



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



maestría en
diseño
+ creación interactiva



INFOGRAFÍAS DE LA MEMORIA EN ESCENARIOS DE POSTCONFLICTO (CALDAS, COLOMBIA) (1980 - 2010)

Autor: Mario Javier Buchelir

Resumen:

En Colombia, han ocurrido desde hace un poco más de cinco décadas, importantes transformaciones que han modificado la forma de vida de los actores sociales, y con ello, la nueva forma de ver la ciudadanía. En el departamento de Caldas, estas transformaciones se expresan en la lucha por el dominio territorial por grupos armados como las FARC1, en la expansión y el cierre de la frontera agrícola, en la lucha por el control de los recursos, en masacres, en cultivos ilícitos, secuestros, asesinatos colectivos y desaparición forzada.

La confluencia de estos hechos en el conflicto ha suscitado también dinámicas de resistencia en las zonas de conflicto y también en las zonas de amortiguamiento.

Re-construir los procesos mencionados en escenarios de conflicto y posconflicto es hablar de un escenario que revela los procesos de territorialización, pues la dinámica del conflicto ha ejercido una fuerte presión en los territorios y en los actores locales y ha hecho que la memoria se construya sobre la base de consensos y luchas.

En este contexto, la conjugación de disciplinas como el diseño y la antropología permite una aproximación a la memoria, a la caracterización de los sentires de la guerra y a los procesos de territorialización en las fases de violencia y conflicto mediante la reflexión de los problemas más relevantes a través de una exposición itinerante. En la aldea global, como la llamó McLuhan (1998), se crean a diario fusiones como verdaderos matrimonios que le otorgan rasgos de identidad a nuevas comunidades y nuevas culturas. Martín Barbero (1984), por ejemplo, dice que la música negra brasileña no tuvo pudor de acostarse con muchas otras músicas, indígenas y blancas, para hacerles hijos que hoy son la música nacional del Brasil. En Colombia, los matrimonios entre las músicas de los países que la conforman han producido la mayor riqueza de aires musicales del mundo. El país Caribe,

que compartimos con las naciones desde el Golfo de México hasta Venezuela y las Antillas, con la cópula de aires africanos, indios y blancos, dio origen a los aires ribereños y del litoral que no son superados en ningún país del Caribe. En el corredor Pacífico, que compartimos con Panamá, Ecuador y Perú, ocurre otro tanto. En el país de los Llanos Orientales, que compartimos con Venezuela, hay una música de una riqueza magnífica. En el país del Ande, que compartimos con Venezuela, Ecuador, Perú y Bolivia, han nacido músicas con caras que solo se reconocen en los múltiples espejos de sus ancestros. Y en el país amazónico, la fecundidad de las músicas indígenas, que han recibido en su lecho músicas andinas, ha dado lugar a generaciones sorprendentes. Y en este país de creación y cultura profunda se ha desarrollado una de las guerras más prolongadas del continente. Y esta guerra ha exigido a la imaginación nuevas formas, y le ha proporcionado nuevos desafíos para enfrentar la desesperación y el desamparo. Para lograrlo, proponemos aquí el quiasma entre el diseño y la memoria cultural, en un escenario de nuevas Tecnologías de Información y Comunicación –TIC–, de modo que este nuevo matrimonio daría hijos de hermoso porte y de belleza increíble. Eso esperan, al menos, su madre y su padre: la memoria que es tradición y el diseño que es innovación y proyecto. Estos ancestros se miran en este trabajo con mirada coqueta.

Estas fusiones no son híbridos, como los concibe Néstor García Canclini (2009), que utiliza la metáfora biológica para indicar una homogeneidad armónica en el resultado de una mezcla que supone como símbolo de una posmodernidad globalizada (García Canclini, 2002). Esa mezcla híbrida es mirada con desconfianza por Silvia Rivera Cusicanqui, porque, si se exprime la metáfora, observa que los híbridos son estériles. La pretensión de García Canclini de poder entrar y salir de la modernidad, según Silvia Rivera, es vana y estéril como las mulas. Ella, en cambio, propone la mezcla Ch'ixi2 (Rivera Cusicanqui, 2010), que es una convivencia contenciosa, que no pierde la identidad de los ancestros y que tiene la riqueza del combate que ocurre en el territorio de la cultura, que no pierde de vista los orígenes diferentes que permanecen vivos en esa contienda fecunda. El conflicto cobra aquí estatus de un mestizaje en el que no hay confusión ni homogeneidad de los orígenes divergentes.

En el escenario de las TIC. Se trata de un encuentro en un cruce de caminos entre la tradición y la esperanza, en narraciones gráficas que activen el reconocimiento y la continuidad, en la dinámica de un tiempo en el que nacen nuevas cosas.

El proyecto marco en el cual se inscribe esta tesis de maestría, se titula “Procesos de territorialización de la memoria en escenarios de postconflicto. Caracterización, implicación y lineamientos de políticas en el orden local, regional y nacional”, coordinado por la profesora Béatriz Nates-Cruz y financiado por Colciencias y la Red Internacional de Estudios sobre Territorio y Cultura (RETEC). El objetivo general de esta investigación gira en torno a, “Caracterizar, analizar, tipologizar y mostrar desde el orden socio-cultural, político, económico, territorial y estético, cómo las implicaciones de la resistencia al conflicto, han decantado procesos de territorialización y configuración de escenarios de postconflicto a escala local, regional y nacional, con el objeto de producir elementos para lineamientos de políticas de monitoreo, mantenimiento y seguimiento de dichos escenarios”. (Pp. 2 del Proyecto).

Los lugares de trabajo de campo que estableció la investigación marco y que fueron seguidos por esta tesis, se fijaron a través de lo que el proyecto denominó la Unidad Socioespacial de Análisis (USEA), “corregimiento”. A la vez que es una unidad de análisis territorial político-administrativa de Colombia, es para el proyecto marco y para esta tesis, un corpus de contenido “ejemplarizante” respecto a los escenarios de postconflicto. Los corregimientos monitoreados fueron: En Samaná: Florencia, Encimadas, y Berlín; en Pensilvania: Arboleda y Bolivia; en Aguadas: Arma y Encimadas y en La Dorada, se optó por seguir la USEA de, “casco urbano”, esto porque este municipio cuenta con casi el 90% del total de extensión en la zona urbana y por que la mayor afectación del conflicto armado sucedió en lo urbano. Este texto se divide en cinco capítulos: el primero expone la labor interdisciplinaria de un diseñador gráfico en el campo. Se trata de una discusión en la cual convergen el proceso de investigación en campo y el proceso de diseño del proyecto.

En el segundo capítulo, el proceso metodológico en el que convergen los criterios del diseño gráfico y la etnografía de la memoria. En este capítulo, se describe el ejercicio de un diseñador que interpreta las narraciones y las imágenes de culturas que se debaten entre la

tradición y el asombro. Y el autor es consciente de que se trata de un problema rigurosamente político. Metodológicamente se procedió en las dos direcciones del proyecto marco: inventario y análisis de relatos a partir de entrevistas abiertas y en profundidad, observaciones directas activas (mediante diálogos) y pasivo (mediante observaciones). Estas observaciones fueron consignadas en diarios de campo. Además, se compendiaron bases de datos simples (una dimensión, una variable y un indicador) y complejas (cruce de dimensiones, variables e indicadores), talleres de conocimiento local, cartografías SIG–interactivo y semiótico a partir de lo que se llamó “cartografías cognitivas locales” en “dibujos a mano alzada”, vídeos, entrevistas, bases de datos fotográficas. La población sujeta de estudio en esta tesis de maestría fueron los estudiantes de grado 10° y 11°, profesores y padres de familia de los colegios rurales. El tercer capítulo aborda la memoria desde la perspectiva del diseño gráfico, como concepto de la creación plástica vinculada a la vida práctica, que es cultura, vida cotidiana, economía y territorio. Añoranza y esperanza. Se trata de explorar la participación entre los relatos orales, textuales y también icónicos, gráficos y plásticos, en un contexto obligatoriamente político. El cuarto capítulo pretende poner a jugar los resultados de los relatos-memoria en un escenario mediático, es decir, se trata de una lúdica entre la creación objetual del diseño y la consulta al pasado, en una ronda de tiempos que se intersecan, como en el quiasma de la letra x, en el tiempo oportuno, en el tempo del proyecto, en el territorio virtual de los medios que permiten la conversación. Al finalizar, se podrán consultar las conclusiones o proyecciones que aporta la investigación.