia multicultural del teatro y las teatralidades en América Latina*. Buenos Aires: Galerna.

# distopía

## Las sociedades de la transparencia en la distopía **Black Mirror**

*David Santiago Serna Lopera\**

### Resumen

La actual documentación de la vida cotidiana constituye una economía de la vigilancia y se revela como la forma más afinada de control. Este estudio analiza, apoyado en la serie *Black Mirror*, los medios del encauzamiento en el mundo de la distopía, entendiendo que esta revela los miedos de la sociedad en que vivimos. El sujeto en occidente tiene esa carga significativa del poder pastoral cuyo panóptico es el dispositivo confesionario.

**Palabras clave:** Distopía, Dispositivo, Subjetivación, Vigilancia, Panóptico, Control.

---

\* Estudiante de Comunicación Social y Periodismo en la Universidad Pontificia Bolivariana, sede Medellín.

Asesor: Harold Salinas Arboleda.

## La implantación perversa

Una distopía es un relato dramático contrario a la utopía, llamado también anti-utopía o utopía negra. Es importante definir la utopía para entender lo que se ha establecido como su opuesto: el término se refiere a un no-lugar y deviene de toda una tradición del pensamiento que ha tratado de establecer unas fórmulas para el establecimiento de una sociedad ideal. Estas visiones varían según la época.

La utopía se volvió un género literario muy popular desde el siglo XVIII, que sirvió de panfleto y fue usado por la burguesía como mecanismo para publicitar los ideales de una sociedad victoriana e industrial. El momento de mayor gazmoñería de la utopía se da en el siglo XIX, "tras la Revolución Francesa, con el optimismo propio del Siglo de las Luces y la creencia en la bondad natural del hombre y su fe en el Progreso" (Keller, 1991, p. 70). Pero, ¿en qué momento la utopía perdió credibilidad para tornarse negativa, para volverse distopía? ¿Por qué se volvió detestable y se miró con sospecha?

En el siglo XX se genera una ruptura o una inversión de la utopía, ya que las visiones totalitarias de la sociedad fueron desestimadas por un gran sector de intelectuales en el contexto global. Ello pudo haber sido por el fracaso del Proyecto Moderno, el apogeo de los gobiernos fascistas y sus avances científicos al servicio de las guerras.

Las tres funciones de la utopía, según las retoma Estrella Keller (1991) de George Kateb (1971), son:

1. **Denuncia:** las obras utópicas de los siglos XVIII y XIX fueron especialmente eficaces a la hora de impulsar ideales burgueses.
2. **Análisis:** "[...] las obras utópicas constituyen penetrantes estudios sociológicos a veces tanto como otros análisis teóricos, de la sociedad en la que se producen" (p. 10).

3. **Incentivo:** cree en las posibilidades humanas enseñándole un camino y la posibilidad real de la implantación de un plan.

Al contrario de la utopía, "La distopía o utopía negativa se caracteriza fundamentalmente por el aspecto de denuncia de los posibles o hipotéticos desarrollos perniciosos de la sociedad actual" (Keller, 1991, p. 76). Las distopías centran su atención únicamente en las dos primeras funciones de la utopía y la denuncia se da en forma satírica. Por lo tanto, la distopía no se escribe siguiendo una serie de prejuicios, sentimientos o ideas frente a determinados aspectos de una sociedad utópica, puede ser, en cambio, la crítica a las formas de represión de cada época detentadas por sus instituciones.

Otra característica de la distopía es que expresa un temor: temor al avance de las ciencias naturales e informáticas; temor al avance de las ciencias sociales, al progreso de las técnicas de manipulación de las sociedades, entre otras. Un mundo donde el individuo desaparece absorbido por la masa en las sociedades capitalistas, a pesar y *per se* la técnica, es uno de los miedos de los sujetos en el siglo XX. Por eso, Keller los identifica en representaciones literarias como las hechas por autores como Ray Bradbury, Adolf Huxley, H. G. Wells y, el autor de mayor importancia y repercusión política, Eric Arthur Blair, más conocido por el pseudónimo de George Orwell.

La inversión de la utopía que se da en el siglo pasado se manifiesta, según la autora, en tres formas:

1. **Rechazo de la utopía:** se ha adoptado una actitud crítica frente a las "visiones felices", se da una descalificación global de ella por establecer estados de ánimo sociales totalitarios.
2. **Desaparición de la creación utópica:** se detecta una continua decadencia de este tipo de relatos en el siglo

XX y esto se debe a que la utopía está muy próxima, es decir, las previsiones científicas de utopistas como Julio Verne se volvieron realidad poco tiempo después por los desarrollos de la ciencia y la tecnología.

3. **Surgimiento de la distopía:** ahora no se trata de un sueño sino de una realidad próxima o inmediata, de visiones desamparadas, caóticas, hiperbólicas y fatales.

Aquí se aborda otra cuestión fundamental para entender la distopía y diferenciarla del relato de ciencia ficción, y se refiere al relato de ciencia ficción social, cuyas fronteras son arbitrarias. El término de ciencia ficción fue acuñado por Hugo Gernsback, y sus pioneros fueron Julio Verne y H. G. Wells, lo que "ha aumentado el interés de los científicos sociales por este tipo de literatura, debido a que puede ser un síntoma revelador de nuevas tendencias e inquietudes" (Keller, 1991, p. 88).

El relato distópico moderno expresa un temor común: el miedo a la ciencia o al científico. De hecho, en la serie *Black Mirror* este miedo a la ciencia o al científico social queda desvelado en el último episodio de la cuarta temporada, en el cual, aquel científico de un área especial de investigaciones en el Hospital Saint Junípero de Nueva York cuenta tres historias que incluyen la maquinaria de capítulos anteriores. La última de esas historias resulta ser una crítica fuerte hacia el sistema penitenciario estadounidense, a los dispositivos de vigilancia y a sus mecanismos de represión.

Lo único que permite diferenciar la distopía del relato de ciencia ficción actual es que el relato distópico hace una denuncia lanzada con saeta cuyo veneno es la sátira, destacando su humor negro y su mordacidad. La naturaleza negativa del relato distópico se esconde en el subsuelo viscoso e impredecible del siglo XX, como las raíces que crecen en los desagües para producir luego su fruto luminoso de ácido lisérgico. Allí permanece con su sabor agridulce.

*Black Mirror* es una serie de antologías distópicas, creada y dirigida por el comunicador y crítico Charlie Brooker para el canal Channel 4 de la televisión británica, y lanzada en el año 2013. Su trama gira en torno a unos sujetos alienados por sus máquinas de comunicación. La serie tiene una estructura capitular sin continuidad en una trama única. Esta estructura fue muy popular en los comienzos del medio televisivo, cuando su formato apenas se diferenciaba de otros medios de representación, tales como la radio, el cine, el teatro, y no exigía la continua atención de los espectadores, en tiempos diferentes.

En el primer capítulo del texto *Black Mirror, porvenir y tecnología* (2017): *Black Mirror de Charlie Brooker: el contexto televisivo para una obra de autor*, los autores Concepción Cascajosa y Eduardo Vega realizan un estudio preliminar de la obra de Brooker, y marcan unos antecedentes en cuanto a formato y narrativa. Ponen en primer lugar el legado de la serie *The Twilight Zone* (La dimensión desconocida) (1959-1964) creada por Rod Serling, pero sobre todo la serie *Tales of the Unexpected* (1979-1988), una producción de Anglia Television para la cadena privada ITV, en la cual se adaptaron los relatos del libro homónimo de Roald Dahl, y que consideran como la más influyente:

El éxito de *Tales of the Unexpected* llevó a ITV a emitir una serie similar producida por la factoría de cine de terror Hammer, titulada *Hammer House of Horror* (1980), Brooker fue un fiel seguidor de ambas y las utilizó como uno de los referentes conceptuales tanto de su primera serie *Dead Set*, como de *Black Mirror*. (Cascajosa y Vega, 2017, p. 102)

Channel 4 desde sus comienzos en el año 1982 tuvo como bandera el servicio público con contenidos dirigidos a "los sectores sociales infrarrepresentados hasta ese momento", gozando de cierta independencia. En sus programas se trataban temas

tabú en la sociedad de la época como la homosexualidad y las relaciones amorosas interétnicas: “El éxito de producciones que fueron desde *Soap Opera Brookside* (1982-2003), hasta *Skins* (2007-2013), por ejemplo, sin duda fue un acicate para demostrar que la esencia crítica y alternativa del canal se podría mantener en una apuesta tan arriesgada como *Black Mirror*” (Cascajosa y Vega, 2017, p. 104).

En este trabajo se quiere analizar el dispositivo de vigilancia que propone la distopía *Black Mirror*. En él se diferencian los conceptos de dispositivo, entendiendo este como una red que funciona según la tríada: instituciones-sujetos-discursos; diferente al concepto de máquina, (dispositivos tecnológicos, digitales) que sería un mecanismo institucional. Aunque en las sociedades actuales la sofisticación de los mecanismos y las estrategias de control han vuelto la máquina-dispositivo digital en un dispositivo de vigilancia en sí mismo.

La actual documentación de la vida cotidiana es la forma más afinada de control y está basada en el aparato confesionario de la pastoral occidental, por lo que podría ser su más reciente actualización. Dice Deleuze (2013) que el poder no parará de controlar la subjetividad más interior de un individuo:

El pastor como hombre de poder hurga en la subjetividad más íntima y reintroduce la relación con uno mismo en las relaciones de poder, somete la subjetividad a las relaciones de poder y ese poder de Iglesia [cuyo nacimiento se da en la Edad Media] será retomado por el Estado en los siglos XVIII y XIX y Foucault puede unir allí los análisis de *Vigilar y Castigar* ¿Cómo el estado disciplinario toma la subjetividad más interior en las relaciones de poder? Y al mismo tiempo se constituirán ciencias: ciencia moral, ciencia del hombre, saberes de nuevo tipo donde la subjetividad entrará bajo un control y una dependencia que invocarán la ciencia. (p. 119)

El dispositivo de vigilancia sigue transformándose cada vez según unas circunstancias particulares, desplegando una serie de estrategias y unos mecanismos diferenciados. La figura del pastor puede rastrearse en el psicoanalista, el médico, el profesor, el analista de datos, etc. Y sus mecanismos de documentar las asociaciones libres de los sujetos en los consultorios, archivar un formulario médico, analizar *big data* en las redes sociales, el polígrafo, el registro civil y jurídico, los reportes a centrales de riesgo, las auditorías, entre otros, son formas o técnicas de la confesión para una economía política propia de la burocracia.

La figura del psicoanalista-gurú en el episodio *White Christmas*, de la serie *Black Mirror*, cuyo dispositivo-máquina es el *huevo*, una cápsula captadora de subjetividades genera un desgarramiento en el yo-consciente del sujeto, fragmentando sus recuerdos y actuando sobre una base inconsciente, onírica. Allí se ve claramente el funcionamiento de la tríada del dispositivo de vigilancia y control, y su intención es lograr la confesión voluntaria de un crimen. En el mundo de la distopía, el dispositivo-máquina se asemeja cada vez más al dispositivo de vigilancia como estructura de control totalitaria, es decir, está cumpliendo la función esencial de la tríada: encauzar subjetividades.

Esa amplia variedad de aparatos y máquinas inventadas para hacer hablar, para obtener confesiones voluntarias de los sujetos, para escuchar, registrar, transcribir y codificar lo que se dice y se ve con fines utilitarios, son tecnologías del panóptico digital, que funciona al aire libre y bajo medios seductores como mecanismo del poder institucional.

En la actualidad, dichos mecanismos han recuperado esos dominios de subjetividad o lugares no controlados que dejó la ideología fascista en el siglo XX, hasta el punto de ejercer un control cada vez más coercitivo porque su violencia simbólica actúa sobre los sentidos de los sujetos, anulando su estética, implantando cada vez un régimen del cuidado de sí, pastoral.

Entender el discurso médico y científico es irrelevante ya que solamente es válido su producto utilitario, es decir, el funcionamiento de la máquina o del procedimiento no necesita explicarse porque su uso se vuelve popular y es ergonómico.

## El reflejo opaco del sujeto en la sociedad transparente

La sociedad transparente es una analogía de esa cualidad física de los cuerpos que dejan pasar la luz permitiendo ver a través de su masa. En *La Sociedad de la Transparencia*, los individuos se inscriben en la paradoja de visibilidad y aislamiento, del anonimato en medio de la publicidad de la que habla Richard Sennet en *El declive del hombre público*, que, traída a la actualidad, es impulsada por la coacción que ejerce el dispositivo digital. Transparente es todo aquello que se deja ver a través de sí con facilidad, tal cual es, sin *punctum*, diría Roland Barthes.

En ese sentido, en *La sociedad de la transparencia*, Byung-Chul Han (2013), establece los contrarios positivo/negativo, siendo lo negativo todo aquello que demora en ser descifrado, la semiótica de las cosas, aquello estético. "Las cosas se hacen transparentes cuando abandonan cualquier negatividad, cuando se alisan y allanan, cuando se insertan sin resistencia en el torrente liso del capital, la comunicación y la información" (p. 17). Lo positivo es lo mecánico, continuo e igual. Hay que anotar que lo positivo, siguiendo la definición de Byung-Chul Han, tiene necesariamente que encarnar en algo aún más positivo ya que, rápidamente aburre y queda en desuso, quedando sobreexplotado, en el sentido de la fotografía. De ahí que discursos tales como el del emprendimiento y la autosuperación, sean tan propagados por las instituciones en la actualidad porque son en sí positivos y los acompaña el imperativo: "tú puedes".

El autor surcoreano identifica en las sociedades actuales una quintaesencia: la transparencia como lema del discurso público, exigido en todos los procesos sociales, en especial en el de la comunicación de masas y la política, donde todo debe saberse y debe revelarse a la luz de la *verdad*, discurso que rebota en las paredes de las salas de conferencia públicas de todos los capitolios gubernamentales, o en las sesiones de parlamentos o congresos mundiales. Allí se exige siempre una *verdad*, una *justicia*, un verdugo y un responsable. Es de notar que el discurso de la transparencia y la anticorrupción alimentan siempre una doble condición que regula su cuerpo, que controla su estatuto social y a sus agregados, y que cumple una función social de *statu quo*. La sociedad positiva evade, elimina o bloquea el dolor.

El autor del texto en cuestión hace un análisis del fenómeno de la comunicación en redes, de la información instantánea, fenómeno global del siglo XXI. "La masa de información no engendra ninguna *verdad*. Cuanta más información se pone en marcha, tanto más intrincado se hace el mundo" (Han, 2014, p. 25). En uno de los capítulos de la *Sociedad de la transparencia*, titulado "La sociedad de la revelación", Han cita el proyecto de la Ilustración concebido por Rousseau, y que marca una ruptura esencial para entender el declive del hombre público y su emergencia en el anonimato: "La exigencia de transparencia en Rousseau anuncia un cambio de paradigma. El mundo del siglo XVIII era todavía un teatro. Estaba lleno de escenas, máscaras y figuras. [...] Los hombres se entregaban a ilusiones escénicas" (p. 83). La idea de Rousseau de que todo pudiera saberse y verse constituye un quiebre en la concepción de lo público y lo privado.

El francés Michel Foucault (1979) ve allí un embrión del panóptico:<sup>1</sup> una sociedad obligada a una transparencia total

---

1 "Yo diría que Bentham es el complemento de Rousseau. ¿Cuál es, en efecto, el sueño rousseauiano que ha animado a

donde fuera visible la "comunicación entre las almas nobles, la exaltación de lo festivo, el éxtasis intemporal, la escritura autobiográfica" (Starobinski, 1983 p. 15). Es en la Ilustración donde se observa un punto flexible en la historia de lo público y lo privado en cuanto al saber, digamos que un primer momento de exposición legal del conocimiento o la apertura para la burguesía.

Además, en *Vigilar y castigar*, Foucault (2009) rastrea las formas de castigo y represión desde la Edad Media hasta la sociedad del siglo XIX, ese período de tiempo que él denominó como Edad Clásica. Esas sociedades transparentes, para seguir con el compendioso epíteto, desplegaron mediante un discurso pastoral, unos mecanismos de represión que instauraron un régimen de la *verdad*, cuyo foco de inmanencia es el de poder-saber. Las formas de tortura estaban validadas por las distintas instituciones de un orden social y las tecnologías de hacer hablar, que en principio fueron formas escabrosas de la imaginación, se fueron perfeccionando al igual que las leyes y regulaciones salubres, hasta el punto de omitir el dolor y actuar mediante la seducción, para una economía (orden de la casa), donde todos los elementos estuvieran dispuestos según ciertas estructuras o focos locales de regulación.

Foucault relaciona un conjunto heterogéneo que abarca los discursos, instituciones, estructuras arquitectónicas, decisiones regladas, leyes, medidas administrativas, afirmaciones

---

tantos revolucionarios?: el de una sociedad transparente, visible y legible a la vez en cada una de sus partes; que no existan zonas oscuras, zonas ordenadas por los privilegios del poder red o por las prerrogativas de tal o tal cuerpo, o incluso por el desorden; que cada uno, desde el lugar que ocupa, pueda ver el conjunto de la sociedad; que los corazones se comuniquen unos con otros, que las miradas no encuentren ya obstáculos, que la opinión reine, la de cada uno sobre cada uno" (Foucault, 1979, p. 17).

científicas, como elementos del dispositivo, y que la red, entre estos elementos, configura el dispositivo. Su función es encauzar subjetividades en distintas épocas, respondiendo siempre a una emergencia mediante el despliegue de una serie de estrategias.

Evidentemente Foucault ve cómo sigue la aparición de los dispositivos: surge una urgencia y un dispositivo ya existente se vuelve precario. Por esta razón se produce la necesidad de actuar y las fuerzas sociales hegemónicas que se enfrentan a esa necesidad reúnen los elementos que les es posible obtener con el fin de atender esa urgencia –esto es, el habla, la gente, los cuchillos, los cañones, las instituciones, etcétera–, con el fin de reparar la fuga. (Jäger, 2003, p. 74)

El dispositivo tiene necesariamente una base discursiva, de lo contrario ese dispositivo de control se vuelve obsoleto ya que carece de significado. Solamente el sujeto inmerso en instituciones es susceptible al dispositivo, como lo explica Sigfried Jäger (2003).

En *Vigilar y castigar*, Foucault identifica en la estructura panóptica de Bentham un dispositivo, pero a la vez una máquina de vigilancia que sería la actualización para la época de los lugares de encierro para alienados y leprosos, como medidas reglamentarias que garantizaran la salubridad, impidieran las fugas de enfermedades y alienados o presos y también la vigilancia sobre los cuerpos.

Dispositivo importante ya que automatiza y desindividua- liza el poder. Este tiene su principio menos en una persona que en cierta distribución concertada de los cuerpos, de las superficies, de las luces, de las miradas (poco importa por consiguiente quien ejerce el poder. Un individuo cualquiera, tomado casi al azar, puede hacer funcionar la máquina [...])

cuanto más numerosos son esos observadores anónimos y pasajeros, más aumenta para el detenido el peligro de ser sorprendido y la conciencia inquieta de ser observado. [...] De suerte que no es necesario recurrir a medios de fuerza para obligar al condenado a la buena conducta, al loco a la tranquilidad, al obrero al trabajo, al escolar a la aplicación... (Foucault, 1976, p. 234)

El panóptico es una estructura propia de las sociedades disciplinarias cuya arquitectura exige que un espectador ideal pueda vigilarlo todo desde donde se encuentre, sin ser visto, y tenga a disposición tecnologías que faciliten la visibilidad y la comunicación con los demás vigías.

Dada la transición de las sociedades de la disciplina a las sociedades del control, propuesta por Deleuze (1996),<sup>2</sup> las tecnologías que hacen operativo el panóptico se han actualizado, de ahí que se pueda hablar ahora de un panóptico digital, que prescinde casi en su totalidad de aquel espectador ideal,

---

2 “Las sociedades de control están sustituyendo a las disciplinarias. ‘Control’ es el nombre propuesto por Burroughs (autor de *El almuerzo desnudo*) para designar al nuevo monstruo que Foucault reconoció como nuestro futuro inmediato. También, Paul Virilio ha analizado continuamente las formas ultrarrápidas que adopta el control ‘al aire libre’ y que reemplazan a las antiguas disciplinas que actuaban en el período de los sistemas cerrados. Los diferentes internados o centros de encierro por los que va pasando el individuo son variables independientes: se sobreentiende en cada ocasión un comienzo desde cero y, aunque existe un lenguaje común a todos los centros de encierro, es un lenguaje analógico. En cambio, los diferentes ‘controlatorios’ son variantes inseparables que constituyen un sistema de geometría variable cuyo lenguaje es numérico. [...] En las sociedades de control, lo esencial ya no es una marca ni un número, sino una cifra: la cifra es una contraseña” (Deleuze, 1996, pp. 278-279).

funciona en tiempo real y cuya cobertura es global, ya que el sujeto se vuelve vigilante de su conducta y de la de los otros.

La sociedad actual del control muestra una especial estructura panóptica. En contraposición a los moradores aislados en el panóptico de Bentham, los moradores se conectan y se comunican intensamente entre sí. Lo que garantiza la transparencia no es la soledad mediante el aislamiento sino la hipercomunicación. La peculiaridad del panóptico digital está sobre todo en que sus moradores mismos colaboran de manera activa en su construcción y en su conservación en cuanto se exhiben ellos mismos en el mercado panóptico. [...] La sociedad del control se consume allí donde su sujeto se desnuda no por coacción externa sino por la necesidad engendrada en sí mismo, es decir, allí donde el miedo de tener que renunciar a su esfera privada e íntima cede a la necesidad de exhibirse. (Han, 2013, pp. 60-65)

Aun así, Han (2010) asegura en *La sociedad del cansancio* que en el siglo XXI no vivimos en una sociedad disciplinaria sino en una sociedad de rendimiento: "Tampoco sus habitantes se llaman ya 'sujetos de obediencia', sino 'sujetos de rendimiento'. Estos sujetos son emprendedores de sí" (p. 76). Ahora aquellos muros que marcaban lo normal en las sociedades disciplinarias se han vuelto transparentes y digitales, complejizando las relaciones de la microfísica del poder.

Byung-Chul Han (2010) asegura que el término de sociedad del control introducido por Deleuze resulta ineficiente para el análisis de los fenómenos actuales, debido a que aún es portador de una carga negativa, es decir, se basa en el imperativo *no puede*. En cambio, propone que a la sociedad de la disciplina le ha seguido una sociedad del rendimiento no sobreponiéndose a ella, sino como un segundo estado de control: el control sobre sí y sobre el deseo, impulsado por el

imperativo del discurso de las instituciones del rendimiento y del espectáculo: *acumule, sume, avance y sobresalga*.<sup>3</sup>

La sociedad de rendimiento se caracteriza por el verbo modal positivo, poder. Su plural afirmativo y colectivo *Yes, we can*, expresa precisamente su carácter de positividad. Los proyectos, las iniciativas y la motivación reemplazan la prohibición, el mandato y la ley. A la sociedad disciplinaria todavía la rige el no. Su negatividad genera locos y criminales. La sociedad de rendimiento, por el contrario, produce depresivos y fracasados. [...] El sujeto de rendimiento es más rápido y más productivo que el de obediencia. (Han, 2012, p. 35)

El sujeto acepta el discurso de las instituciones disciplinarias (colegio, universidad) lo que lo vuelve dócil y receptivo, ya que su establecimiento en la sociedad lo modela desde temprana edad. Las actuales instituciones del espectáculo (industrias de cine, música y televisión) proponen un discurso en extremo coercitivo, tornándose la vida un *reality show*, que mantiene en vilo el sueño de alcanzar el éxito. Lo demás son instituciones del rendimiento, (empresas, factorías, industrias tecnológicas, gimnasios, clínicas, farmacéuticas, universidades) que establecen el discurso dominante y mantienen su estabilidad mediante la captación de la fuerza de trabajo, la presión

---

3 A partir de cierto punto de productividad, la técnica disciplinaria, es decir, el esquema negativo de la prohibición alcanza de pronto su límite. Con el fin de aumentar la productividad se sustituye el paradigma disciplinario por el de rendimiento, por el esquema positivo del poder hacer (*können*), pues a partir de un nivel determinado de producción, la negatividad de la prohibición tiene un efecto bloqueante e impide un crecimiento ulterior. La positividad del poder es mucho más eficiente que la negatividad del deber.

de los gremios empresariales a los gobiernos, la política, la explotación de los recursos naturales y el apoyo de las demás instituciones disciplinarias y espectaculares. Dicho aparato institucional convierte al sujeto en lo que Han establece como el *Prometeo cansado*.

Byung-Chul Han pasa por alto la coacción ejercida por el dispositivo y su discurso institucional cuando asegura que enfermedades como la depresión se dan cuando el sujeto se explota a sí mismo, voluntariamente, sin coacción externa. De hecho, el sujeto que se siente fracasado está inmerso dentro de unas instituciones que le aseguran que todo lo puede hacer; este es un discurso de cierto sentimiento de libertad aparente, violento, lo cual lo hace sumamente efectivo y que pone los medios para esa auto coacción del rendimiento de la que habla el surcoreano.

El dispositivo digital surge como respuesta a una urgencia esencial que se da con la Internet y las tecnologías de la visibilidad, y es la de la revolución digital. Fenómenos como la Primavera Árabe constituyen una fuga hasta entonces inconcebible por el orden imperante, y es la de la movilización política virtual, que se da en redes. La politización digital es también un fenómeno positivo de coerción. En el anonimato la gente se siente responsable del destino de su país y de las demás naciones, pero ello lo limita a participar de las protestas o manifestaciones en sus redes, quedando vacías las calles. El sistema, así planteado, anula la sociedad civil, y esa sería la posible respuesta a esa eventual fuga que significó la creación abrupta de la web 2.0.

El dispositivo digital, cuya tecnología más violenta es la red social, hace eco de la positividad. Su discurso pondera la imagen y cuantifica los resultados, es allí donde se demarca el muro invisible de lo normal y lo anormal, que tiende a igualar opiniones, resumir sentimientos, anular reflexiones, omitir disensiones, imposibilitar la tristeza; ya que ello interfiere con el flujo del capital, así representado.

La máquina o dispositivo digital se vuelve maquinaria del poder. Su uso cotidiano genera una confusión entre la vida pública y la privada, convirtiéndose en el problema principal que afrontan los personajes de la serie *Black Mirror*.

## Método

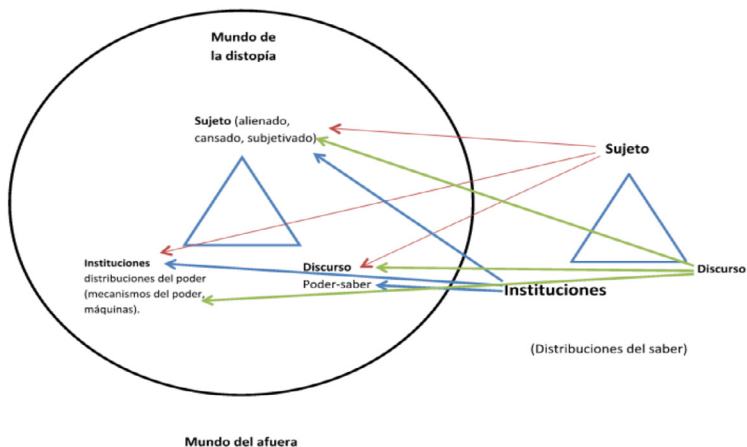
Para generar un esquema o estructura que orientara el estudio de este dispositivo de vigilancia en el mundo de la distopía, necesariamente en términos de poder y de reglamentación, se elaboró una matriz con categorías que permitieron desvelar o interpretar esos saberes, analizando los significados sintomáticos a la luz de la teoría de la interpretación crítica de David Bordwell (1995), con el reflejo de la estructura del dispositivo de vigilancia que funciona según la tríada: sujeto-discurso-institución (Jäger 2005).

El texto fílmico, siguiendo a Emile Benveniste, se vuelve discurso, por lo que existe en el guion unas marcas enunciativas de los personajes y la narrativa visual. De allí se extrajeron algunos significados sintomáticos que sirvieron para enmarcar al sujeto de la distopía dentro del triángulo del dispositivo.

El sujeto cansado posee unas características especiales: su cuerpo dócil sirve únicamente como fuerza de trabajo, y lo que aún importa de este, son sus datos y su energía de consumo. Él es el producto del discurso y las prácticas de las instituciones de rendimiento y disciplinarias. Por eso, es preciso el análisis de dichas instituciones, de los discursos o saberes que despliegan, y de los discursos que replican los sujetos –lo cual es patente en la serie–, para luego tratar de acercarse a un análisis de dicho dispositivo de vigilancia y control. Esto, por supuesto, en el mundo de la distopía que, por su naturaleza ya acordada, parece la exageración del mundo del afuera.

Así, como se ve en la Imagen No. 1, el dispositivo es semejante y esto se debe a la doble condición psicológica de la

**Imagen No. 1.** Tríada del dispositivo en la distopía



Fuente: Elaboración propia.

distopía: ser ficción, pero a la vez, revelar los miedos y problemas de la sociedad del mundo del afuera de la distopía. Como se puede ver, existe hoy, al menos, una economía de todos los aspectos sociales: la sexualidad, la política, la vigilancia. Por esta razón se analizaron tres episodios de la serie *Black Mirror*: "The entire history of you", "Fifteen Million Merits" y "Nosedive", ya que en sus estructuras narrativas se veía una posibilidad para mostrar la triangulación del dispositivo.

## El dispositivo en *Black Mirror*

En la escena inicial de "The entire history of you", episodio tres de la primera temporada, Liam Foxwell es evaluado por tres auditores en una firma de abogados para optar a una plaza vacante en litigaciones en demandas de paternidad y licitación

retrospectiva por casos de crianza (es decir, casos en los que los hijos, pasada la infancia, demandan a sus padres por falta de atención durante esa etapa de la vida).

En agosto de 2016, el Gobierno alemán avanzó una proposición de ley que podría obligar a las madres a revelar el nombre del padre biológico de sus hijos bajo juramento, para ofrecer garantías legales a aquellos padres que demandan compensación por falsa paternidad, dejando a criterio de los tribunales si hay razones de peso para mantener en secreto la identidad del progenitor, [...] una de cada veinte personas cree descender de un padre que no es biológicamente su progenitor y, a nivel mundial, un 5 % de las atribuciones de paternidad son falsas. (Garin, 2017, p. 121)

El capítulo, dirigido por Bryan Welsh y escrito por Jesse Armstrong, plantea esta situación inicial de forma genial ya que la tragedia concluye con la incertidumbre de la paternidad de Liam.

El sujeto, representado en Liam Foxwell (personaje central), ha aceptado la vigilancia, que se ha estandarizado en los procesos de selección de personal y RRHH; inclusive, el afán por crecer dentro de la firma de abogados lo ha impulsado a sugerirles hacer la revisión de su máquina-dispositivo granular de inmediato.

El hecho de que se presente el dispositivo-máquina en un taxi, nos dice que está estandarizado y su uso se ha normalizado en la sociedad. Su discurso es el siguiente:

Grano (voz de mujer, apacible):

Vive, respira, huele. Memoria de espectro completo. Puede obtener una mejora en Grano de Salsa por un precio menor a una taza de café diaria, y tres décadas de almacenamiento gratuito. Procedimiento de instalación incrustado con aneste-

sia local y estará listo enseguida, ¡por que la memoria es para vivir!. (Episodio "The entire history of you", 2011)

En ese sentido, la escena es una: "[...] demostración de lo que Jean Gattégno llamaba el anclaje científico de la ciencia ficción, es decir, la capacidad de fijar el sentido del relato en un dispositivo tecnológico sea una máquina de guerra al modo de H. G. Wells o un implante estilo Philip K. Dick" (Garín, 2017, p. 116). El Grano de Salsa es un injerto intraocular que almacena todo lo que ven y oyen los personajes en un chip de memoria; la mirada cumple aquí una función fiscalizadora. El grano permite actualizaciones inmediatas y la visión se vuelve periférica, de modo que puede apreciarse cualquier detalle en una revisión, pues permite acercamientos (zoom), lectura de labios, reconstrucción de expresiones faciales, entre otros usos. El grano, podría decirse, es un mecanismo de las instituciones del rendimiento, entendiendo que esta vigilancia espontánea sobre sí y sobre los otros es la forma más afinada del control.

Una escena posterior muestra cómo el dispositivo de control de seguridad en el aeropuerto, llamado *Grain Flight Security System*, rastrea los detalles de la vida del usuario: (ID) Nombre, ocupación, peso, color de ojos, si es usuario del grano y si este está activado, historia familiar, historia de nacimiento, historial de vuelos, archivos de memoria guardados, entre otros. En esta escena Liam pasa al control policial en el aeropuerto, el cual, mediante un software muy avanzado, revisa el Grano para comprobar si el sujeto ha cometido algún crimen. La revisión es en tiempo real. Esta es la sofisticación del panóptico.

La actual tendencia al almacenamiento a cada instante de los recuerdos de experiencias triviales y la publicidad que hacemos de ellas, incitan a almacenar más data en redes sociales como Facebook e Instagram, por su lógica cuantitativa del "me gusta", y el efecto egótico que genera. Lo que algunos se preguntan es: ¿quién ve todo ello? ¿Quiénes analizan

todos esos datos? El 10 de abril de 2018, Mark Zuckerberg, fundador de Facebook, compareció ante el Congreso de los Estados Unidos por el escándalo de Cambridge Analytica, "el uso indebido de datos de 87 millones de usuarios de Facebook por parte de Cambridge Analytica durante la campaña de las presidenciales de 2016 en EE.UU." según reportó el diario BBC el 10 de abril de 2018.

El uso del dispositivo digital es global, su estructura vigilante quiere saber la ubicación geoespacial de sus usuarios en todo momento, tiene acceso a datos, fotos, audios y videos. El usuario mismo publicita su vida cotidiana por el efecto placebo de la lógica cuantificable del dispositivo, el "me gusta" (ahora también, me encanta, me divierte, me enoja, etc.) seduce a los usuarios por una cuestión muy humana, el querer agradar, sobresalir, causar admiración o envidia.

Por otro lado, en este episodio, el sexo se vuelve operativo. En una de las escenas, mientras Liam y Fi (su esposa) hacen el amor, miran recuerdos de escenas apasionadas a través del Grano Sauce. "El discurso de la máquina es seductor. Juega con los dos grandes motores emocionales de la sociedad contemporánea: Eros y civilización, materializados en los ideales de vida: 'el proyecto de pareja y el proyecto de vida'" (Garín 2016, p. 117).

En su *Agonía del eros* (2012), Han expone que no hay ya una experiencia erótica del otro, debido a que el sexo se vuelve objeto de consumo al igual que la imagen del cuerpo que se ha proyectado. Al estar la experiencia erótica condicionada por una idealización de los cuerpos, la única experiencia posible, para Han, sería pornográfica, en sentido extramoral: "El Eros se dirige al otro en sentido enfático, que no puede alcanzarse bajo el régimen del yo. Por eso, en el infierno de lo igual, al que la sociedad actual se asemeja cada vez más, no hay ninguna experiencia erótica" (Han, 2012, p. 5). Aquí el Eros va dirigido hacia el dispositivo. El sexo se vuelve objeto de consumo.

En otra escena, Fi mira los recuerdos de su bebé, lo que nos dice que el Grano se ha vuelto generacional y se implanta desde el nacimiento. El dispositivo actúa con una línea de tiempo encriptada de forma circular y, al parecer, los usuarios dependen de este para recordar trivialidades, lo que vuelve su uso algo necesario, dependiendo de él para recordarlo todo.

Por su parte, Liam es la representación del actual sujeto narcisista del rendimiento, cuya propia imagen está en función del éxito, su frustración laboral lo conduce a sospechar de sí y de su alter ego, Fi. Allí inicia su desastre, en la decepción de sí mismo, que culmina con el efecto purificador de despojarse del Grano.

Al inscribir las sombras de la distopía en sus mismos dispositivos haciéndonos ver los problemas en primera persona, 'The entire history of you' entronca con una forma de narrar que Brian McHale definió como la *dominante ontológica* de la ciencia ficción (1987, p. 59), basada en el cómo de lo narrado (¿cómo opera este mundo?). Frente a la cual estaría el dominante epistemológico más propio del relato detectivesco tradicionalmente centrado en el *qué*. Aunque es obvio que toda historia combina *qué* y *cómo* en grados diversos, resulta útil aplicar la clasificación de McHale al episodio porque, a diferencia de otros capítulos de Black Mirror, muestra un fascinante desdén por las consecuencias de la historia: no se deja claro ni cómo ni cuándo rompe la pareja, y el destino del protagonista queda abierto. (Garín, 2017, p. 120)

Este capítulo, al igual que "White Christmas", gira en torno a la confesión de una infidencia que se da a través de los dispositivos-máquinas. El Grano se vuelve esa extensión del confesionario y cumple su función vigilante.

[...] la confesión se convirtió en Occidente, en una de las técnicas más altamente valoradas para producir lo verdadero. Desde entonces, hemos llegado a ser una sociedad singularmente confesante. La confesión, difundió hasta muy lejos sus efectos: en la justicia, en la medicina, en la pedagogía, en las relaciones familiares, en las relaciones amorosas, en el orden de lo más cotidiano, en los ritos más solemnes; se confiesan los crímenes, los pecados, los pensamientos y deseos. (Foucault, 2011, p. 57)

Este confesionario planteado en *Black Mirror* exige al individuo una constante vigilancia sobre sí, sobre cada acto que realiza; una postura corporal, un gesto, un ademán; juzgándose cada vez que vuelve sobre su mirada un recuerdo que ha quedado grabado en alguna extensión virtual de la memoria.

Otro episodio, "Fifteen Million Merits", dirigido por Euros Lyn, muestra el funcionamiento y las estructuras del dispositivo de control de las instituciones del entretenimiento. Esta disposición ordenada de cubículos, automatizada, regula cada acción de los individuos, allí, no se sabe quién maneja o quiénes están detrás de aquellas habitaciones transparentes, es decir, no se sabe ni se necesita saber, quién vigila.

El discurso del dispositivo de entretenimiento es positivo. Expone unos ejemplares que han alcanzado el éxito por sus talentos y lograron ganar en el *reality show* 15 Millones de Méritos. Luego asegura que cualquiera puede estar allí. Esto genera, según Han, un ideal de vida en el que aquellos que no triunfen, la gran mayoría, se les llamarán fracasados. Esto hace que aquellos coaccionados y alienados dentro del discurso del dispositivo, alimenten el sistema con su energía corporal y su energía de consumo. El control actúa aquí, sobre la explotación del cuerpo.

El discurso de planes de lujo, artículos de calidad, ser mejor por tener los mejores productos, juega aquí un papel

de adoctrinamiento mediático, que exige a los usuarios un óptimo rendimiento y coordinación. Ello bajo la recompensa de convertirse en un *Personaje de Primera*.

Esta es la gestión del deseo y su alienación como mecanismos de control social. [...] desde esta perspectiva, las personas o instituciones capaces de delimitar cuál es el horizonte de la felicidad posible determinan también el objeto de nuestro deseo. Si además nos muestran unos medios para conseguir dicho objeto que, aunque sean esforzados, estén a nuestro alcance, pueden conseguir manipular eficazmente nuestras vidas decidiendo la finalidad de las acciones que acometemos y, por lo tanto, la forma en la que construiremos nuestro ser. (Cambroner, 2017, p. 76)

Se inserta el discurso de los aceptados y el de los excluidos, de los que hablan y los que callan. Por ejemplo, el personaje obeso es excluido por el discurso del autocuidado y las dietas alimenticias, que encarnado en lo *fitness*, aborrece la obesidad, como un imperativo del utilitario y mercantil, e impulsado por las instituciones del espectáculo y del rendimiento. Al no ser aceptado dentro del control de peso, es relegado a tareas de limpieza, generando la burla del otro participante alienado. El excluido es, además, el enemigo. Por ejemplo, en el videojuego, que en ciertas horas del día los sujetos deben jugar, los objetivos son avatares de servicios generales, quienes como zombis, agreden al jugador número uno. La estructura panóptica actúa en todas las instancias sobre la mirada, sobre la energía corporal y sobre el sistema nervioso central. Algunos teóricos llaman su aplicación sobre ese último como el *panóptico comestible*, una forma de control y vigilancia sobre las funciones corporales.

La era de las vitaminas, de las píldoras y menjurjes para adelgazar, la comida saludable y baja en calorías, los produc-

tos sin gluten; las píldoras abortivas, y los estimulantes; los antidepresivos, anticonceptivos, vomitivas y enemas; la era del trans: transmedia, transdisciplina, transexualidad; viene con un despliegue de tecnologías y mecanismos que pueden ser clasificados en el orden de los productos que *histerizan* o regulan las funciones corporales y sociales. Dichos mecanismos son impulsados por las instituciones del rendimiento para el establecimiento, mediante el discurso del éxito y de la superación personal, de un sujeto productivo. Una farmacopea normalizadora que dice que el control siempre actúa sobre los cuerpos.

Por otro lado, la digitalización del sujeto le quita todo nivel psicológico de consciencia, volviéndolo como mero objeto de consumo, un avatar. Ese alter ego digital también es objeto de consumo. El sujeto de consumo es insaciable, por eso el dispositivo se actualiza constantemente, para mantener su discurso de éxito usando medios disciplinarios que son soportables.

La disidencia o rebelión pasa a ser parte del sistema como otra actualización del dispositivo cuando este se muestra como alternativa, como una salida, ante una eventual fuga. Es por eso que, en "Fifteen Million Merits" los presentadores del *reality show* reinventan rápidamente su discurso de odio en el momento en el que Bing, el protagonista, se salta los niveles de control al decidir no beberse el jugo de Sumisión y amenaza con quitarse la vida. Ello es a lo que Žižek llama violencia simbólica. Ese gustar a otros, ese espejo que coacciona, conlleva a la explotación de la propia imagen. El resultado de esta violencia contra la estética del sujeto es la erradicación de su autonomía, quedando subjetivado:

Han lleva esta idea de la violencia de Žižek no solo al problema de la alteridad o la violencia repetida hacia algunos expulsados del sistema sino a todos los individuos que preocupados por encajar en el sistema se someten a la violencia física contra sí, o contra otros. Y la presión ejercida por esta violencia del

sistema como otra manifestación del poder produce también violencia psicológica, el cansancio o burnout por rendir para el sistema. (Roncallo-Dow y Mazorra-Correa, 2017, p. 140)

Roncallo-Dow y Mazorra-Correa (2017) establecen una relación entre el "are you talkin` to me?", de *Taxi Driver* y el "What the fuck are you looking at" del episodio "Nosedive" de *Black Mirror*.

En el análisis de Slavoj Žižek de *Taxi driver* (1976), Travis genera una agresión suicida surgida de la presión de un sistema que impone a los individuos una violencia social-simbólica. En una de las escenas, Travis se dirige a su propia imagen en el espejo con la famosa expresión 'are you talkin` to me?' con su arma apuntando al espejo, lo que Žižek llama un ejemplo perfecto de la interpretación lacaniana del estadio del espejo, y en la que la agresividad de Travis está dirigida no al otro que ejerce la presión sino a sí mismo. (p. 140)

El "What the fuck are you looking at" presente en "Nosedive" establece un cambio semántico en la concepción de violencia simbólica que se ejerce sobre el individuo de las sociedades actuales, en las que la imagen es un imperativo. Esta presión está dada por la mirada sobre los otros. Es por ello que en *Black Mirror* todas las máquinas de control actúan sobre las percepciones visuales.

En este episodio, el asunto se vuelve patológico porque el individuo está obsesionado con lo que su imagen representa para otros. Todo este fenómeno aquí expuesto ha resignificado en nuestra sociedad la concepción de poder, tornándose la microfísica del poder sobre cada lugar del cuerpo de los sujetos. "La extensión del sí mismo en el otro como parte de un mecanismo comunicativo o de un ejercicio de violencia; el poder sería entonces un ejercicio de comunicación" (Han, 2016, p. 99).

Han hace alusión a la negativa de Facebook por poner un botón de "no me gusta" ya que eso interrumpe el flujo de la comunicación y la información; nadie quiere no gustar, todos buscan la aceptación social. El poder en la era de las redes sociales no depende de un ejercicio disciplinar, como en las sociedades de la disciplina foucaultianas, sino de un proceso de interacción de lo publicado en la red y un ejercicio de influenciar en otro a través de la imagen. Inclusive surge una nueva categoría de sujeto: el *influenciador*, que es una especie de prosumidor con un séquito de seguidores.

Por su parte, Richard Sennet en *El declive del hombre público* (2011) asegura que el yo de cada persona se ha transformado en su carga principal, conocerse a sí mismo constituye un fin, en lugar de ser un medio para conocer el mundo. Al ser la personalidad la medida de todas las cosas, toda intimidad queda falseada.<sup>4</sup> Toda espontaneidad es, por lo tanto, una ficción. Hemos abandonado nuestras relaciones sociales y nuestras instituciones a una escala de valores como la confiabilidad, la autenticidad, la honestidad, en función del tipo de persona que se es o el rostro que se tenga, pidiendo transparencia en todos los procesos y relaciones sociales, haciendo de estas simples operaciones.<sup>5</sup>

---

4 "Irónicamente, esta concepción psicológica también inhibe el desarrollo de las fuerzas de la personalidad básica, tales como el respeto hacia la intimidad de los demás, o la comprensión de que, ya que cada yo es en alguna medida una vitrina de horrores, las relaciones civilizadas entre los seres humanos solo pueden prosperar en tanto permanezcan encerrados aquellos desagradables secretos de deseo, codicia, envidia, etc." (Sennett, 2011, p. 17).

5 "Las acciones se tornan transparentes cuando se hacen operacionales, cuando se someten a los procesos de cálculo, dirección y control" (Han, 2014, pp.11-12).

Precisamente porque estamos tan autoabsorbidos –siguiendo a Sennett– “[...] se nos hace extremadamente difícil llegar a un principio privado u ofrecer cualquier valoración clara a nosotros mismos o a los demás acerca de la naturaleza de nuestras personalidades” (2011, p.17). Al depender nuestras pasiones y compromisos de las percepciones sentimentales de los demás, se ha formado una confusión entre la vida pública y la vida privada.<sup>6</sup>

## Conclusiones

La distopía que nace en el siglo XX se formula como rechazo a la utopía y como denuncia social. *Black Mirror* representa la estructura de la distopía del siglo XXI cuya principal característica es el miedo a la invisibilidad, a la no aparición en pantalla o al pasar desapercibido; allí se representa una sociedad indeseada pero soportable, inclusive, aquellos individuos que la habitan la han aceptado e interiorizado, viven allí un eterno presente, que resulta molesto para los espectadores.

H.G Wells escribió *El hombre invisible* (1897) y con ello fijó el mito de la invisibilidad humana y nos hizo conscientes de un nuevo miedo: el de no ser vistos (algo profético leído desde la era de Facebook) [...] en la obra de Wells, no ser mirado por otros, no solo hace emerger lo peor del hombre invisible,

---

6 El mundo de los sentimientos privados pierde todo límite, ya no se encuentra constreñido por un mundo público en el cual las personas hacen de sí mismas una alternativa y una inversión compensada. Por lo tanto, el desgaste de una vida pública poderosa deforma las relaciones íntimas que se apoderan del interés sincero de las personas (Sennett, 1977, p.19).

sino que también, desencadena sobre él, la furia de todos los demás. (Martínez-Lucena, 2017, p. 69)

Las sociedades de la transparencia presentan una especial estructura panóptica. En *Black Mirror*, la metáfora de la transparencia opera a través del dispositivo que es esa red que se establece entre instituciones, sujetos y discursos. En la serie, la tríada del dispositivo opera según la estructura del Prometeo cansado, la institución-máquina y el discurso seductor. Las instituciones de la tríada en la serie son de rendimiento y de espectáculo. Los discursos que captan subjetividades y les dan funcionamiento y validez a dichas instituciones son altamente coercitivos.

La sociedad del rendimiento tiene como discurso efectivo el éxito, el triángulo de esta sociedad incluye al dispositivo tecnológico-máquina, al discurso institucional de éxito y al sujeto alienado o cansado por la autoacción de sí. Este le da sentido al discurso institucional y replica su mensaje a través de sus dispositivos tecnológicos, alimentando a todo el sistema con su energía corporal.

El panóptico digital, actúa sobre los sujetos a través de dispositivos socializadores de uso cotidiano. Este rastrea la ubicación de los individuos, sus datos personales e íntimos; esa es la función social de vigilancia que cumplen hoy los dispositivos tecnológicos. Las redes sociales replican el discurso de la sociedad del rendimiento. El sujeto, luego de pasar por unas instituciones disciplinares (hospital, guardería, colegio, universidad), llega modelado a otras instituciones productivas y se vuelve parte del mercado de consumo al buscar un bienestar individual.

Los tres episodios, seleccionados para este análisis, presentan como detonantes del drama el cansancio de los sujetos que habitan un ecosistema mediático, tecnológico y publicitario; el *burnout* es representado como uno de los problemas del siglo XXI como un escenario distópico y por ende, indeseable.

## Referencias

- BBC, Cambridge Analytica, la empresa detrás del mayor escándalo de privacidad de Facebook, anuncia su cierre <https://www.bbc.com/mundo/noticias-43971491>
- Bordwell, D. (1995). *El significado del filme*. Barcelona, Paidós.
- Brooker, C. (2011). *Black Mirror*. (Serie de televisión). Londres, Inglaterra: Channel 4 y Netflix.
- Brooker, C. (2011). The entire history of you. (Episodio 1, Temp.1, *Black Mirror*). Londres, Inglaterra: Channel 4.
- Brooker, C. (2011). Fifteen Million Merits. (Episodio 2, Temp. 1, *Black Mirror*). Londres, Inglaterra: Channel 4.
- Brooker, C. (2011). Nosedive. (Episodio 1, Temp. 3, *Black Mirror*). Londres, Inglaterra: Channel 4.
- Cambronero, M. (2017). «15 millones de méritos»: la gran política como gestión del deseo. En: Martínez-Lucena, J., Barraycoa, J., *Black Mirror, Porvenir y Tecnología*. Barcelona: Editorial UOC.
- Cascajosa, C., y Vega, E. (2017). Black Mirror de Charlie Brooker: el contexto televisivo para una obra de autor. En: Martínez-Lucena, J., Barraycoa, J. *Black Mirror, Porvenir y Tecnología* Barcelona: Editorial UOC.
- Deleuze, G. (1996). Post-scriptum sobre las sociedades de control. *Conversacione*. Valencia: Pre-Textos.
- Deleuze, G. (2013). *La subjetivación: curso sobre Foucault*. Vol. 3. Buenos Aires: Cactus.
- Foucault, M. (2009). *Vigilar y Castigar: nacimiento de la prisión*. México: Siglo XXI.
- Foucault, M. (1979). El ojo del poder. Entrevista con Michel Foucault. En: Bentham, J. *El Panóptico*. Barcelona: La piqueta.
- Foucault, M. (2011). *Historia de la sexualidad*. Tomo 1. México: Siglo XXI.
- Garin, M. (2017). No more memories, la mirada distópica en Black Mirror. En: Martínez-Lucena, J., Barraycoa, J. *Black Mirror, Porvenir y Tecnología*. Barcelona: Editorial UOC.

- Han, B-Ch. (2010) *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder.
- Han, B-Ch. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder.
- Han, B-Ch. (2012). *La agonía del eros*. Barcelona: Herder.
- Han, B-Ch. (2016). *Sobre el poder*. Barcelona: Herder.
- Jäger, S. (2003). *Métodos de análisis crítico de discurso*. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.
- Keller, E. (1991). *Distopía: otro final de la utopía*. Madrid: SD.
- Martínez-Lucena, J., Barraycoa, J. (2017). *Black Mirror: Provenir y Tecnología*. Barcelona: Editorial UOC.
- Martínez-Lucena, J. (2017). The invisible man in the Black Mirror. En: Martínez-Lucena, J., Barraycoa, J. *Black Mirror: Provenir y Tecnología*. Barcelona: Editorial UOC.
- Roncallo-Dow, S. y Mazorra-Correa, D. (2017). «Nosedive»: la pornografía suicida de Black Mirror. En: Martínez-Lucena, J., Barraycoa, J. *Black Mirror: Provenir y Tecnología*. Barcelona: Editorial UOC.
- Sennett, R. (2011). *El declive del hombre público*. Barcelona: Anagrama.
- Starobinski, J. (1983). *Jean Jaques Rousseau. La transparencia y el obstáculo*. Madrid: Taurus Ediciones.

# Potter

## Fan Works: productos transmedia que dan continuidad a la saga y franquicia de Harry Potter

Manuela Ospina Correa\*

*“Acaban de informarme que voy a hablar sobre mis cuentos. Ustedes quizás los conozcan mejor que yo, ya que yo los he escrito una vez y he tratado de olvidarlos, para no desanimarme he pasado a otros; en cambio tal vez alguno de ustedes haya leído algún cuento mío, digamos, un par de veces, cosa que no me ha ocurrido a mí”*

Jorge Luis Borges. Acerca de mis cuentos

### Resumen

El artículo analiza las implicaciones transmediales que se generan desde los fanáticos con relación a la franquicia. Tomando como base los productos *FanWork* realizados por fans de la saga de Harry Potter, se realizó

---

\* Estudiante de pregrado Comunicación Social y Periodismo de la Universidad Pontificia Bolivariana-Sede Medellín.

Asesor: Harold Salinas Arboleda.

un estudio de caso sobre tres elementos: *FanFiction*, el *IQA World Cup* y el juego de rol (*Habbo*) vs. la aplicación Harry Potter: *Hogwarts Mystery*; que expanden el universo narrativo (todo el mundo ficticio y los actores de una historia particular). Esto con el fin de generar un análisis desde las nociones de cultura participativa e inteligencia colectiva para proponer una categorización del fanático, sus habilidades y producciones; dando un acercamiento conceptual sobre el trabajo del fan como herramienta funcional y participativa para el desarrollo de una franquicia.

**Palabras clave:** Comunicación transmedia, Narrativa transmedia, Cultura de convergencia, Inteligencia colectiva, Fan, *FanWork*.

## Introducción

La narrativa transmedia y la cultura de convergencia se han convertido en términos que permiten definir las nuevas rutas de producción, creación y consumo en el mercado del entretenimiento mediático. Especialmente, el primer concepto llama la atención en el sentido comunicacional pues se enfoca en la forma narrativa que se expande en diferentes sistemas de significación y medios (Scolari, 2013).

El segundo concepto, trabajado por Henry Jenkins (2006), responde al ámbito social, donde se puede afirmar que nadie puede saberlo todo, que lo que cada uno sabe lo aporta en un medio masivo. Con estas bases, se indagó sobre la congruencia de estos términos en un producto transmedia que permitiera generar todos estos códigos de expansión narrativa, pero al mismo tiempo, que generara espacios propicios para una participación más abierta del público. De tal manera, la exitosa franquicia de Harry Potter servirá como modelo para definir y analizar las problemáticas que el mismo medio presenta.

De las posibles líneas y temáticas de investigación que pueden surgir de lo anterior, este estudio se ubica en el análisis de las expansiones nacidas de esa cultura de convergencia,

denominadas aquí como *FanWorks*,<sup>1</sup> las cuales constituyen el grupo de productos (digitales o físicos) que se realizan desde la comunidad de los fanáticos, en este caso, de Harry Potter; y cómo estas, a pesar de no ser reconocidas por la franquicia como productos legítimos de la marca, permiten fortalecer y dar más vigencia a la misma.

Para esto se realizó un estudio de caso colectivo de tres productos *FanWork* que contaran con elementos destacables para el análisis, específicamente que tuvieran pertinencia con la narración, que fomentara la inteligencia y la participación colectiva, y contaran con un grado reconocimiento por parte del *fandom*:<sup>2</sup>

- ***FanFiction: Los 7 Extraños Libros del Futuro y una Hija de Muggles y un Licántropo Enamorados.*** Un blog creado en 2014 por la usuaria *Merodeadora Black*, donde se reescriben los libros de Harry Potter capítulo por capítulo.
- ***Convención: IQA WC – International Quidditch Association World Cup.*** Un mundial de *Quidditch* que se disputa cada dos años, y en el que participan hasta 26 equipos de todo el mundo (primera edición en 2008).
- ***RPG: Mundo Habbo vs. Harry Potter: Hogwarts Mystery.*** Una comparación entre un mundo virtual de Hogwarts

---

1 Guerrero Pico los define como: "Bajo la denominación de contenidos transmediáticos generados por los usuarios (CTGU) en ficción, agrupa algunas de las modalidades creativas más extendidas, como pueden ser el *fan fiction* (textos escritos), el fanvid (textos audiovisuales) o el *fanart* (textos gráficos), y algunas otras de carácter más divulgativo, como los *recaps* (resúmenes escritos, audiovisuales y gráficos), los wikis (enciclopedias virtuales sobre el mundo narrativo y sus personajes) y los subtítulos en diferentes idiomas" (2015, 727).

2 *Fandom* es una palabra que procede de la contracción de la expresión inglesa *Fan Kingdom* (Reino Fan), que se refiere al conjunto de aficionados de algún pasatiempo, persona o fenómeno en particular.

creado por usuarios en la plataforma Habbo (2015), en contraste con la nueva aplicación para dispositivos móviles creada por la franquicia (2018).

Ahora bien, en palabras de Jenkins (2006):

La narración transmediática es el arte de crear mundos. Para experimentar plenamente cualquier mundo de ficción, los consumidores deben asumir el papel de cazadores y recolectores, persiguiendo fragmentos de la historia a través de los canales mediáticos, intercambiando impresiones con los demás mediante grupos de discusión virtual, y colaborando para garantizar que todo aquel que invierta tiempo y esfuerzo logre una experiencia de entretenimiento más rica (p. 31).

Pero las franquicias no han sido tan amigables con esta concepción de creación y expansión, y han buscado acabar con altas comunidades de fanáticos y productos aludiendo a la defensa de los derechos de autor y la imagen de la marca. Pareciese casi como si las franquicias, en algunos casos, optaran por la convergencia 1.0 y 2.0, dejando a la 3.0<sup>3</sup> de lado. Esta última se caracteriza por:

La elasticidad (capacidad de expansión de contenidos), permeabilidad (capacidad para renovar en forma dinámica los contenidos con accesos directos a otras fuentes), predictibilidad (las rutas de navegación se programan), multimodalidad (con oferta de varios canales para elección), *interactividad* (capacidad para crear intercambios), *automaticidad* (el motor mediá-

---

3 Igarza (citado en Bonilla, Cataño, Rincón y Zuluaga, 2012, p. 103) distingue tres etapas de convergencia: la 1.0, donde la convergencia es internet; la 2.0, en la cual internet se convierte en el meta medio, y la 3.0, con los nuevos medios sociales y la cuarta pantalla, la de los celulares.

tico resuelve las interacciones entre usuarios), *accesibilidad* (capacidad de hacer que el contenido sea accesible al margen de las discapacidades que pueda tener el usuario). (Igarza citado en Bonilla, Cataño, Rincón y Zuluaga, 2012, p. 103)

Especialmente, estos últimos tres términos englobarían las problemáticas a tratar en el presente capítulo, con el fin de demostrar la pertinencia del fanático como algo más que solo un usuario que consume un producto específico. En las siguientes páginas se desarrollará este planteamiento de la mano de autores como Jenkins y Scolari, referentes principales sobre comunicación y narrativa transmedia y la cultura de convergencia. Por otra parte, de la mano de la investigación de Guerrero Pico (2015) se trabajan las nociones de *FanWork* y de los medios, con el fin de esclarecer cómo estos productos son el nuevo motor de los mercados de entretenimiento mediático.

## La cultura de ser un fan

La cultura popular sufre cambios en cuanto a la forma de actuar debido al trato que se les da desde las grandes industrias del entretenimiento. A inicios del siglo XX, cuando el boom mediático del cine y la televisión aparece, las grandes productoras y medios de comunicación asumieron el cargo de creadores y autores de contenido para lo que denominaron como la cultura de masas. Este tipo de público era funcional para estas organizaciones pues su trabajo como espectador era el de consumir el producto y no hacer nada extra; no hablar de sus pensamientos o sus posibles ideas sobre lo visto; sentir vergüenza de compartir sus conocimientos, si tenían alguno, ante la sociedad, pues esto no era bien visto.

Audiencia: Estadística. Individuo que consume, está ahí, no quiere ser importunado. Individuo que hace dato masa. Vive la comodidad y disfruta el aparato. Individuo que goza porque se relaja, no implica interactuar y entra en una experiencia sensorial al borde del sueño. Audiencia masa-individuo-estadística repetitiva en actitud excitada, sobreactuada y emocionada-aburrida; estética de la repetición que promete y cumple goces de variaciones narrativas sobre el mismo formato; narración fragmentada que se llena de ilusiones de continuidad a partir de los saberes mediáticos; celebración de lo cotidiano, lo espontáneo y lo *celebrity* como estrategia de visibilidad. (Bonilla, Cataño, Rincón y Zuluaga, 2012, p. 185)

Sin embargo, cuando aparece internet, la situación cambia para la cultura popular y la cultura de convergencia. Se crea un espacio social que limita la idea de lo público y lo privado; aparecen comunidades de internautas con conocimientos y habilidades que antes no eran importantes ni tomadas en cuenta, tanto por los demás fanáticos como por las grandes franquicias. Internet abre un portal de seguridad para el usuario, brinda un espacio de libertad donde puede postear, crear y recopilar la información que le interese y que quiera compartir. A partir de este momento no se tendrá a un usuario o a un público, sino a fanáticos o *fans*, encargados de luchar por el nuevo ideal de la cultura de convergencia 3.0, una opción más integradora y formativa que en conjunto con la inteligencia colectiva y la cultura de participación cambiarían el rumbo de las narrativas transmedia en los años siguientes. Cabe aclarar que la cultura de convergencia:

Representa un cambio en nuestros modos de pensar sobre nuestras relaciones con los medios, que estamos efectuando ese cambio en primer lugar mediante nuestras relaciones con la cultura popular, pero que las destrezas que adquirimos mediante el juego pueden tener implicaciones en nuestra manera de

aprender, trabajar, participar en el proceso político y conectarnos con otras personas de todo el mundo. (Jenkins, 2006, p. 33)

A partir de allí se aborda que la inteligencia colectiva:

Es una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias. Agregamos a nuestra definición esta idea indispensable: el fundamento y el objetivo de la inteligencia colectiva es el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas, y no el culto de comunidades fetichizadas o hipostasiadas. (Lévy, 1956, p. 20)

Para comprender esto, es necesario entender que el fanático ha sufrido una transformación a través del tiempo y que, así mismo, para los investigadores esa idea de usuario como fan se ha transformado, como se ve en la Tabla No. 1:

**Tabla No. 1. Características del usuario vs. El fan**

<b>Usuario de cultura de masas</b>	<b>Fan cultura de convergencia</b>
Tímido	Arriesgado
Solo consume el producto	Crea nuevas historias
No comparte su experiencia	Genera discusiones a partir del producto
Vergonzoso	Inteligencia colectiva
No tiene habilidades extras	Atractores culturales

Fuente: elaboración propia

Para la comunicación transmedia, la fundamentación e implementación de lo anterior son necesarias. Las grandes industrias entendieron que la cultura de convergencia generaría nuevas formas para contar historias, así que cuando llega lo transmedial a finales del siglo XX, estas organizaciones tomaron grandes ideas, y la producción audiovisual fue la más

beneficiada con aquel reconocimiento. A partir de esto y con el constante mejoramiento de la tecnología y del crecimiento de la cultura social, las grandes productoras encontraron un nuevo camino para atraer más público y generar más ingresos. Sin embargo, no estaban preparados para la cultura participativa; y es allí donde fallaron.

Las demandas no se hicieron esperar, desde *reality shows* hasta grandes películas de Hollywood, comenzaron a bloquear contenidos creados por sus mismos fans. Blogs, foros, textos, videos, formatos fáciles de usar por los fanáticos pero que para las grandes industrias no funcionaban como métodos de divulgación directos. Las cláusulas de respeto a los derechos de autor comenzaron a crecer y fortalecerse, cuyo único objetivo era el de frenar el trabajo de sus seguidores, pero sin alejarlos completamente del contenido de la franquicia. Abandonaron la posibilidad de encontrar aliados transmediáticos y remitieron todo a una guerra de productos contra pasión.

A veces, la sociedad se rebela y no quiere ser audiencia, no quiere estar frente al aparato, lo quiere intervenir. Y para eso busca su control social, político y comunicativo. Y se quiere pasar de la figura de las audiencias a nuevas figuras comunicativas para el asistir mediático; esas que dejan la masa y buscan la ciudadanía para reflexionar y relatar los modos de estar de los no-productores en los medios. (Bonilla, Cataño, Rincón y Zuluaga, 2012, p. 188)

Harry Potter no es un caso ajeno a estas problemáticas. En 2001, la *Potter War Campaign* (Vickers, 2001)<sup>4</sup> nació como una estrategia desde el *fandom* para enviar cartas a Warner Bros.

---

4 El artículo de Amy Vickers para el portal web The Guardian se puede encontrar en: <https://www.theguardian.com/media/2001/jan/22/newmedia1>

y boicotear la compra de merchandising alusivo a la primera película de la saga, que estaba a punto de estrenarse, debido al cierre de varios portales web por violación de derechos de autor y utilización del nombre. Sin embargo, debido al trabajo de los principales medios del planeta que hicieron eco de la protesta, las directivas de Warner Bros. replegaron a sus abogados y se rindieron a la lucha en contra de los fanáticos.

## Participar o no participar, he ahí el dilema

En la cultura popular se han generado grandes grupos de fanáticos de sagas comercialmente como *Star Wars*, *Lord of the Rings*, *The Walking Dead*, *Game of Thrones*, Harry Potter, Marvel, entre otras. Todas estas franquicias manejan un alto flujo de seguidores de todas las edades, con diferentes intereses y conocimientos que le permiten a la marca seguir creciendo. La comunidad de Harry Potter se conoce como los *Potterhead's*.<sup>5</sup>

Desde el año 1997, cuando se publica el primer ejemplar de *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, hasta hoy, las palabras "Harry Potter" son familiares dentro de la cultura popular; no importa si uno ha visto o no las películas, si ha leído o no los libros, al escuchar ese nombre inmediatamente se entiende sobre qué se está hablando. Digamos que la popularidad de esta saga fue algo que nadie esperaba, fue un choque cultural para los jóvenes. Por ejemplo, en 2006 *Kids and Family Reading*

---

5 Nombre adoptado desde los fans de la franquicia haciendo referencia al apellido del personaje principal. Su traducción sería Cabezas de Potter (esto haciendo referencia a la metáfora de que lo único que hay en sus cabezas es *Harry Potter*)

*Report* y *Scholastic* realizó una encuesta<sup>6</sup> y se obtuvo como resultado que el 51% de los lectores de la serie de entre 5 y 17 años dijo que no había leído por placer anteriormente a Harry Potter, pero que después sí lo hacía. Esto representa un cambio social en la forma en que se pueden presentar las historias, pues Harry Potter abrió esa puerta para los universos de ficción.

Harry Potter es una saga que consta de siete libros donde se presenta el argumento principal, tres libros anexos a la narración y una secuela. Para fines de la investigación, se tomó el primer libro de esta entrega como la obra seminal y la obra núcleo,<sup>7</sup> debido a que este es el producto cumbre y reconocido desde los fans como el inicio de todo lo que Harry Potter es hoy día. En 1999, Warner Bros. adquiere los derechos cinematográficos de la saga y produce nueve películas. A raíz de la popularidad de la franquicia, las comunidades de fanáticos comenzaron a tener un interés más profundo por la historia. Desde entonces, el contenido generado desde la franquicia dejó de ser suficiente para que los fanáticos se sintieran complacidos, y es aquí donde se empiezan a generar esas rupturas lineales de franquicia-fan.

Se podría decir que, como marca, Harry Potter no ha generado grandes expansiones para su público. Desde al año 2011 hasta el año 2016, la franquicia no construyó un contenido mediático nuevo y potente; lo poco que lograba hacer era

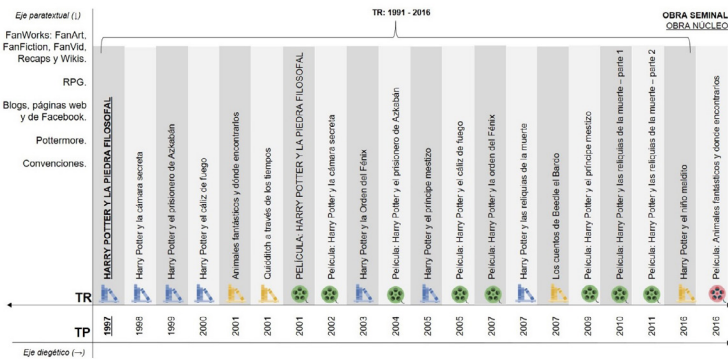
---

6 Reporte del portal web Scholastic (2006): [https://web.archive.org/web/20080216194849/http://www.scholastic.com/aboutscholastic/news/press\\_07252006\\_CP.htm](https://web.archive.org/web/20080216194849/http://www.scholastic.com/aboutscholastic/news/press_07252006_CP.htm)

7 Los conceptos de *obra seminal* y *obra núcleo* son planteados por Montoya, Vásquez y Salinas (2013): "[...] con obra seminal aludimos al producto que da inicio a un sistema narrativo" (p. 151). "[...] Una obra núcleo es aquella que permite la expansión del universo narrativo, en ese sentido, una obra seminal, puede ser o no el núcleo que dé nacimiento a la narrativa transmedia". (p. 152)

generar publicaciones y algunos foros dentro de la plataforma *Pottermore*.<sup>8</sup> Sin embargo, para los fans esto se convirtió en una ventana de oportunidades para crear contenidos y experiencias que le permitiera a otros fanáticos ser parte del mundo de Harry Potter. En la Imagen No. 1 se muestra cómo se ubican los relatos dentro de la narrativa de Harry Potter, desde el eje diegético que comprende toda la línea narrativa y de producción oficial de la autora, y la franquicia con relación a los elementos del eje paratextual, que es donde se ubican todos aquellos elementos que apoyan a la narración, y que sin embargo, no afectan a la obra principal. En el eje diegético aparecen los siete libros principales del argumento, representados con íconos azules, los amarillos íconos amarillos representan los anexos,

**Imagen No. 1. Matriz universo narrativo**



Fuente: adaptación del modelo “Sistema intertextual transmedia” planteado por Montoya, Vásquez y Salinas (2013).

8 Página oficial de la franquicia, administrada en su mayor parte por J.K Rowling. <https://www.pottermore.com/>

y la secuela y las películas de adaptación están en verde, el ícono rojo es la nueva línea de producción cinematográfica, que se toma como una expansión narrativa puesto que es una historia que se introduce en el argumento principal, más nunca se desarrolló por parte de la franquicia.

Dentro de la narrativa de Harry Potter encontramos que hay momentos de la narración donde se dejan *agujeros de conejo*, *señales de migración* y *espacios en blanco*<sup>9</sup> que le brindan una posibilidad al fanático de generar expansiones, reconstruir y reinventar relatos, momentos y experiencias a partir de esas instancias. A partir de esto surgen diferentes concepciones de *FanWorks*, es decir, no todos los productos de los fans apuntan a lo mismo y no todos son construidos con el mismo nivel de interés y calidad.

Para entender estas condiciones, se realizó una matriz (Tabla No. 2) donde se pone en evidencia qué tipo de habilidades debe tener un fanático para realizar alguna de estas producciones. Cabe resaltar que para este artículo se establecieron unos parámetros ideales que debería tener el fanático para crear un buen *FanWork*, puesto que aun sin tener las habilidades descritas a continuación, sigue siendo válido que cualquier fanático decida desarrollar su propia expansión.

---

9 “[...] existen presencias que permiten el fácil tránsito entre los mundos narrativos. A estas presencias las denominaremos, [...], como señales migratorias[...] agujeros de conejo [se denominan]: ‘entradas lúdicas en el mundo ficticio de un juego escondido en entornos ordinarios que la gente puede encontrar accidentalmente para luego entrar en el juego’” (Salinas, 2013, pp. 51-56); “[...] espacios en blanco, esto es, ausencias, que, siguiendo al autor, se dan por dos razones: la primera razón, es por la naturaleza propia del texto, o, dicho en otras palabras, por la imposibilidad de que un texto pueda contar absolutamente todo. La segunda razón se da por la decisión del autor de no contarlo todo, y así dejarle al lector la iniciativa interpretativa” (Eco (1993) citado en Salinas 2013, p. 47).

**Tabla No. 2. Tabla de análisis de FanWork**

<b>Tipos de fanwork</b>	<b>Habilidades del fan</b>
<b>FanFiction:</b> Texto de ficción creada por fans y para fans, basada en una obra reminal para generar un contenido nuevo	Conocer correctamente la obra seminal Tener un conocimiento básico del uso de las plataformas virtuales para publicar
<b>Convenciones (tipo preformativo):</b> Reuniones de fans donde se disfrazan o realizan presentaciones relacionadas con el relato narrativo de la obra seminal	Tener personalidad y actitud Destreza física (en el caso a estudiar) Preparación y aprendizaje de la obra seminal
<b>RPG / Mundos virtuales:</b> Juegos web o aplicaciones diseñadas por los fans para generar una interacción virtual entre la historia y los fans	Conocimiento básico de programación o manejo de la plataforma Inventiva y creatividad para desarrollar los mundos Fidelidad a los elementos planteados dentro del universo narrativo
<b>FanArt:</b> Ilustraciones, dibujos, esculturas, etc., relacionadas a narración y/o personajes. Ilustraciones, dibujos	Habilidad en dibujo manual o digital Creatividad Estilo propio, se es muy celoso con la imitación
<b>FanVid:</b> Producciones audiovisuales de todos los formatos (seriales, películas, informativos) con relación a la historia	Manejo de equipos para la producción Manejo básico de portales web Conocimiento de la obra seminal
<b>Wikis/Blogs/Foros:</b> Portales web diseñados para almacenar y compartir información referente a la saga y a la franquicia.	Conocimiento absoluto de la obra seminal y de las noticias relacionadas con la misma Manejo básico de portales web Alto grado de curiosidad por la obra y nuevos elementos que pueda dar la franquicia

Fuente: Elaboración propia.

Estos productos de alguna forma permiten al fanático dar su aporte a la franquicia. Sin embargo, como hemos mencionado antes, las franquicias suelen ser un poco recelosas con estos trabajos y han optado por una postura de rechazo e ignorancia frente al tema, en este caso en particular a diferencia de la franquicia, J.K. Rowling, escritora y creadora de Harry Potter y su universo narrativo, apoya e impulsa a sus seguidores a desarrollar historias nuevas y mundos posibles en los que la magia de Harry Potter siga viva y llegue a cumplir sus expectativas. Para entender esto se realizó el análisis de tres casos sobre productos del fan, en donde se hizo una revisión desde la

parte narrativa, su contenido, recepción, creación y relevancia para la marca y los fans.

En el *fanfiction* se construyen textos que de alguna manera permitan contar la historia de otra manera, desde otra perspectiva o con otra intención, sin embargo debe tener algún elemento explícito que haga referencia a la obra seminal, ya sea a través del *mythos*, el *ethos* o el *topos*,<sup>10</sup> y que por medio de estas se generen nuevas expansiones. *Los 7 Extraños Libros del Futuro y una Hija de Muggles y un Licántropo Enamorados*<sup>11</sup> es un *fanfiction* publicado en el 2014 por la usuaria Merodeadora Black, en el que se hizo una reescritura de los siete libros, capítulo por capítulo. El relato está basado en los episodios narrativos ocurridos al final de la saga, relacionándolos a través de un agujero de conejo en donde se plantea una nueva historia de Harry Potter con su familia.

Su apuesta está enfocada en crear un nuevo mundo posible para historias, romances y soluciones, en las que sus personajes favoritos se comporten a su conveniencia. En la redacción de sus escritos toma apartados y párrafos de la obra seminal

---

10 Klastrup y Tosca (2004) citados en Salinas (2013, p. 42 – 44) proponen las siguientes definiciones a estos términos: *Mythos*: "Establecimiento de las luchas y conflictos del mundo ficcional y presenta a los personajes. También incluye historias o fábulas acerca de ciertas tradiciones y criaturas que son únicas en ese mundo". *Ethos*: "La ética explícita o implícita y los códigos de comportamiento (moral) que se supone deben seguir los personajes en el mundo. Cómo se comportan el bueno y el malo y qué actitudes son aceptadas como "pertinentes" o rechazadas como "fuera de lugar". Así, el *ethos* es el conocimiento necesario para saber cómo comportarse en el mundo". *Topos*: "[...] apunta a «La creación de un mundo en un período histórico específico y con una geografía detallada [...] El espacio y el tiempo pueden cambiar en una actualización del mundo transmedial, pero el espacio en general y el tiempo del universo es normalmente inmutable»".

11 *Fanfiction* por Merodeadora Black: <http://los7librosdelfuturo.blogspot.com.co/2014/07/prlogo.html>

de manera literal, pero para hacer una diferenciación de ambos relatos, ella destaca sus líneas con un color diferente a las ya escritas por J.K. Rowling. Esto demuestra de alguna manera cómo, a pesar de estar haciendo algo que se podría considerar como plagio, respeta hasta las últimas consecuencias la obra seminal. Por eso, este trabajo es conocido entre los fanáticos por su alto grado de complejidad y compromiso

Los seguidores del blog tienen la oportunidad de dejar comentarios, lo que genera cierta interactividad con la historia puesto que la escritora suele tomar las sugerencias y mejorar su relato. Desde el prólogo, la autora describe la problemática a tratar en los textos posteriores y, a diferencia de los otros *fanfiction*, hace una breve aclaración en la que recalca que los personajes presentados en sus historias no son propios, sino de J.K. Rowling y de su fantasía; esto es una respuesta algo preventiva en caso de generar problemas con otros fans y con la misma franquicia. La fanática ha reescrito los tres primeros libros completos y va por la mitad del cuarto. Este *FanWork* bien podría situarse en el eje paratextual, pero más cercano a la línea diegética del relato narrativo, por su connotación de expansión; e incluso una historia que podría funcionar desde el ámbito narrativo, porque respeta las líneas de cambio desde el *ethos*.

Jenkins (2006) hace una pequeña acotación sobre el nivel de participación y de las condiciones que se deben tener para ser parte de la misma:

Por todas partes y en todos los niveles, el término «participación» ha surgido como un concepto rector, aunque rodeado de expectativas encontradas. Las corporaciones se imaginan la participación como algo que pueden iniciar y detener, canalizar y desviar, mercantilizar y comercializar. Los prohibicionistas intentan vetar la participación no autorizada; los colaboracionistas tratan de ganarse a los creadores populares. Los

consumidores, por su parte, reivindican el derecho a participar en la cultura a su manera, cuando y donde lo deseen. Este consumidor dotado de poder afronta una serie de luchas para preservar y ampliar este derecho a la participación. (p. 176)

Por otro lado, aparece un evento performativo, el IQA WC o *International Quidditch Association World Cup*, un mundial creado por los fans para los fans. El Quidditch es el deporte mágico creado por J.K. Rowling, que se juega durante toda la saga. Es presentado por primera vez en los libros en su obra seminal y visualmente se presenta en la primera película en el 2001. Los fanáticos quedaron atraídos hacia este deporte en el que, desde lo visto en el mundo narrativo, se permite volar en escobas, perseguir bolas con alas y anotar goles en equipos mixtos. La idea parecía ser más tangible que imaginaria para Xander Manshel y Alex Benepe, dos estudiantes del Middlebury College en Vermont, Estados Unidos, que en 2005 comenzaron a idear las reglas básicas del deporte mágico para volverlo real. Consolidaron las bases para el deporte de contacto completo y de inclusión de género y en 2007 jugaron el primer partido intercolegial.

En 2008 se realizó el primer campeonato de la Copa del mundo; contaba con 12 equipos, uno de ellos de la Universidad McGill de Quebec, Canadá, el primer equipo no estadounidense de este deporte. El IQA, que también funcionaba como el organismo organizador de los EE. UU., se incorporó como una empresa sin fines de lucro en 2010. En el año 2011, el IQA realizó el campeonato en Nueva York, donde contaron con alrededor de 96 equipos, entre selecciones oficiales y escuelas universitarias; así mismo con la presencia de más de 10 mil personas con boletería; ese mismo año se realizó el primer evento de Quidditch por fuera de Estados Unidos.

En 2012, IQA recibió equipos nacionales de los EE. UU., Canadá, el Reino Unido, Francia y Australia en Oxford, Inglaterra, para los Juegos Globales inaugurales, un torneo bianual que muestra el talento de los mejores jugadores de todo el mundo, que ocurrió junto con una ceremonia de antorcha para los Juegos Olímpicos de Londres. Los Juegos estimularon el interés y el crecimiento en el Quidditch en toda Europa, y surgieron organizaciones nacionales que gobiernan el deporte en todo el mundo. (Información página oficial, IQA World Cup)

El *Muggle*<sup>12</sup> *Quidditch* es un deporte constituido por 7 jugadores por equipo. En la imagen No. 2 se pueden evidenciar las posiciones y las pelotas básicas. La única diferencia con el deporte ficticio es el tema del vuelo, por razones lógicas. Sin embargo, se juegan con las mismas reglas: el equipo debe ser mixto y cada posición tiene distintivo para su identificación por parte del árbitro.

Este sea tal vez uno de los casos más completos de expansión que se puedan presentar en el *fandom* de Harry Potter. Podría decirse que nace desde una señal migratoria planteada desde el cuarto libro, *Harry Potter and The Goblet of Fire*, donde por primera vez se plantea un mundial de Quidditch y que tiene tanta importancia como si fuese un mundial de fútbol. Luego en el 2005 la adaptación cinematográfica da un ejemplo visual de cómo se da el tratamiento de dicho mundial y las especificaciones que tiene con relación al mundo mágico.

Este evento performativo no tiene ninguna relación directa con la franquicia, a pesar de ser una organización legalmente constituida que genera ingresos, empleos y asociaciones, así

---

12 Término utilizado en la saga para referirse a los seres no mágicos.

## Imagen No. 2. Reglas Quidditch Narrativo

**A PRIMER ON MUGGLE QUIDDITCH:** According to international Quidditch Association rules, seven players per team are on the field at a time. Each position wears a different colored headband. Four balls are in play at one time.



**THE KEEPER** guards the hoops from opposing chasers.



**THE SEEKER** chases and catches the snitch to score points and end the game. They must grab the snitch off of the snitch runner's shorts.



**THE CHASERS** Score goals with the quaffle by throwing it into the hoops.



**THE BEATERS** use the bludgers to disrupt other players.



**Snitch**

The snitch is a tennis ball inside a sock tucked into the waistband of a neutral athlete and often called the snitch runner. They can play pranks on other players to avoid getting caught. The snitch is released after 15 minutes, and once caught, the game is over.

**Points: 30**



**Quaffle**

A volley ball is used to score goals by throwing or kicking it into the hoops. The keepers and chasers use the only ones allowed to use this ball. Chasers can use a quaffle to block incoming bludgers.

**Points: 10**



**Bludger**

These balls are used by beaters to set back other players. When a player is hit with a bludger, he must drop any ball he is holding, return to his side and touch one of his goalposts before re-entering play.

**Points: n/a**

Fuente: <http://iqaquidditch.org/rulebook.html>

como *merchandising* por parte de los equipos para subsidiar parte de los artículos deportivos, transporte e inscripción. En otras palabras, es de los *FanWorks* mejor producidos y reconocidos por los fanáticos como emblema de la marca; pero al mismo tiempo genera mayores beneficios desde el ámbito participativo, económico, publicitario y social para los fanáticos que para la franquicia.

En tercer lugar, se toma el mundo virtual de Habbo en comparación con la nueva aplicación oficial *Harry Potter: Hogwarts Mystery*. Ambas experiencias responden a la categoría de RPG (*Role Game Player*) en la que los usuarios ingresan a

una plataforma virtual y generan interacciones siguiendo la línea narrativa establecida y conformando, de esta manera, comunidades virtuales:

La noción de comunidades virtuales, acuñada por los pioneros del estudio de la interacción social en Internet, llamaba la atención sobre 'el surgimiento de nuevos soportes tecnológicos para la sociabilidad, que eran diferentes, pero no por ello inferiores, a las formas anteriores de interacción social' (Castells 2003, citado en Márquez, 2008, p. 184)

Habbo es una plataforma web diseñada para crear mundos virtuales en donde los usuarios pueden interactuar unos con otros, crear sus avatares y sus propias relaciones, y es una comunidad virtual en su máxima expresión. No hay una única posibilidad, es decir no hay un solo mundo posible, es casi como jugar a ser un pequeño Dios y crear un mundo a imagen y semejanza (ver imagen No. 3).

### **Imagen No. 3. Mundo Habbo**

*Una de las construcciones del mundo virtual creado por Luu*



Fuente: <https://www.habbo-happy.net/libros/444-comienza-tu-primer-curso-en-hogwarts>

No hay cifras exactas que determinen cuántos mundos virtuales de Harry Potter hay en Habbo, ni desde cuándo se han producido. Sin embargo, la creación de Habbo data del año 2000, por lo que se puede suponer que la creación de estos territorios virtuales tiene vigencia hace poco más de 16 años. Para esta investigación se tomó uno creado en el año 2016 por el usuario *Luu*. Su mundo de Habbo está considerado como uno de los más completos y elaborados, en el que se permite viajar a Hogwarts, interactuar con otros usuarios, asistir a clases y visitar pueblos cercanos. Es importante aclarar que para ingresar a estos mundos es necesaria una clave de registro brindada por parte del creador del mundo.

En contraparte a este mundo virtual de usuarios está la aplicación para dispositivos móviles *Harry Potter: Hogwarts Mystery* lanzada en el mes de abril del 2018. El juego es creado por Portkey Games (empresa especializada en juegos de Warner Bros.) en conjunto con Jam City; la aplicación fue promocionada y creada desde la franquicia. A pesar de tener cubierto el tema del *merchandising*, los parques de diversión y libros, aparte de *Pottermore*, la franquicia no contaba con un medio que le permitiera generar una interactividad al usuario con su producto, de ahí nace la idea de esta aplicación.

Para descargarla no se necesita tener un dispositivo de última gama, se debe contar con un sistema operativo actualizado y disponibilidad de espacio en la memoria de almacenamiento. Para comenzar se debe hacer un registro con usuario y contraseña, que permite elegir un avatar que será el representante virtual en la historia. Se le presentan misiones al jugador, clases y lecciones, así como entrenamientos y hechizos, todo esto genera recompensas que permiten avanzar de nivel y pasar de año escolar.

Lo interesante de estos dos casos, además de la implementación de las nuevas tecnologías de consumo masivo, es la inquietud que se genera a partir de ambas ideas de creación. Si

bien ambas plataformas funcionan de manera diferente, tienen la misma idea: un mundo virtual donde se puede asistir a clases de Hogwarts y se parte de la experiencia del mundo mágico. Valdría preguntarse si la aplicación nace como una respuesta a la cantidad de mundos virtuales existentes, y si ese fuera el caso, qué implicaciones legales tendría. ¿Podría el usuario *Luu* instaurar una demanda a Warner Bros. por derechos intelectuales? ¿Podrían los demás fanático alegar que la narración en la que se basa la historia para desarrollar su juego fue creada por otro fan años atrás? Son cuestionamientos interesantes para futuras investigaciones, pero que para el caso presente no son pertinentes.

Como se puede ver, estas plataformas construyen agujeros de conejo: le dan posibilidad al usuario de sumergirse en su mundo de ficción y crear nuevas experiencias a partir de allí. Es válido diferenciar el tipo de conocimiento que deben tener los usuarios que acceden a estos mundos, pues el primero exige un conocimiento de la franquicia y de la historia para ser aceptado por quien crea el mundo virtual, mientras que el segundo solo se requiere de un dispositivo móvil y las ganas de jugar. Desde la perspectiva de los fans, ambas son posibles, pero se premia más su reconocimiento y experiencias en la primera.

Es aquí donde valdría aclarar los diferentes tipos de fanático y sus cualidades particulares. Si bien teóricamente ningún autor ha trabajado esta noción de manera explícita, los textos de Scolari (2013), Jenkins (2006) y Guerrero Pico (2015) permiten hacer una aproximación sobre los tipos de fanáticos y sus cualidades.

La tabla No. 3 define los diferentes fanáticos y el tipo de cualidades que los identifican dentro del *fandom*. Esta comunidad de fans es la que permite la construcción de nuevos elementos para expandir la franquicia a través de los diferentes niveles de *FanWorks*, los cuales reflejan un trabajo celoso y ri-

Tabla No. 3. Tipos de fans

Tipos de fan	Características
Fan autor	Genera contenido nuevo basado en las habilidades y destrezas propias Intenta ser innovador y satisfacer el <i>fandom</i> con sus producciones
Fan crítico	Busca hacer análisis conceptuales de los productos, usualmente haciendo la comparación directa con la obra seminal No suele tener habilidades de fan autor, pero debe tener un conocimiento básico en la rama que desee analizar
Fan troll	Dedica su tiempo a burlarse o a transmitir información incorrecta sobre la franquicia No hace parte real de un <i>fandom</i> , si ometemoc+pm es "divertir" y hacer notar su presencia
Fan Fiel	Comprometido con la marca y la franquicia Respeto el contenido de la misma de su <i>fandom</i> Más que ser un seguidor de los diferentes contenidos, es fiel al realto y suele ser muy celoso con las expansiones de la misma.
Fan de momento	Su interés es transitorio Su nivel de fanatismo va hasta que la historia deja de parecer interesante o cuando en algún otro formato la historia no queda bien presentada El interés se suscita más en cómo se vea el producto para el público, que en la historia misma
Fan performativo	Le gusta ser parte de la historia Necesita tener una conexión a su nivel más real y tangible más allá de la narración Dedicado, preciso y celoso con los tratamientos del performance, ya sea solo haciendo <i>cosplay</i> o una dramatización de un evento o situación de la narración
Fan invisible	También podría denominarse como el fan normal Consumo un producto y le gusta, pero su interés personal no va más allá de eso Es alguien que aprecia un producto, mas no tiene un interés extra sobre al obra
Acafan	Término desarrollado inicialmente por Matt Hills en su monografía <i>Fan Culture3s (2002)</i> , que luego sería tratado por Jenkins en sus blogs académicos Básicamente hace la unidad de las palabras académico y fan. Son académicos que investigan las culturas fan, peor que al mismo tiempo son fans de las producciones que investigan

Fuente: elaboración propia

guroso por parte de los mismos. Todo recae en que las grandes industrias asimilen eso:

Los fans constituyen el segmento más activo del público mediático, que se niega a aceptar sin más lo que le dan e insiste en su derecho a la participación plena. Nada de esto es nuevo, lo que ha cambiado es la visibilidad de la cultura de los fans. La red proporciona un nuevo y poderoso canal de distribución para la producción cultural aficionada. Los aficionados Llevan décadas haciendo películas domésticas; estas películas se están haciendo públicas. (Jenkins, 2006, p. 137)

## Conclusiones y futuras investigaciones

La cultura de convergencia 3.0 presenta un ideal de interacción del fan con relación a la marca, más allá de la franquicia, en donde los fanáticos y los usuarios tienen la libertad de generar contenidos que fomenten la continuidad y la exploración de nuevos mundos que no afecten al eje diegético, pero que tengan la misma relevancia e importancia. Estos productos fomentan y fortalecen la narración, no la entorpecen, y en esta nueva era mediática el papel del fan debe tomar la importancia que se merece. Son estas comunidades las que hacen que una franquicia sea exitosa.

Además de esto, los *FanWorks* son el mejor ejemplo de que las narrativas transmedia funcionan para darle continuidad al relato. Durante cuatro años lo que mantuvo vivo a Harry Potter fueron sus *Potterhead's* quienes no se permitieron a ellos mismos ni a los demás olvidar qué es Harry Potter y qué representa para ellos.

Cabe preguntarse si estas expansiones responden a vacíos conceptuales que se deberían tratar desde la franquicia teniendo como principal referente el trabajo de los fanáticos y, de ser así, qué tipo de relación legal se deben mantener entre un lado y el otro. También cabría hacerse un cuestionamiento sobre la importancia que toman estos productos en el tema económico y lucrativo, pues como se vio anteriormente muchos de estos productos son reconocidos y obtiene ganancias significativas. Por otro lado, la distribución y la reproducción de contenidos a través de la red implicarían una investigación más detallada y segmentada del tratamiento de la información por parte de la franquicia y de la explotación por parte de los fans.

Los fanáticos y sus producciones se convierten en una suerte de embajadores indirectos de marca, lo que hacen les permite sentirse como parte de un macro; su trabajo es de los fans para los fans; y sus obras son pequeños homenajes a

grandes trabajos narrativos desplegados en varias plataformas. Si las grandes empresas del entretenimiento entendieran esto, sus producciones podrían verse más beneficiadas y lograrían establecer una conexión más fuerte y duradera entre sus fanáticos y sus producciones. Como lo dice Eco (1986) citado en Jenkins (2006): "Para transformar una obra en un objeto de culto, hay que ser capaz de romperla, dislocarla, desquiciarla para poder recordar sólo partes de ella, al margen de su relación original con el todo" (p.103).

Al inicio de este capítulo hay una cita del reconocido escritor Jorge Luis Borges; lo enunciado allí tal vez representa de manera más clara y precisa la idea principal de esta investigación. El autor dice:

Acaban de informarme que voy a hablar sobre mis cuentos. Ustedes quizás los conozcan mejor que yo, ya que yo los he escrito una vez y he tratado de olvidarlos, para no desanimarme he pasado a otros; en cambio tal vez alguno de ustedes haya leído algún cuento mío, digamos, un par de veces, cosa que no me ha ocurrido a mí. (Borges s.f.)

El escritor da a entender que son sus seguidores quienes conocen mejor sus historias y que tal vez son ellos quienes pueden hablar mejor y con mayor seguridad sobre ese universo narrativo, por encima del mismo autor. Son los fanáticos los que se quedan con las obras y las vuelven parte de sí mismos; son ellos los que se encargan de mantener el universo narrativo vivo y funcionando.

## Referencias

Bonilla, C., Cataño, M., Rincón, O. y Zuluaga, J. (2012) *De las audiencias contemplativas a los productores conectados. Mapa de*

- los estudios y de las tendencias de ciudadanos mediáticos en Colombia.* Disponible en: [http://vitela.javerianacali.edu.co/bitstream/handle/11522/4189/Audiencias\\_contemplativas\\_productores\\_conectados.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://vitela.javerianacali.edu.co/bitstream/handle/11522/4189/Audiencias_contemplativas_productores_conectados.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Borges, J., (s.f.) *Acerca de mis cuentos.* Disponible en: <https://ciudad-seva.com/texto/acerca-de-mis-cuentos/>
- Guerrero Pico, M. (2015). Producción y lectura de fan fiction en la comunidad online de la serie Fringe: transmedialidad, competencia y alfabetización mediática. *Palabra Clave*, 18(3), 722-745.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture.* Barcelona. Paidós.
- Kínder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games.* Los Angeles: University of California Press.
- Lévy, P. (1956). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio.* Disponible en: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>
- Márquez, I. (2008). Comunidades virtuales en tiempos de flujos: el caso de Second Life. *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, 13, 183-193.
- Merodeadora Black. (2014-2018). *Los 7 extraños libros del futuro y una hija de muggles y un licántropo enamorados.* Disponible en: <http://los7librosdelfuturo.blogspot.com.co/2014/07/prlogo.html>
- Montoya, D., Vásquez, M y Salinas, H. (2013). Sistemas Intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas. *Co-herencia*, 10 (18), 137-159.
- Salinas, H. (2013). *La narrativa transmedia en el caso de El Man es Germán: un enfoque semiótico y narratológico.* Tesis de maestría, Universidad EAFIT, Medellín, Colombia.
- Scholastic (2006). Harry Potter Books Work Magic, Particularly Among Boys  
Paperback Edition of Harry Potter and the Half-Blood Prince Released Today. Disponible en: [https://web.archive.org/web/20080216194849/http://www.scholastic.com/aboutscholastic/news/press\\_07252006\\_CP.htm](https://web.archive.org/web/20080216194849/http://www.scholastic.com/aboutscholastic/news/press_07252006_CP.htm)

Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia*. Barcelona: Deusto (Grupo Planeta).

Vickers, A. (2001). Warner Brothers in fresh battle over Harry Potter. *The Guardian* website

<https://www.theguardian.com/media/2001/jan/22/newmedia1>

Wizarding world Pottermore (Página oficial de Harry Potter): <https://www.pottermore.com/>

IQA World Cup (página oficial): <http://iqasport.com/about/history>

café

# Periodismo sobre la cultura cafetera de los jóvenes de Fredonia

Ana Isabel Loaiza Ramírez\*

## Resumen

Esta investigación se fundamenta en el periodismo para construir un producto que aborde la influencia de la cultura cafetera sobre las decisiones que toman los jóvenes de Fredonia, específicamente en lo relacionado con la permanencia o abandono tanto del área rural como la actividad cafetera. Comprendiendo la importancia que el café tiene para Colombia, desde lo cultural hasta lo económico, y siendo conscientes de la necesidad de un relevo generacional, se acude al periodismo para analizar y contextualizar un asunto de interés público, impulsado por la búsqueda de una narrativa que enriquezca el mensaje.

**Palabras clave:** Cultura cafetera, Relevo generacional, Juventud, Periodismo, *Crossmedia*.

---

\* Estudiante de Comunicación Social – Periodismo de la Universidad Pontificia Bolivariana UPB, sede Medellín. A lo largo de su carrera se ha interesado por temáticas relacionadas con la juventud, los asuntos culturales y el periodismo, llegando a ser miembro del periódico *Contexto* de la UPB y a participar en proyectos pedagógicos sobre periodismo y comunicación, tales como Prensa Escuela del Periódico *El Colombiano*. Asesor: Hugo Andrei Buitrago Trujillo.

## Introducción

Ante la forma en que la cultura influye sobre las decisiones de nuevas generaciones, en este caso frente a un proyecto de vida cafetero que cumple la función de relevo generacional, y teniendo en cuenta el contexto rural y la posibilidad de migrar a las ciudades a desempeñar otras labores, esta investigación se pregunta por la forma más apropiada para narrar la cultura cafetera a la que pertenecen los jóvenes del municipio de Fredonia, ubicado al Suroeste Antioqueño.

Partiendo de que el periodismo aborda temáticas de interés general, contextualizando y analizando para proponer una reflexión, al tema se llegó luego de preguntarse por el café como un elemento de la identidad colombiana, poniendo el foco en lo cultural desde la producción cafetera. Además, es un abordaje trascendente porque se pregunta por el futuro de una industria en el mediano y largo plazo. En tal sentido, esta investigación se propuso encontrar los formatos y géneros periodísticos más adecuados para presentar los hallazgos, siendo finalmente elegida la narración crossmedia. Cabe resaltar que además de identificarla, también se ejecuta como producto.

El periodismo puede considerarse como el "oficio que conjuga la práctica en la búsqueda de historias con la reflexión sobre el papel que debe jugar la producción pública en la sociedad" (Subgerencia Cultural del Banco de la República, 2015, párr. 2). Aunque las realidades varían según el contexto, reconoce el papel que tiene el periodismo para narrar e informar sobre hechos de interés público, y como actor que influye en la opinión pública. Nace entonces un interés por generar reflexión sobre la caficultura colombiana; en otras ocasiones el periodismo ha construido historias al respecto, pero las circunstancias actuales llevan a la necesidad de narrar otros enfoques.

El Censo Nacional Agropecuario realizado por el DANE en 2014 dejó saber que de los 2,7 millones de productores

agrícolas que existen en Colombia, 725.000 viven en área rural dispersa. También expuso que apenas el 21% de los agricultores que vive en el campo es menor de 35 años (*Dinero*, 2017).

Dentro de la producción agrícola nacional, el café ha tenido un papel protagónico. Para 2010, la economía cafetera continuaba siendo "el principal cultivo agrícola del país y gran empleador para la mano de obra en áreas rurales" (Murillo, 2010, p.129); que actualmente representa el 25% de la ocupación rural (*Semana*, 2016). Cabe destacar lo sucedido en el segundo semestre de 2016, pues de los 250 mil recolectores de café requeridos en el ámbito nacional, había un déficit de 60 mil (Ardila, 2016); necesitando Antioquia, como segundo productor de café en Colombia, unos 44 mil trabajadores (Arias, 2016).

Julio César Robledo, coordinador de programas del Comité Departamental de Cafeteros, explica que la ausencia de mano de obra se debe a que muchos están dedicados a otras actividades, o porque no les gusta la recolección, o por la competencia que hay (Robledo citado en Arias, 2016). Y en esto también inciden factores como el envejecimiento del caficultor y el relevo generacional, entendido como el reemplazo que la población joven realiza respecto a las actividades que deja de ejercer una población en edad avanzada, con el fin de dar una continuación a las mismas; cuyas condiciones se evidencian y están dadas por la cultura cafetera. Para 2008, el 33% de los caficultores era mayor de 60 años. De dicha población, el 70% vivía en condiciones de pobreza, el 48% era analfabeta y el 98% no estaba cubierto por el sistema de seguridad social (Federación Nacional de Cafeteros de Colombia FNC, 2008).

En ese mismo año se estimaba que la población joven rural en los departamentos cafeteros era de 7,3 millones, de los cuales un 29,3% migraba a la zona urbana (FNC, 2008). Ya en 2011, tan solo un 10,1% de los cafeteros era menor de 35 años, mientras que la edad promedio del caficultor era de 54,5 años (López, 2013). Gran parte del desinterés que tiene la

población joven por el área rural se explica “por las precarias condiciones del campo, que llevan a muchos jóvenes a irse a las ciudades, en el mejor de los casos a estudiar, pero mayoritariamente a buscar oportunidades de empleo que no tienen en sus parcelas” (*Dinero*, 2017, párr. 3).

El director de investigación económica de la Federación de Cafeteros, José Leibovich, sostiene que la juventud debe atraerse con tecnología y rentabilidad. “Es claro que en Colombia la recolección del café es manual y eso es lo que nos da ventaja en términos de calidad del grano, pero estamos buscando una solución robótica, que facilite y agilice ese proceso” (Citado en *Dinero*, 2017, párr.14). También añade que hace falta capacitación, así como mejor remuneración y garantías en seguridad social.

Con tales aspectos identificados, la FNC ha implementado programas dirigidos a la población joven. Estos tienen en común facilitar “el acceso y uso de factores de producción como tierra y capital de trabajo, con el fin de mejorar y modernizar la producción y abrir las puertas a un nuevo modelo de redistribución de tierras en el país” (López, 2013, p.6).

No obstante, algunas investigaciones concluyen que “existe una brecha entre los programas de relevo generacional y la lógica empresarial de los jóvenes, pues [...] la tendencia de los jóvenes no es hacia programas asociativos sino hacia proyectos individuales que respondan a su búsqueda de independencia” (López, 2013, p.20); y destacan la necesidad de tener en cuenta los aspectos culturales que influyen en la toma de decisiones de los jóvenes.

Por otro lado, cabe destacar que Antioquia es el segundo productor nacional y es “donde más familias viven de cultivar café en Colombia” (Rojas, 2017, párr. 1). La zona, que cuenta con 94 municipios cafeteros y el 90% de sus cultivos tecnificados, ha tenido una disminución de caficultores, pasando de 90.767 en el 2012 a 80.134 en la actualidad. Dichas cifras se

contrastan con el aumento en la productividad de sacos de café por hectárea en los últimos 5 años (FNC, 2017a). De las subregiones antioqueñas, la más destacada históricamente por la producción de café es el suroeste, compuesta por 23 municipios.

Entre ellos se encuentra Fredonia, territorio cafetero desde su fundación, 186 años atrás, y el primer exportador de café en Colombia (Alcaldía de Fredonia, 2016). Actualmente este municipio tiene 21.283 habitantes (DANE, s.f.), de los cuales 7.217 son caficultores que se dedican a trabajar 2.422 hectáreas de tierra (FNC, 2017b). Si bien Fredonia posee una tecnificación y productividad del café superior al promedio departamental (FNC, 2017b), su misma administración reconoce que los cambios en el mercado y la dificultad de sus habitantes para adaptarse a los mismos han conducido a que muchos padres cabezas de familia deban buscar otra actividad como sustento (Alcaldía de Fredonia, 2016).

Por todo ello, surge como objetivo general de esta investigación: implementar el recurso periodístico adecuado para narrar la cultura cafetera de la actual población joven de Fredonia. Para conseguirlo será necesario caracterizar a los jóvenes cafeteros de Fredonia, reconocer los motivos de su estadia o migración, tanto de la actividad cafetera como de la región, y determinar la forma en que la cultura cafetera fredonita influye sobre el relevo generacional de dicha población, correspondiendo estos últimos a los objetivos específicos.

A lo anterior se llegó al evidenciar la poca información existente frente a la cuestión por los intereses de los jóvenes para que se dedicaran o no a la caficultura, teniendo en cuenta que tales decisiones inciden directamente en el relevo generacional. Priman las investigaciones de corte económico, pero como evidencian algunos autores en revisiones de la literatura cafetera reciente, se hace necesario realizar estudios con enfoques culturales y relacionados con las familias cafeteras y su

vida cotidiana (Murillo, 2010): ya fuera para identificar los patrones de consumo de las familias cafeteras (Aristizábal y Duque, 2008); los aspectos que influyen en la toma de decisiones de los jóvenes rurales para migrar o invertir en terrenos (López, 2013); así como el fomento de estrategias para el emprendimiento (Rivera-González y Rubiano-Aranzaes, 2014); o la conservación de la cultura campesina (Giacobelli, Mahé y Villegas, 2016). Las investigaciones consultadas construyeron un perfil del caficultor y/o su familia que permitió caracterizar la realidad de sus miembros, incluyendo a los jóvenes. Dentro de los aspectos en común se encuentra identificada la necesidad de un relevo generacional, aspecto que motiva la presente investigación. A pesar de que muchos de estos estudios utilizaron entrevistas para acercarse a sus fuentes, metodología que también se adoptó, algunas tienden a construir sistematizaciones a partir de la cuantificación de variables.

En este caso se valorarán las historias individuales, contrastadas entre sí, con fines narrativos. Como referente se tiene el proyecto periodístico "La vejez del mejor café del mundo" (Castro y Rodas, 2014), pues reúne siete relatos cortos relacionados con el relevo generacional. Recurrir al periodismo para narrar la situación de la caficultura fredonita es una forma de generar reflexión y proponer el diálogo frente a dicha situación. A pesar de que se han realizado diferentes investigaciones relacionadas con el asunto, este proyecto busca ampliar y aprovechar los recursos periodísticos y narrativos que ofrecen las nuevas tecnologías.

En este sentido, el periodismo será entendido como una construcción de un relato trascendental sobre la realidad, el cual tiene la misión de informar a la sociedad sobre lo que acontece, puesto que involucra asuntos fundamentales que son de interés público (Subgerencia Cultural del Banco de la República, 2015). Al respecto, Martín Caparrós (2002) sostiene que "cada historia le impone al periodista el modo como debe

ser contada" (Citado en Rincón, 2012, párr. 31). En tal razón, el proceso de investigación fue el que dio las pistas para definir el modo en que se construiría la narración, dejando como resultado al formato *crossmedia*, del que se hablará en el tercer momento del capítulo, pero cuya narrativa se define a partir de cuatro criterios:

La producción comprende más de un medio y todos se apoyan entre sí a partir de sus potencialidades específicas; es una producción integrada; los contenidos se distribuyen y son accesibles a través de una gama de dispositivos como ordenadores personales, teléfonos móviles, televisión, etc.; el uso de más de un medio debe servir de soporte a las necesidades de un tema/historia/objetivo/mensaje dependiendo del tipo de proyecto (Boumans, s.f., citado en Scolari, 2013, p. 25)

Aunque no hay una definición global de este término, se asocia con una convergencia de medios, géneros y formatos, los cuales construyen un mismo mensaje. En definitiva, se tuvo como formato el *crossmedia* como hilo conductor del periodismo, y como enfoque, la cultura cafetera.

Con respecto a este último concepto, la cultura puede ser entendida como "el conjunto de procesos donde se elabora la significación de las estructuras sociales, se la reproduce y transforma mediante operaciones simbólicas" (García Canclini, 1989, p.25). Así, el término cultura cafetera se enfoca en los procesos sociales y modos de vida a través de los cuales, las personas que se dedican a la actividad del café, construyen significados y representaciones.

Por otro lado, el joven se convierte en protagonista dentro del cambio demográfico. La juventud es aquella "etapa de vida que empieza con la pubertad y termina con la asunción plena de las responsabilidades y la autoridad del adulto, es decir, las que corresponden a los jefes masculino y femenino de un

hogar económicamente independiente" (Durston, 1998, p. 7); y si bien aquí se habla de procesos que pueden presentarse en diferentes momentos de la vida, se tendrá en cuenta el marco cronológico de la FNC, el cual considera como productor joven a aquella persona entre los 18 y 35 años, siendo ese el rango al que dirigen sus programas juveniles (López, 2013). Teniendo en cuenta un orden lógico, las fuentes en esta investigación fueron: Federación Nacional de Cafeteros (FNC), Comité Departamental de Cafeteros de Antioquia, jóvenes y familias fredonitas vinculadas con café, representantes de la institucionalidad y de la academia.

Se realizó una revisión documental tanto de las publicaciones de la FNC como de las de la institucionalidad, la academia y la prensa. En el rastreo, fue relevante y recurrente la información presentada periódicamente por el boletín Comité en Acción del Comité Departamental, así como por la revista *Fredonia Histórica* del Centro de Historia de Fredonia.

En cuanto a ese municipio, del que también se investigaron sus documentos oficiales, se llevó a cabo una observación no participante y entrevistas semiestructuradas y en profundidad. Fueron 3 salidas de campo a Fredonia, una hecha intencionalmente en época de cosecha de café, donde se realizaron más de 15 entrevistas a personas involucradas con el producto, ya fuera desde la producción, comercialización o administración gremial. En Medellín también se contactaron algunas fuentes, especialmente las académicas e institucionales. Además, se utilizaron herramientas cualitativas, debido a que más que incluir una muestra numerosa, se seleccionaron pocos individuos para conocer sus historias en profundidad y contextualizarlas en un fenómeno mayor, a través del cruce de fuentes institucionales y de la revisión documental.

Respecto de la muestra, cabe aclarar que son consideradas fredonitas tanto las familias que sean oriundas del lugar, como las que tienen algunos de sus miembros en otra ciudad

pero poseen un vínculo directo con el café de Fredonia, y las que llegaron a asentarse en el municipio y llevan habitándolo un tiempo considerable. Se abarcaron jóvenes entre 18 y 35 años que hubieran nacido en una familia dedicada al café, lo que implicaba un relacionamiento desde el núcleo familiar, además del entorno geográfico.

La estructuración de la información se realizó con dos tipos de fuentes: las que contextualizan el problema general, a saber, fuentes documentales, institucionales y académicas, presentadas en el primer capítulo; y las fuentes testimoniales que participan en la caficultura de Fredonia, expuestas en el segundo apartado. Cada sección se organizó por temas claves. Sin perder de vista el objetivo general, en el tercer capítulo se explica por qué se eligió la narración *crossmedia* y qué aspectos se tuvieron en cuenta para construir el producto. Es necesario aclarar que la información expuesta en los dos capítulos iniciales, aislada en un primer momento, se relaciona y contrasta en las conclusiones y en el producto final.

## Textos, contextos y expertos

### Migración a la ciudad y abandono del trabajo de campo

Si bien la situación cafetera no puede generalizarse, puesto que sobre cada región inciden diferentes y complejos factores, hay aspectos en la historia del campo colombiano que permiten encontrar un núcleo común, especialmente en lo que tiene que ver con el abandono de la zona rural y migración a las ciudades.

De acuerdo con Lina María Sánchez (2008), quien comparó a diversos autores para construir su tesis doctoral sobre Éxodos rurales y urbanización en Colombia, las migraciones del campo a la ciudad que se presentaron a mediados del siglo XX tuvieron que ver con los procesos que se dieron a finales del

siglo anterior, los cuales estaban “relacionados con la economía cafetera, la modernización de la agricultura, del transporte y de la infraestructura de servicios, la naciente industrialización, los conflictos por tierras en el campo, la polarización política, entre otros” (p. 5).

Dicha migración se vio motivada porque los campesinos buscaban “reconstruir su proyecto de vida en las ciudades beneficiándose del ‘prometedor’ proceso de modernización, al cual le apostaba el Estado y del cual hizo generosa propaganda” (p. 9). Esto se ve representado en el pensamiento de los jóvenes, quienes crecen con la idea de que deben migrar a la ciudad a toda costa, a pesar de que las condiciones hayan cambiado.

Otro aspecto que influyó en la migración fue la acción ilegal y violenta. Aunque en ocasiones el desplazamiento a las urbes fue voluntario, muchas familias también fueron víctimas de desplazamiento forzado. Lo anterior tiene que ver con los problemas en la reestructuración del territorio y la ausencia de tierras por parte de los campesinos, así como con la polarización política, que en principio se vio materializada en la guerra civil de La Violencia, y que para los años ochenta tuvo que ver con un agudizado conflicto armado en el campo (Sánchez, 2008), influenciado por el narcotráfico.

Profundizando en el contexto de Fredonia, cabe resaltar que, aunque no fue ajeno a la violencia producida por grupos armados ilegales en términos de desplazamiento y homicidios, sus efectos sí son poco significativos respecto a otras zonas rurales del país (J. Moreno, Comunicación personal, 16 de febrero de 2018).

A su vez, la geografía es un factor relevante dentro del abandono del campo y la alteración de sus dinámicas. Fredonia posee una “localización geo-estratégica para la integración del suroeste” (Municipio de Fredonia, s.f., p. 9), y es punto de encuentro de vías nacionales y departamentales, ubicándose a 58 kilómetros de Medellín.

Todo lo anterior tuvo un papel importante en el decrecimiento poblacional del municipio, luego de que el número fuera estable hasta 1973. En 2005, con el último censo, se identificó una disminución del 7,3% de pobladores, además de que un 14,6% de los habitantes rurales se desplazaron al casco urbano (Municipio de Fredonia, s.f.).

En definitiva, la migración a la ciudad y el abandono del trabajo de campo, son consecuencias de complejos factores culturales, económicos y de orden público que afectaron al país en lo macro, y por ende a los entornos de diversos municipios, pudiendo evidenciarse esto último en cifras poblacionales.

### Recuento histórico del café en Fredonia

Fredonia ha tenido un papel destacado en la caficultura del país, el cual se evidencia en aspectos económicos y culturales. Se reconoce por haber sido el primer productor y exportador de café del país, haber ubicado la marca Café Fredonia en el mercado de Nueva York, y por ser la tierra de origen del personaje Juan Valdez (Estrada, 2017a).

En cuanto a la producción en Antioquia, existieron diferentes intentos para cultivar café en zonas como Valdivia y Rionegro, pero fracasaron debido a sus condiciones climáticas, a diferencia de Fredonia, que tenía un clima adecuado y por tanto se convirtió en el municipio pionero en la caficultura de la región (Cooperativa Departamental de Cafeteros de Antioquia, 2000).

Se cree que el café llegó a Colombia en 1830 a través de Norte de Santander. No obstante, se extendería hasta Fredonia en 1876 gracias a Mariano Ospina Rodríguez (J. Moreno, Comunicación personal, 16 de febrero de 2018), quien había estado exiliado en Guatemala y por tanto terminó relacionado con el café. Este personaje, precursor de la caficultura en el municipio, identificó que sus suelos eran idóneos para sembrar la semilla

que traía de Centroamérica (Cooperativa Departamental de Cafeteros de Antioquia, 2000).

En Fredonia comenzaron a construirse y adaptarse haciendas dedicadas a la caficultura, entre las cuales destacan Claraboya, El Amparo, El Colegio y Gualanday (Arcila, 2015). Y ya para los años 30, la caficultura fredonita alcanzaba su auge. En 1929 se realizó un censo cafetero en el municipio, contabilizando 7'311.030 árboles de café, con una producción de 321.655 arrobas anuales, es decir, cerca de 3'634.701 kilogramos (Moreno, 2015, p. 15). Además, la primera Asamblea Departamental de Cafeteros eligió como sede al municipio en 1931 (Estrada, 2015). La influencia del café también se evidenció en aspectos sociales de esta población, siendo una muestra de ello la celebración de las fiestas del café (Estrada, 2017b).

En 1961 aparece la Cooperativa de Caficultores de Fredonia, pionera en el departamento ya que en 1992 representaba ingresos operacionales de 2.879 millones de pesos y obtenía compras de café por 1.500 millones de pesos. No obstante, se fusionó con la Cooperativa del Oriente Antioqueño y se convirtió en la Cooperativa de Caficultores de Antioquia (Estrada, 2017a, p. 17).

A finales del siglo XX, con la finalización del Pacto Internacional del Café en 1989, la actividad cafetera colombiana entró en crisis, por lo que muchos cafeteros cambiaron su actividad o la de sus terrenos. En 1996, la FNC creó el Programa de Cafés Especiales de Colombia, capacitando para producir y ofreciendo café de calidad excepcional (*Fredonia Histórica*, 2015). A partir de esas nuevas modalidades de consumo y producción, muchos cafeteros decidieron lanzar su propia marca de café tostado. Así, las marcas de café tostado producidas en Fredonia son:

Café la Cima, El Calvario, Café del Viento, Don Chucho, Café Don Nano, El Balcón, Luna Llena, La Chapolera, Santana, San Antonio, Café de Hacienda Fredonia Gourmet, El Diamantico, Bosque Adentro, Rosales, Los Frailes, Perla Negra, San

Cayetano, Café Hacienda Santa Isabel, Café Montefrío, Café Gualanday Gourmet, Café Gourmet La Cordillera, Café Las Brisas, Café La Cabaña. (Estrada, 2017, p. 19)

Algunas son producciones familiares, mientras que otras son modelos empresariales mucho más grandes y especializados.

Con la aparición de los cafés especiales y sus diferentes reconocimientos, se ha motivado el consumo de café por parte de los colombianos. En el caso de Fredonia, ya es posible encontrar sitios especializados para el consumo de café, como lo son *Cafred*, *Otraparte*, *Starbien* y *Don Chucho*.

## Usos del suelo

De acuerdo con el más reciente Esquema de Ordenamiento Territorial E.O.T. de Fredonia, elaborado en el año 2000, los usos del suelo rural se clasifican en forestal, agropecuario, residencial y minero (Municipio de Fredonia, 2000). Aunque este proponía que la destinación de los suelos no cambiara, un diagnóstico realizado en 2010 dejó saber que el aprovechamiento amenazaba la producción agraria, y el ganado reemplazaba la caficultura (Municipio de Fredonia, s.f.).

Dentro de ese reemplazo ganadero influyeron enfermedades como la broca y la roya, las cuales afectaron los cultivos de café, llevando a buscar alternativas más rentables como la actividad pecuaria, puesto que requería menos personal y era más económica, lo que en consecuencia aumentaba el desempleo (P. Maya, Comunicación personal, 16 de febrero de 2018). En los cambios del uso del suelo que antes se destinaba al café, también se identifican territorios dedicados a la minería o con un inapropiado desarrollo de la caficultura. Y más recientemente, el cambio climático también ha influido.

Por otro lado, en el siglo XX, en las décadas del 70 y 80, a Fredonia llegaron personajes como Pablo Escobar y Jaime Builes, quienes compraron tierras a precios desbordados y dispararon el valor de la propiedad raíz, además del costo de vida (A. Estrada, Comunicación personal, 16 de marzo de 2018). Incluso, muchas haciendas cafeteras cambiaron su destinación agropecuaria, convirtiéndose en fincas de recreo, lo que también se favorecía por el buen clima y la cercanía con Medellín (P. Maya, Comunicación personal, 16 de febrero de 2018).

Por último, respecto a la economía extractiva, Fredonia no ha sido un municipio minero históricamente, a excepción del sector de La Mina y de la explotación de carbón. No obstante, visitas de multinacionales han despertado rumores de que el municipio tiene yacimientos de oro (A. Estrada, Comunicación personal, 16 de marzo de 2018). Frente a esto, la comunidad se ha manifestado en contra, pues reconoce su impacto negativo en el ambiente y en la sociedad.

El cambio en la destinación de los suelos del municipio ejerce una gran influencia en el abandono de la caficultura, puesto que se amplían las posibilidades laborales de los trabajadores, encontrando opciones más rentables aunque no sean sostenibles.

### Relevo generacional, programas y estadía en el municipio

Diferentes instituciones reconocen el papel estratégico que ocupan los jóvenes rurales, en este caso agrícolas, para dar continuidad a procesos sociales y económicos que contribuyan a una producción y consumo sostenibles. No obstante, el mayor reto es brindarles oportunidades y garantías de seguridad social, las cuales les hagan atractiva la permanencia en el campo para que fundamenten allí su proyecto de vida.

Partiendo de lo anterior, y analizando la promoción del desarrollo de Fredonia, se identifica que el municipio tiene

altas tasas de desempleo debido al bajo nivel educativo, poca cobertura de educación superior, ausencia de políticas públicas, frágil conectividad entre áreas rurales y urbanas, así como poca gestión en la innovación y creación de empresa. Todo aquello incide en el aumento de la delincuencia, bajas competencias laborales, desarraigo de los jóvenes por el empleo en el campo y pocos ingresos para sostenimiento que disminuyen la calidad de vida (Alcaldía de Fredonia, 2016). Tampoco hay promoción del turismo, teniendo en cuenta el uso recreativo que se le da a muchas de sus propiedades, y en general todo lo que el municipio tiene para ofrecer desde lo histórico, cultural y ambiental.

Cabe mencionar que el narcotráfico también tuvo efectos en materia social, puesto que la posibilidad de un acceso rápido al dinero y al poder atrajo a muchas personas, dejando una herencia que actualmente puede evidenciarse en el microtráfico y en la presencia de bandas criminales, las cuales son llamativas para algunos jóvenes (A. Estrada, Comunicación personal, 16 de marzo de 2018). Esto también se ve incrementado debido a la cercanía con Medellín, y por la expansión de problemáticas que suelen ser propias de las grandes ciudades.

Esa compleja situación con altas tasas de desempleo, poca calidad de vida e incursión de los jóvenes en la ilegalidad, entre otros aspectos ya señalados, es similar e incluso peor en otros municipios rurales. Por ello, diferentes instituciones públicas y privadas han tratado de promover que los jóvenes aprovechen los recursos del campo, en este caso el café, y no migren a los centros urbanos. Entre las acciones realizadas en Fredonia están las siguientes:

- *Semillas del Futuro*. Estrategia pedagógica con un proyecto escolar productivo que busca promover el empalme generacional en el campo. Está dirigido a niños entre 7 y 11 años y sus padres (S. Nanclares, Comunicación personal, 26 de febrero de 2018), y es liderado por las esposas de

los representantes del Comité Departamental de Cafeteros y del Director Ejecutivo (Comité Departamental de Cafeteros de Antioquia, s.f.).

- *Jornadas Escolares Complementarias*. Consiste en la línea ambiental de la política pública de educación, canalizada en la región a través de Comfama. Para el año 2017 participaron 1.336 niños y jóvenes de Fredonia, Támesis y Venecia (S. Nanclares, Comunicación personal, 26 de febrero de 2018).
- *Unidos por un campo más productivo y competitivo*. Programa formulado por la actual administración, y que busca motivar a los jóvenes campesinos para que no abandonen el campo, a través de las actividades realizadas en el centro experimental La Zandalia (Alcaldía de Fredonia, 2016).
- *Antioquia: origen de cafés especiales*. Programa creado durante la gobernación de Sergio Fajardo, y actualmente convertido en política pública del departamento. Se enfocó en los cafés especiales, lo cual cubría menos del 2% de los caficultores antioqueños (Ortiz, citado en Loaiza, 2016).
- *Escuela y Café*. Esta cátedra fue pionera en Antioquia en la Institución Educativa Rural José María Obando de Fredonia, y en la Institución Educativa El Guayabo, de Santa Bárbara (*Fredonia Histórica*, 2016, p. 70). Ya se había realizado en otros departamentos, y su propósito es formar una generación de relevo competente y dedicada a la caficultura (FNC, 2009).
- *Cafeteritos año 2000*. Este programa educativo, desarrollado por la FNC en zonas cafeteras de Antioquia, incluyendo Fredonia, estaba dirigido a niños entre 7 y 12 años, y tenía como fin promover amor por el campo y sentido de pertenencia con la actividad cafetera (FNC en Corantioquia, s.f.). Actualmente no se realiza.

Teniendo en cuenta que varias de las anteriores acciones fueron promovidas por la FNC y el Comité Departamental de Cafeteros, se consultó con ellos cómo ha sido la experiencia. Optaron por trabajar con niños y no tanto con jóvenes, porque se dieron cuenta de que estos últimos ya tenían un pensamiento claro frente al campo, llegando a ser muy difícil cambiarles el parecer frente a la migración a Medellín. Concluyen que las buenas prácticas se enseñan más fácil con niños pequeños, y ahora también están involucrando a los padres de familia, porque ellos son modelo y tienen gran incidencia en las decisiones de sus hijos (Y. Valderrama, Comunicación personal, 27 de febrero de 2018).

Desde la Unidad de Desarrollo Social del Comité Departamental, reconocen que ha sido complejo trabajar con jóvenes y contar con su asistencia, a pesar de que muchas veces sea obligatoria. "Se busca la forma pedagógica de trabajar con ellos, pero el desinterés es evidente. Algunos se salían de clase o no prestaban atención" (S. Nanclares, Comunicación personal, 26 de febrero de 2018).

Por otro lado, llama la atención que no haya un seguimiento ni una documentación sistemática de las acciones realizadas para promover el empalme generacional, de modo que pueda medirse su impacto. Este asunto "debería corresponder más a políticas públicas que de gobierno, incluso las administraciones municipales tienen la disposición para esos programas, pero no hay apoyo en el tema presupuestal, a excepción de la Jornada Escolar Complementaria" (Y. Valderrama, Comunicación personal, 27 de febrero de 2018). Muchas veces terminan siendo acciones coyunturales de las que no se conoce con certeza el resultado a mediano y largo plazo.

En conclusión, existen diferentes programas enfocados a promover el relevo generacional en la caficultura y que han tenido aplicación en Fredonia. No obstante, muchos de los que se realizaron anteriormente no contaron con el seguimiento

adecuado y en la actualidad es difícil saber su impacto. Además, el relevo de generación también se ve afectado por las condiciones del municipio y el desinterés de los jóvenes.

## Tradiciones, jóvenes y sus voces<sup>1</sup>

### Sembrar la cultura cafetera, decidir qué cosechar

Reconociendo la influencia de los padres sobre su descendencia, así como del entorno en que esta crece, pertenecer a una familia y/o región cafetera favorece que tales personas se inclinen por la actividad. No obstante, cada vez esto sucede con menos frecuencia, puesto que diferentes factores económicos y sociales terminan afectando aquella dimensión cultural. En el caso de Fredonia, fue posible encontrar cadenas generacionales dedicadas al producto, si bien apenas las familias recientes se hubieran dedicado a comercializar un sello propio, como sucede con *Café Los Frailes*, *Café Don Chucho* y *Café Luna Llena*, pertenecientes a las familias Maya, Pareja y Palacio, respectivamente.

Pedro Nel Maya y Gustavo Palacio crecieron en la finca cafetera de sus padres, mientras que Javier Pareja visitaba con frecuencia la parcela de sus abuelos. Estuvieron desde un inicio vinculados con el campo y se inclinaron por lo agropecuario.

Estos cafeteros siguieron la tradición de sus generaciones ascendientes, pero no ejercieron una presión para que sus hijos las continuaran. El creador de *Café Los Frailes* reconoce que lo importante era darles estudio a sus hijos para que salieran adelante (P. Maya, Comunicación personal, 16 de febrero de

---

1 La información de este apartado es el compendio representativo de las entrevistas a 5 jóvenes entre 18 y 35 años, así como a sus familias, pertenecientes al mundo del café en Fredonia.

2018). Por la misma línea, Laura Palacio, hija de Gustavo, admite que, aunque a su padre sí le hubiera gustado que ella y su hermana se dedicaran a lo agropecuario, nunca las presionó o persuadió al respecto (L. Palacio, Comunicación personal, 17 de febrero de 2018).

Respecto a la descendencia, los hermanos Alexander y Estiven Pareja, de 24 y 27 años respectivamente, tienen grandes similitudes con Carolina Palacio, de 22 años, y Laura, de 24 años. Todos debieron desplazarse fuera de Fredonia para estudiar, y a excepción de Laura Palacio, ninguno de los otros jóvenes se inclinó por lo agropecuario en un inicio. Al contrastar el campo con la ciudad, coinciden en que los intereses de las personas de su edad están puestos en migrar a grandes centros urbanos, y eso pueden comprobarlo con sus amigos o compañeros de colegio.

Y respecto a la migración a la ciudad, también se presentan desplazamientos por decisiones de los padres, como le sucedió a Marcela y Juan Diego Maya. Su papá, Pedro Nel, nació en el campo pero quiso que ellos crecieran en Medellín, aunque visitaban la finca familiar periódicamente. Cabe destacar que los ingresos familiares para el sostenimiento en la ciudad se han basado con el trabajo cafetero, ya fuera desde la FNC, compraventas de café, administración de cafeterías y comercialización de *Café Los Frailes*.

Los hermanos Maya tampoco se proyectaron en la caficultura, pero al igual que los demás, terminaron involucrados en diferentes ramas del sector cafetero. Esta situación es fundamental en la presente investigación porque demuestra que, aunque muchos jóvenes no hayan optado desde un inicio por tal actividad, la cultura cafetera en la que crecieron influyó sobre sus decisiones de manera significativa.

Fundamentados en esa pasión que les contagió la familia, todos aprovecharon sus conocimientos de otras disciplinas para aplicarlos en los proyectos familiares. Un ejemplo es que

Carolina y Estiven diseñaron los logos de sus marcas de café tostado. Pero los jóvenes también reconocieron la necesidad de capacitarse en ese mundo que los envolvía cada vez más, puesto que todos, incluyendo a sus familias, se instruyeron en asuntos como producción de cafés especiales, catación o barismo.

Haciendo énfasis en las familias, se encontraron algunos roles claros dentro de ellas. En primer lugar, el padre tiene un papel protagónico en la actividad cafetera y en la influencia sobre la descendencia, mientras que la madre desempeña una función de apoyo, además de las tareas del hogar. No obstante, se percibe un cambio frente a la innovación y propuestas de las nuevas generaciones, puesto que antes los cafeteros, especialmente hombres, eran reacios a las nuevas ideas, como le sucedió a Gustavo Palacio o a Javier Pareja con sus respectivos papás.

Todo lo anterior permite reconocer que la tradición cafetera y su presencia en el entorno de los jóvenes, es un factor cultural relevante que los ha llevado a dedicarse a tal actividad. Hay un componente histórico de peso que valida la actividad del café; pero los nuevos contextos y la adecuada capacitación han llevado a que surjan nuevos emprendimientos y ramificaciones dentro de esta industria.

### Rejuvenecer el mercado cafetero

Aunque el gremio cafetero reconoce que su producto cuenta con una garantía de compra, pues es altamente apetecido en el mercado, esto no significa que se obtengan grandes ganancias, ya que en ocasiones el precio internacional del café es bajo, o la producción se ve afectada y no logra ser representativa. Alineado con planteamientos expuestos en eventos como el Foro Mundial de Productores de Café, Javier Pareja afirma que dentro de las actuales problemáticas de la industria se encuentra la inestabilidad económica, el cambio climático y el

relevo generacional (Comunicación personal, 17 de febrero de 2018). Y además de las tres anteriores, en dicho foro, realizado por primera vez en 2017 en Medellín, también se abordó el desarrollo rural y la corresponsabilidad de la cadena de valor (*La Crónica*, 2017).

En general, la caficultura ha consistido en vender la producción a un intermediario, dejando la tosti3n y comercializaci3n a multinacionales. Lo anterior afecta las ganancias que reciben los productores, y puede evidenciarse en denuncias globales como las del periodista y asesor internacional Fernando Morales-de la Cruz (2018), quien asegura que "m3s de 30 millones de d3lares anuales dejan de percibir los caficultores que luchan por sobrevivir en el cintur3n cafetero de todo el mundo debido al 'precio de mercado' artificialmente bajo por el dominio del mercado de los compradores" (p3rr. 3).

A tal inestabilidad econ3mica se suman las caracter3sticas de la caficultura en Antioquia. Pedro Nel Maya, cafetero y extensionista de la Federaci3n Nacional de Cafeteros, explica que all3 las familias suelen tener parcelas peque1as con las que no alcanzan a satisfacer sus necesidades, por lo que deben vender su mano de obra pues no les alcanzan los ingresos de su producci3n, ya sea por el tama1o de su terreno o por la capacidad de producci3n (P. Maya, Comunicaci3n personal, 17 de febrero de 2018). Los j3venes fredonitas no son ajenos a las deficientes garant3as sociales ni la inequidad de esta industria, y por eso buscan ejecutar acciones que mejoren sus condiciones.

Respecto a la cadena de valor, 3ltimamente en Colombia se encuentra un auge en las iniciativas de comercializaci3n del propio caf3, lo que se puede observar en las m3s de 20 marcas de caf3 tostado que tiene Fredonia. Muchas buscan tener un aspecto diferenciador, ya sea por la condici3n de las personas que lo producen (madres cabeza de familia, v3ctimas del conflicto armado, etc.), por las cualidades del entorno, la calidad a la hora de tomarse, entre otras razones que lo insertan en

la categoría de café especial. Estas iniciativas son valiosas y permiten recibir ganancias superiores a que si se vendiera de forma tradicional, aunque exigen conocimientos y recursos que muchos no tienen.

La oferta académica, incluso gratuita, existe, pero no es valorada la capacitación a la hora de emprender nuevas alternativas, como efectivamente lo han hecho esos jóvenes de Fredonia, quienes incluso han querido educar a los demás y trabajar en equipo. En el caso de los hermanos Pareja, pertenecientes a *Café Don Chucho*, en sus aspiraciones se encuentra crear una asociación de pequeños caficultores de Fredonia, para poder aprovechar un beneficio comunitario (planta donde se transforma el café antes de tostarse) con procesos amigables con el ambiente (A. Pareja, Comunicación personal, 17 de febrero de 2018). A su vez, la familia Palacio se basa en el eslogan de *Café Luna Llena: sabiduría que ilumina*, para explicar a los visitantes la cadena productiva del café, y para desarrollar una Escuela de Poesía y Paz, dedicada a niños y jóvenes de la vereda, donde abordan temas relacionados con literatura, poesía y café.

Estos proyectos hacen parte de emprendimientos a través del café, que han crecido en diversos entornos del país. Ello permite inducir que si numerosas personas están apostándole a la industria cafetera, es porque allí ven un futuro con oportunidades, siempre y cuando se realice de forma adecuada. Asimismo, combinar la pasión con educación, así como el trabajo conjunto, puede contribuir a mejorar las condiciones de los cafeteros y sus familias, aun cuando empiece a pequeña escala.

### Narración *crossmedia* de la cultura cafetera de los jóvenes fredonitas

Entendiendo el *crossmedia* como una convergencia de medios, géneros y formatos, esta propuesta periodística buscó una

narrativa que permitiera combinar formatos, apareciendo lo multiplataforma, transmedia o crossmedia.

El primero fue descartado porque consiste en narrar la misma historia en diferentes medios o soportes, adaptándose a cada uno (Bálazs citado en Costa y Piñeiro, 2012). Como se buscaba enriquecer el mensaje desde lo que puede aportar cada medio, entonces la elección quedó entre transmedia y *crossmedia*. Lo transmedial tampoco fue elegido porque los contenidos tienen un sentido completo de forma individual, por lo que no haría falta abordarlos todos para entenderlo, aunque sea su propósito (Costa y Piñeiro, 2012). "La narrativa transmedia se fundamenta en tres pilares: un universo narrativo, plataformas de expansión y un prosumidor que interactúe con el contenido" (De la Fuente-Prieto citado en Mesias, 2016, párr. 5). Este último factor, donde el usuario tiene un papel activo, llevó a no considerar tal opción narrativa.

Finalmente quedaría el *crossmedia*. Basado en el texto *Cross media training* (para crear en tiempos de convergencia) de María Teresa Soto (2008), donde se explica cómo crear una narración *crossmedia*, para el producto final se tuvieron en cuenta aspectos como la multimedialidad, interactividad e hipertextualidad, cualidades del que sería el canal designado para la narración: la internet.

En la dimensión multimedia se seleccionaron los medios para presentar la información. Así, se eligió el texto como medio principal, que sería acompañado de recursos visuales y sonoros. (Ver Figura 1)

El producto periodístico se articuló alrededor de cuatro núcleos temáticos, identificados luego de cruzar la información, siendo estos: contexto del campo colombiano en el Siglo XX y su relación con la migración a las ciudades, historia cafetera y problemáticas actuales de Fredonia, cultura de las familias cafeteras del municipio y su incidencia en las elecciones para continuar la labor, y el presente y futuro del mercado cafetero.

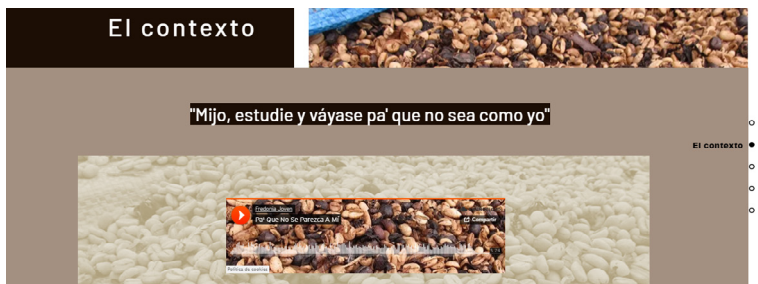
**Figura 1.** El texto es el protagonista, acompañado en este caso de fotografías e ilustraciones. Además, al lado derecho se encuentra el menú de navegación que estructura el sitio y que se refiere a los núcleos temáticos.



Fuente: elaboración propia.

El primer núcleo se narró a partir de un reportaje radiofónico, mientras que los otros tres fueron reportajes escritos acompañados de elementos visuales como infografías y fotografías, además de videos cortos. (ver figura 2)

**Figura 2.** En el primer núcleo (luego del Inicio) se realiza la contextualización de la problemática mediante un reportaje radiofónico enlazado a través de SoundCloud. Este elemento enriquece el texto al ser otro formato y a la vez evidencia las cualidades hipertextuales e interactivas del sitio.



Fuente: elaboración propia.

Respecto a la interactividad, se tuvo en cuenta la linealidad del mensaje, mediante un sitio web con página larga de desplazamiento. La fragmentación del mensaje aparece cuando la persona desea utilizar el menú de los capítulos, o cuando ingresa a los recursos interactivos, los cuales están indexados a la página, pues en lo hipertextual se busca que el usuario sea vinculado dentro del mismo sitio web. (ver figura 3)

**Figura 3.** En el capítulo sobre la cultura se incluye una ilustración interactiva que remite a videos dentro del mismo sitio web, los cuales amplían la información sobre el proceso de una planta de beneficio, pero que no son necesarios de observar para comprender el texto.



Fuente: elaboración propia.

Finalmente, como producto se presenta una narración *crossmedia* que aborda la cultura cafetera de los jóvenes de Fredonia y su relación con las decisiones que toman para permanecer o no en el campo y en la actividad cafetera. Está disponible en: [www.fredoniajoven.wix.com/culturacafetera](http://www.fredoniajoven.wix.com/culturacafetera).

## Conclusiones y consideraciones finales

A través de una investigación periodística y académica, se propuso analizar histórica y socialmente los procesos en los que los jóvenes de Fredonia construían significados a partir de la influencia del entorno cafetero, haciendo énfasis en sus decisiones laborales y migratorias; para finalmente presentar un producto comunicativo que diera cuenta de tales hallazgos.

En primer lugar, puede decirse que Fredonia tuvo un papel protagónico en la historia del café en los ámbitos nacional y regional, pero se quedó anclado al éxito del pasado, pues ahora no es tan representativo en la producción de café.

Respecto a la situación actual del municipio, las deficiencias en asuntos relacionados con el desarrollo, como la educación o el empleo, además del cambio en la destinación de los suelos, afectan la actividad cafetera e inciden en las decisiones y migraciones de los jóvenes. También influye la cercanía con Medellín, porque facilita la migración a la ciudad, ofrece oportunidades y desafíos, pero a su vez contagia a Fredonia con fenómenos negativos presentes en Medellín.

Por otro lado, el café sigue teniendo un fuerte valor cultural en el municipio, materializado en las Fiestas del Café que realizan anualmente. Asimismo, se ha evidenciado una ampliación de la cultura cafetera fredonita, pues ya no solo se produce, sino que se está comenzando a consumir el propio café.

En cuanto al relevo generacional, se llegó a la conclusión de que el interés es primordial. Incluso los jóvenes fredonitas entrevistados que hoy están vinculados a la actividad cafetera, nunca lo consideraron como opción principal, aunque ahora lo disfrutaran. De esta manera, la cultura cafetera, transmitida mediante un vínculo filial, influyó en las actividades que realizaron posteriormente.

También las instituciones reconocen la desmotivación de los jóvenes en materia rural, por lo que redireccionaron

sus programas de fomento del empalme generacional a otros grupos poblacionales, como lo son los niños y sus padres, lo que resalta la influencia de los últimos sobre su descendencia.

Se encontró la transmisión del pensamiento: "mijo, estudie/váyase para que no sea como yo", el cual evoca factores históricos como la migración a causa de la violencia, y la búsqueda de mejores garantías sociales y de calidad de vida. A pesar de esto, vale aclarar que dentro de los jóvenes entrevistados ninguno manifestó una presión directa o indirecta por parte de sus papás a favor de alguna profesión o para migrar a Medellín.

Frente a esa complejidad, hay una clara consciencia sobre la educación en materia cafetera, como la condición para progresar e innovar en la industria. Reconocen que para que sea rentable, hay que transformar la cadena de valor tradicional, aportando valor agregado. Son jóvenes que quieren participar del mercado, pero con unas condiciones diferentes a las que tuvieron sus padres, de modo que su apuesta valga la pena. Asimismo, en una cultura cafetera donde predominaba el papel masculino y la autoridad de los mayores, se están abriendo a las nuevas ideas, sin importar la edad o el género de quien las propone.

Existe educación en la materia, pero muchos no la consideran necesaria, a diferencia de estos jóvenes de Fredonia que sí se capacitaron para implementar mejor sus proyectos, dentro de los que se destacan acciones sociales como contribuir al desarrollo rural, difundir la educación con otros y trabajar de forma gremial.

Tras los anteriores hallazgos, puede decirse que esa cultura cafetera, determinada tanto por la familia como por el espacio geográfico, teniendo mayor influencia la primera, sí estaría relacionada con la actividad a la que actualmente se dedican los jóvenes de Fredonia. Sin embargo, dado que no es una muestra representativa, y que por cuestiones de tiempo no fue posible encontrar a jóvenes de familias cafeteras fredonitas

que hubieran abandonado la labor, no es prudente generalizar estas conclusiones en ámbitos mayores.

Finalmente, para el producto periodístico se eligió a la narración *crossmedia* porque permite la convergencia de medios, géneros y formatos, lo que enriquece el mensaje. Al abordar una temática basada en juventudes, cambios generacionales e innovación, la cual incluso va dirigida especialmente a un público joven, tal narración es pertinente y atractiva.

## Referencias

### Entrevistas y comunicaciones personales

- Alexander Pareja. Comunicación personal, 17 de febrero de 2018.
- Antonio Estrada. Comunicación personal, 16 de marzo de 2018.
- Carolina Palacio. Comunicación personal, 17 de febrero de 2018.
- Jaime Moreno. Comunicación personal, 16 de febrero de 2018.
- Javier Pareja. Comunicación personal, 17 de febrero de 2018.
- Laura Palacio. Comunicación personal, 17 de febrero de 2018.
- Pedro Nel Maya. Comunicación personal, 16 de febrero de 2018.
- Santiago Nanclares. Comunicación personal, 26 de febrero de 2018.
- Yenny Luz Valderrama. Comunicación personal, 27 de febrero de 2018.

### Bibliográficas

- Alcaldía de Fredonia. (2016). *Plan de Desarrollo Municipal*. Recuperado en: <http://www.fredonia-antioquia.gov.co/Transparencia/PlaneacionGestionControl/Plan%20de%20Desarrollo%202016%20-%202019.pdf>
- Arcila, A. (2015). El cafetero, un mundo en constante cambio. *Fredonia Histórica*, Año XXVI (64), 22-24.
- Ardila, C. (10 de agosto de 2016). Más de 1'600.000 puede ganarse un recolector de café al mes. *Caracol Radio*.

- Recuperado de: [http://caracol.com.co/emisora/2016/08/10/pereira/1470827885\\_979553.html](http://caracol.com.co/emisora/2016/08/10/pereira/1470827885_979553.html)
- Arias, G. (18 de julio de 2016). Antioquia necesita 44.000 recolectores de café. *El Tiempo*. Recuperado de: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-16647693>
- Aristizábal, C. y Duque, H. Rivera-González, M. Á. (2008) Identificación de los patrones de consumo en fincas de economía campesina de la zona cafetera central de Colombia. *Cenicafé*, 59(4), 321-342. Recuperado de: [http://www.cenicafe.org/es/publications/arc059\(04\)321-342.pdf](http://www.cenicafe.org/es/publications/arc059(04)321-342.pdf)
- Café de Colombia. (s.f.) *La Gente del Café*. Recuperado de: [http://www.cafedecolombia.com/particulares/es/la\\_tierra\\_del\\_cafe/la\\_gente\\_del\\_cafe/](http://www.cafedecolombia.com/particulares/es/la_tierra_del_cafe/la_gente_del_cafe/)
- Castro, A. y Rodas, L. (2014) La vejez del mejor café del mundo. Universidad Católica de Pereira. Recuperado de: <http://200.21.98.67:8080/jspui/bitstream/10785/3496/1/CDMCSP224.pdf>
- Comité Departamental de Cafeteros de Antioquia. (s.f.). *Socialización del programa Semillas del Futuro con el Gerente General*. Recuperado de: [http://www.cafepaisa.org/index.php?option=com\\_content&view=article&id=3786:2017-10-30-16-08-20&catid=7:del-comite-departamental&Itemid=14](http://www.cafepaisa.org/index.php?option=com_content&view=article&id=3786:2017-10-30-16-08-20&catid=7:del-comite-departamental&Itemid=14)
- Cooperativa Departamental de Cafeteros de Antioquia. (2000). *El café en el desarrollo de Antioquia*. Medellín.
- Corantioquia. (s.f.) *Cafeteritos año 2.000*. En: <http://cia.corantioquia.gov.co/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=755>
- Costa, C. y Piñeiro, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y trans media. El caso de Águila Roja (RTVE). *ICONO 14*, 10(2), 102-125. Recuperado de: <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/156/363>
- DANE (Departamento Administrativo Nacional de Estadística). (S.f.) Proyecciones poblacionales por municipios 2005\_2020. Recuperado de: [http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/poblacion/proyepobla06\\_20/ProyeccionMunicipios2005\\_2020.xls](http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/poblacion/proyepobla06_20/ProyeccionMunicipios2005_2020.xls)

- Dinero. (2017). *El campo se está quedando sin millennials, ¿cómo atraerlos?* Recuperado de: <http://www.dinero.com/edicion-impresa/pais/articulo/como-atraer-a-millennials-al-sector-de-la-agricultura/241558>
- Durston, J. (1998). Juventud y desarrollo rural: marco teórico y conceptual. Comisión Económica para América Latina y el Caribe CEPAL. Recuperado de: <https://www.cepal.org/es/publicaciones/6257-juventud-desarrollo-rural-marco-conceptual-contextual>
- Estrada, A. (2015). Una historia con aroma de café. *Fredonia Histórica*, Año XXVI (64), 17-24.
- Estrada, A. (2017a). Fredonia historia y herencia cafetera para el mundo. *Fredonia Histórica*, Año XXIX (67), 12-17.
- Estrada, A. (2017b). Fiestas de café. *Fredonia Histórica*, Año XXIX (67), 44-60.
- Federación Nacional de Cafeteros de Colombia (FNC). (Noviembre, 2008). *LXX Congreso Nacional de Cafeteros*. Consolidar el relevo generacional. Bogotá D.C. Recuperado de: <http://cafedecolombia.com/congresocafetero/2008/presentaciones/ConsolidarEL-RelevoGeneracional.pdf>
- FNC (2009). *Escuela y Café, por unos cafeteros más preparados*. Recuperado de: [https://www.federaciondecafeteros.org/clientes/es/buenas\\_noticias/escuela\\_y\\_cafe\\_por\\_unos\\_cafeteros\\_mas\\_preparados/](https://www.federaciondecafeteros.org/clientes/es/buenas_noticias/escuela_y_cafe_por_unos_cafeteros_mas_preparados/)
- FNC (2017a). *Boletín Comité en Acción*. Antioquia Cafetera. Recuperado de: <http://cafepaisa.org/images/Secciones/ComiteEnAccion/082017/dep/antioquia.pdf>
- FNC (2017b). Seccional Fredonia. *Boletín Comité en Acción*. Recuperado de: <http://cafepaisa.org/images/Secciones/ComiteEnAccion/082017/secc/secfredonia.pdf>
- Fredonia Histórica. (2015). Lo especial de los cafés especiales: una nueva filosofía de disfrutar un buen tinto. *Fredonia Histórica*, Año XXVI (64), 31-50.
- Fredonia Histórica. (2016). *Fredonia Histórica*, Año XXVII (65).

- García Canclini, N. (1989). Políticas culturales en América Latina. México: Grijalbo.
- Giacobelli, A., Mahé, M. y Villegas, M. (2016) *Desarrollo de estrategias encaminadas al mejoramiento de la calidad de vida de los caficultores de las fincas proveedoras de la Trilladora Villegas & Cía. S.C.S. ubicadas en el municipio de Marsella- Risaralda*. Universidad Católica de Pereira, Pereira, Colombia. Recuperado de: <http://repositorio.ucp.edu.co:8080/jspui/handle/10785/4230>
- La Crónica. (2017). Jeffrey Sachs abrirá primer Foro Mundial de Productores de Café. *La Crónica del Quindío*. Recuperado de: [http://www.cronicadelquindio.com/noticia-completa-titulo-jeffrey\\_sachs\\_abrir\\_primer\\_foro\\_mundial\\_de\\_productores\\_de\\_caf-seccion-la\\_economia-nota-107304](http://www.cronicadelquindio.com/noticia-completa-titulo-jeffrey_sachs_abrir_primer_foro_mundial_de_productores_de_caf-seccion-la_economia-nota-107304)
- Loaiza, J. (2016). Programa de cafés especiales de Antioquia se reestructura. *Periódico El Colombiano*. En: <http://www.elcolombiano.com/antioquia/antioquia-mantendra-programa-de-cafes-especiales-EX3617107>
- López, L. (2013). Generación de relevo y decisiones de inversión en fincas cafeteras en el departamento de Caldas – Colombia. *Sociedad y Economía*, 24, 263-286. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/soec/n24/n24a12.pdf>
- Mesias, V. (2016). Prosumidor y narrativa transmedia. Recuperado de: <http://stellae.usc.es/red/blog/view/148382/prosumidor-y-narrativa-transmedia>
- Morales-de la Cruz, F. (2018). Café: 0,01\$ por taza para los caficultores; miles de millones de dólares para las multinacionales. *Huffington Post*. Recuperado de: [https://www.huffingtonpost.es/-fernando-moralesde-la-cruz/cafes-0-01-por-taza-para-los-caficultores-miles-de-millones-de-dolares-para-las-multinacionales\\_a\\_23406695/?utm\\_hp\\_ref=es-blogs](https://www.huffingtonpost.es/-fernando-moralesde-la-cruz/cafes-0-01-por-taza-para-los-caficultores-miles-de-millones-de-dolares-para-las-multinacionales_a_23406695/?utm_hp_ref=es-blogs)
- Moreno, J. (2015). Desde África hasta Fredonia. *Fredonia Histórica*, Año XXVI (64), 8-16.
- Municipio de Fredonia. (2000). *Esquema de Ordenamiento Territorial*. Recuperado de: <http://cdim.esap.edu.co/BancoMedios/>

Documentos%20PDF/eot%20-%20esquema%20de%20ordena-  
miento%20territorial%20-%20fredonia%20-%20antioquia%20  
-%202000.pdf

Municipio de Fredonia. (s.f.) *Plan Estratégico de Desarrollo Municipal 2011 – 2018*. Fredonia.

Murillo, M. (2010). La Caficultura Colombiana en el Siglo XXI: Una Revisión de la Literatura Reciente. *Gestión y región*, 9, 127-152. Recuperado de: <http://biblioteca.ucp.edu.co/OJS/index.php/gestionregion/article/view/942>

Rincón, O. (2012). El periodismo según Jesús Martín-Barbero, Juan Villoro y Martín Caparrós. *O70*. Recuperado de: <https://cero-setenta.uniandes.edu.co/el-periodismo-segun-jesus-martin-barbero-juan-villoro-y-martin-caparros/>

Rivera-González, M. Á. y Rubiano-Aranzales, E. (2014). Renovación generacional mediante la formación para el emprendimiento en la zona cafetera del norte del Tolima. *Cooperativismo & Desarrollo*, 22(105), 7-15. Recuperado de: <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/co/article/view/1031>

Rojas, J. (10 de julio de 2017) La otra cumbre de 80 mil familias cafeteras en Antioquia. *El Colombiano*. Recuperado de: <http://www.elcolombiano.com/negocios/cumbre-mundial-cafetera-en-medellin-asi-van-los-productores-CK6873466>

Sánchez, L. (2008). Éxodos rurales y urbanización en Colombia: perspectiva histórica y aproximaciones teóricas. *Bitácora* 13, (2), 57-72. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3408685.pdf>

Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. España: Grupo Planeta. Recuperado de: [https://books.google.com.co/books?id=yFAjyTg7xMQC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?id=yFAjyTg7xMQC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Semana. (2016). *Juan Valdez no consigue recolectores de café*. Recuperado de: <http://www.semana.com/economia/articulo/juan-valdes-escases-de-recolectores-de-cafe/494027>

- Soto, M. (2008). Cross media training (para crear en tiempos de convergencia). *Anàlisi*, (36), 139-158. Recuperado de: <https://www.raco.cat/index.php/analisi/article/viewFile/94528/119743>
- Subgerencia Cultural del Banco de la República. (2015). El periodismo en Colombia. Recuperado de: [http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/comunicacion/el\\_periodismo](http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/comunicacion/el_periodismo)

# Producto

## **Prácticas educomunicativas en la elaboración de un producto comunicacional: un estudio de caso de la revista Ingenio de la Universidad Pontificia Bolivariana**

*Manuela Granada Montoya\**

### **Resumen**

Teniendo en cuenta la noción dialógica iberoamericana del concepto educomunicación, y la metodología de estudio de caso, esta investigación caracteriza las prácticas educomunicativas necesarias en un proyecto que vincule comunicación y educación para describir cómo se evidencian en el proceso de elaboración de la revista de divulgación científica para niños

---

\* Estudiante de Comunicación Social-Periodismo de la UPB de Medellín. Miembro de la Red Interuniversitaria EuroAmericana de Investigación sobre Competencias Mediáticas para la Ciudadanía (ALFAMED Joven). Auxiliar en la investigación "Accesibilidad de la Televisión Digital para las Personas con Discapacidad Sensorial en Medellín- Colombia" (2016). Asesor: Harold Salinas Arboleda.

y jóvenes *Ingenio*. Los hallazgos permiten conocer aspectos importantes en cuanto a los procesos educomunicativos transversalizados desde la gestión fuera de las aulas, pues además que aportan a la generación del conocimiento, validan el trasegar teórico y metodológico de la educomunicación como término complejo debatido a través de la historia, y visibilizan experiencias multidisciplinares de divulgación científica en el espacio académico.

**Palabras clave:** Prácticas educomunicativas, Producto comunicacional, Gestión educomunicativa, Divulgación científica, Niños, Jóvenes.

## Introducción

La educomunicación, como campo de estudio en construcción, se convierte en un entramado de abordajes conceptuales provenientes de distintas partes geográficas, concepciones culturales y autores. Existe un amplio bagaje teórico con el cual surge esta nominalización, es decir, de aquello que designa un vínculo entre comunicación y educación y, a su vez, de por qué la relevancia de la denominación educomunicación, entre otros conceptos.

En este trabajo, la educomunicación se aborda teniendo en cuenta la línea teórica iberoamericana, que se aleja del instrumentalismo de solo articular los medios a los escenarios educativos; y, en cambio, se asume como un proceso participativo y dialógico en el cual los protagonistas se apropian de lo mediático y lo dinamizan a través de prácticas contextualizadas. De acuerdo con uno de los pioneros en el tema, Daniel Prieto Castillo, citado en Barbas (2012), la relación entre comunicación y educación se enmarca, desde su génesis, en que el hecho educativo es profunda y esencialmente comunicacional, y en que la relación pedagógica es, en su fundamento, una relación entre seres que se comunican, que interactúan y que se construyen en la interlocución.

Teniendo en cuenta la noción de educomunicación y la relación génesis de los conceptos que la componen, surge el planteamiento de revisar, desde las características de las prácticas educomunicativas, el caso de una estrategia que sin ser declarada educomunicativa devela en sus procesos y productos rasgos de interrelación propios del concepto. Así, el objetivo de esta investigación es describir cómo se evidencian, explícita o implícitamente, las prácticas educomunicativas en el proceso de elaboración<sup>1</sup> de la revista *Ingenio* de la Universidad Pontificia Bolivariana (UPB) en la edición del volumen 9 número 1. Este producto, que hace parte del programa de divulgación científica de la UPB, está dirigido a niños y jóvenes, y contiene un componente de participación de ellos en su elaboración.

La conceptualización de las prácticas educomunicativas se basa en los postulados de Barbas (2012), autor que considera, en primer lugar, la naturaleza colaborativa y participativa de la educomunicación; en segundo lugar, sus posibilidades creativas y transformadoras; y, en tercer lugar, los medios en sentido de intermediación y concepción dialógica a través de los que se establece el proceso educomunicativo.

Para la investigación se aplicaron entrevistas semiestructuradas a nueve actores clave dentro del proceso de elaboración de la revista a partir de tres guiones temáticos según la multiplicidad de funciones y edades de los entrevistados; además se establecieron categorías y unidades, las cuales son:

- La gestión de la comunicación en el espacio educativo. Esta categoría permite abordar a *Ingenio* como un ecosistema comunicacional desde su proceso de elaboración. Se desprenden las siguientes unidades: el ecosistema

---

1 Esta investigación toma la palabra "elaboración" como el concepto más acertado para designar el proceso de la revista *Ingenio* desde su inicio (planeación), hasta su ejecución y realización.

comunicativo, los valores propios y la planificación, ejecución y realización de procesos. Estas tienen en cuenta a autores referentes como Aparici (2010), Barbas (2012), Freire (1972), Kaplún (1998), y Oliveira (2000; 2010).

- Las prácticas educomunicativas. En esta categoría se distinguen, desde una construcción de la educomunicación como nuevo campo de estudio dialógico, las características fundamentales que deben tener sus prácticas. Se desprenden cuatro unidades: la educomunicación como nuevo campo desde la perspectiva dialógica, la naturaleza colaborativa y participativa, las posibilidades creativas y transformadoras y los medios según el enfoque. Estas tienen en cuenta autores referentes como Oliveira (2000; 2010), Aparici (2000), y la UNESCO.

Se pretende describir una propuesta en la cual un campo como la educomunicación se articule en procesos fuera de las aulas y desde un enfoque interno, no de recepción, pero sin dejar de ser tratados dentro de un ecosistema comunicacional.<sup>2</sup> Desde esta perspectiva será significativo identificar las principales bases teóricas en materia de educomunicación subyacentes en los procesos de gestión y de elaboración de la revista *Ingenio*.

---

2 Desde Oliveira (2000), el concepto de ecosistema comunicacional designa la organización del ambiente, la disponibilidad de los recursos y el conjunto de acciones que caracterizan determinado tipo de acción comunicacional. En este caso, una comunidad educativa, o un programa académico, pueden crear ese ecosistema, y los individuos y las instituciones pueden pertenecer y actuar, simultáneamente, en distintos ecosistemas comunicacionales, unos ejerciendo influencias sobre otros.

## Trazas y prácticas de la educomunicación

La primera experiencia que propone un estudio sistemático de la relación entre comunicación y educación se da en Francia en los años 50 del siglo XX, cuando el pedagogo Celestin Freinet implementó en sus prácticas de aula el aprendizaje a partir de la cooperación, la participación, el diálogo,

[...] así como la libre expresión infantil. De esta manera, Freinet consideró a la comunicación en la educación desde su concepción como socialización e interacción, sostén de la búsqueda de sentido y en el nivel técnico a través del diseño de medios de comunicación escolares (Castro, 2016, p. 106).

A partir de este hito se dan estudios alrededor de la relación entre comunicación y educación, cuyas concepciones teórico-prácticas, nominalizaciones y necesidades que los guían dependen de las necesidades culturales y educativas del contexto en el que se enmarcan. Sin embargo, este campo se institucionaliza en el ámbito internacional en 1984 como educomunicación con la publicación de la UNESCO en París de *La educación en materia de comunicación* (Aparici, 2010). Desde sus inicios se configura como un campo que:

[...] abarca el conocimiento de los múltiples lenguajes y medios por los que se realiza la comunicación personal, grupal y social. Abarca también la formación del sentido crítico, inteligente, frente a los procesos comunicativos y sus mensajes para descubrir los valores culturales propios y la verdad. (UNESCO/ UNICEF/CENECA, 1992, citado en Aparici 2010, p. 9)

El apogeo de los movimientos vinculados con la educomunicación en el contexto internacional se da en los últimos 20 años del siglo XX (Aparici, 2010). En Latinoamérica, el punto de

partida se da con el autor brasileño Paulo Freire, quien relaciona los términos comunicación y educación en la década de 1970 y recupera el valor de la comunicación dialógica en los procesos pedagógicos, al tomarla como un fenómeno humano que implica la acción y la reflexión, y que no se limita al intercambio de sentidos o a la transmisión dada dentro un sistema educativo.

Además, es en Latinoamérica donde surge la nominalización educomunicación, atribuida al argentino Mario Kaplún. Esta designa actividades educativas en pro de una lectura crítica de la cultura y los medios para fomentar el aprendizaje colaborativo bajo una dimensión dialógica basada en procesos de comunicación subjetiva a través del diálogo (Castro, 2016). La noción latinoamericana de educomunicación, dialógica, crítica y alejada de lo instrumental, permitió entablar relaciones con las nociones iberoamericanas de este mismo orden.

Otras perspectivas educomunicativas se ven en autores como Ismar de Oliveira (2000), brasileño que aproxima los campos de la comunicación y la educación desde dos tesis: la de la interfaz y la de conformación de un nuevo campo. La primera sostiene "la posibilidad de una cierta aproximación entre los dos campos, para fines estratégicos (el uso de las tecnologías para tornar eficiente la enseñanza o la distribución de programas educativos a través de medios masivos, desde que se consideren los campos autónomos)" (p. 32).

La segunda toma el postulado dialógico de Freire y reconoce un campo integrador que toma como eje constructor la interdiscursividad y la multidisciplinariedad.

Sobre esta perspectiva dialógica la comunicación pasa a entenderse como relación, como modo dialógico de interacción del actuar educomunicativo: ser dialógico es vivenciar el diálogo, es no invadir, es no manipular, es no 'esloganzar'. El diálogo es un encuentro de los hombres que, mediatizado por

el mundo, lo pronuncian, lo transforman y, transformándolo lo humanizan. (Freire citado en Oliveira, 2000, p. 33)

Se resalta además a Huergo, quien reconoce los postulados de Freire y Kaplún, pero no acepta las posturas instrumentalistas frente a la educomunicación. Huergo propone el término comunicación-educación, que aquí se toma como un sinónimo de la educomunicación, pues se aparta de las concepciones que pretenden articular solamente los medios a las aulas de manera subsidiaria.

Para Huergo (citado en Valderrama, 2000) la comunicación-educación considera el espacio de esa intersección como una confluencia de perspectivas teóricas, sociales y profesionales con intereses distintos, que como campo pueden ser atravesadas a partir de: instituciones educativas y horizontes culturales; educación y medios de comunicación; y educación y nuevas tecnologías.

Teniendo en cuenta la educomunicación como campo integrador, se toma la propuesta del español Ángel Barbas (2012), que reúne concepciones de varios autores con un punto de vista más allá de lo instrumental. Además, contrasta esta visión con la anglosajona:

Mientras que las expresiones anglosajonas centran su atención en el manejo instrumental de los medios, las denominaciones utilizadas en el contexto iberoamericano hacen referencia a planteamientos dialógicos cercanos a la pedagogía crítica. De este modo, observamos un enfoque educomunicativo instrumental centrado en el manejo de la tecnología, por un lado, y la educomunicación entendida como proceso dialógico, por otro. (Barbas, 2012, p. 7)

Oliveira (2010), por su parte, destaca que la educomunicación busca el reconocimiento de la lucha por la libertad

de la palabra, como una utopía que se concreta en acciones efectivas en los distintos espacios educativos. "En razón de tanta singularidad, la educomunicación es sentida como una unidad conceptual movilizadora, a pesar de presentarse como un concepto polisémico que, a su vez, comprende diferentes formas del hacer" (2010, p. 130).

Lo que se conjuga con la perspectiva de Mario Kaplún (1998), quien relaciona la comunicación y la educación aseverando que a cada tipo de educación corresponde una determinada concepción y una determinada práctica de la comunicación. Así concibe tres modelos: la educación de los contenidos, de los efectos y de los procesos. El tercero es un modelo endógeno centrado en la persona y en el proceso, que corresponde con el modelo pedagógico que Freire (1972) llama "educación liberadora", en el educando como sujeto y no como objeto, y en una educación autogestionaria que desarrolla la creatividad, el manejo del conflicto y la función política.

Kaplún también determina que la relación entre comunicación y educación existe para brindarle a la educación métodos y procedimientos para crear la competencia comunicativa del educando.

No se trata de educar usando el instrumento de la comunicación, sino que esta se convierta en la columna vertebral de los procesos educativos: educar por la comunicación y no para la comunicación. Dentro de esta perspectiva de la comunicación educativa como relación y no como objeto, los medios son reubicados a partir de un proyecto pedagógico más amplio (Kaplún citado en Oliveira, 2000, p. 33).

Estas relaciones conceptuales de los autores confluyen entre sí, pues reconocen la existencia de una comunicación instrumental y una comunicación dialógica y el impacto de cada

una en los procesos educativos, apostándole como camino de desarrollo a la segunda. El propio Barbas (2012) dirá sobre la educomunicación que:

[...] tendría como finalidad la construcción y creación colectiva a través del intercambio simbólico y el flujo de significados. Esto supone considerar, en primer lugar, la naturaleza colaborativa y participativa de la Educomunicación; en segundo lugar, sus posibilidades creativas y transformadoras y, en tercer lugar, los medios y códigos a través de los que se establece el proceso educomunicativo. (p. 165)

A partir de esa concepción se caracterizan las prácticas educomunicativas (Barbas, 2012) desde:

- *La naturaleza colaborativa y participativa*, que tiene en cuenta la participación activa en el proceso, a través de la puesta en acción del diálogo, la horizontalidad y la igualdad como condiciones imprescindibles para la práctica.
- *Las posibilidades creativas y transformadoras*, que consideran la construcción de conocimientos y la toma de conciencia entendida como un proceso educomunicativo a través del cual hombres y mujeres, a la vez que aprenden, recrean y transforman la realidad en la que están inmersos.
- *Los medios* en el sentido de mediación o intermediación que asumen un enfoque dialógico, que posibilita el flujo de significados y la producción de conocimientos socializados. Se diferencia del uso de los medios en los enfoques instrumentales, ya que mientras para estos la tecnología es, implícitamente, un fin en sí misma, para el enfoque dialógico son instrumentos que permiten la comunicación, la reflexión y la comprensión de la realidad.

Se retoma a Oliveira (2010) para abordar las prácticas educomunicativas, las cuales ubica el autor en el ámbito de algunas actividades socioeducativas específicas. En este caso se toma como referente conceptual la práctica educomunicativa desarrollada en el área de la gestión<sup>3</sup> de los procesos y recursos de la información en espacios educativos (o área de gestión de la comunicación en el espacio educativo), que está “enfocada en la planeación, ejecución y realización de los procesos y procedimientos que se articulan en el ámbito de la Comunicación/Cultura/Educación, creando ecosistemas comunicativos” (Oliveira, 2000, p. 40).

## El universo *Ingenio*

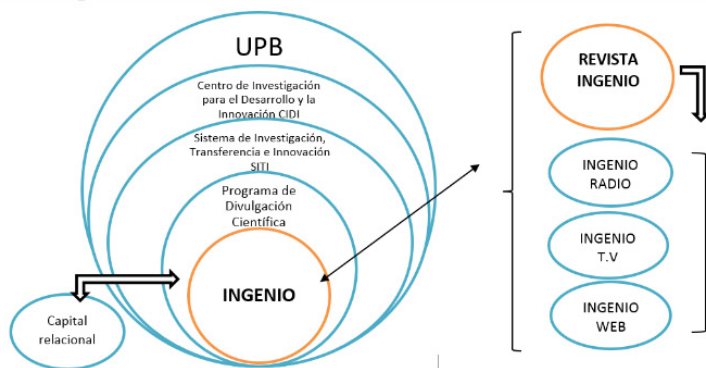
*Ingenio* hace parte de un *ecosistema comunicacional* perteneciente a una comunidad educativa universitaria que lo influencia. El Centro de Investigación para el Desarrollo y la Innovación (CIDI) es la dependencia que tiene como fin permitir el estímulo e impulso permanentes en el desarrollo de proyectos de investigación y en la aplicación de los saberes en beneficio de la sociedad (UPB, 2018); además es la esfera más amplia del ecosistema.

Dentro del CIDI se establece el Sistema de Investigación, Transferencia e Innovación, que potencia, impulsa y consolida el capital intelectual de la universidad a partir de la observación de las realidades sociales y tecnológicas y que funciona mediante la interacción de capitales y programas (UPB, 2016). El Programa de Divulgación Científica, junto con el capital relacional,

---

3 Este marco no implica el estudio extensivo del área de gestión, más bien se toma como recurso para enmarcar a *Ingenio* como una estrategia comunicativa-educativa creadora en sí misma de un ecosistema comunicacional y perteneciente a unos procesos internos de acción.

**Imagen 1. Gráfico del ecosistema comunicacional *Ingenio*.**



Fuente: elaboración propia.

se encarga de generar contenidos, productos y estrategias de comunicación que acerquen a los públicos no especializados a la ciencia, tecnología e innovación generada en la universidad (UPB, 2016). En este programa se encuentran diversos productos y estrategias, entre ellos, la Estrategia Ingenio.

[...] es muy importante porque nuestro compromiso y razón de ser es con la investigación, con la innovación, con la comunicación de la ciencia, en la medida en que eso fortalece y hace parte integral de un 'proceso investigativo'. Se investiga para dar soluciones a 'algo' y, el comunicar esos resultados, el cómo se hizo y demás detalles que se puedan comunicar, hace parte integral del proceso de investigación (Líder del PDC,<sup>4</sup> Entrevista virtual, 18 de abril de 2018).

---

4 Desde aquí, esta abreviatura estará designada para la citación del Programa de Divulgación Científica. Los nombres de las personas entrevistadas no se mencionan por la alta rotación que algunos de los integrantes tienen en este proceso. Esto es consecuente con que el mismo

La tarea de la Estrategia Ingenio es cumplir este objetivo teniendo en cuenta que se dirigen a niños y jóvenes. Para ello cuentan con 4 productos comunicacionales: revista *Ingenio*, Ingenio TV, Ingenio Radio e Ingenio Web. Esta investigación aborda la revista *Ingenio* como eje, sin desligarla de su ecosistema comunicacional.

Lo que pasa es que la revista es el eje central. Todo el trabajo que nosotros hacemos con la revista nos da línea para proponer los demás productos o las demás actividades, por eso la revista *Ingenio* es tan importante, [...] porque cada uno de los contenidos es la guía para el resto del trabajo [ver Imagen 2]. (Profesional de apoyo 1 del PDC, Entrevista personal, 12 de abril de 2018).

La elaboración de la revista implica un comité editorial, unos asesores, unos escritores y un equipo de diseño y diagramación amplio. Por eso, en este trabajo se toma la matriz de actores (Ver Imagen 3), construida teniendo en cuenta a los principales aliados de la revista y que componen el universo Ingenio: la Facultad de Comunicación Social-Periodismo, la Facultad de Diseño Gráfico, la Facultad de Educación y el Colegio de la UPB. Así mismo, se destacan tres profesionales en Comunicación que conforman el trabajo de planta del PDC y, por ende, están directamente encargados de los productos y estrategias que allí se gestan. El trabajo que hacen es coordi-

---

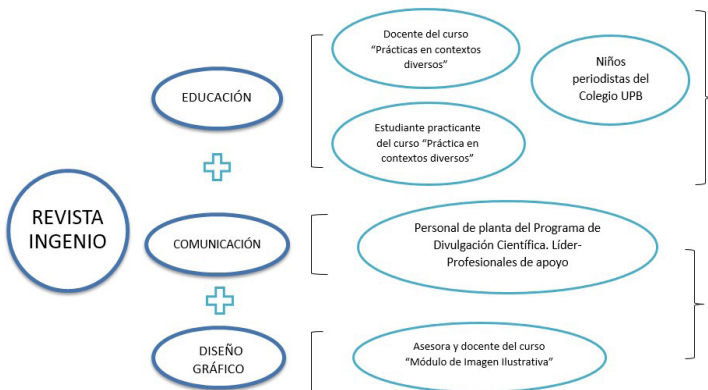
tiene la finalidad de funcionar teniendo en cuenta roles específicos y no personas específicas que conlleven a jerarquías impuestas. Por lo tanto, el artículo quiere mostrar la importancia de los roles como tal, dejando entrever a través de estos testimonios, la expresión de las personas detrás de ellos. No obstante los nombres de los entrevistados aparecen en las referencias.

## Imagen 2. Páginas 22 y 23 del Vol. 9, Núm. 1 de la revista Ingenio.

Un ejemplo de la revista como eje articulador es este tipo de artículos que contienen un código QR con enlaces a diferentes herramientas multimedia contenidas en la plataforma Ingenio Web, validando así la revista como eje de contenidos para desarrollar los otros productos y permitir un diálogo entre los mismos.



## Imagen 3. Gráfico de la matriz de actores



Fuente: elaboración propia.

nado e involucra acciones que abarcan a todo el programa de divulgación.

Con respecto a la *planeación*, una de las profesionales de apoyo comenta: "*Ingenio* lleva mucho tiempo, por eso es tan importante la planeación y el cronograma". En lo cual coincide con la líder del programa: "Lo administrativo de esto, la planeación de esto es el éxito de este ejercicio. Coordinar la agenda de la universidad, cuándo empieza un semestre, cuándo termina otro, cuadrar agendas de pregrado con diseño, educación y agenda del colegio" (Entrevista virtual, 18 de abril de 2018).

Ahora bien, dentro de la *ejecución*, se identifica que:

La metodología no tiene ningún nombre especial. Es el modelo de trabajo para nuestro proceso editorial, que hemos ido construyendo paso a paso. Es, en términos administrativos, un 'proceso' con sus entradas y salidas claras, con instructivos y herramientas desarrolladas en el equipo y por equipo, para asegurar la calidad del mismo. (Líder del PDC, Entrevista virtual, 18 de abril de 2018)

Esta metodología aún sin nominalizar parte de una rigurosidad académica propia de la estrategia y las necesidades del público de *Ingenio*.

Hay una metodología y una rigurosidad académica desde la que se hace el programa y las estrategias, pero nosotros somos más una estrategia, en este momento, que está formada desde la necesidad del público y la necesidad de divulgación que tiene la universidad para ese tipo de público de interés que son los niños y jóvenes. (Profesional de apoyo 2 del PDC, Entrevista personal, 23 de abril de 2018)

En la *realización de los procesos*, la revista publica un número cada semestre gracias al trabajo multidisciplinario que

lideran las profesionales en Comunicación Social de planta del PDC. Este proceso, en consonancia con la planeación y la ejecución, ya está estipulado, y cumple varias etapas. A continuación, se sintetizan los puntos clave que fueron considerados por esta investigación en consonancia con los objetivos de la misma:

- Convocatoria de investigaciones para publicar en la revista. Dirigida a docentes de Instituciones Educativas de básica primaria y bachillerato.
- Proceso de selección de proyectos desde el Comité Editorial.
- Proceso de construcción de los artículos por parte de los niños periodistas<sup>5</sup> que son previamente convocados,<sup>6</sup> elegidos y capacitados para construir el artículo en relación con las investigaciones seleccionadas. Se hace en compañía de las profesionales de planta de *Ingenio* y de algunos estudiantes practicantes de la Facultad de Educación,, quienes con el trabajo y los objetivos del curso "Práctica en Contextos Diversos" articulan los aprendizajes obtenidos en esta asignatura a los espacios de la revista *Ingenio*.
- Proceso de diseño e ilustraciones de la revista. Lo acompaña la docente del "Módulo de Imagen Ilustrativa", curso en la cual los estudiantes de la Facultad de Diseño articulan sus trabajos (ilustraciones) y saberes en favor de la revista *Ingenio*.
- Procesos editoriales finales.

---

5 Nombre que se designa a los niños encargados de hacer el proceso de escritura del artículo, que están en grado de escolaridad primaria y secundaria. Para esta investigación se tomarán únicamente a los niños periodistas del colegio de la UPB.

6 Esta es la segunda convocatoria que se hace en la historia de la revista *Ingenio* porque los niños van creciendo y culminan su proceso en el colegio.

Dentro de estos procesos de planeación, ejecución y realización se identifican *valores propios* que van ligados al objetivo de generar vocaciones investigativas en el público infantil y juvenil:

Me parece una cosa muy buena porque al tú trabajar también con la universidad es el mundo que tiene la universidad separado del colegio. Ves todo lo que se puede hacer y el hecho de trabajar también con la universidad te puede dar idea de qué te gustaría hacer cuando estés en la universidad. O sea, esto te ayuda como a adentrarte en lo que es el periodismo, la comunicación social, darte una idea de que si te gusta esto, ¿por qué no estudiarlo? O sea, yo me he considerado esto: a mí me gustaría estudiar Comunicación Social. Es algo que me ha ayudado a definirme en ese sentido, he buscado concursos para escribir, para tener experiencia. (Niño periodista 1, Entrevista personal, 27 de abril de 2018)

Se resalta otro *valor propio* desde la perspectiva de Oliveira, en cuanto a la gestión de la comunicación en el espacio educativo:

Entre los signos de la nueva realidad comunicativa que esperamos sea construida, lo más esperanzador es la señal que nos emiten, por un lado, educadores y, por el otro, niños y jóvenes que comparten la fortuna de integrar una propuesta educomunicativa en sus pequeños espacios de convivencia. [...]. Las prácticas educomunicativas se evidencian como cargadas de afectividad, lo que garantiza un estatus diferenciado de motivación que lleva a la acción y a la reflexión. (2010, p. 146)

La carga afectiva de la que habla Oliveira se ve reflejada en la motivación de las tres personas de planta y claves en el proceso de elaboración de *Ingenio*:

Esto funciona porque lo disfrutamos. Es un ejercicio desgastante, complejo, pero muy lindo. (Líder del PDC, Entrevista personal, 9 de marzo de 2018)

Es como una racha de buena energía de toda la gente que colabora en el programa. Porque todo el mundo lo hace, primero porque le gusta, demás que los otros te lo han dicho [...], es metérsela toda. (Profesional de apoyo 2 del PDC, Entrevista personal, 23 de abril de 2018)

Yo creo que es uno de los productos más bonitos que tiene la universidad y que el contenido de esta revista es valiosísimo [...] Este trabajo lleva tiempo, tiene una carga de voluntad y de amor impresionante y es un espacio de convergencia muy chévere entre programas académicos, docentes, estudiantes, administrativos. (Profesional de apoyo 1 del PDC. Entrevista personal, 12 de abril de 2018)

Con los hallazgos de esta categoría se reconoce a la revista *Ingenio* como escenario propicio para identificar actitudes y prácticas educomunicativas.

## Un producto comunicacional con procesos formativos

Teniendo en cuenta la gestión de la elaboración de la revista dentro de su ecosistema comunicacional, se expone ahora la noción subyacente de *la educomunicación como nuevo campo desde la perspectiva dialógica*. Se encuentra que hay diferentes formas de asociar a *Ingenio* con la educomunicación.

En teoría digamos que hablamos de comunicación y educación, pero yo creo que es importante hacer una diferenciación entre ambos conceptos. La educación es una cosa y el trabajo formativo es otra. Básicamente lo que nosotras hacemos es un

trabajo formativo, porque el tema de la educación es mucho más complejo [...] En ese sentido creo que la comunicación es una disciplina muy adecuada para contribuir, yo creo que es un verbo acertado, en eso que es la formación y creo que es una disciplina adecuada también para, en ese mismo orden de ideas, cuando estas contribuyendo a la formación entonces complementar de una u otra manera lo que debe entenderse por educación. (Profesional de apoyo 1 del PDC, Entrevista personal, 12 de abril de 2018)

Esta noción de la comunicación como una disciplina “para” la formación se acerca a la relación instrumental entre comunicación y educación llamada Interfaz por Oliveira (2000) y abordada también desde Kaplún (1998) (citado en Oliveira, 2000) cuando afirma que “no se trata de educar usando el instrumento de la comunicación, sino que esta se convierta en la columna vertebral de los procesos educativos: educar por la comunicación y no para la comunicación” (p. 33). Por ejemplo, otra de las profesionales de apoyo afirma que la revista *Ingenio*:

Es una estrategia de comunicación muy fuerte a la que la universidad le apuesta, porque el proceso obviamente es financiado, por así decirlo, desde la universidad, pero obviamente es educativa y la respuesta que sea educativa es: nace la revista, pero todas las cosas que se forman alrededor son de formación colectiva. (Profesional de apoyo2 del PDC, Entrevista personal, 23 de abril de 2018)

Esta visión no relaciona la comunicación y la educación, sino que las concibe como aspectos separados. Sin embargo, cuando la revista impulsa otros productos comunicacionales y a un grupo que colabora en su proceso de elaboración, creando una formación colectiva, sigue la perspectiva de Oliveira (2010) de la educomunicación como una unidad conceptual movilizadora.

La líder del programa de Divulgación Científica expresa:

En el marco de lo que hacemos, la revista *Ingenio* está identificada como un producto comunicativo, y como tal, junto a la revista *Universitas Científica*, son los dos productos editoriales con que cuenta la universidad para hacer divulgación científica. Otro asunto es que en el modelo de trabajo que diseñamos (nuestro proceso editorial), por las características y forma en que trabajamos, se pudiera identificar congruencias con la educomunicación. Sin ser mi tema de experticia, asuntos como el diálogo (proceso dialógico), aprendizaje colaborativo, comunicar, dialogar, aprender, son acciones o procesos que van de la mano. ¿Cómo aprendo sin dialogar? ¿Cómo comunico o enseño algo de lo cual no sé nada, y sin establecer un proceso comunicativo? Es una línea muy fina... (Líder del PDC, Entrevista virtual, 18 de abril de 2018)

Por su parte, el docente guía de la materia "Práctica en Contextos Diversos" dice:

*Ingenio* es una propuesta educativa muy especial en la cual lo que se busca es que los niños produzcan un asunto científico a través de la revista y de muchas actividades que se realizan buscando que los niños desde pequeños se metan en lo que es la investigación. (Docente del curso PCD,<sup>7</sup> Entrevista personal, 9 de abril de 2018)

Y la docente de "Módulo de Imagen Ilustrativa", expresa que:

---

7 Desde aquí, esta abreviatura será designada para la citación del curso Prácticas en Contextos Diversos.

A mí en este ejercicio me parece que todos ganan. Gana la universidad porque a través de un ejercicio académico les estamos sirviendo. Gana el estudiante porque es una validación de su aprendizaje, es hoja de vida, es muy estimulante para él ver que su producto ya está impreso [...] Me parece que es mucho más el trabajo formativo que se hace aquí, en esta experiencia. (Asesora y docente del curso MII,<sup>8</sup> Entrevista personal, 12 de abril de 2018)

Las posturas de estos profesionales frente al carácter educocomunicativo de la revista evidencian que las apreciaciones se sesgan según el área de conocimiento con la que se enfoquen, y los roles y la cercanía dentro del proceso. Por eso, la noción de las comunicadoras y los docentes difiere. Sin embargo, coinciden en que la participación de los niños y jóvenes es el eje trasversal del proceso formativo que se genera. Por ello, se abordan las prácticas educocomunicativas desde su *naturaleza colaborativa y participativa*, sus *posibilidades creativas y transformadoras* y los *medios y su enfoque*, evidenciadas principalmente en la construcción de los artículos de la revista.

La labor de los niños periodistas está mediada por otros actores, por ejemplo, las profesionales del PCD, sobre todo en los procesos de capacitación.

Yo tengo un equipo de periodistas de Ingenio, ellos tienen una misión, [...] la misión será construir estos textos, pero antes de la misión debemos capacitarlos, ¿cómo los capacitamos? Tenemos diferentes actividades, el año pasado luego de esta prueba de escritura entonces ya constituimos el equipo, los convoqué para conocernos, presentaros, preguntarles si

---

8 Desde aquí, esta abreviatura será designada para la citación del curso Módulo de Imagen Ilustrativa.

están contentos, si les gusta esta idea, si realmente quieren participar, qué les gustaría que hiciéramos, ese tipo de cosas. Ya luego nos reunimos en un espacio más formal en el salón. (Profesional de apoyo 1 del PDC, Entrevista personal, 12 de abril de 2018)

En este caso, vemos que está presente la horizontalidad y la igualdad en el proceso, aspectos indispensables en la *naturaleza colaborativa y participativa* de la educomunicación. Para el desarrollo de la capacitación y la escritura (que debe entenderse como simultáneo) se realizan talleres en los cuales los niños aprenden desde los géneros periodísticos, hasta cómo preparar una entrevista.

Otra cosa importante que intento que ellos entiendan es que es un trabajo que fortalece sus procesos de formación en el colegio, en las áreas y además que les va a servir para la vida; acercarse a una persona, romper el hielo, enfrentarse a un conocimiento que no tenemos, resolver dudas, elaborar preguntas, revisar comentarios, interpretar esos comentarios. (Profesional de apoyo 1 del PDC, Entrevista personal, 12 de abril de 2018)

Así, se evidencian las *posibilidades creativas y transformadoras* en la medida que se toma consciencia de que la formación que reciben puede aplicarse en diferentes aspectos de su vida. Estas posibilidades se pueden evidenciar a partir de los aprendizajes de los niños periodistas:

Yo diría que la redacción y dejar un poco la timidez porque el hecho de empezar a hacer preguntas, hablar en la mitad de la entrevista, que salgan preguntas, eso como que da una fluidez al hablar y te saca de esa pena. Yo antes era más penoso y hablaba muy bajito. Ahora hago las preguntas con un

buen tono de voz, hablo con la persona que entrevisté y se me ocurren más preguntas, o sea en el hecho de desarrollarme bien cuando hago una entrevista es como el mayor aprendizaje. También la redacción. (Niño periodista 1, Entrevista personal, 27 de abril de 2018).

Primero puntualidad, uno con estas cosas, por lo general siempre tiendo a pasarme del tiempo, me decían que era para ayer y ayer mismo rayadito lo pasé, entonces siempre tener puntualidad. Estar abierto a cosas nuevas porque en cualquier momento aparece una experiencia nueva, un concepto nuevo, una persona nueva de la cual uno debe aprender. Investigar, dedicarse a eso un poquito. A uno a veces le pasan un caso, hace todo a la ligera, y si yo no entendí creo que menos el que lea el artículo. (Niño periodista 2, Entrevista personal, 27 de abril de 2018)

Yo aprendí qué era una entradilla, qué era un destacado, aprendí a redactar un perfil. Se diferencia de una clase en que no es como tan monótono todo. (Niño periodista 3, Entrevista personal, 27 de abril de 2018)

Para apoyar este proceso de escritura se integran como practicantes los estudiantes de pregrado de la Facultad de Educación del curso “Práctica en Contextos Diversos”, en donde un contexto diverso es un asunto educativo en el cual puede intervenir el maestro fuera del aula.

Esto (la escritura del artículo) es construido. A cada estudiante de pregrado se le asignan niños para que los acompañen en el proceso de escritura, pero sin que intervenga. El niño decide cómo aborda el artículo, cómo lo trabaja. Los estudiantes acompañan el proceso de ortografía, del título... Lo hacen por medio de un plan de trabajo, mediante el diálogo, ¿por qué lo hiciste así? ¿Cuéntame? ¿Cómo se cambia? (Líder del PDC, Entrevista personal, 9 de marzo de 2018)

Aquí se evidencia la participación activa de los participantes a través de la puesta en acción de su capacidad para el diálogo (Barbas, 2012), asunto que devela la *naturaleza colaborativa y participativa* de esta práctica y que corrobora la veracidad de este proceso de la revista *Ingenio* como horizontalidad. La estudiante practicante coincide en que:

Acá en la elaboración de los artículos es un acompañamiento al proceso de escritura [...], o sea yo no les interfiere en las ideas de ellos sino expresamente de pronto en problemas de sintaxis y también de semántica, pues, mira esto no significa esto, esto no va acá, pero en el sentido no, el sentido es de ellos, totalmente de ellos, yo solamente intervengo para hacer correcciones, pero lo que hay es de ellos. [...] Hablamos por WhatsApp, ellos me envían los bocetos pues por correo y nos reunimos pues en un momento para yo decirles, miren chicos, esto fue lo que yo encontré, piénsenlo, hagamos una lluvia de ideas. (Estudiante del curso PCD, Entrevista personal, 12 de abril de 2018)

Este proceso de acompañamiento se realiza por medio de diferentes plataformas, en las cuales lo presencial y lo virtual se alternan en un ejercicio continuo para el logro de los objetivos. La actividad extracurricular les permite a los estudiantes validar el conocimiento adquirido en clase y potencializar sus habilidades en un ambiente externo. Uno de los niños periodistas expresa que:

El reto, el único, siempre fue como al principio, porque yo nunca había estado al frente de escribir un artículo o algo así que fuera a salir publicado después, entonces fue como más que todo afrontar eso, la responsabilidad que yo adquiero y después de tanto tiempo lo veo reflejado. (Niño periodista 2, Entrevista personal, 27 de abril de 2018)

Siguiendo con las características, en *las posibilidades creativas y transformadoras* se resalta la consciencia de los niños periodistas cuando expresan que: “[...] la revista es muy importante porque da a conocer los proyectos que surgen aquí en el colegio y en la universidad y también le da la oportunidad a los estudiantes de que experimenten cosas diferentes”. Otro de los niños dice que lo más importante de la revista reside en el hecho de que “[...] saca esos proyectos que se hacen en el colegio que tal vez sin la revista no saldrían a la luz por así decirlo”.

Al mismo tiempo, el producto comunicativo es un *medio de enfoque* con fin dialógico en sí mismo, pues su proceso de escritura “presenta una filosofía y una práctica de la educación y de la comunicación basadas en el diálogo y en la participación que no requieren solo de tecnologías, sino de un cambio de actitudes y de concepciones” (Aparici, 2012, p. 10). Al respecto, uno de los niños escritores expresa que:

Para cuando yo entré, que lo empezaron a enfocar más a que nosotros mismo fuéramos lo que escribiéramos, ahí se le dio más importancia porque es desde nosotros mismos para que nuestros otros compañeros puedan evidenciar qué está pasando en nuestro alrededor. Aquí mostramos muchos casos importantes, muchas cosas que quizás ellos no pueden saber así a simple vista o que si lo dice otra persona que sea mayor no lo van a entender, entonces ahí veo yo la importancia. Un producto de nosotros para otros que son como nosotros. (Niño periodista 2, Entrevista personal, 27 de abril de 2018)

## Otros hallazgos

La *naturaleza colaborativa y participativa* se da dentro de la gestión con los múltiples actores implicados en el ecosistema comunicacional.

El programa de divulgación científica en sí es una escuela donde todos podemos aprender, es un espacio de formación y de diálogo de saberes permanentes, al nivel de preescolar, al nivel que quieras, eso desde lo que yo he administrado es lo que le da riqueza a esto, por eso esto no se agota. También desde la posibilidad desde yo no creer que me las sé todas sino de darle la oportunidad al otro. Aquí son bienvenidos todos los que quieran aprender con nosotros. (Líder del PDC, Entrevista personal, 9 de marzo de 2018)

Sin embargo, algunas estructuras jerárquicas permanecen en el proceso y son directamente manejadas desde la coordinación del PDC. Esta concepción de jerarquía se presenta por el número de personas implicadas con esta estrategia. No todos pueden estar presentes en cada uno de los momentos con igual grado de participación, diálogo y trabajo colaborativo. Esto es relevante porque lleva a preguntarse si esto debe considerarse como una barrera para las prácticas educomunicativas o como un asunto inherente de los procesos organizacionales.

También se debe cuestionar hasta qué punto se respetan más las condiciones colaborativas-participativas que las cuestiones propias de la gestión. En palabras de uno de los niños escritores: "Yo corregía y lo volvía a mandar (el artículo). Porque la idea tampoco era que ellos me corrigieran y que se perdiera la esencia. Algo que yo creo que me pasó como una vez fue que ellos lo corrigieron y yo dije ¿yo en que momento escribí esto?, pero fue algo mínimo", (Niño periodista 2, Entrevista personal, 27 de abril de 2018)

Teniendo en cuenta que, para todos los actores, excepto las tres profesionales de planta, *Ingenio* no es una función de tiempo completo, esta jerarquía se explica de varias maneras.

Es un proceso de construcción colectiva pero que no implica estar presente todos sobándonos. Uno puede estar presente

de muchas maneras. Uno puede participar y participar sin la presencialidad, porque la presencialidad no es práctica en estas cosas, porque nuestros aliados no tienen tiempo. Y nos funciona perfecto. ¿Cuál es el asunto? La gestión administrativa, y nosotros somos muy ejecutivas en esto. (Líder del PDC, Entrevista personal, 9 de marzo de 2018)

Completando esta noción, se expresa que:

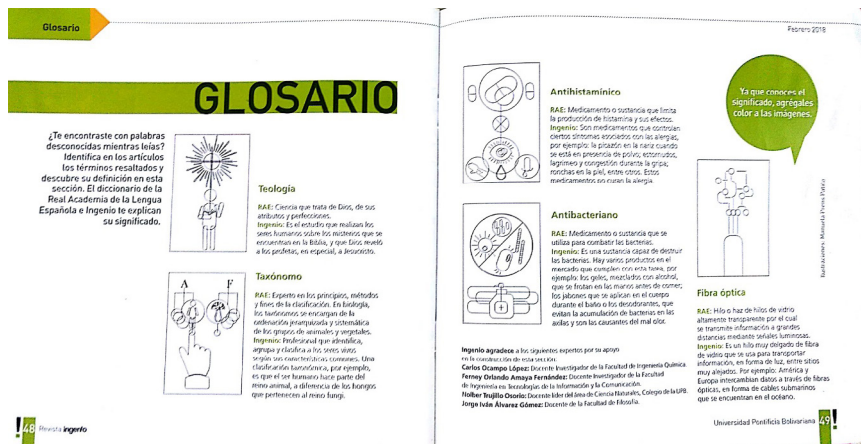
Nosotros vamos desde lo más análogo que podás creer que es: vamos a reunirnos, vamos a pensar esta estrategia [...]. Desde eso hasta que hacemos, si hacemos un taller entonces le hacemos una encuesta digital a los chicos, entonces los llamamos y les decimos: 'venga pónganos en este papel usted qué cree que surgió de ahí', o sea, es la combinación de muchas herramientas al servicio de la estrategia como tal. (Profesional de apoyo 2 del PDC, entrevista personal, 23 de abril de 2018)

Esto se ve plasmado en espacios como "El Personaje", sección en la cual hay un trabajo colectivo de elección, mediante votación electrónica del comité editorial. Además, tiene traducción a dos idiomas, realizado con el apoyo voluntario de un docente aliado. Así mismo, personas externas al proceso, pero vinculadas con la universidad, realizan labores colaborativas en *Ingenio*. Por ejemplo, algunas infografías son asesoradas por docentes o grupos de investigación; el glosario se construye con apoyo de diferentes docentes investigadores; las ilustraciones las realizan estudiantes de diseño gráfico (ver Imagen 4).

O sea, es que *Ingenio* es una unión de voluntades, sin la voluntad de todos los que participan ahí, no es nada. [...] El glosario también es un ejemplo claro, el trabajo de los chicos que ilustran es un ejemplo claro, es que los mismos textos, o sea los chicos que hacen parte del equipo *Ingenio*, están ahí

por voluntad porque ellos quieren, porque les gusta, porque les apasiona, porque lo ven atractivo, *bacano*, lo ven como una oportunidad de aprendizaje. (Profesional de apoyo 1 del PDC, Entrevista personal, 12 de abril de 2018)

Imagen 4. Páginas 48 y 49 del Vol. 9, Núm.1 de la revista *Ingenio*. Se evidencian en los créditos los actores que apoyan la parte conceptual de la sección. Aquí se ve plasmado el proceso colaborativo y voluntario de algunos actores externos de la revista.



El proceso de elaboración de la revista *Ingenio* también permite acercamientos desde el punto de vista docente-profesor. Por ejemplo, en el área de diseño gráfico, los estudiantes involucrados en la creación de las ilustraciones son acompañados por la asesora de *Ingenio* y docente del módulo de "Imagen Ilustrativa".

Uno como docente de ese curso los asesora para ver qué tan pertinente es lo que ellos están planteando en la imagen, qué tan correspondiente es con el texto. Entonces uno les recomienda no solo la parte técnica sino también la parte

conceptual de lo que ilustren. (Asesora y docente del curso MII, Entrevista personal, 12 de abril de 2018)

Y en voz de los niños escritores:

Me parece que juega un rol bastante importante en el colegio porque da la participación de estudiantes y profesores, y eso crea una interacción entre estos dos, que no se limite a tener en las clases un contacto profesor-estudiante de 'me enseñas esto y yo copio', sino más como hablarles. Porque de hecho eso es una cosa que yo noté, en el momento que yo empecé a escribir vi lo que los profesores además hacían fuera del aula que no solo era enseñar, sino motivar a los estudiantes y ellos hacían sus propios proyectos, eso me parece muy importante, esa interacción que se genera cuando se decide escribir (Niño periodista 1, Entrevista personal, 27 de abril de 2018)

Estos testimonios pueden ser el inicio de una evidencia de un modelo educativo-comunicativo con énfasis en el proceso, desde la perspectiva de Kaplún, situación que fortalecería la idea educ comunicativa en la gestión de un producto comunicacional.

Otro asunto a cuestionar dentro de la participación, es que existe una gran diferencia entre los roles de la "Práctica en Contextos Diversos" y el "Módulo de Imagen Ilustrativa". Mientras que en la primera se realiza un encuentro y un diálogo entre dos niveles de escolaridad, en la segunda los estudiantes participan en un proceso que, aunque trasciende las aulas, no genera vínculo con otros actores; sino que se limita a la publicación de las ilustraciones.

Como experiencia sería muy bonito que el niño trabajara con el estudiante más grande, con el ilustrador. Incluso yo he hecho un trabajo así, que un niño dibuja algo y se lo pasa al

ilustrador y el ilustrador propone basándose en el concepto del niño. Es muy bacano. Sí se puede, lo que pasa es que por la dinámica del asunto aquí ya no es tan efectivo el asunto. Empezando porque el niño escribe al interior de sus aulas, luego un corrector de estilo, pero es un poco difícil coordinar toda esa cantidad de gente para que la revista salga en el momento que tiene que salir. (Asesora y docente del curso MII, Entrevista personal, 12 de abril de 2018)

Tomando la siguiente característica de *las posibilidades creativas y transformadoras*, se ve que la ilustración de la revista permite validar los conocimientos de los estudiantes del Módulo De Imagen Ilustrativa, y otorga voz a sus múltiples formas de ilustrar; al mismo tiempo que genera repercusión en el asunto gráfico de la revista (ver Imagen 5).

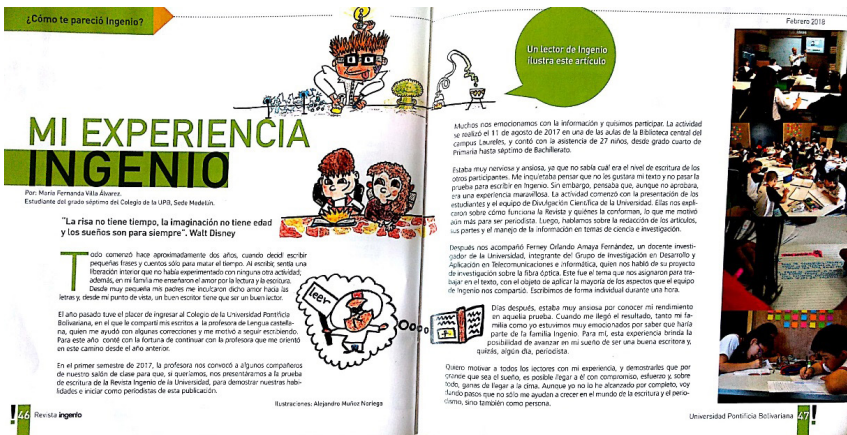
Imagen 5. Páginas 30 y 31 del Vol. 9, Núm. 1 de la revista Ingenio. Se evidencia cómo en un mismo artículo se encuentran dos concepciones de ilustración por parte de dos estudiantes diferentes.



## Estas posibilidades creativas se expanden:

Recibimos correos de los mismos papás, por ejemplo, mirá, esos dibujos son de uno de los lectores de *Ingenio* y vino la mamá a decirnos: es que mi hijo es súper fan de *Ingenio*, entonces él me dice, 'mami yo quiero salir acá, ¿qué tengo que hacer?'. El papá incluso le dijo, envíales tú un correo y preguntales si puedes participar en *Ingenio*, y él mismo lo hizo, se presentó, dijo 'Hola soy Alejandro... lo que pasa es que a mí me gustaría... les envío mis dibujos', entonces esas cosas son muy bonitas y se convierten en un logro de eso que hacemos. (Ver Imagen 6) (Profesional de apoyo 1 del PDC, Entrevista personal, 12 de abril de 2018)

Imagen 6. Páginas 46 y 47 del Vol. 9, Núm. 1 de la revista *Ingenio*. Aquí se exalta la participación de uno de los lectores de *Ingenio* en la ilustración del artículo; además, adquiere más significado en la medida en que en este artículo también aparece la experiencia de una de las niñas periodistas de *Ingenio*.



Otra posibilidad creativa y transformadora es la que se les da a los procesos investigativos de otros lugares de Colombia.

Tenemos experiencias de otros municipios, no solo de Medellín, sino que tenemos experiencias de investigación de Támesis, de Jericó, de Tarso. Ya trascendimos la frontera departamental y ahorita tenemos proceso de investigación en Putumayo, y además del trabajo 'multicampo', entonces tenemos el reto de vincular las seccionales de la universidad a esta estrategia, entonces yo creo que ese es un logro importante. (Líder del PDC, Entrevista personal, 9 de marzo de 2018)

Se percibe una construcción conjunta de conocimientos a través del fomento de la creación y la actividad de los participantes, sin importar su articulación o su afiliación con la revista. Esto se traduce en la toma de conciencia que desde su labor han logrado crear.

Finalmente, con la última característica de los *medios según el enfoque*, se determina la revista como medio desde su carácter como producto comunicacional, con unos objetivos de recepción y que va dirigida a un público objetivo. Siendo así, su proceso de construcción y el producto como tal pueden tener un valor diferente. Al respecto se encuentran perspectivas distintas:

*Ingenio* es un producto muy bonito [...] no se puede desconocer la belleza de la revista como tal. Pero definitivamente el logro está en el proceso, porque ahí es donde realmente se trabaja en equipo, donde logramos evidenciar que el trabajo vale la pena, logramos hacer lectura de esos chicos que de alguna u otra manera trabajan con nosotros, hacemos lectura de qué tan efectivo es un producto de este tipo. [...] Aunque no todas las personas tienen acceso al proceso, para mí esa es la esencia y si una persona de manera juiciosa se sienta

a leer *Ingenio* puede evidenciar que detrás hay un universo. (Profesional de apoyo1 del PDC, Entrevista personal, 12 de abril de 2018)

Por otro lado, se afirma que el logro está en el proceso de elaboración de la revista, pero también en el producto como tal, es decir, que ambos procesos están a la par:

[...] ver el proceso editorial de la revista, que los chicos participan 100% en ese proceso y ver lo que permite en las aulas la revista, lo que permite con los chicos después, incluso con los grandes, porque así sea un público objetivo de los niños, tienen un público secundario de otras edades, pero para mí está a la par el aprendizaje de tanto lo que se hace internamente como de lo que se exporta, por así decirlo. (Profesional de apoyo2 del PDC, Entrevista personal, 23 de abril de 2018)

El sentido dialógico del producto comunicacional es latente, primero por su proceso de elaboración, segundo por su capacidad de generar vocaciones, transversalizar otros productos y otros procesos de formación, y tercero por su misma estructura como producto final, que incluye unas secciones que invitan a aprender a hacer y a reflexionar sobre aquello que hacen los demás, así como a entender sobre personajes que movilizan y transforman –o transformaron– la sociedad y a compartir experiencias que *Ingenio* ha brindado en diversos ambientes.

## Conclusiones

La noción teórica de la educomunicación como nuevo campo de estudio dialógico subyace en cierta medida en los procesos de elaboración de la revista *Ingenio*. Hay esbozos de nociones

como la formación, la gestión por procesos, el diálogo de actores, la multidisciplinariedad y las actitudes y concepciones colaborativas. Sin embargo, la relación entre comunicación y educación que asume la gestión de la revista evidencia cierta instrumentalidad y desconocimiento teórico de lo educomunicativo como campo de intersección. Pero hay que destacar una particularidad y es que *Ingenio* es un programa basado en productos comunicacionales que se ocupan de lo educativo. Esto es novedoso porque lo más común dentro del campo es la necesidad que tienen los escenarios educativos de articular productos comunicacionales.

Pese a las dificultades teóricas de los actores que fungen como líderes de la revista *Ingenio* para conceptuar sobre una relación entre comunicación y educación como campo y no como interfaz, en los procesos de elaboración de la revista sí subyace la noción de campo. Por ejemplo, es otra de las fortalezas de *Ingenio* su gestión y la forma en la que se articulan diversas áreas de conocimiento para que apliquen sus saberes en beneficio de la sociedad, y por eso puede concluirse que la acción grupal, colectiva y solidaria, se confirma como una condición para el éxito de una práctica educomunicativa (Oliveira, 2010). Así el reto constante es abordar las desigualdades jerárquicas propias de una institución como asunto a considerar sin demeritar el trabajo propio de la organización y administración del proceso.

Igualmente, las prácticas educomunicativas evidenciadas en esta investigación residen, principalmente, en el trabajo con los niños escritores de la revista. En la interacción de ellos con los demás actores del proceso se evidencian las posibilidades creativas y transformadoras. Así mismo, el diálogo y el aprendizaje en equipo subyacentes en este producto comunicacional, develan en su elaboración su naturaleza colaborativa y participativa. La forma tangible del medio o producto comunicacional

como tal, conversa con el proceso y lo aleja de lo meramente instrumental.

La conexión generada en los procesos de elaboración de la revista evidencia lo valioso del proceso, pues intervienen una multiplicidad de actores, áreas de trabajo y saberes inmersos en el ecosistema comunicacional al que pertenece. Además, enriquece la reflexión sobre lo educomunicativo, siendo *Ingenio* una propuesta única en su campo al dirigir divulgación científica a un público infantil y juvenil, y al mismo tiempo hacerlo parte activa del proceso.

Es así como la acción educomunicativa es un proceso dialógico inseparable de la práctica educativa y de los procesos de aprendizaje colaborativo. Desde esta perspectiva, la construcción del conocimiento va unida a la práctica de la educomunicación; es decir, cuando expresamos una idea para que nuestros interlocutores puedan comprenderla es cuando dicha idea es aprendida y comprendida verdaderamente por nosotros. En otras palabras, "conocer es comunicar y es dialogar" (Barbas, 2012, p. 165). Este trabajo se ve cuando los niños periodistas articulan su trabajo para poder ser entendidos por otros, con los que se identifican.

Finalmente, y teniendo en cuenta que los puntos de encuentro de la comunicación y la educación (Corral 2004) residen en que ambos son hechos sociales que desde términos disciplinarios pertenecen al campo de las ciencias sociales y estudian al ser humano y sus relaciones con otros seres humanos, la comunicación va más allá de los medios y permea todo lo social mientras que la educación va más allá de las aulas, a través de su participación en la sociedad. Con este argumento y la visión de este trabajo, cabe preguntarse hasta qué punto desde la teoría se puede articular lo educomunicativo fuera de las aulas, sin concebirse desde la profesionalización como tal. Este y otros planteamientos, como el de la gestión de la

comunicación en el espacio educativo dentro de la reflexión de la gestión y la institucionalidad versus lo educomunicativo, podrían ser abarcados en futuras líneas de investigación.

## Referencias

### Entrevistas

Por motivos estructurales y narrativos, en la presentación de los resultados se referenció a los entrevistados de esta investigación por su rol. A continuación, se referencian los nombres de las personas detrás de cada uno.

Claudia Patricia Gil Salcedo, Líder del PDC (Entrevista virtual, 18 de abril de 2018; Entrevista personal, 9 de marzo de 2018).

Luisa María Echeverry Baena, Profesional de apoyo 1 del PDC (Entrevista personal, 12 de abril de 2018).

Carolina Delgado Mesa, Profesional de apoyo 2 del PDC (Entrevista personal, 23 de abril de 2018).

Beatriz Elena Builes Restrepo, Asesora y docente del curso MII (Entrevista personal, 12 de abril de 2018).

César Augusto Zuluaga Zuluaga, Docente del curso PCD (Entrevista personal, 9 de abril de 2018).

Sofía Ríos Vélez, Estudiante del curso PCD (Entrevista personal, 12 de abril de 2018).

Juan José Restrepo López, Niño periodista 1 (Entrevista personal, 27 de abril de 2018).

Juan Sebastián Sánchez Ocampo, Niño periodista 2 (Entrevista personal, 27 de abril de 2018).

Juan José Roldán, Niño periodista 3 (Entrevista personal, 27 de abril de 2018).

## Bibliográficas

- Aparici, R. (2010). Introducción: la educomunicación más allá del 2.0. En R. Aparici, *Educomunicación: más allá del 2.0* (pp. 9-23). Barcelona: Gedisa, S.A.
- Barbas, Á. (2012). Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado. *Foro de educación*, 157-175.
- Castro, E. (2016). Educomunicación. Los primeros 60 años de una historia polisémica. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 1(2), 103-120.
- Corral, A. A. (2004). La intersección edu-comunicativa. *Comunicar*, 22, 13-20.
- Freire, P. (1972). *Pedagogía del oprimido*. Buenos Aires: Siglo XXI Argentina Editores.
- Kaplún, M. (1998). *Una pedagogía de la comunicación*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Oliveira, I. D. (2010). Caminos de la educomunicación: utopías, confrontaciones, reconocimientos. En R. Aparici, *Educomunicación: más allá del 2.0* (pp. 129-150). Barcelona: Gedisa, S.A.
- Oliveira, I. D. (2000). La comunicación/educación como nuevo campo del conocimiento y el perfil de su profesional. En C. E. Valderrama, et al., *Comunicación-Educación: coordenadas, abordajes y travesías* (pp. 27-48). Bogotá: Siglo del Hombre Editores.
- Universidad Pontificia Bolivariana (UPB). (2018). *Programa de Divulgación Científica. Investigación UPB*. Recuperado de: <https://www.upb.edu.co/es/investigacion/capacidades/otros-programas-cidi/programa-divulgacion-cientifica>
- Universidad Pontificia Bolivariana (UPB). (25 de noviembre de 2016). *Sistema De Investigación, Transferencia E Innovación | UPB*. [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.upb.edu.co/es/investigacion/nuestro-sistema/investigacion-upb>

Valderrama, C. E. (2000). Introducción. En C.E. Valderrama, *et al.* *Comunicación-Educación: coordenadas, abordajes y travesías* (pp. ix-xxiii). Bogotá: Siglo del Hombre Editores.

# dibujos

## **Análisis semiótico de las caricaturas políticas sobre el proceso de paz en Colombia del año 2016, a partir de los dibujos humorísticos publicados en los medios de comunicación El Tiempo y El Espectador, durante el período de diciembre de 2016 a junio de 2017**

*Eylen Cristina Jalilíe López\**

---

\* Comunicadora Social – Periodista de la Universidad Pontificia Bolivariana, seccional Montería. Proveniente de una familia de periodistas, encontró en la lectura y la escritura una pasión que luego articularía con los fundamentos de la teoría crítica de la Escuela de Frankfurt. Participó en la publicación del II Volumen del libro *Baúl de Historias* con la crónica “La sonrisa sin tiempo”. Actualmente crea contenidos para la plataforma de YouTube en su sección “Aula de Periodismo”, donde enseña, a través de videos animados, fundamentos básicos para la redacción de noticias y reportajes.

Asesor: Julián David Vélez Carvajal.

## Resumen

La presente investigación realiza un análisis semiótico de las caricaturas políticas sobre el proceso de paz en Colombia del año 2016, a partir de los dibujos humorísticos publicados en los medios de comunicación colombianos *El Tiempo* y *El Espectador*, durante el período de diciembre de 2016 a junio de 2017, enfocándose en la identificación de los elementos semióticos: índices, íconos y símbolos, propuestos en la segunda tricotomía del filósofo norteamericano Charles Sanders Peirce.

Los resultados obtenidos se interpretaron a partir de la relación de los signos-índices, signos-íconos y signos-símbolos; la clasificación de los objetos representados según sus categorías; y los símbolos, considerados interpretantes que se convierten en ley que gobierna el pensamiento. Esto permitió encontrar que las caricaturas utilizan signos similares para representar el proceso de paz independientemente del medio de comunicación, pero que las posturas ideológicas influyen en el mensaje denotado, haciendo de la subjetividad un elemento significativo que se construye a partir de representaciones semióticas inspiradas en el contexto del proceso.

**Palabras clave:** Caricaturas políticas, Proceso de paz en Colombia, Dibujos humorísticos, Índices, Íconos, Símbolos.

## Introducción

Colombia está atravesando un importante momento histórico con respecto a la implementación del proceso de paz firmado entre el Estado y las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia, FARC-EP. Durante el desarrollo de este evento político, desde la negociación hasta su implementación, la opinión pública ha jugado un papel fundamental, y los medios de comunicación se han encargado de enviar mensajes de impacto significativo a través de noticias, reportajes, crónicas, entrevistas, columnas de opinión y caricaturas.

Estas últimas fueron analizadas en esta investigación desde la teoría semiótica de Charles Sanders Peirce (1903; 2012), que clasifica los signos en índices, íconos y símbolos. Para hacer este análisis, se tomaron como fuentes los medios de comunicación de circulación nacional *El Tiempo* y *El Espectador*, de donde se escogieron 135 caricaturas publicadas sobre el proceso de paz durante el período de diciembre de 2016 a junio de 2017. El tiempo escogido corresponde a las primeras fechas establecidas para la implementación del acuerdo final de paz.

De esta forma, se identificó la constitución semiótica de las caricaturas políticas sobre el proceso de paz colombiano, a través de un análisis que, desde la teoría de Peirce, profundizó en identificar índices, íconos y símbolos, establecer relaciones entre ellos y, finalmente, inferir cuáles son los puntos de vista de los medios de comunicación en cuestión con respecto al proceso de paz.

Para el desarrollo y abordaje específico, se tuvo en cuenta la semiótica como principal referente conceptual, definida por Peirce (1931; 2012) como “[...] la doctrina de la naturaleza esencial y de las variedades fundamentales de cualquier clase de semiosis posible” (Citado en Eco, 2000, p. 32), entendiéndose semiosis como una acción que implica la cooperación de los tres componentes del signo: representamen, interpretante y objeto (Peirce 2012). Sin embargo, para entender la lógica de la semiótica como sistema, es necesario definir su unidad más sencilla: el signo, como algo que representa o se refiere a un objeto en su aspecto o carácter –representamen–, y que crea en la mente de alguien una interpretación, –interpretante– sobre ese algo –objeto– existente. (Peirce 2012).

Ahora bien, la caricatura política, como género de opinión a través de dibujos humorísticos, tiene características semióticas doblemente interpretativas: desde su naturaleza gráfica y su naturaleza escrita, teniendo en cuenta valores implícitos

importantes en la realización crítica de sus mensajes, como la posición del caricaturista o el medio de comunicación y el contexto sobre el que se expresan sus percepciones subjetivas de la realidad.

Para el desarrollo de este análisis semiótico sobre caricaturas políticas, es preciso delimitar el campo de intervención teórica desde el que se abordó la investigación, de manera que se explicará la teoría semiótica de Peirce, que fue tomada como referente conceptual y delimitador del estudio.

## Semiótica: la significación de las cosas

El signo "es un tercero que media entre la mente a la que se dirige y el objeto representado" (Pierce, 2012, p. 324). De manera que aquí se constituye el principio de la semiótica como la disciplina que estudia la interpretación de los signos con base en la comunicación. Sin embargo, estos signos están relacionados de forma trídica en la constitución de la semiosis y, a su vez, clasificados según su carácter representativo.

Para la semiosis, el signo está integrado en uno de los tres aspectos fundamentales que según Peirce (2012) son inherentes a la lógica de la interpretación: el representamen, que es el signo en sí mismo, adoptado, que refiere o representa un objeto real; el interpretante, que es la idea que produce el representamen; y el objeto, aquello a lo que se alude, lo real. La interacción natural de estos tres elementos constitutivos, converge en la creación de sentido a través de la semiosis, la construcción de los significados con ideas y materias, todo ello, en el marco de la lógica del ordenamiento de los signos.

Ahora bien, la estructura de orden de los signos que Peirce propone, tiene relación con las denominadas Categorías Universales, que él mismo ideó de cualidad, reacción y representación (Peirce, 2012). La primera categoría se refiere

a lo que es y no depende de nada para ser, porque tiene una cualidad en sí misma que produce sensaciones; la segunda categoría tiene que ver con aquello que existe como segundo, pero por dependencia a lo primero, y que nace de la reacción ante lo que ya está; y la tercera, se refiere a aquello que media entre lo primero y lo segundo, representando a un *objeto* para producir aquel *interpretante* –que en semiosis tendría que ver con el representamen.

En ese orden de ideas, el signo es el representamen porque “está relacionado con su objeto en virtud de una asociación mental” (Peirce, 2012, p. 324). Y este signo, a su vez, está clasificado según su carácter representativo en tres tipos: íconos, índices y símbolos. Los íconos son aquellos signos que se relacionan con el objeto en razón de su semejanza con él. Los índices son los representámenes que se relacionan con el objeto, pero no en orden de semejanza, sino de conexión, ya que muestran algo sobre las cosas o remiten a ellas. Y finalmente, los símbolos, que son un conjunto de signos, que, organizados particularmente, expresan un significado aceptado convencionalmente (Peirce, 2012). Es a partir de esta segunda tricotomía que se delimitó la presente investigación teórica y metodológicamente con respecto al análisis de las caricaturas políticas sobre el proceso de paz, de manera que se le dará relevancia a esta discusión peirciana a continuación.

### La segunda tricotomía: íconos, índices y símbolos

- **Ícono:** según el teórico norteamericano, “un ícono es un símbolo que está en lugar de su objeto porque, en tanto que cosa percibida, provoca una idea naturalmente vinculada a la idea que ese objeto provocaría. La mayoría de los íconos, sino todos, son semejanzas de sus objetos” (Peirce, 2012, citado en Vélez, 2014, p. 8). Esto es que la cualidad representativa de los íconos crea una asociación

en términos de semejanza para aludir al objeto representado y denotarlo al punto de que el interpretante emerja con la misma percepción del sentido, como si fuera el objeto mismo. Por ello, no importa si el ícono se asemeja al objeto en términos físicos o tangibles, o incluso si el objeto es real o no, ya que las asociaciones imaginarias a partir de similitudes también se pueden considerar íconos. Por ejemplo: la estatua de un centauro representa a un centauro en virtud de su forma, y esa forma la tendrá en todo caso exista o no un centauro (Peirce, 2012).

- **Índice:** "un índice es un representamen que cumple la función de un representamen en virtud de un carácter que no podría tener si su objeto no existiera, pero que seguirá existiendo igualmente, sea interpretado como un representamen o no" (Peirce, 2012, p. 225). De esta forma, el índice denota al objeto representado, en tanto el interpretante dentro del proceso de semiosis emerge de una relación de conexión, indicación o reacción, que lo obliga a aludir al objeto. Por ejemplo, una veleta indica la dirección del viento, cualquier reloj indica la hora del día, un toque de puerta es una indicación de llamado. Cualquier cosa que fije la atención y eleve la idea interpretada en el plano semiótico al objeto representado es un índice (Peirce, 2012).
- **Símbolo:** un símbolo es un representamen que cumple su función sin depender de cualquier similitud o analogía con su objeto, ni depender tampoco de cualquier conexión fáctica con él, sino sola y simplemente porque será interpretado como un representamen (Peirce, 2012). Al respecto, Peirce (2012) explica: "usted puede escribir la palabra 'estrella', pero eso no hace que sea el creador de la palabra, y si la borra, no ha destruido la palabra. La palabra vive en las mentes de aquellos que la usan. Aun si todos están dormidos, existe en su memoria" (p. 59).

De esta manera, un símbolo se consolida como la expresión de las cosas representadas, y es en sí mismo aquello representado, o, como lo llama Peirce (2012), es la totalidad compleja del razonamiento entre íconos, índices y símbolos, pues es su carácter simbólico y vivo lo que prevalece. De ahí que el signo-símbolo sea representación de la idea, pero también la idea en sí misma que al vehiculizarla, se llevaría a convertirse en ley que gobierna el pensamiento (Vélez, 2014), y consecuentemente, en tal interpretante.

### El objeto representado

El objeto es la categoría representada en tanto es real o existe. Es apropiado distinguir entre dos tipos de objetos: el mediato, que está afuera del signo, y el inmediato, que está adentro; así mismo, el objeto mediato, se puede dividir en tres partes: concretivo, desde que represente una cosa existente o hecho actual, del pasado o del futuro; abstractivo, en tanto representa a una cosa posible no comprobada; y colectivo, desde que represente a un conjunto de cosas. (Peirce, 2012). De esta forma, después de que el objeto mediato, en cualquiera de sus tres estadios, sea representado, el interpretante que emerge se convierte en un objeto inmediato, razón por la que se dice que está adentro del signo. Esto concluye en que el objeto inmediato depende del objeto mediato para ser y existir dentro de la interpretación (Peirce, 2012).

Por otra parte, Peirce (2012) también expresa que el objeto representado, en tanto es mediato, no está afectado por las representaciones; pero el objeto sí afecta a los representámenes, y en este sentido: el ícono puede ser cualitativamente el doble del objeto; el índice puede ser un paciente sobre el que el objeto realmente actúa; y el símbolo, estaría vinculado intelectualmente al objeto, como para ser mentalmente provocado por ese objeto, desde el uso de símbolos.

La relación del objeto desde el representamen hasta el interpretante por medio de los íconos, índices y símbolos, supone un proceso de semiosis complejo, en el que no se puede prescindir de ninguno de los elementos, pues de ordenarlos correctamente depende el razonar a través de la significación y darle curso a "la mente que flota en un mundo ideal y no se pregunta, ni le importa, si es real o no" (Peirce, 2012, p. 324).

La semiótica es, entonces, la significación de las cosas, porque encuentra el signo que representa a los objetos en la realidad, las cualidades que ven las cosas dentro del tiempo y el espacio, ciñéndose a una lógica que Peirce segmenta en varias categorías para abarcar la integralidad de la semiosis y entender, a través de esta, la comunicación de los todos y las partes.

### Imágenes y palabras: la significación del mensaje

La imagen es un signo que puede ser ícono, índice o símbolo. Pero también se puede considerar como un representamen compuesto, suponiendo que dentro de esa imagen se articulen los tres tipos de signos mencionados. Así, las imágenes pueden ser representámenes en sí mismas, pero también pueden contener a otros representámenes ligados al interpretante, para conocer al objeto perteneciente.

En ese sentido, es posible detallar a profundidad los elementos de constitución semiótica en una imagen, porque es material y estática. Sin embargo, en el caso de las caricaturas, no solo esto se necesita para entenderlas, ya que, en ellas, las palabras son introducidas para acompañar a las imágenes y, en ese orden, se hace imperativo un cambio en la interpretación, que incluya los mensajes: icónico, indicativo, simbólico. Sobre esta relación, Barthes (2002) menciona que: "La palabra y la imagen están en relación complementaria; de manera que las palabras son fragmentos de un sintagma más general, con

la misma categoría de las imágenes, y la unidad del mensaje tiene lugar a un nivel superior: el de la historia, la anécdota, la diégesis" (p. 37).

Para esclarecer mayormente la implicancia de esta relación, es preciso definir los dibujos humorísticos que, según Medina (1992), como su nombre lo indica, son cierto tipo de dibujos con intención humorística que se caracterizan por la distorsión de sus elementos para dar énfasis a las cualidades más significativas del tema que se trata, todo en el marco de la interacción entre la gracia, la ironía, la burla, la sátira, y utilizando una retórica que varía de persona a persona. Así mismo, son representados de muchas formas, dependiendo de la técnica elegida para realizarlos, el medio de comunicación empleado para difundirlos y los fines que motivan al autor.

Entonces aparece la cuestión en descifrar el mensaje lingüístico y los mensajes icónicos dentro de las caricaturas. Sin embargo, teniendo en cuenta que lo icónico por lo general es polisémico, es necesario que el mensaje lingüístico tenga una función de *anclaje*, que conduzca al lector a través de distintos significados de la imagen y le obligue a evitar unos y recibir otros, en lugar de reemplazar el significado de los íconos (Barthes, 2002).

A modo de colorario, es preciso resaltar que la semiótica, como se mencionó previamente, es el arte de ordenar signos, para partir de ellos, razonar (Peirce, 1894), y en sentido lógico, interpretar. Esto en relación con los dibujos humorísticos, pone en manifiesto que el encontrar el sentido depende de los íconos, índices y símbolos, y la estructura de estos en un mensaje que, hablando de la caricatura, se puede encontrar entre las imágenes y palabras.

Pero lo anterior no está dado a una lectura literal de las imágenes/textos, sino que obedece a un ejercicio analógico, en el que el lector sepa encontrar en los signos lingüísticos e icónicos, el sentido del mensaje, en el marco de su consti-

tución semiótica, y por el reconocimiento de los contextos y circunstancias.

## Metodología utilizada para el análisis semiótico

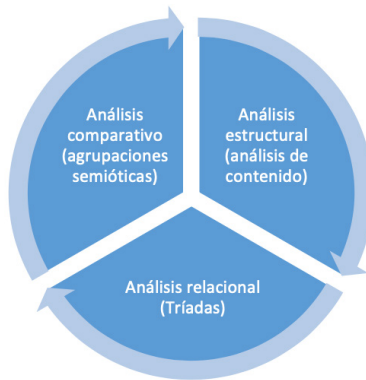
El análisis semiótico de la caricatura política se adentra a un contexto sociopolítico sobre el proceso de paz en Colombia del año 2016 e indaga desde las perspectivas de los medios de comunicación, que, en concomitancia con los caricaturistas, son actores sobre la opinión pública. Para lograr esto, se utilizó un método en el que el investigador cualitativo fue pieza integral en los datos, al ser la parte interpretadora y analizar las caricaturas bajo principios categoriales de la teoría semiótica. Todo lo anterior, con el objetivo de crear a partir del caso individual de los dibujos humorísticos publicados en los medios de comunicación *El Tiempo* y *El Espectador*, una nueva perspectiva significativa sobre lo que se conoce de las interpretaciones en las caricaturas, a partir de índices, íconos y símbolos.

La muestra se definió escogiendo entre las caricaturas políticas publicadas por los dos medios de comunicación, aquellas relacionadas con el proceso de paz en Colombia del año 2016 y que se encontrasen en las ediciones impresas correspondientes al período del primero de diciembre de 2016 al primero de junio de 2017. En este sentido, se preseleccionaron 233 caricaturas en ambos medios de comunicación, de las que se escogieron 135 a través de un segundo filtro, identificando las de mayor relación con la temática abordada. En ese orden de ideas, se analizaron 65 caricaturas del periódico *El Tiempo* y 70 de *El Espectador*.

## Proceso de Análisis y síntesis de la información

El análisis de la información se dividió en tres etapas fundamentales: análisis estructural, análisis relacional y análisis comparativo. En estas etapas la información se recolectó a partir de una ficha de levantamiento de la información y se continuó un proceso analítico más profundo en la que los mensajes se reducían semióticamente a partir del uso de otras metodologías de interpretación de orden relacional y comparativo, que fortalecieron la identificación de elementos comunes y diferenciadores. A continuación, se muestra el proceso integrado de análisis.

**Gráfica 1.** Proceso integrado de análisis



Fuente: elaboración propia.

**Análisis estructural:** el análisis estructural es el primer paso del proceso analítico en el que intervienen factores semióticos, de contexto y de descripción. Así mismo, se puede decir que el análisis de contenido se incluye aquí porque las característi-

cas del instrumento de recolección de la información permiten captar elementos interpretativos específicos, definir situaciones y vislumbrar puntos de vista a partir de la teoría semiótica. A continuación, se expondrá detalladamente el análisis estructural a partir del instrumento de recolección de la información y de la técnica de análisis de contenido, realizado a través de una ficha de observación en la que se dividió la estructura según los elementos contextuales, descriptivos y semióticos, imprescindibles para el proceso de interpretación.

### Gráfica 2. Estructura del instrumento de recolección de información



Fuente: elaboración propia.

- *Elementos contextuales*: se incluyeron estos componentes para apoyar el proceso de análisis de la información al tener en cuenta los medios de comunicación de cada caricatura, la fecha de publicación y el caricaturista que realizó el dibujo humorístico. De esta forma, se contribuyó al ejercicio analítico de dos formas: la primera, al servir como apoyo interpretativo aportando elementos que ayudaron a ubicar conceptualmente al observador en el acontecimiento y el origen de las temáticas abordadas en cada caricatura; y la segunda, al clasificar los medios de comunicación y los caricaturistas, para encontrar referencias que facilitarían inferir los puntos de vista de los medios de comunicación y realizar posteriormente un análisis comparativo con las conclusiones de ambos.
- *Elementos descriptivos*: incluyen las caricaturas propiamente, y un espacio el que se especifica el título de

la imagen. Se incorporó este aspecto en el diseño del instrumento como elemento estructural porque aportó a la lectura literal del signo iconográfico. De esta forma, el observador hizo una lectura objetiva desde el plano más básico, haciendo un barrido sobre todos los elementos en el cuadro, describiendo y detallándolos.

- *Elementos semióticos*: estos elementos se consideraron imprescindibles incluir en el proceso de diseño del instrumento porque a través de su interpretación se pudo lograr efectivamente una lectura semiótica, interpretativa, basada en la interacción de los elementos de la segunda tricotomía de la teoría semiótica de Peirce que incluye símbolos, íconos e índices. La incorporación de estos elementos categóricos permitió articular la teoría semiótica del marco teórico al análisis de contenido, teniendo en cuenta los siguientes parámetros:
  - Interpretante (símbolo): en esta casilla se colocó la interpretación, o mensaje principal de la caricatura analizada, que corresponde al símbolo, como la asociación de ideas que opera de modo tal que se interprete el objeto, a partir de elementos generales y conocidos entre los observadores (Peirce, 2012).
  - Relaciones de semejanza (íconos): en esta área se detallaron aquellos elementos semióticos que establecen relaciones de semejanza con los aspectos reales o el objeto real que inspira la caricatura. Los íconos son ese representamen que refiere a lo que es, por constituir similitudes: denota al objeto en virtud de caracteres que le son propios (Peirce, 2012).
  - Índices: finalmente se colocaron los índices, como signos que se relacionan con el objeto interpretativo en orden de conectarlo con el mensaje semiótico o remitir la idea, lo que Peirce explica como "ser verdaderamente afectado por ese objeto" (2012).

A partir de esta etapa del análisis se logró completar el primer objetivo específico de la investigación, al identificarse los símbolos, íconos e índices de la caricatura política sobre el proceso de paz en Colombia del año 2016, siendo el símbolo el interpretante que agrupa la generalidad del mensaje, el ícono el que lo relaciona con los elementos del contexto según su semejanza y los índices, el conjunto de expresiones que conectan elementos significativos que remiten este interpretante.

Así mismo, se empezaron a vislumbrar los puntos de vista de los medios de comunicación y caricaturistas, a partir de elementos de contexto y un ejercicio descriptivo que facilitó el posterior proceso de identificación de los representámenes y el interpretante de cada caricatura. Esta identificación previa fue necesaria para la segunda etapa del análisis, en la que se buscó establecer relaciones con los signos encontrados a través de un segundo método de interpretación: las tríadas.

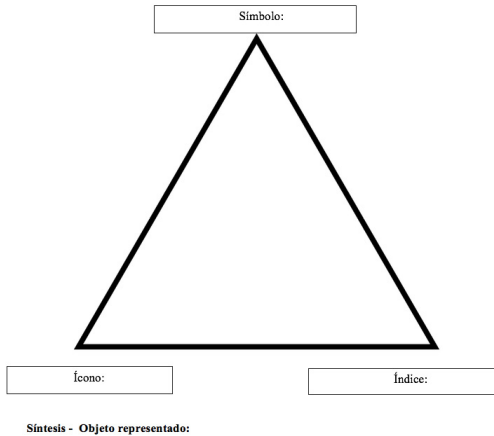
**Tabla 1.** Estructura del instrumento de recolección de información

<b>Ficha de análisis de contenido</b>		
Ficha No 1		Fuente:
Fecha:		Caricaturista:
<b>Caricatura</b>		
<b>Descripción</b>		
<b>Título:</b>		
<b>Interpretante (Símbolo)</b>		
<b>Relaciones de semejanza (íconos)</b>		
<b>Índices:</b>		

Fuente: elaboración propia.

**Análisis relacional:** esta segunda parte del análisis se centra en el carácter representativo de símbolos, íconos e índices, realizando una tríada por cada caricatura, una agrupación de los tres elementos diferentes en donde se relacionaron entre sí y se logró sintetizar la información dejando atrás los elementos contextuales y descriptivos. De esta forma, se lograron reducir los signos a expresiones más compendiadas para proyectar el ejercicio analítico según el carácter semiótico.

**Gráfico 3. Tríadas (análisis relacional)**



Fuente: elaboración propia.

De esta segunda fase de análisis se puede concluir que, al relacionar los símbolos, índices e íconos se alcanzó un proceso de síntesis al encontrar el objeto representado en cada caricatura, de manera que se identificara el elemento de significación sobre el que se establecían las representaciones, para finalmente vehicular el mensaje hacia el interpretante.

Al establecer la relación del sentido con el objeto, se encontraron los elementos reales que, entre concretos y abstractos, contribuyen en gran medida a la interpretación de las caricaturas. De manera que estas relaciones establecidas ayudaron a la interpretación y las agrupaciones en la última etapa del análisis, donde el interpretante (símbolo) de la relación trídica es el elemento principal.

***Análisis comparativo:*** en este momento final solo se tomaron en cuenta los símbolos que, como interpretantes, cargan con el mensaje y la idea principal de cada caricatura teniendo en cuenta todos los otros elementos semióticos encontrados. En esta etapa, el objetivo era encontrar rasgos comunes entre los símbolos, agruparlos y finalmente identificar categorías interpretativas que posteriormente condujeran a inferir cuáles son los puntos de vista de los medios de comunicación con respecto al proceso de paz.

En ese orden de ideas, el análisis estableció dos tipos de comparaciones "intrasimbólicas" e "intersimbólicas": las primeras, refiriéndose a los símbolos del mismo medio de comunicación que se compararon para agrupar en una misma categoría denotada; y las segundas, al compararse los símbolos de un medio con otro, con el objetivo de cruzar las diferentes interpretaciones con respecto al proceso de paz de cada uno de ellos.

La primera comparación se realizó con una matriz diferente por cada medio de comunicación. Las matrices tenían cuatro niveles de agrupación en las que los símbolos se iban uniendo según el significado y el contexto de cada mensaje. Luego de unirse todos los mensajes similares, eran denotados con un nuevo interpretante/símbolo que reinterpretara el macromensaje, esta vez unido de forma pragmática. La segunda comparación se hizo después de enfrentar los objetos representados con los interpretantes emergentes, para encontrar

si verdaderamente vehiculizaron el mensaje y cómo se hizo a través de los elementos de la segunda tricotomía de Peirce.

A continuación se describe con mayor claridad el instrumento seleccionado para la agrupación semiótica en el marco del análisis comparativo.

**Tabla 2. Agrupaciones semióticas (análisis comparativo)**

AGRUPACIONES SEMIÓTICAS – (MEDIO DE COMUNICACIÓN)					
<b>Interpretantes (Símbolos)</b>	Agrupación N° 1 (Contextual)	Agrupación N° 2 (Contextual)	Agrupación N° 3 (Contextual)	Agrupación N° 4 (Contextual)	Hallazgos

Fuente: elaboración propia.

Finalmente, después de obtener todos los resultados de cada medio de comunicación, se realiza una reagrupación, ya que se encontraron muchas clasificaciones. Después de esto, se determinaron, según los respectivos objetos representados, las categorías de análisis que se evidencian en las tablas 3 y 4 (en la siguiente página).

La realización de esta última fase del análisis permitió encontrar cuáles son los temas que más se mencionaron en las caricaturas políticas sobre el proceso de paz, establecer cuáles son los puntos de vista de los medios de comunicación al respecto y de esta forma cruzar la información que permitió establecer comparaciones entre ambos.

## Análisis y discusión de resultados

En este apartado se analizan los hallazgos de la investigación en dos sentidos: primero en relación al marco teórico planteado como eje conceptual para el abordaje de los fundamentos

**Tabla 3.** Categorías de símbolos emergentes del proceso de análisis comparativo–El Espectador: 19 encontradas

Objeto representado	Símbolo (Interpretante)
Fraude al Plebiscito	Las propuestas hechas por los representantes del NO, para incluir en el acuerdo de paz, después del triunfo en el plebiscito, no fueron tomadas en cuenta, y, aun así, se realizó la referendación. Esto se considera fraude, “Conejo”, a la paz.
Nobel de Paz	El Nobel de Paz de Juan Manuel Santos no se traduce en una verdadera materialización de la paz para todos los colombianos, pero sí se representa como una exaltación individual.
Juan Manuel Santos	El presidente Juan Manuel Santos sería el protagonista de la paz que tendría al Congreso y a la Corte Constitucional dominados alrededor del proceso de paz, y además ganaría un Nobel por ello.
Disidencias de las FARC	Las disidencias de las Farc sólo buscan seguir delinquir y por ello no les importa unirse a grupos armados con los que estuvieron en conflicto por años.
Materialización de la Paz	La paz no es sólo cuestión de acabar la guerra, sino de acabar con los problemas más graves de Colombia: la corrupción, la pobreza, la desigualdad.
Los Niños de las Farc	Las Farc se considera benefactora de los niños reclutados en sus filas al “protegerlos” de los abusos de la sociedad, cuando en realidad no les permitieron ser niños y les obligaron a tomar armas, en lugar de juguetes.
EPS	Afiliar a los exguerrilleros a las EPS, conocidas por su ineficiencia, es incluirlos de lleno en el sistema burocrático contra el que estuvieron luchando por más de 50 años.
Zonas Veredales Transitorias de Normalización (ZVTN)	Estado crítico en las Zonas Veredales Transitorias de Normalización, donde no hay acceso a algunos servicios públicos y las condiciones no están adecuadas para garantizar que las necesidades de los exguerrilleros sean satisfechas.
Asesinato de líderes sociales	El asesinato de líderes sociales durante la implementación del acuerdo de paz es una contradicción que demuestra que la paz no se materializará mientras haya grupos armados al margen de la ley.
Dejación de armas	La dejación de armas para las Farc es dejar atrás el pasado de guerra y violencia, mientras que el resto de los colombianos deberían dejar atrás el odio y empezar a convivir con la idea de paz.
Fast Track	Los opositores del proceso de paz habrían perdido una de sus batallas, al empezar la legislación especial para la paz, Fast track, que busca agilizar el trámite de las leyes necesarias ante el Congreso para cumplir el acuerdo.
Jurisdicción Especial para la Paz.	La Jurisdicción Especial para la Paz no le convendría a Álvaro Uribe Vélez en tanto se destaparían muchos escándalos al decirse la verdad sobre su relación con muchos de los acusados por crímenes relacionados con el conflicto armado. La Jurisdicción Especial para la Paz estaría tomando fuerza para intervenir en la judicialización de personas acusadas por delitos relacionados con el conflicto armado, pero la condición de dar beneficios por obtener la verdad, hace que muchos opositores a quienes no les conviene, se levanten en contra. La intención de muchos políticos y militares condenados por delitos relacionados con el conflicto armado no va en orden de reparar a través de la verdad, sino de recibir beneficios propios para reducir sus penas y no pagar cárcel.
Paz en trizas	Si el Acuerdo de Paz se hace trizas y no se implementa, la violencia, la guerra y la muerte se apoderarían, aún más, de los colombianos, ya que las FARC volverían a la selva o aumentarían el número de disidencias.
Farc	Con la creación de organismos como la Jurisdicción Especial para la Paz, muchas personas piensan que en Colombia ganaron las Farc con el acuerdo de paz.
Álvaro Uribe Vélez	Álvaro Uribe Vélez y el Centro Democrático terminarían de hacer trizas el acuerdo de paz de llegar a la presidencia en el 2018, justo como hicieron con el Fast Track. La oposición contra el proceso de paz, se representa en dos sentidos: la primera, Álvaro Uribe Vélez y una posible candidatura de alguien del Centro Democrático
Implementación del acuerdo de paz	Al terminarse el periodo de implementación del acuerdo de paz no se consiguieron los objetivos propuestos porque la oposición influyó en la implementación, el gobierno no cumplió en algunos aspectos y las Farc y sus disidencias también afectaron.

Fuente: elaboración propia.

**Tabla 4.** Categorías de símbolos emergentes del proceso de análisis comparativo-El Tiempo: 20 encontradas

Objeto representado	Símbolo (Interpretante)
Reforma tributaria	La reforma tributaria es opuesta a la paz en tanto se incrementan los impuestos y los colombianos sufren con altos costos, de esta forma, no se vería reflejada una verdadera paz, con equilibrio social, sino ausencia de guerra.
Fraude al Plebiscito	El acuerdo de paz se refrendó sin incluirse todas las propuestas de la oposición después del triunfo del NO en el plebiscito. Lo que el centro Democrático consideró un fraude. "Conejo", a la paz.
Nobel de Paz	El presidente Juan Manuel Santos recibió el Nobel de Paz sin haberse materializado la paz en Colombia en dos sentidos: primero al haberse firmado con las Farc solamente dejando de lado otros grupos armados; y segundo, sin estar seguros, aún, del futuro de la implementación del acuerdo.
Disidencias de las FARC	Los disidentes de las Farc aún prefieren delinquir y lo demostraron al secuestrar a un delegado de la ONU en plena implementación del acuerdo, burlando el proceso, al Estado y a las Farc.
Materialización de la Paz	Varias zonas y poblaciones del país no conocen la paz ni la ven materializada porque viven asediados por la violencia y la pobreza.
Los Niños de las Farc	La entrega de los niños de las Farc siempre será incompleta, porque los niños nunca recuperarán la infancia perdida, después de estar años, viviendo la guerra día a día.
Guerra	Vivir en guerra por más de 50 años ha provocado diferentes percepciones en el conflicto: desde los colombianos, que ven en las Farc la representación de la violencia y la muerte, hasta los integrantes de las Farc que ven en la muerte algo natural con lo que aprendieron a vivir.
EPS	La afiliación de los guerrilleros desmovilizados en las ZVTN a EPS, se podría considerar un castigo, teniendo en cuenta el sistema de salud colombiano y las pésimas condiciones en las que se encuentra, sobre todo, el subsidiado, donde serán afiliados.
Zonas Veredales Transitorias de Normalización (ZVTN)	Los exguerrilleros se están adecuando a una nueva vida. Sin embargo, las Zonas Veredales transitorias de normalización no están terminadas ni listas para recibirlos a inicios del proceso de desmovilización y dejación de armas.
Asesinato de líderes sociales	A pesar de que el acuerdo de paz está en etapa de implementación, líderes y líderes sociales están siendo asesinados en Colombia, por defender los derechos de las comunidades vulneradas.
Dejación de armas	Las Farc envían el mensaje de la paz a Colombia y al mundo, al iniciar el proceso de dejación de armas en las Zonas Veredales transitorias de Normalización.
Fast Track	El presidente Juan Manuel Santos, a través de la legislación especial para la paz, Fast track, pretende agilizar todo el proceso de implementación lo más rápido posible.
Jurisdicción Especial para la Paz.	Al expresidente Álvaro Uribe Vélez no le conviene que se materialice la Jurisdicción Especial para la Paz, ya que al tener que decir la verdad, militares y políticos juzgados por crímenes relacionados con el conflicto armado, lo inculparían a él en muchos de los casos en los que está asociado. Se le ha dado gran importancia a la Jurisdicción Especial para la Paz, pero no por su papel en la consecución de paz, sino por los beneficios que representa para civiles y militares judicializados por crímenes relacionados con el conflicto armado, que lo ven como una oportunidad para obtener la libertad o rebajar sus penas sólo por decir la verdad.
Paz en trizas	La Corte constitucional ha colaborado con que se haga trizas a la paz, a través de la inexistencia del blindaje al acuerdo y posteriormente al Fast Track.
Corrupción	La corrupción en Colombia, expuesta en escándalos como el de Odebrecht, le han quitado el protagonismo a la paz en tanto sectores políticos que defendían el proceso, opositores y las Farc se vieron involucrados.
Álvaro Uribe Vélez	Álvaro Uribe Vélez es el mayor opositor al proceso de paz, de manera que, si el Centro Democrático gana las elecciones en el 2018, la paz estaría en peligro de ser implementada por su marcada desaprobación al acuerdo.
Implementación del acuerdo de paz	La implementación del acuerdo sería una etapa difícil de cumplir a cabalidad debido a la permanente oposición de un sector político contra el proceso de paz, la voluntad política del Congreso y el compromiso del Gobierno y las Farc en todo el proceso. Los tropiezos durante la implementación del Acuerdo de Paz le dan argumentos a la oposición para afirmar que el proceso de paz con las Farc ha fracasado. No se alcanzan los objetivos propuestos para el periodo de implementación del acuerdo, de manera que fue necesaria la ampliación de los plazos para la entrega de armas, la tramitación de leyes y la planeación de acciones por la paz que estaban contempladas como listas para el día D+180.

Fuente: elaboración propia.

semióticos de Charles S. Peirce con respecto a las caricaturas políticas seleccionadas; y en segundo lugar, a partir de los objetivos, general y específicos propuestos para el desarrollo metodológico de este trabajo.

## Discusión teórica de los resultados

El objeto es aquello que se representa a través de un signo para producir un interpretante. Se divide en dos categorías: mediato o inmediato. El primero se encuentra externo a la mente y puede ser concretivo, en tanto es una cosa que existe; abstractivo, en tanto se cree o es posible que haya existido o existirá; o colectivo, por cuanto sea una colección de cosas. Por otra parte, cuando el objeto es inmediato, hace referencia al objeto representado, lo que lo convertiría en signo (Restrepo, 1998, citada en Vélez, 2014).

Durante el ejercicio de interpretación semiótica, se encontraron los objetos representados en cada caricatura, producto de la relación entre símbolos, íconos e índices, y se categorizaron según la temática abordada y según el tipo.

Estas categorías de objetos denotados son ideas representadas, pero a su vez, son referentes contextuales del período de implementación del acuerdo de paz, al lograr entenderse, a través de ellos, los eventos trascendentales de este proceso. No obstante, para poder entenderse los objetos que hacen parte de la realidad y convertirlos en interpretantes, se deben tener en cuenta los contextos para establecer relaciones de semejanza o identificar conexiones que contribuyan al encuentro del símbolo en la expresión de la caricatura: esto último hace que la interpretación de las caricaturas políticas sobre el proceso de paz en Colombia del año 2016 sea más difícil de lograrse si las personas no conocen a los objetos mediatos concretivos o abstractivos representados por elementos de contexto, a pesar de identificarse índices o íconos.

Para dilucidar un poco más su diferencia, en las Imágenes 1 y 2 se ejemplifican un objeto mediato concreto y otro abstractivo.

### Imagen 1. Ejemplo de objeto mediato concreto



Álvaro Uribe Vélez, por Matador.

Fuente: El Tiempo.

### Imagen 2. Ejemplo de objeto mediato abstractivo



"Paz en trizas", por Jota.

Fuente: El Espectador.

En la Imagen 1, el expresidente Álvaro Uribe Vélez es un objeto mediato concretivo, ya que existe literalmente y es tangible, mientras que la idea de "Paz en trizas" (Imagen 2) se consideraría abstractiva, desde que es una cosa que es posible que haya existido o existirá. Pero no hay seguridad concreta.

A propósito de ello, otro acierto identificado en el análisis tiene que ver con el objeto abstractivo "paz" que es denotado en todos los análisis, puesto que inherentemente forma parte del referente empírico de esta investigación sobre las caricaturas políticas relacionadas con el proceso de paz. Sin embargo, la pregunta está en si sería la paz un objeto abstractivo o concretivo. Pues bien, teniendo en cuenta los resultados de los análisis-síntesis, se llegó a la conclusión de que no se está hablando de un objeto mediato concretivo en tanto la paz aún no existe en Colombia, pues no se ha materializado; y sí de uno abstractivo, teniendo en cuenta que el proceso de paz está sentando las bases para la consecución futura de la misma. Esta interpretación es una respuesta dada por los mismos símbolos de las caricaturas políticas estudiadas.

### Íconos, índices y símbolos

Cada elemento semiótico, que constituye las categorías de la diferenciación triádica de Peirce, será expuesto individualmente para dividir la estructura semiótica que compone la tricotomía, no significando con esto que se puedan interpretar estas categorías por sí mismas, pues "en todo razonamiento tenemos que usar una mezcla de semejanzas, índices y símbolos. No podemos prescindir de ninguno de ellos" (Peirce, 2012, p. 60).

Ícono: cumple la función de representar al objeto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza con él, pero esto supone que sea en virtud del carácter que posee en sí mismo, y que poseería igualmente si su objeto no existiera. (Peirce, 2012). Esto quiere decir que las relaciones de semejanza repre-

sentarían a objetos mediatos concretivos o abstractivos, aunque no existieran materialmente o simplemente dejaran de existir en algún momento. Lo anterior lleva a colegir que los íconos, como representámenes, no solo establecen semejanzas literales, sino también abstractas, por las relaciones imaginarias de lo denotado, que generarían las mismas interpretaciones en las personas que el objeto representado (Vélez, 2014).

### Imagen N 3. Ejemplo de ícono: Gestor de paz-muerte



"Vulnerables", por Betto.

Fuente: *El Espectador*.

La imagen muestra que los gestores de paz tienen establecida, forzosamente, una relación de semejanza con la muerte, al ser perseguidos y asesinados. Este ícono se asemeja al objeto representado en tanto una persona perciba la muerte al encontrarse con un gestor de paz o pensar en alguno. Por otra parte, los íconos también son representámenes desde la literalidad, al asemejar objetos mediatos concretivos como personas y objetos o, simplemente, representar cosas que se les parezcan, ya sean animadas o inanimadas, existan o no.

En el análisis se pudo identificar que el ícono mayormente utilizado para representar el objeto mediato abstractivo *paz* fue una *paloma blanca, con rama de olivo en el pico*. Esto es un ícono en la medida que establece una relación de semejanza abstracta con la idea de *paz*. Y en esa medida, al representar el ícono una idea aceptada por convención social, se convertiría en un ícono-símbolo porque, finalmente, a partir de la asociación imaginaria que existe en esta relación, nace una idea que se convierte en ley que gobierna el pensamiento: un símbolo.

Así mismo, se pudieron identificar otros íconos mayormente relacionados con el contexto del proceso de paz en Colombia como es el caso de Álvaro Uribe Vélez, identificado como ícono de la oposición contra el proceso de paz en Colombia, en tanto se establece una relación de semejanza entre la desaprobación al proceso y el expresidente, que se encuentra subsumida en los símbolos denotados por los índices, que el senador mismo ha movilizado en el entramado de las representaciones y las interpretaciones semióticas de la opinión pública.

Por otra parte, y en sentido contrario, Juan Manuel Santos se identifica como un ícono del proceso de paz, ya que se realizan asociaciones imaginarias de él como personaje y el proceso que adelantó durante su gobierno para darle fin al conflicto con las FARC; esta asociación se fortaleció después de que Santos recibiera el Nobel de Paz, ya que se suma este nuevo elemento representativo a la interpretación del presidente colombiano.

Adicionalmente, es preciso señalar que las FARC, al ser la protagonista que secunda el proceso de paz, se encuentra entre los elementos más representados, siendo los más reconocibles íconos asociados a la guerrilla: Rodrigo Londoño, comandante en jefe mejor conocido como Timochenko, e Iván Márquez, comandante y miembro del secretariado de las FARC.

Como se puede apreciar, ambas asociaciones icónicas representan a objetos mediatos concretivos, personas que existen en la realidad. Por el contrario, al referenciar la representación

de los objetos mediatos abstractivos se encuentra a las FARC como ícono de la muerte, estableciendo que, a percepción del caricaturista y el medio, cuando se piensa en este grupo y en sus guerrilleros, una de las asociaciones imaginarias es la muerte.

El uso de íconos en la caricatura política sobre el proceso de paz es fundamental para la interpretación del mensaje, ya que transmite la idea como si fuera el mismo objeto representado el que estuviera significando, y permite, en articulación con los índices y símbolos, que el proceso de semiosis fluya con éxito. De ahí que, durante el ejercicio analítico, fuese expuesto que los íconos sean elementos estratégicamente utilizados por los caricaturistas, al momento de jugar con la ironía y la sátira, para proponer ideas que conduzcan al lector a establecer semejanzas que convencionalmente no se identificarían. Verbi-gracia, una caricatura en la que se asemeja la afiliación a una Empresa Promotora de Salud, EPS, con una pena alternativa para los guerrilleros.

*Índices:* el índice es un representamen que está físicamente conectado con su objeto y constituyen un par orgánico; pero la mente que lo interpreta no tiene nada que ver con esta conexión (Peirce, 2012). El índice, entonces, establece una conexión real con su objeto representado y otorga información sobre este, que proporciona una interpretación posterior (Vélez, 2014). Los índices encontrados en el ejercicio de análisis de las caricaturas políticas sobre el proceso de paz son más diversos en sus representaciones que el número de caricaturas mismas; no obstante, se distinguieron dos tipos de conexiones con los objetos: índices contextuales e índices gestuales.

Los índices contextuales son el grupo de signos indicativos que permitieron interpretar en qué condiciones –lugar, momento y situación– estaba ubicada la caricatura como mensaje iconográfico. Por ejemplo, las montañas son un índice de zona rural, unas varas solas son índice de que algo está incompleto,

una mochila es índice de acampar o campamento, y una mirada hacia arriba es índice de curiosidad.

Por su parte, los indicios gestuales tienen que ver con ese conjunto de signos-índices que proporcionan información que conecta con los gestos y expresiones del objeto representado, aún, siendo un objeto mediato abstractivo. De este modo, una sonrisa es indicio de felicidad y los ojos abiertos indican sorpresa; los brazos cruzados indican negación y un dedo hacia arriba es indicio de énfasis. (Ver Tabla 6)

Entre otras cosas, una característica semiótica que se pudo constatar en este análisis fue que los índices, al ser representámenes directamente relacionados, conectados con el objeto representado, también ayudan a identificar a personajes, que, dibujados, tienen elementos indicativos que denotan de quién se trata, ya sea a partir de la exageración de ciertos rasgos o artículos asociados que lo hagan reconocible en los contextos de la opinión pública. Por eso, una nariz puede ser índice de Juan Manuel Santos y unos zapatos *Crocs*, de Álvaro Uribe Vélez.

*Símbolo:* es todo lo que se encuentra y que realiza la idea conectada con la palabra. El símbolo está conectado con su objeto en virtud de la idea de la mente que usa símbolos, sin la que no existiría ninguna conexión total (Pierce, 2012). Los símbolos no establecen semejanzas ni indicios; son en sí mismos, la unión entre la idea que hay en la mente y el objeto representado. Por eso, al ser las palabras que transmiten las ideas se convierten en ideas mismas y la representación pasa a ser la interpretación, al transmitir el mensaje producto del proceso de significación. Por eso Peirce (2012) afirma, refiriéndose al uso articulado de semejanzas, íconos y símbolos, que “la totalidad compleja puede llamarse símbolo, pues es su carácter simbólico y vivo lo que prevalece” (p. 60).

**Tabla 5.** Ejemplo de índices contextuales

Caricatura	Ejemplo de índices
<p><b>Nada de nada</b> matador</p>	Montañas – zona rural
	Varas en el campo – construcción incompleta
	Traje militar – guerrillero
	Barba – vejez, guerrillero
	Casco – Juan Manuel Santos
	Nariz – Juan Manuel Santos
	Mochila - acampar
	Dedo en el labio – curiosidad
	Dedo pulgar hacia arriba – bien.
	Campo abierto - escasez
Taparse los ojos – vergüenza	

Fuente: *El Tiempo* | Tabla: elaboración propia.

**Tabla 6.** Ejemplo de índices gestuales

Caricatura	Ejemplo de índices
<p>Misión imposible.</p>	Ojos de paloma – temor
	Gotas de sudor – nervios
	Líneas alrededor del cuerpo – agitación
	Lanzar cosas – echar

Fuente: *El Espectador* | Tabla: elaboración propia.

Los símbolos-interpretantes que se encontraron en las caricaturas políticas sobre el proceso de paz están estrechamente vinculados a los objetos representados, al considerarse una interpretación de los mismos. En ese sentido, analizar las caricaturas políticas sobre el proceso de paz en Colombia del

año 2016 es identificar las diferentes etapas, situaciones y acontecimientos que ocurrieron alrededor del referente empírico de esta investigación. Fue de esta forma, y a partir del análisis, que se encontró que ambos medios de comunicación tocaban temas comunes, pero que la representación preferida para vehicular un mensaje interpretativo de esos objetos era diferente y muchas veces a algunos tópicos se les daban más relevancia que a otros, según el medio.

De esta forma, los símbolos resumen el camino de la implementación del acuerdo de paz en los 180 días analizados. Los resultados muestran una implementación que empezó con la oposición de un sector político del país, encabezado por el expresidente Álvaro Uribe Vélez, con la idea del “fraude al plebiscito”; posteriormente la implementación del acuerdo de paz continuó en declive, al incrementar el número de líderes sociales muertos, el aumento de las disidencias de las FARC, obstáculos en la dejación de armas, las Zonas Veredales Transitorias de Normalización incompletas, la declaración de inexecutable al *Fast Track* y al blindaje del acuerdo, la demora en la creación y posicionamiento de la Jurisdicción Especial para la Paz... Todo lo anterior finalizó en el uso de un dispositivo retórico que bien podría resumir el estado de la implementación y su decaimiento: “Paz en trizas”.

Así, el símbolo, como unión de las ideas que se interpretan en la mente desde el objeto representado “paz” en las caricaturas políticas sobre el proceso en cuestión, y que englobaría los hallazgos de esta investigación a través de las representaciones, es que: la implementación del acuerdo de paz entre el Estado colombiano y las FARC-EP se encuentra en declive, después de la presentación de obstáculos que afectaron profundamente los tiempos y espacios legislativos y administrativos necesarios para que se alcanzaran los objetivos propuestos en el tiempo demandado, hasta llegar al punto de considerar la paz hecha trizas.

Ahora bien, hasta el momento se ha hablado de índices, íconos y símbolos desde los elementos semióticos visuales, pero no desde los lingüísticos, y, teniendo en cuenta que las caricaturas están formadas por ambas estructuras simbólicas de comunicación, la gráfica y la textual, es importante destacar también el papel que juegan en el proceso de semiosis. En ese sentido, las palabras son símbolos en sí mismas y desde su lectura ya vehiculan un mensaje. En el caso de los índices también se encuentra que a través de palabras se dan indicios, pero no solo con lo que dice, sino cómo se dice: desde los signos de puntuación, uso de mayúsculas y palabras usadas, hasta lo que comunica el título del cuadro. Y por último, los íconos, menos frecuentes, pero sí utilizados desde los textos para establecer semejanzas, siendo el ejemplo más claro el uso de las palabras con doble sentido.

Habiendo esclarecido detalladamente la función de representación de cada signo-ícono, signo-índice, signo-símbolo y los objetos mediatos, se pudo observar de manera más específica la constitución de los elementos semióticos subsumidos en los símbolos que nacieron para interpretar al objeto, y a su vez, se confirmó la idea general que partió de la interpretación de las caricaturas, en las que se expresa el declive de la implementación y se denota el elemento discursivo de "Paz en trizas" durante la lectura de los hallazgos.

## Conclusiones

La presente investigación tenía como objetivo general analizar la constitución semiótica de la caricatura política sobre el proceso de paz en Colombia del año 2016, a partir de los dibujos humorísticos publicados en los medios de comunicación *El Tiempo* y *El Espectador* durante el período de diciembre de 2016 a junio de 2017.

Como objetivos específicos, se buscaba identificar íconos, índices y símbolos presentes en la caricatura política sobre el proceso de paz colombiano, establecer relaciones entre íconos, índices y símbolos de ellas y, finalmente, inferir los puntos de vista de los medios de comunicación *El Tiempo* y *El Espectador* con respecto al proceso de paz colombiano, a partir de los dibujos humorísticos publicados entre diciembre de 2016 y junio de 2017.

Las caricaturas políticas sobre el proceso de paz en Colombia, en general, utilizan todos los elementos semióticos de la segunda tricotomía de Charles S. Peirce para representar el mensaje que se quiere transmitir. Se identificaron símbolos, íconos e índices utilizados por los caricaturistas para hacer su mensaje semiótico entendible.

En primer lugar, los símbolos identificados, en su mayoría, se relacionan con un interpretante que se muestra crítico ante la implementación del acuerdo de paz, representando acontecimientos, personajes y situaciones que influyeron positiva o negativamente en la consecución de la implementación. Por otra parte, los íconos encontrados establecen relaciones de semejanza con los objetos mediatos abstractivos, en orden de satirizar una situación, y mediatos concretivos en cuanto a la representación fehaciente de los personajes y lugares que se muestran en cuadro. Finalmente, los índices fueron elementos imprescindibles en el trabajo asociativo y de conexión de contextos, que ayudaron a interpretar con mayor facilidad, al aportar referencias interpretativas desde lo gestual, hasta lo contextual.

Se pudieron identificar los tres signos en las caricaturas, y articularse para dar una interpretación acertada al mensaje enviado (objeto representado), confirmándose lo que el autor norteamericano decía: no se puede prescindir de ninguno de ellos, ya que el arte de razonar está en ordenar tales signos y averiguar la verdad (Peirce, 2012). Se establecieron relaciones

entre símbolos, índices e íconos a partir de un análisis trídico que dio como resultado el encuentro de los objetos representados. Estos últimos se pusieron a discusión con los interpretantes emergentes de las agrupaciones en el análisis comparativo, y se logró realizar una lectura semiótica que dejó entrever el proceso de significación de cada interpretante naciendo en el objeto a la luz de la segunda tricotomía.

Se encontraron los puntos de vista de los medios de comunicación estudiados, *El Tiempo* y *El Espectador*, y se identificaron tres aspectos fundamentales al respecto: el primero es que ambos medios de comunicación adoptan una postura crítica ante los acontecimientos que rodean la implementación del acuerdo y comparten muchos rasgos comunes en algunos símbolos interpretados que van ligados a los tiempos de publicación, perspectivas parecidas y experiencias similares con respecto a la interpretación de la implementación del acuerdo de paz, que pudieron provocar que su representación, a través de las caricaturas, fuese similar. El segundo aspecto se refiere a los objetos representados en los medios de comunicación que, aunque bien eran los mismos en su mayoría, tienen interpretaciones diferentes para los acontecimientos alrededor de cada uno, contribuyendo esto a que haya objetos mediatos a los que se les dio más relevancia en un medio que al otro. Y, por último, el tercer aspecto denotado funge como una diferencia entre ambos medios de comunicación, y es que en *El Espectador* se encuentran mayor número de caricaturas en contra del proceso y el acuerdo de paz, que se alternan con otras a favor. En cambio, en *El Tiempo* son menos comunes las caricaturas que se oponen al proceso de paz, ya que, en su mayoría, cuando critican, no cuestionan el valor estructural del acuerdo, ni las decisiones tomadas para alcanzar la paz.

Empero, esto no significa que un medio de comunicación apoye al proceso y el otro no, mas se interpreta como una puerta abierta, de *El Espectador* como medio, a la objetividad

y la libertad de espacios para los caricaturistas de informar y formar a la opinión pública con mensajes diversos que ayuden a la creación de perspectivas sólidas sobre un acontecimiento, todo esto, en el marco de la teoría de la significación: índices, íconos y símbolos.

## Referencias

### Prensa

*El Espectador*, 1 de diciembre 2016 -1 de junio 2017.

*El Tiempo*, 1 de diciembre 2016 - 1 de junio 2017.

### Bibliográficas

Barthes, R. (2002). *Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos y voces* (3ª Ed). Barcelona: Paidós Ibérica.

Eco, H. (2000). *Tratado de semiótica general* (5ª Ed.). Barcelona: Lumen.

Medina, L. E. (1992). *Comunicación, humor e imagen: funciones didácticas del dibujo humorístico*. México, DF: Trillas.

Peirce, Ch. (2012). *Obra filosófica reunida. Charles Sanders Peirce. Tomo II (1893 -1913)*. N. Houser y C. Kloesel (Eds.). México, DF: Fondo de Cultura Económica.

Vélez, J. (2014). Análisis del logo de la campaña del expresidente Álvaro Uribe Vélez al Congreso de la República de Colombia para el periodo 2014 – 2018, desde la segunda tricotomía de Peirce: icono, índice, símbolo, *Pontificia Universidad Católica del Perú*. Recuperado de: <http://congreso.pucp.edu.pe/alaic2014/wp-content/uploads/2013/09/GT3-Julian-David-V%C3%A9lez-Carvajal.pdf>

# mirada

## **Relaciones entre concejales y líderes comunitarios de Bucaramanga. Una mirada desde la Comunicación Política y Pública**

*Miguel Alguero Montaña\**

### **Resumen**

La participación de los ciudadanos en la democracia y la gestión del gobierno local cambiaron desde la Constitución de 1991. Esto se evidencia en los mecanismos de participación ciudadana y la gobernanza, como la veeduría y el control social. Basado en un enfoque cualitativo, este trabajo busca analizar las relaciones comunicativas de los concejales de Bucaramanga con las comunas, teniendo en cuenta las percepciones de los concejales del período 2016-2019 y de los líderes comunitarios. A partir de los resultados obtenidos desde la *Comunicación Política* de Mazzoleni (2010) y la *Participación Ciudadana* de Urdaneta (2012), se

---

\* Comunicador social-periodista de la Universidad Pontificia Bolivariana, seccional Bucaramanga. Periodista de la sección de Economía del periódico *La Patria*, de Manizales.

Asesor: Giovanni Bohórquez, magíster en Ciencias Políticas y docente de la Universidad Pontificia Bolivariana, seccional Bucaramanga.

identificó, según los concejales, la tendencia de relación de cooperación; mientras que los líderes comunitarios perciben que hay ausencia de relación. Se concluye que estas relaciones están condicionadas por la comunicación directa de estos dos actores, el uso de los medios y los mecanismos de participación ciudadana.

**Palabras clave:** Democracia, Participación ciudadana, Concejales, Líderes comunitarios, Comunicación política, Comunicación pública.

## Introducción

La puesta en marcha de los mecanismos de participación ciudadana, las funciones políticas de los partidos, el surgimiento de modelos de gobierno basados en veeduría ciudadana, gobernanza en red y democracia participativa, y la reconfiguración del rol del líder político son muestra de las transformaciones que vivió la participación democrática de los ciudadanos y las formas de gobierno local, a partir de la Constitución Política de 1991. Los concejos municipales, corporaciones para el control político y la gestión pública, no fueron extraños a estos cambios. También surgieron nuevas maneras de relación entre líderes políticos y ciudadanos, basadas en la cogestión y coadministración y la promoción de la transparencia.

En el campo de la comunicación, estas modificaciones se evidenciaron en la renovación del discurso de los concejales, la intervención de las comunidades en los temas de interés público mediante mecanismos de participación, la rendición pública de cuentas, la publicación de la gestión pública, las prácticas de transparencia y el uso de las tecnologías de información.

Aparece entonces un ciudadano participante que decide e interviene en las cuestiones públicas, al igual que sus gobernantes, y que "toma parte activa voluntaria y personalmente de los asuntos públicos, poniéndose en marcha por sí mismo" (Sartori, 2007, p. 174). De esta manera, la participación se

convierte en el eje de estas relaciones. Desde esta perspectiva, ¿cómo se relacionan y se comunican los líderes e instituciones políticas? Harold Laswell, basado en su primario modelo de comunicación denominado unidireccional, responde: “[...] una manera conveniente de describir un acto de comunicación es la que surge de la contestación a las siguientes preguntas: ¿Quién, dice qué, en qué canal, a quién, y con qué efecto?” (Moragas, 1985, p. 1).

Estas preguntas se relacionan con la *comunicación política* y la *comunicación pública*. La primera busca “el intercambio y la confrontación de los contenidos de interés público-político que produce el sistema político, los medios y el ciudadano-elector” (Mazzoleni, 2010, p. 36); mientras que la segunda alude a “la producción y difusión de mensajes dirigidos a grandes públicos a través de medios tradicionales y nuevas tecnologías” (Aguilar, 2017, párr. 4).

Esta investigación da respuesta a la pregunta: ¿cómo se comunican los concejales con las comunas de Bucaramanga, representadas en las juntas de acción comunal y las juntas administradoras locales? Para responderla se planteó como objetivo general analizar las relaciones comunicativas de los concejales con las comunas de Bucaramanga; y como específicos: conocer la percepción que tienen los líderes comunitarios sobre el control y gestión pública de los concejales, y determinar el tipo de relación comunicativa de los concejales con las comunas de Bucaramanga.

La fundamentación teórica se basa en la relación entre comunicación y política desde los conceptos de Mazzoleni (2010), quien explica tres actores: sistema político, medios y ciudadanos, para describir seis formas de relación. También se estudia la participación ciudadana como un elemento integrador del sistema político y los ciudadanos. Por tanto, se definió al concejal en dos roles, como líder político y como servidor público. Otro actor dentro de estas relaciones es la comuna,

lugar donde se representan los mecanismos y las actividades de participación. También hacen parte de este texto el proceso metodológico, los resultados recogidos y las conclusiones.

En ese sentido, este capítulo está dividido en tres partes. La primera está dedicada a los sustentos teóricos que fundamentaron la investigación, temas como: comunicación política, funciones de los concejales en las comunas, el rol de los líderes comunitarios y la participación ciudadana. La segunda hace referencia a la metodología que se implementó basada en las relaciones comunicativas de Mazzoleni y la propuesta metodológica de María Fernanda Ramírez y Juliana Tabares. En la última parte se encuentran los resultados y conclusiones.

## Fundamento conceptual

### El hilo rojo que une a la comunicación y la política

Gianpietro Mazzoleni planteó un lazo fuerte entre comunicación y política. De esta unión resultan tres actores y seis flujos de comunicación. Estos actores corresponden al sistema político, a los medios y al ciudadano-elector. No obstante, en esta investigación solo se estudiaron dos de los flujos que se dan entre ellos. El primero va del sistema político al ciudadano-elector, del que se originan tres tipos de relación: 1) las instituciones o líderes políticos acuden a informar su actividad y funciones a los ciudadanos; 2) el contacto personal de líderes políticos con los ciudadanos; y 3) propaganda y publicidad, instrumentos de comunicación que usan líderes políticos para convencer a los ciudadanos de sus propuestas o buscar aprobación (*cfr.* Mazzoleni, 2010, p. 32).

El segundo va del ciudadano-elector al sistema político. Corresponde a la respuesta de este ciudadano a los mensajes que emiten los líderes políticos, que se refleja en tres formas: 1)

el voto, como máxima expresión de la voluntad del ciudadano-elector; 2) el debate público, que consiste en la participación de los ciudadanos en la vida política; y 3) la interacción directa, cuando el ciudadano entra en contacto con el actor político para expresarle su sentir (*cf.* Mazzoleni, 2010, p. 33).

El elemento integrador de estas relaciones es la participación ciudadana. Lo anterior se explica desde el ejercicio que efectúan los concejales mediante la administración pública y el control político, y la participación de los ciudadanos cuando exponen sus necesidades e intereses mediante mecanismos de participación política o ciudadana.

De esta manera, se plantean dos enfoques. Primero se concibe la participación como una estrategia, como "un medio de fortalecimiento de la sociedad civil, implicando la transferencia a ésta de funciones o decisiones que habían permanecido tradicionalmente en manos del Estado o de la Administración Pública" (Urdaneta, 2012, p. 49). Mientras que el segundo enfoque concibe a la participación como un instrumento relacional, "un medio de socialización de la política que supone generar nuevos espacios y mecanismos de articulación del Estado con los sujetos sociales" (Urdaneta, 2012, p. 49). Los dos enfoques se refieren a la intervención de la comunidad en las actividades políticas públicas, como portadores de intereses sociales en busca de un beneficio común.

La participación ciudadana, en Colombia, está regulada por Ley Estatutaria de Participación Ciudadana (Presidencia de la República, 2015). La norma se estipuló como un derecho fundamental que permite a los ciudadanos incidir, considerablemente, en el ámbito de la política pública mediante la veeduría ciudadana, el control social de lo público, la rendición de cuentas y la administración pública. Este marco normativo también describe diferentes actividades para materializar dicha participación, como los cabildos abiertos, los procesos de veedurías ciudadanas, las juntas de vigilancia, los comités

de desarrollo y control social de los servicios públicos, las auditorías ciudadanas de los líderes comunales y las instancias de participación ciudadana mediante la representación de las juntas administradores locales (JAL) y las juntas de Acción Comunal (JAC).

### Concejales y líderes comunitarios, dos caras de la misma moneda

El Concejo Municipal de Bucaramanga, integrado por 19 corporados, estipuló una estrategia para fomentar la participación de los ciudadanos en las decisiones que les afectan, mediante foros comunitarios, las mesas comunitarias de las JAL, las rutas comunitarias y los cabildos abiertos. En este contexto, ¿qué rol asumen los concejales para fortalecer la participación ciudadana dentro de las comunas?

La Constitución del 91 definió al Concejo como un organismo administrativo ligado a la Administración Municipal: "Es una corporación pública, que se desempeña como co-administradora de la Alcaldía, que ejerce funciones de control político, conformada por concejales elegidos de forma directa por la población" (Manrique, 1995, p. 9). A partir de esta definición se describe al Concejo como un espacio para el ejercicio de la democracia participativa y representativa, ya que "representa los intereses de los ciudadanos como sujetos de derechos y deberes. Es un actor fundamental para el logro del buen gobierno y la gestión del desarrollo del municipio" (Departamento de Planeación Nacional, 2011, p. 20). Por tanto, los concejales actúan como líderes políticos por su actividad y militancia en un partido, y como servidores públicos por su gestión y control de los recursos públicos.

El otro actor de esta investigación son los ciudadanos organizados territorialmente en comunas. Estos lugares representan la descentralización de la administración pública

porque facilitan la participación de las comunidades en la vida política municipal. Bucaramanga está dividida en 17 comunas desde el 2013. Dentro de ellas, las JAC y las JAL se encargan de cumplir las funciones de representación y de participación.

No obstante, la política bumanguesa se caracteriza por el clientelismo, es decir, “quien controla mayores recursos distribuye bienes y otorga servicios a sujetos con menos recursos y estatus, a cambio de lealtad y apoyo político” (Arraigada, 2013, párr. 1). Contrario a este fenómeno aparece la gobernanza, como una forma de gobierno consensuado y participativo, en el que la toma de decisiones apunta al interés colectivo.

Según la Encuesta de Percepción Ciudadana 2017, realizada por el programa *Bucaramanga Cómo Vamos*, el 70% de los bumangueses tienen una imagen negativa del Concejo, mientras que el 30% de los encuestados indica que sí confía en la corporación. Aparecen interrogantes como: ¿por qué una mala imagen de los concejales entre los ciudadanos? ¿Los bumangueses se sienten participes en la gestión y control del Concejo? ¿Cuáles son las formas de comunicación implementadas por los concejales en su relación con las comunas?

## Referente metodológico

Los cuestionamientos postulados más los objetivos que se plantearon son la base del referente metodológico que se diseñó para escudriñar las relaciones comunicativas entre los concejales y los líderes comunitarios. Asimismo, se tomó como referencias a Roberto Hernández Sampieri (2014), Carlos Sandoval Casilimas (2002) y a la metodología que usó María Fernanda Ramírez y Juliana Tabares (2011) en su investigación sobre las relaciones de los concejales con otros actores sociales de Medellín.

Se definió, por tanto, que el enfoque para la investigación es cualitativo, soportado en Hernández Sampieri (2014). En cuanto al alcance investigativo, es de carácter exploratorio, ya que el problema de estudio es poco abordado y por su especificidad lo hace diferenciador. También, de acuerdo con los tipos de investigación descritos por Hernández Sampieri (2014), se situó en las descriptivas, pues su fin es describir y analizar las relaciones comunicativas de los sujetos-objeto de la investigación.

Las técnicas de recolección de información utilizadas fueron la revisión documental, para conseguir datos en periódicos y páginas de Internet sobre los concejales; la segunda técnica escogida fue la entrevista semi-estructurada que, como técnica de análisis y recolección, tiene diferentes variables, para las que se diseñaron dos: una para los concejales y otra para los líderes comunitarios. En ambas se seleccionaron las categorías de medios, relación-participación y comunicación-difusión. Como tercera técnica se diseñó una matriz de análisis cualitativa para determinar el tipo de relación comunicativa que existe entre concejales y líderes comunitarios de Bucaramanga. Se tuvo en cuenta las cuatro tipologías de relación propuestas en la metodología de María Fernanda Ramírez y Juliana Tabares (2011):

- Relaciones de cooperación: son aquellas interacciones basadas en la colaboración, donde los beneficios son recíprocos. Las acciones son de apoyo y acompañamiento entre sí con una visión de trabajo por la ciudad.
- Relaciones de intermediación: son aquellas interacciones entre dos actores en las cuales interviene un tercero que, por lo general, establece las reglas de juego de la relación y delimita el campo de acción de cada uno.
- Relaciones de competencia: son aquellas interacciones fundadas en el antagonismo entre los actores, el cual se deriva de la lucha por parte de estos para ubicarse en

un lugar más alto en la estructura del gobierno local o por el control territorial.

- Ausencia de relación: Cuando no se manifiestan vínculos entre los actores (*cf.* Ramírez y Tabares, 2011, p. 225).

De esta manera, el eje fundamental del análisis de lo encontrado fueron los cuatro tipos de relaciones y la participación ciudadana.

El muestreo corresponde a la muestra no probabilística por conveniencia, según Hernández Sampieri (2014). Los criterios de selección fueron accesibilidad y apertura a la consulta de información, como lo definió *Bucaramanga Concejo Cómo Vamos*. Se escogieron 10 concejales, es decir, el 50% de la Corporación. En cuanto a las comunas, la selección se fundamentó en los sitios donde los concejales obtuvieron una mayor votación en las elecciones regionales de octubre del 2015 (de acuerdo con los datos suministrados por la Registraduría Nacional); y en el grado de influencia que ejerce el corporado con sus actividades y funciones. Luego se cruzaron las zonas electorales de la Registraduría con la división geográfica de las comunas. Después, se confrontó con la información obtenida de los 10 concejales seleccionados (ver Tabla 1).

**Tabla 1.** Muestra de concejales y líderes comunitarios

<b>Concejales y líderes comunitarios</b>	
<b>Concejales y partidos</b>	<b>Líderes y comunas</b>
4 del Partido Liberal	1 de la JAL comuna 1
	2 de la JAC y JAL comuna 3
1 del Polo Democrático	1 de la JAL comuna 4
	1 de la JAL comuna 5
1 del Centro Democrático	1 de la JAL comuna 11
1 de ASI	2 de la JAL y JAC comuna 12
1 Cambio Radical	2 de la JAL y JAC comuna 14
1 de Opción Ciudadana	1 de la JAL comuna 16

Fuente: elaboración propia.

Para el muestreo de las comunas se tuvo en cuenta a los líderes comunitarios de las JAL y las JAC, elegidos en las votaciones de octubre del 2015. La selección fue de forma aleatoria con base en los datos ofrecidos por la Alcaldía de Bucaramanga. Se escogieron 12 líderes comunitarios, porque en las comunas 12 y 14 resultaron 2 concejales con mayor votación respectivamente, y la comuna 3 es la de mayor extensión y población.

## Resultados

Conforme al cuestionario aplicado a los diez concejales, en la categoría de Relación y en la pregunta: ¿cómo es su relación con las JAC y las JAL y su incidencia en ellas?, respondieron de la siguiente forma: dos sostuvieron que son punto de acompañamiento; dos, apoyo en la gestión; dos, darles voz a los líderes comunitarios, y otros dos indicaron que la incidencia es escucharlos. Además, de los diez concejales, seis aseguraron que en las comunas hay fuerzas políticas que dificultan las relaciones.

En cuanto a los mecanismos de participación ciudadana, los corporados coincidieron en que las mesas comunitarias son las más usadas. Otros mencionados fueron el cabildo abierto (seis), las sesiones comunales (dos), las reuniones comunitarias (dos) y las visitas barriales (tres).

Ocho concejales concordaron que para comunicar su trabajo lo hacen con el apoyo de sus unidades técnicas o de comunicación y también con la Oficina de Prensa del Concejo. Los otros dos resaltaron el plan de redes y contenidos. En la pregunta sobre el para qué usan los medios de comunicación: seis de los diez argumentaron que es para visibilizar o mostrar el trabajo, la gestión y el control que realizan; mientras que tres los emplean como herramientas de relacionamiento con la comunidad y uno lo usa para informar o comunicar (ver Tabla 2).

En el cuestionario de los líderes comunitarios se resaltó que, en la categoría de Percepción sobre la gestión, control y labor de los concejales, ellos concuerdan en su calificación: deficiente. Ocho de los doce líderes tienen esa percepción y añaden que es mediocre, pésima, complicada y esporádica. Los otros cuatro la perciben como buena, no obstante, señalaron que les falta compromiso con la comunidad.

Se aplicaron tres preguntas en la categoría sobre Participación ciudadana, para averiguar la asistencia a los mecanismos, la percepción de la participación y la capacidad de escucha de los concejales. En la primera variable, nueve comuneros afirmaron que sí asisten, y tres, que no. Entre ellos hay inconformismo porque perciben que existe orfandad en las comunas por parte de los corporados y que sus solicitudes quedan en el papel, que hay filiaciones políticas y que la gestión se queda corta.

Cuando se les preguntó a los líderes por su participación en las actividades realizadas por los concejales, nueve indicaron que no se sienten partícipes, porque perciben que esa gestión se queda en el papel. Los tres restantes dieron un sí como respuesta. El tercer interrogante de esta categoría fue el correspondiente a la escucha, diez comuneros coincidieron en que los concejales atienden las propuestas presentadas por las JAC y las JAL, sin embargo, sostuvieron que sus solicitudes y peticiones no trascienden en la gestión, porque se convierten en promesas (ver Tabla 3).

Luego se compararon las percepciones de los concejales y líderes comunitarios. De acuerdo con los corporados, la relación comunicativa que sobresale es la relación de cooperación. Afirmaron que el trabajo cooperativo, la retroalimentación mediante canales de comunicación y la implementación de mecanismos de participación ciudadana son las herramientas para que la gestión y el control político sean eficientes. Asimismo, ellos describieron sus visitas a la comuna: anuncian

Tabla 2. Modelo de entrevista para los concejales

Muestra de las entrevistas aplicadas a los concejales			
Categorías	Preguntas	Respuestas	Observaciones
Relación	¿Cuál es su relación con las JAC y JAL, y cuál es la incidencia de éstas en su función como concejal?	Las JAC y las JAL son muy importantes para nuestra gestión y función, para mejorar el desarrollo de la ciudad. Yo siempre he dicho que son la base de la ciudadanía, es puente entre los ciudadanos y nosotros. Sin embargo, cada concejal no puede abarcar a todas las comunas, uno siempre visita o se relaciona más con unas que con otras, eso depende del vínculo político que exista. Lo que hemos venido haciendo es hacer visitas periódicas para conocer sus necesidades, y tener en cuenta a esos líderes para que ellos recojan las peticiones. Por eso, uno siempre tiene claro que la idea es mejorar la calidad de vida.	La importancia de las JAC y JAL en la gestión del concejal está relacionada con la función de los líderes, quienes recogen las peticiones y necesidades para presentárselas, sin embargo, reconoce que las relaciones dependen del vínculo político. En su trabajo con las comunas ha implementado las mesas comunitarias para luego convertirlas en derechos de petición, centrado en el apoyo a las poblaciones más vulnerables.
	¿Qué medios de participación ciudadana implementa en su relación con las comunas (JAC y JAL)?	Pues los medios están como las mesas comunitarias, las visitas y reuniones comunales, incluso los cabildos abiertos, pero en mi gestión lo que yo he hecho es hacer convocatorias en las comunas que estoy trabajando, escuchar a los líderes o algunos ciudadanos y luego plasmar eso en derechos de petición o solicitudes de prioridad a la administración local.	
	¿En qué áreas de las políticas públicas centra su actividad y gestión, y con quién se relaciona o se comunica para ejecutarlas?	Las políticas públicas son el resultado todo un proceso de gestión y control político, en mi caso yo he hecho mucha incidencia en las políticas públicas relacionadas con población vulnerable como habitante de calle y el adulto mayor, esto es un trabajo de mejoramiento de la calidad de vida del ciudadano, de la comunidad. Y para lograr todo esto es muy importante el apoyo de los líderes comunitarios y la administración pública.	
Comunicación	¿Qué medios o canales utiliza usted para comunicar su gestión, control político, desempeño y rendición de cuentas de su actividad?	Para comunicar todo lo que estamos haciendo, todo mi desempeño como concejal usamos nuestras redes sociales y la comunicación voz a voz. Básicamente esas dos formas, pues ya uno tiene también sus unidades de apoyos en los barrios o líderes comunales que hacen también la función de intermediarios y comunican lo que se está haciendo.	Las redes sociales y el voz a voz son las dos formas de comunicación del concejal tanto con los ciudadanos como con los líderes comunitarios, reconociendo que el medio más efectivo en su relación con las comunas son las llamadas telefónicas, y en este proceso aparecen obstáculos como los rumores o chismes. Se ha empeñado en mantener una comunicación directa con la comuna, es decir, visitarla y tener buenas relaciones con los líderes comunitarios. Asimismo, resalta que su medio de mayor actividad es Facebook, pero el más efectivo son las visitas o llamadas telefónicas.
	¿Cuáles son los medios de comunicación que utiliza para relacionarse con las comunas que usted representa en las JAC y las JAL?	Creo que el principal medio son las llamadas telefónicas, eso es efectivo, es solo marcar el número y ya uno está en contacto con el líder comunitario. A veces se les envía un correo o un comunicado. Así mismo, las redes sociales han sido de gran ayuda.	Mantiene el vínculo comunicativo con la ayuda de su unidad técnica, la oficina de prensa del Concejo y otros líderes en los barrios. Utilizando los medios para visibilizar el trabajo, para informar.
	¿Estos medios, canales o formas de comunicación son suficientes para una buena retroalimentación con las comunidades?	La retroalimentación no es tan fácil, siempre existen obstáculos en la comunicación, pero de los medios que les conté creo que es buena, es instantánea y entendible. Por eso mi insistencia en ser claro y que ellos me entiendan, pero no todo es color de rosa, siempre hay rumores, la información a veces se torce.	
	¿Estos medios, canales o formas de comunicación son pertinentes para que haya una comunicación clara y entendible?	La comunicación cara a cara, eso de ir a visitar a la comuna es la más efectiva, ahí no hay campo para el error, por eso nuestro empeño de mantener una buena relación de cooperación con los líderes comunales. En el caso de las redes sociales y de los grandes medios es más difícil de controlar porque eso no depende de uno, pero los utilizamos porque son de gran ayuda para visibilizar mejor nuestra actividad.	
	¿De esos medios o canales de comunicación, cuáles son de mayor actividad permanente para comunicarse?	El de mayor actividad es el Facebook, pero el más efectivo con las comunas son las visitas o las llamadas telefónicas.	
	¿Cómo hace usted para comunicar su trabajo?	Con mi unidad técnica de apoyo y con la ayuda de la oficina de prensa del Concejo visibilizamos todo el trabajo que hacemos.	
	¿Cómo sostiene usted el vínculo comunicativo en períodos no electorales con las comunas?	Este vínculo se sostiene con algunas personas que me apoyan en las comunas, es decir, ese líder del barrio que está en constante gestión para mantener mi trabajo.	
¿Usted para qué utiliza los medios de comunicación?	Yo los utilizo para visibilizar mi trabajo, para informar básicamente.		

Fuente: elaboración propia.

**Tabla 3. Modelo de entrevista para líderes comunitarios**

Muestra de las entrevistas aplicadas a los líderes comunitarios			
Categorías	Preguntas	Respuestas	Observaciones
Percepción general	¿Qué piensa de la gestión de los concejales de Bucaramanga en su comuna?	Pues la verdad los concejales se limitan a trabajar en la oficina, yo nunca he visto a los concejales que vengan a la comuna, que den paseos, que le pregunten a uno, que se reúnan con uno para expresarle las necesidades de la comunidad, eso no se da. A veces reúnen a los ediles para revisar tareas, pero eso es esporádico, no es espontáneo ni continuo, ellos no están en constante comunicación con uno.	Su percepción sobre la gestión de los concejales es regular, ya que las visitas y reuniones en las comunas son esporádicas, por eso no hay momentos o espacios para expresar las preocupaciones y necesidades de la comuna. Por eso, lo reconoce desde dos miradas como líderes sociales y políticos.
	¿Cómo reconoce usted al concejal: como un líder político, un servidor público, un líder de opinión, un proselitista, un líder comunitario?	Eso depende del objetivo que tiene cada concejal. Pues lo que quieren ayudar y servir a la comunidad son uno buenos líderes sociales, pero los que van tras sus intereses son unos políticos.	
Medios	¿Cuáles son los medios, canales o formas de comunicación que utilizan los concejales para relacionarse con la comuna? ¿Y cómo los califica?	Pues por lo general con los líderes la comunicación es directa. Y pues en la comunicación influye mucho la empatía política, y esos líderes tienen una comunicación muy estrecha con ellos. La vía telefónica es la más común, y pues otro medio de comunicación no lo he visto. Ellos llaman o envían correos, incluso uno puede revisar la página para ver las actividades y convocatorias. Y pues yo veo que no hay comunicación continua, solo la hacen cuando hay algo especial.	La comunicación directa es la elegida por los concejales, la vía telefónica es la más común, pero no es constante solo cuando hay algo especial. Considera que los medios que utilizan los concejales son pertinentes ya que ayudan a convocar las reuniones e informar, pero eso solo se queda en convocatorias.
	¿Considera usted que los medios que utilizan los concejales son suficientemente claros para comunicarse con la comunidad?	Pues son claros porque uno se entera de los que pasa, uno asiste, uno va las reuniones, pero hasta ahí.	
	¿Cuáles son los canales de comunicación alternativos utilizan los concejales para comunicarse, por ejemplo: megáfono, cartelera, voz a voz, volantes, reuniones comunitarias, correo electrónico, cañas?	Lo que yo he visto es el teléfono y las reuniones que ellos hacen acá con uno, y ya.	
Participación ciudadana	¿Asiste usted a los medios de participación ciudadana propuestos por ellos?	Hacen convocatorias y a veces a uno no lo llaman, no le comunican, se entera uno por otros medios. A uno no lo convocan muchas veces. Uno se entera después que pasan las actividades, porque a uno no le comunican las cosas, eso trunca la ayuda comunitaria.	En muchas ocasiones el líder comunitario no se entera de las reuniones o convocatorias, se entera por otros medios, y por eso considera que no se siente participe, aunque los concejales escuchen a la comunidad, las súplicas no se materializan.
	¿Se siente participe en las actividades propuestas por los concejales?	No, yo no me siento participe. Ellos hacen lo que quieren y con uno no cuentan.	
	¿Los concejales escuchan sus propuestas, le dan participación en su gestión pública?	Pues que las escuchen sí, cuando uno lo busca ellos escuchan las propuestas.	

Fuente: elaboración propia.

su visita, se reúnen con los líderes y la comunidad, efectúan mesas comunitarias, para luego recoger las peticiones según las necesidades de esa población.

Por su parte, las percepciones de las relaciones comunicativas desde los líderes comunitarios se contradicen con la expresada por los concejales, porque creen que predomina la ausencia de relación. Según ellos, porque no se involucran en la gestión y control del Concejo. Argumentaron que se sienten huérfanos y que necesitan la asistencia del Concejo entre la comunidad.

## Conclusiones

A partir de la información recolectada se puede afirmar que la relación más sobresaliente, según Ramírez y Tabares (2011), es la tipología de relaciones de cooperación. Esta categoría apunta a las nuevas formas de gobierno, control y gestión, que en la actualidad se denominan participación democrática o gobernanza. En este caso, las relaciones concejales-líderes comunitarios se dan en el contexto de la participación ciudadana.

No obstante, la percepción que tienen estos líderes es otra. Ellos sostienen que hay ausencia, incluso problemas en el relacionamiento con los concejales por la falta de participación, porque no se sienten escuchados y porque perciben cierta orfandad en el trabajo comunitario.

De acuerdo con las dos formas de percibir las relaciones comunicativas aparecen también dos maneras de concebir la participación ciudadana. Los concejales la entienden como un instrumento relacional, según Urdaneta (2012), porque las mesas comunitarias sirven como mecanismo de apoyo para que se dé la participación más usada, en especial el cabildo abierto.

Mientras que el enfoque de los líderes comunitarios es meramente operativo y no se define como un mecanismo de

fortalecimiento de la sociedad civil en la toma de decisiones sobre los temas de interés común, como señala Urdaneta (2012). Creen que, a pesar de las mesas comunitarias, los cabildos abiertos y los recorridos barriales, no hay participación, porque no trasciende del papel.

La comunicación entre corporados y comuneros es una relación directa, como indica Mazzoleni (2010). Este tipo de relacionamiento corresponde al contacto personal entre actores políticos y ciudadanos, que se materializa en un diálogo directo, en el que la comunidad expresa su sentir y sus necesidades.

Los concejales argumentan que el para qué de los medios de comunicación se centra en la divulgación de información y difusión de sus funciones. Eso hace relación al planteamiento de Laswell denominado comunicación unidireccional, es decir, emitir mensajes sin ninguna realimentación, pero con el fin de generar adhesión o recordación de imagen en la comunidad. El teórico lo expone de la siguiente manera: "¿Quién dice qué, en qué canal, a quién, y con qué efecto?" (Moragas, 1985).

Según la Constitución Política de Colombia de 1991, el concejo es un órgano representativo, es decir, representa los intereses de los ciudadanos como sujetos de derechos y deberes para obtener una buena gestión del desarrollo del municipio, que favorece la participación ciudadana. Sin embargo, los líderes comunitarios no lo perciben así, porque ven a los concejales como líderes políticos que buscan sus propios ideales e intereses particulares, dejando a un lado la gobernanza.

De esta manera, se puede afirmar que a pesar de que Colombia está en un proceso de maduración en el campo político, en busca de una reconciliación estable y duradera, desde la administración local se evidencia que hay muchos conflictos por resolver, ya que existen en los concejales y los líderes comunitarios diferencias de consenso y relaciones comunicativas. Sobresalen los intereses particulares y la participación ciudadana escasea. Predomina, por tanto, el clientelismo como

forma de gobierno, y la gobernanza se establece como un ideal de los ciudadanos que desean ser escuchados e involucrados en la toma de decisiones y formulación de políticas públicas.

## Referencias

- Aguilar, R. (2017). Comunicación Pública. *Animal Político*. Recuperado de: <https://www.animalpolitico.com/blogueros-lo-que-quisodecir/2017/02/28/comunicacion-publica/>
- Arraigada, E. (2013). Clientelismo político y participación local. *POLIS Revista Latinoamericana*. Recuperado de: <https://polis.revues.org/9389>
- Constitución Política de Colombia* (2015). Bogotá: Corte Constitucional.
- Departamento Nacional de Planeación (2011). *Los Concejos Municipales. Actores claves en la gestión del desarrollo de los municipios*. Bogotá: ESAP.
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. Sexta edición. México: McGraw-Hill.
- Manrique, A (1995). *El municipio después de la Constitución de 1991*. Bogotá: Empresa Editorial de Cundinamarca Antonio Nariño.
- Mazzoleni, G. (2010). *La comunicación política*. Madrid: Alianza Editorial S.A.
- Moragas, M. (1985). Harold D. Lasswell: Estructura y función de la comunicación en la sociedad. *Sociología de la comunicación de masas*. Tomo II. Barcelona: Gilli.
- Presidencia de la República (2015). *Ley Estatutaria de Participación Ciudadana*. Bogotá: Presidencia.
- Ramírez, M. F. y Tabares, J. (2011). Las relaciones entre los actores del gobierno local en el marco de la gobernanza. Una mirada desde los concejales de Medellín. *Participación Política*, 16 (1), pp. 213-239.

- Sandoval, C. (2002). *Investigación Cualitativa*. Bogotá: ARFO Editores.
- Sartori, G. (2007). *Elementos de teoría política*. Madrid: Alianza Editorial.
- Urdaneta, K. (2012). *Participación ciudadana en la gestión pública*. Caracas: Producciones Editoriales C.A.



**Universidad  
Pontificia  
Bolivariana**

## **SU OPINIÓN**



Para la Editorial UPB es muy importante ofrecerle un excelente producto.  
La información que nos suministre acerca de la calidad de nuestras publicaciones será muy valiosa en el proceso de mejoramiento que realizamos.  
Para darnos su opinión, comuníquese a través de la línea 604 354 4565 o vía correo electrónico a [editorial@upb.edu.co](mailto:editorial@upb.edu.co)  
Por favor, adjunte datos como el título y la fecha de publicación, su nombre, correo electrónico y número telefónico.

# Comunicación

Esta compilación de ejercicios de investigación de los estudiantes de Comunicación Social de las sedes de Medellín, Montería y Bucaramanga de la Universidad Pontificia Bolivariana, es una muestra de los intereses de investigación actuales en este campo del conocimiento.

De tal manera, los 9 trabajos que se presentan, abordan la revisión de la creación artística como proceso comunicacional, así como la construcción de nuevos mensajes a partir de ésta; dan cuenta de las industrias culturales y las formas de participación y comunicación de sus consumidores; la transmedialidad; la educomunicación y los procesos de comunicación política; sin dejar de lado el ejercicio periodístico; todo ello de acuerdo con la perspectiva integral que, de la Comunicación, tiene la UPB.

