

**Dossier**

DOI: 10.26807/cav.vi10.328

**Palimpsesto urbano .gif. Una propuesta de investigación/creación en el aula/laboratorio.****Urban palimpsest .gif \_ A proposal for research / creation in the classroom / workshop.**

Edward Jimeno Guerrero Chinome

Rafèle Genet Verney

**Resumen**

Las disciplinas creativas impartidas en las escuelas de artes y diseño ofrecen múltiples posibilidades para la generación de artefactos artísticos. *Palimpsesto urbano .gif*, es una experiencia educativa y artística desarrollada en el espacio de un aula conformado como laboratorio creativo, con la intención de explorar la experiencia estética de la ciudad a partir del recorrido urbano. Su desarrollo, permite crear conciencia del proceso *investigación – creación* como una metodología de aprendizaje y pensamiento. La propuesta se centró en la creación de dispositivos animados (.gif) que contienen una reflexión sobre la cotidianidad del espacio urbano, la pertinencia del proceso creativo y el sentido hipertextual de la imagen contemporánea.

**Palabras claves:** ciudad, hipertexto, artefacto visual, recorrido urbano, proceso creativo.

## Abstract

The creative disciplines taught in the arts and design schools offer multiple possibilities for the generation of artistic artifacts. *Palimpsesto urban .gif*, is an educational and artistic experience developed in the space of a classroom formed as a creative laboratory, with the intention of exploring the aesthetic experience of the city from the urban displacement. Its development allows creating awareness of the *research - creation* process as a learning and thinking methodology. The proposal focused on the creation of animated devices (*.gif*) that contain a reflection on the daily life of the urban space, the relevance of the creative process and the hypertextual meaning of the contemporary image.

**Keywords:** city, hypertext, visual artifact, urban displacement, creative process.

## Biografía de los autores

Edward Jimeno Guerrero Chinome (Bogotá D.C. - Colombia, 1985). Diseñador Gráfico y Maestro en Estudios Visuales. Doctorando en Artes y Educación, Universidad de Granada (España). Profesor e investigador. Se interesa por investigar la ciudad como espacio de conocimiento y la imagen como un instrumento educativo, usando metodologías de investigación basadas en la art/ografía visual. [guerrerochinome@gmail.com](mailto:guerrerochinome@gmail.com)

Código de identificación ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5516-4649>

Rafèle Genet Verney (Francia, 1974). Arquitecta y Urbanista, Doctora en Artes y Educación. Profesora de Educación Artística en la Universidad de Granada (España) desde 2011. Coordinadora del Máster para Profesores de Secundaria. Su investigación se centra principalmente en la ciudad como espacio educativo y en cómo el arte puede revelar y comprender la estética de lo urbano. [rafagenet@ugr.es](mailto:rafagenet@ugr.es)

Código de identificación ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-1615-9481>

### **Construcción de la clase: la imagen en movimiento**

Las nuevas metodologías de enseñanza del diseño, basadas en la experimentación creativa y el análisis estético de la imagen, reconocen el proceso creativo como una herramienta vital en la conformación de dispositivos artísticos.

Tradicionalmente, la enseñanza del diseño centra sus esfuerzos principalmente en el conocimiento, desarrollo y satisfacción de la dimensión funcional del diseño, ... sin embargo analizar y estudiar la dimensión humana relacionada con la dimensión afectiva emocional del diseño, evidencia la importancia que tiene esta en la generación de productos creativos (Bedoya y Caballero, 2014, p. 74).

Es fundamental plantear y debatir estas cuestiones en el taller de diseño para ir más allá de los límites de la funcionalidad objetual del artefacto visual y alejarse de sus propiedades comerciales para analizar su esencia creativa.

Entendiendo la investigación como un proceso que busca generar nuevos conocimientos, y la práctica creativa como la generación de artefactos conectados con el mundo sensible, este artículo expone la indagación sobre una experiencia de creación artística acerca de la ciudad como espacio de experimentación humana en el marco de la enseñanza de la escuela de artes y diseño. Durante la práctica, tanto el docente como los estudiantes se concibieron como investigadores activos e iguales, lo que conlleva considerar los resultados visuales generados como dispositivos de investigación/creación. Dichos resultados, albergan

contribuciones significativas a la disciplina en cuanto a métodos de pensamiento, así como, transforman la mirada del individuo frente a la experiencia estética y revelan nuevas ideas de ciudad. Esto fue posible al considerar el aula como un laboratorio creativo,

un espacio de investigación y reflexión académica, pero también científico y artístico, que permite abrir nuevas vías de diálogo y generar nuevas herramientas de trabajo, basadas en la participación y la libre circulación de conocimiento para la práctica o los procesos artísticos con la voluntad de intervenir y transformar el contexto social (Carrasco y Selvas, 2015, p.83).

El taller, en el que participaron estudiantes de diferentes programas de pregrado de la escuela de artes y diseño, estuvo enfocado a la creación y composición de dispositivos animados para nuevos medios de comunicación. El grupo se caracterizó por tener un nivel variado de creación visual, algunos acudieron con mayor experiencia en la conformación de piezas artísticas mientras que otros mostraron un incipiente acercamiento a la labor creativa. El proceso docente fue marcado por la conversación interdisciplinar, y tuvo como detonante creativo el pensamiento de ciudad. Abordando el significado intrínseco de la urbe, se incitó al participante a realizar un desplazamiento consiente e iterativo por la ciudad, con el fin de generar propuestas de imágenes en movimiento que indagaran en la interpretación del espacio/territorio.

Para investigar sobre el proceso de comprensión de la ciudad desde el recorrido, se tomó como referente la estructura del *palimpsesto* que permite crear una estrategia de lecturas múltiples de la ciudad, conectando las prácticas cotidianas repetitivas y borradas, estableciendo vínculos con la memoria del participante.

Mediante los recorridos urbanos se construye en la ciudad una estructura de pensamiento, configurada desde diferentes lecturas continuas e interminables. Cada nuevo recorrido se escribe sobre el anterior, manteniendo restos de recorridos pasados que ayudan a reconstruir el espacio transitado (Guerrero, 2017a).

Para conformar los dispositivos de imagen en movimiento se recurrió al formato *.gif* como herramienta principal, no sin antes indagar en su historia y uso en plataformas digitales, así como también dirigir la mirada hacia el *flipbook* y el *cinemagraph* como instrumentos de creación asociados. La elección del *.gif*, se debe a la capacidad de generar múltiples niveles de

significado desde una repetición sin fin, convirtiéndose en una importante clave de comunicación en la cultura digital contemporánea, combinando sus características, limitaciones y posibilidades (Miltner y Highfield, 2017).

El taller se estructuró alrededor de tres conceptos claves: 1, el proceso creativo; 2, el instrumento *.gif*; y 3, el sentido hipertextual de la imagen; dando lugar a una serie de exploraciones sobre el poder de la imagen y la cotidianidad contemporánea. El proceso docente se enmarcó en un espacio de investigación/creación que permitió abordar estos conceptos desde el diálogo docente/estudiantes y la interdisciplinar implícita en la temática de la urbe.

### **1. Proceso creativo: técnica / pensamiento.**

La discusión entre los propósitos del arte y la filosofía propuestos por Deleuze que envuelven la problemática en el *Acto de creación* (2012), abrió el debate sobre los procesos creativos que se albergan dentro de la práctica artística. Habitualmente, la generación de artefactos animados desde el taller de diseño sugiere un proceso secuencial: una mezcla entre un número determinado de pasos transmitidos por el docente y la aptitud construida por el creativo a lo largo de su profesión. Indagar sobre dicho procedimiento, permitió enfatizar en elementos que parecen invisibles dentro del proceso (como la intensidad subjetiva del creativo, o los modos particulares de apropiar instrumentos digitales) y que fueron revelados al establecer un paralelo entre el *cómo pienso* y el *cómo creo*.

Reconocer las fases del proceso técnico, resultaba bastante sencillo para cada participante, sin embargo, al recrear las fases del proceso de pensamiento, las soluciones se volvieron confusas e indescifrables. La propuesta procesual final, elaborada desde el diálogo entre docente y participantes, planteó utilizar las mismas fases para los dos mecanismos: el técnico y el mental. Los participantes reconocieron, en la construcción secuencial, nociones particulares (*pensamientos*) diferentes para cada creador. Estas particularidades corresponden a las afectaciones provocadas por la experiencia del individuo, la cual contiene cierta carga estética. En ese sentido tanto los procesos técnicos como los procesos de pensamiento incluyen

metodologías/montajes flexibles para la generación de los resultados. Estas metodologías fueron elaboradas a partir de propuestas que combinan el ensayo y el error que, tanto en la ciencia como en el arte, llevan implícitas la condición creativa (Sarmiento, 2016).

De este modo el proceso creativo, único para cada creador, procede de componentes técnicos y de pensamiento. En el caso de este taller, donde hubo una marcada tendencia hacia lo artístico, el docente hizo hincapié en que el proceso creativo, generador de ideas, debía convertirse en información visual. El uso de herramientas tecnológicas potenció resultados de calidad, pero, además permitió a los participantes comprender el valor estético que se acciona tanto en el creador, como en la obra y/o en el observador. La sinergia entre estos elementos sucede durante todo el proceso de creación e impregna lo que ocurre desde el momento en el que se piensa un dispositivo visual, hasta la divulgación del mismo (Sancho, 2019).

Como referente, se presentó un proceso creativo anterior llevado a cabo por el docente y derivado del diseño editorial. En esta investigación, las fases técnicas/pensamiento se denominan como *Trazado*, *Composición*, *Perspectiva* y describen momentos clave del proceso de creación (Guerrero, 2017b). Comprendidas dentro de la temática del taller: *Trazado* revelaba indicaciones generales para la creación del dispositivo visual animado y estrategias para el pensamiento de ciudad; *Composición* descubría una serie de narrativas en relación al recorrido urbano y maquetaciones digitales sobre diferentes propuestas visuales; finalmente *Perspectiva* consolidaba la creación de artefactos visuales con cierta calidad técnica y discursos críticos sobre la imagen de ciudad.

La ejemplificación permitió a los participantes una reflexión sobre el propio proceso creativo, comprendiendo en cada fase tanto elementos conceptuales como elementos prácticos.

En efecto, el acto de creación es una red anudada por las acciones (estéticas, técnicas, racionales, artísticas) de quien (el creador) en condición de esmero y voluntad por dar lugar a cosas nuevas, transfiere a su entorno, a sus creencias y a su universo de sentido, los impulsos de un querer obstinado e instintivo en un proceso productivo, cuyo desenlace puede resultar ajeno a lo previsto pero revelador de otro orden de ideas (Silva, 2019).

Este eje del taller recalcó la importancia de llevar una rigurosidad de pensamiento/técnica que condujera hacia una creación artística, así como identificar las conexiones que de manera rizomática se hacen presentes en los artefactos generados.

## 2. El instrumento .gif

La creación de la imagen animada para los nuevos medios de comunicación está ligada con la necesidad del individuo por compartir socialmente sus experiencias. Para ello, el creativo busca instrumentos que faciliten la acción comunicativa de forma interactiva. Bajo esta idea, en el taller se abrió una discusión sobre el instrumento .gif (*Graphic Interchange Format* o en su traducción *Formato de Intercambio de Gráfico*), poniendo en tensión la visión técnica del dispositivo animado con el contenido profundo de la imagen en medio de la cultura visual del siglo XX. “Una imagen está unida al contenido que transmite... Son mediadoras entre cosas y pensamiento, entre lo mental y lo no-mental..., ...su potencial como productoras de valor exige su uso creativo” (Buck-Morss, 2005).



Figura 1: *Cartografía visual .gif* (Autor, 2018).

El formato *.gif*, forma parte del universo de la imagen animada, entendido como un espacio construido a partir de capas de imagen por separado y que refiriere quizá al carácter artificial de los dispositivos visuales (Manovich, 2005). Sin embargo, la forma y el color como elementos del lenguaje gráfico favorecen la comunicación de narrativas estéticas a través de la imagen en movimiento de una manera flexible y de rápida propagación, generando un sentido plural interpretativo, como sucede con la creación artística.

La *cartografía visual .gif* (figura 1), muestra las diferentes claves que permitieron a los participantes entender el ecosistema del dispositivo. El análisis de este instrumento exploró la secuencialidad de la imagen haciendo referencia al concepto de *bucle*, uno de los principios que caracterizó el origen de la imagen animada. De este modo, el grupo de estudiantes entendió el formato *.gif* como una herramienta visual pertinente para la narración de acontecimientos de manera progresiva y con la posibilidad de indefinidas visualizaciones.

Si bien el análisis inicial se limitó a su dimensión formal: lenguaje gráfico y dinámica comunicativa; el instrumento *.gif* también se compone de una dimensión política: la identidad sociocultural. En este sentido el instrumento, además de involucrarse en la evolución del lenguaje digital, se convierte en un dispositivo de significado artístico/creativo que dista de ser un fenómeno unidimensional y técnico. En su dimensión identitaria “transmite la pertenencia a un grupo específico. Por tanto, no sólo importa cómo se dice sino qué códigos son compartidos entre emisor y receptor” (Segovia y Mondragón, 2019). Esta segunda dimensión se debatió de manera reiterativa durante los procesos creativos del taller y se evidenció en las experiencias particulares de los participantes consolidándose como sustancia fundamental de la investigación-creación en los diferentes dispositivos visuales que se generaron.

### 3. Sentido hipertextual de la imagen

La imagen que conforma los diferentes dispositivos visuales acude a la temática de *ciudad*. Trabajar con ello, implica tener en cuenta un contenido más amplio que el sólo desarrollo técnico del ejercicio animado. En consecuencia, analizar las aristas del dispositivo *.gif* resultaba bastante pertinente para construir un argumento conceptual sobre el sentido de la imagen. En este escenario, surge la discusión sobre el *hipertexto*, como una figura informativa capaz de



simular la estructura asociativa de la memoria humana (Campàs, 2007). Esta visión, permitiría analizar la relación entre experiencia estética del participante y la representación visual como elementos interrelacionados.

Las diferentes exploraciones que se originaron en relación con las dinámicas urbanas se comprendieron como lecturas del texto-imagen ciudad. En este sentido, el *hipertexto* también se percibió como una forma de interpretar la experiencia urbana de manera visual, la cual de ninguna manera obedece a una distribución lineal de la información. Los artefactos creativos que se generaron están conformados por una estructura más compleja, similar a una red de recorridos interconectados en donde el individuo puede saltar de un punto a otro creando nuevas conexiones hipertextuales. Estas conexiones son entendidas como la asociación de ideas que realiza la mente humana, vinculando memoria, experiencia, percepción, tiempo y lugar (Scolari, 2008).

Al igual que el pensamiento suele derivar (Debord, 1999), el orden de la información contenida en una imagen animada puede responder a un orden no lineal, el sentido interpretativo queda abierto y en profunda conexión con el contexto del mundo vivido (experiencia). La imagen contenida en los dispositivos animados permite la navegación de la información en diferentes direcciones, y sigue una estructura compleja de información no secuencial, o en una sola palabra se organiza como *hipertexto* (Nelson en Scolari, 2008: 86).

Así, las asociaciones mentales que realiza un lector/observador al encontrarse con la imagen, conforman la estructura compleja que representa un dispositivo animado. Estos ejercicios visuales contienen la materia estética que detona un proceso artístico y con la cual trabaja el creativo de forma rigurosa. En consecuencia, los artefactos visuales generados en clase fueron procesados como estructuras hipertextuales que derivaron de la experiencia del recorrido urbano y se sintetizaron en dispositivos de imagen en movimiento para nuevos medios de comunicación.

**Fotogramas del taller: las experiencias visuales...**

Cada una de las creaciones visuales generadas durante el taller fue categorizada como *fotograma*, en referencia a la técnica tradicional de la composición de la imagen en movimiento: una serie de *fotogramas* en secuencia que simula la percepción de la realidad. En conjunto, las propuestas creadas conformaron un *palimpsesto urbano* definido por cada una de las indagaciones estéticas de los participantes del taller.

De este modo, los primeros fotogramas del taller estuvieron planteados desde la definición propia de ciudad. Los dispositivos visuales generados reflexionaron sobre la ciudad como un espacio de múltiples perspectivas que incorpora la experiencia estética del encuentro con la imagen cotidiana.

La experiencia sensible sobre la ciudad es necesaria ya que podemos acercarnos a su sentido estético y simbólico de otro modo. El espacio no se define como mero receptáculo de las actividades humanas, sino como lugar, como “acumulación de sentidos”, como materialidad dotada de contenido simbólico y, por lo tanto, como interpretable. (Lindón, Aguilar, Hiernaux, 2006, p.01).

Uno de los participantes planteó un ejercicio en el cual el sonido se mantuvo como el eje conductor de una narrativa *caótica*: de manera lúdica reprodujo una serie de sonidos que sumergían al oyente en la experimentación de lo urbano, pasando por el sonido viscoso que produce un líquido en movimiento hasta los particulares ruidos cotidianos, al mismo tiempo se visualizaban escenas del movimiento en la ciudad. Desde un escenario más plástico, otro de los participantes construyó un modelo editorial desplegable alrededor del concepto *tiempo* en donde se visualizaban diferentes escenarios del espacio urbano. Los ejercicios permitieron generar discursos específicos sobre la urbe para luego representarlos en las narrativas de imágenes animadas.

Los siguientes fotogramas se centraron en la conformación de un *flipbook*, como un acercamiento inicial al ejercicio animado. Al tratarse de un objeto capaz de simular el movimiento a partir de la imagen fija, los dibujos incrustados en cada página conformaron una narración visual progresiva con carácter estético. De un lado se sugirió usar como soporte un libro usado o antiguo, y de otro lado, se le propuso incorporar la experimentación del dibujo mediante diferentes técnicas, representando el concepto propio de ciudad. Estas indicaciones

generaron en los participantes un proceso de abstracción de la gráfica, así como un análisis de las características formales del soporte material. De manera metafórica el libro objeto usado correspondió al espacio ciudad y los participantes intervenían dicho espacio a través del dibujo. La puesta en acción de estos dispositivos visuales añade a la creación objetual el contacto con la sensación táctil y la acústica del paso de las hojas, de este modo la creación trasciende lo visual y se dispone más como un artefacto artístico/estético (Fujita et al, 2013).

Para estos fotogramas se tomó como referencia la obra de William Kentridge quién emplea este instrumento en formatos digitales. Con motivo de su exposición en el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (1999), Kentridge tomó un facsímil del *Curs pràctic de gramàtica catalana* (1933) de Jeroni Marvà, para elaborar una reflexión sobre la ética, el deseo y la responsabilidad, haciendo uso del dibujo a carboncillo y de instrumentos digitales (MACBA, 2020). Este tipo de propuestas visuales complejizan la imagen visual, haciendo necesaria la observación detallada para comprender los ciclos animados. “Es difícil usar palabras para describir imágenes que son tan elípticas, que te atraen precisamente porque no estás seguro de lo que significan... Las imágenes atraviesan precisamente las conversaciones, con una sorpresa visceral y una belleza enigmática” (Cosic, 2018).

El proceso de construcción del dispositivo *flipbook*, permitió a los participantes abandonar la literalidad del dibujo figurativo para explorarlo a través de múltiples opciones narrativas. Una de los participantes del taller, propuso el concepto *origen* como elemento guía de su propuesta. En su ejercicio, recreó una planta que crece, se rompe y se fragmenta, asimilándolo al ciclo de vida; posteriormente cae en un mar de lágrimas que brota de un ojo, para luego navegar en un espacio comprendido entre la caja tipográfica del libro que usó como soporte de intervención. El ciclo se reinicia, pues la gota de agua origina una nueva planta (figura 2). El color, la forma, las características físicas del libro y la acción del dispositivo estuvieron acompañado por una narración literaria que expresaba la metáfora del recorrido en la ciudad que realizó la participante.

El paso hacia los instrumentos digitales se potenció con la discusión conceptual del formato *.gif*. Los fotogramas que conformaron esta fase del taller fueron generados a partir de la

experiencia específica de transitar por la urbe. Gracias a las indicaciones exactas para la ejecución técnica y el énfasis en el concepto propio de ciudad planteados por el docente, los dispositivos de repetición cíclica derivaron en videos experimentales y en animaciones cuadro a cuadro o *stop motion*, conformadas por dibujos y fotografías.



Figura 2. *Serie Gota* (Autor, 2018). Serie muestra compuesta por nueve fotografías del *flipbook La Gota*, propuesto por Camila Molina, una de las participantes del taller.

Hablar de ciudad implica incluir en el discurso al concepto *caos* como un reflejo de la vida cotidiana.

En cada instante, hay más de lo que la vista puede ver, más de lo que el oído puede oír, un escenario o un panorama que aguarda ser explorado. No se experimenta en sí mismo sino siempre en relación con sus contornos, con las secuencias de acontecimientos que llevan a ello, con el recuerdo de experiencias anteriores (Lynch, 2015, p. 9).

En ese sentido, uno de los participantes recreó lo caótico de enfrentarse a la experiencia urbana componiendo un ejercicio de *video-gif* (figura 3). El dispositivo visual mostró la secuencia de un ciclista ascendiendo por una vía urbana, refiriendo a una de las actividades preferidas del participante cuando se trata de transitar por la urbe. Tomando de fondo el video en retroceso de una rutina deportiva controlada, hizo uso de la transparencia visual para recrear una atmósfera desordenada, molesta y caótica, sobreponiendo otras piezas de video; así el ciclista en lugar de avanzar retrocedía a medida que transcurría el tiempo. El dispositivo proponía una crítica social sobre el afán y la ansiedad de las rutinas cotidianas urbanas, metaforizada en el molesto ruido visual que reflejaba la imagen en movimiento.



Figura 3: *Serie Retroceso* (Autor, 2018). Serie muestra compuesta por tres fotogramas del video gif Ciudad, propuesto por Alejandro Ospina, uno de los participantes del taller.

Los fotogramas finales del taller se centraron en la posible re/interpretación del formato *.gif*, como un aporte a la conceptualización del instrumento y al análisis de su uso en los nuevos medios de comunicación. Haciendo referencia al *bucle* como característica principal del instrumento animado, varios participantes se volcaron sobre las narraciones literarias describiendo rutinas diarias que representan las dinámicas urbanas de manera cíclica; otros dirigieron la mirada hacia fragmentos de tiempo que se repiten durante el día capturándolos en la imagen fotográfica; mientras otros refirieron al sonido como una estructura atemporal que se repite en diferentes lugares de la urbe durante el recorrido diario. “Si es conveniente que un medio ambiente evoque imágenes ricas y vividas, también es conveniente que estas imágenes

sean comunicables y adaptables a nuevas necesidades prácticas y que puedan desarrollarse nuevas agrupaciones, nuevos significados y una nueva poesía” (Lynch, 2015, p.108).

Lo cíclico como elemento clave del pensamiento *.gif*, permitió la conformación de nuevos dispositivos visuales bajo condiciones técnicas similares; como por el ejemplo el *cinemagraph*, una mezcla entre video e imagen fija, la cual se usa como fondo de la composición. Estos artefactos finales, se consideraron como nuevos detonantes que reflexionan en doble vía: primero generando una crítica visual sobre la condición automatizada del transeúnte urbano, reflejada en sus comportamientos y, por otro lado, estableciendo conexiones entre los procesos técnicos de la imagen animada y las particularidades de las prácticas creativas.

### **Conclusión: Laboratorio e Investigación-Creación**

Esta experiencia de taller tuvo como eje transversal dos elementos que están estrechamente ligados: el primero es la concepción del aula como laboratorio creativo y el segundo, la comprensión de los resultados como un encuentro activo entre investigación y creación.

La noción de laboratorio creativo es clave para comprender los procesos de investigación en la educación artística, los sucesos cotidianos que afectan el espacio sensorial del individuo son la base de la exploración práctica y conceptual. Este tipo de trabajo exploratorio vincula al arte y la educación en un mismo escenario, generando una correspondencia entre forma (representaciones visuales) y contenido (experiencia estética urbana) como un modo alterativo de abordar fenómenos cotidianos desde el aula (Marín 2005).

El aula, como un laboratorio de creación, permite asumirlo como un espacio de experimentación colaborativa. En el taller, la noción del *saber hacer* fue aportada desde las habilidades prácticas de cada participante y la puesta en debate de estas singularidades prácticas, estas dieron paso a una construcción colectiva sobre nuevas formas de pensar. Por otro lado, el cuestionamiento activo entre la experiencia estética y los procesos particulares de pensamiento permitió romper con el paradigma tradicional de acceso al conocimiento otorgado solo a las

ciencias. “Los procesos de investigación-creación “sirven como posibilidad para que las ciencias y las artes puedan coexistir y complementarse en los procesos de generación de nuevo conocimiento, pues no son tan diferentes como lo ha hecho parecer el peso histórico que las ha separado” (Ballesteros y Beltrán, 2018, p. 20).

Por su parte, el creativo, como un experimentador por naturaleza, hace uso de diferentes instrumentos artísticos para expresar al público sus intensas experiencias individuales sin generar una verdad absoluta, sino con la intención de ampliar la experiencia abriendo nuevas oportunidades de discusión (Dewey, 2008). Así, los resultados creativos del taller, entendidos como artefactos visuales, se convierten en la evidencia de un proceso de investigación/creación, relacionando los enfoques de investigación artística, donde el conocimiento se origina en la práctica creativa que involucra la esencia misma del creativo.



Figura 4: *meta-gif 01* (Autor, 2018). Fotograma de animación en formato *.gif*, compuesta por 107 fotogramas de diferentes ejercicios animados realizados por los participantes del taller.

Finalmente, la ciudad puede ser planteada desde múltiples perspectivas, y esa multiplicidad de características es lo que enriquece la representación de la imagen. En el caso del taller los participantes comprendieron la estructura palimpséstica de ciudad. El *.gif* animado, puede ser considerado como un instrumento que vincula la ciencia, las artes y la tecnología, que se crea a partir de herramientas digitales y socializa contenidos artísticos a través de los nuevos medios de comunicación.

Como un fotograma final, se construyó un artefacto de investigación/creación que da testimonio de la indagación sobre la experiencia urbana, resume el proceso trabajado en el taller y hace uso del instrumento metodológico *.gif* (figura 4). La imagen resultante es una secuencia cíclica de 107 fotogramas que conforma una estructura hipertextual y que atañe a instantes experienciales de los recorridos urbanos realizados por todos los participantes, proponiendo diferentes interpretaciones de ciudad.

Esta experiencia de taller se consolidó como una forma de abrir nuevas discusiones sobre el poder de los dispositivos visuales, pero también como una forma de investigar/crear vinculando la enseñanza, la investigación y la práctica artística.

## Referencias

- Ballesteros, M., y Beltrán, E. (2018). *¿Investigar creando? Una guía para la investigación – creación en la academia*. Universidad El Bosque. Facultad de Creación y Comunicación.
- Bedoya., D., y Caballero, A. (2014). “La imagen emotiva como lenguaje de la creatividad e innovación”. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*. Año XV, Vol. 49, Septiembre 2014. Universidad de Palermo.  
<https://doi.org/10.18682/cdc.vi49>



- Buck-Morss, S. (2005). "Estudios visuales e imaginación global" en J.L. Brea (Ed.), *Estudios Visuales, la epistemología de la visualidad en la era de la globalización* (pp. 145-160). Editorial Akal.
- Campàs, J. (2007). *El hipertexto*. Editorial UOC.
- Carrasco, M., y Selvas, S. (2015) "Inter-Accions. Prácticas colectivas en el espacio urbano: un proyecto pedagógico entre arquitectura y arte". *DEARQ - Revista de Arquitectura / Journal of Architecture*, núm. 16, julio, 2015, pp. 76-89 Universidad de Los Andes. <http://dx.doi.org/10.18389/dearq16.2015.05>
- Cosic, M. (2018, 28 de noviembre). "William Kentridge at the Art Gallery of NSW". *The Monthly*. Disponible en: <https://www.themonthly.com.au/blog/miriam-cosic/2018/28/2018/1543370263/william-kentridge-art-gallery-nsw>
- Debord, G. (1999). "Teoría de la deriva. Texto aparecido en el # 2 de Internationale Situationniste". Traducción extraída de *Internacional situacionista, vol. I: La realización del arte*. Literatura Gris.
- Deleuze, G. (2012). "¿Qué es el acto de creación?" *Revista Fermentario*, No. 6. Departamento de Historia y Filosofía de la Educación. Instituto de Educación. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Universidad de la República. Uruguay. <http://www.fermentario.fhuce.edu.uy/index.php/fermentario/article/view/110>
- Deleuze, G., y Guattari, F., (2002) *Mil mesetas, capitalismo y esquizofrenia*. Editorial Pre-Textos.
- Dewey, J., (2008). *El arte como experiencia*. Ediciones Paidós.
- Guerrero, E. (2017a). "La ciudad, un espacio mental." *{Común-A}*, Vol. 1, No. 1), 101-114. Recuperado a partir de <https://publicaciones.unitec.edu.co/index.php/Comun-a/article/view/8>.
- Guerrero, E. (2017b). "Experiencia accidental urbana vista en una obra editorial". *Actas de Diseño No. 23*. Año XII, Vol 23, julio 2017. Pp. 90-96. Universidad de Palermo.
- Fujita, K., Itoh, Y., y Kidokoro, H. (2013). "Paranga: un electronic flipbook that reproduces riffing interaction" [Paranga: un flipbook electrónico que reproduce una interacción dinámica]. *International Journal of Creative Interfaces and Computer Graphics*

- (IJCICG) [Revista internacional de interfaces creativas y gráficos por computadora], 4(1), 21-34. doi:10.4018/ijcicg.2013010102
- Lindón, A.; Agular, M.A. y Hiernaux, D. (2006). *Lugares e imaginarios en la metrópolis*. Editorial Anthropos - Editorial Universidad Autónoma Metropolitana.
- Lynch, K. (2015). *La imagen de la ciudad* (3ª ed.). Editorial Gustavo Gili.
- MACBA (2020). “Exposiciones: William Kentridge”. *Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona* [Página web oficial]. Recuperado el 8 de julio de 2020 de <https://www.macba.cat/es/exposiciones-actividades/exposiciones/william-kentridge>.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Ediciones Paidós Ibérica S. A.
- Marín, R. (2005). “La Investigación Educativa basada en las Artes Visuales o ArteInvestigación Educativa”. *Investigación en Educación Artística*, pp. 223-274. Universidad de Granada.
- Miltner, K., y Highfield, T. (2017). “Never Gonna GIF You Up: Analyzing the Cultural Significance of the Animated GIF.” [Never Gonna GIF You Up: Analizando el significado cultural del GIF animado.] *Social Media + Society*. Julio – Septiembre 2017: 1-11. <https://doi.org/10.1177/2056305117725223>.
- Sancho, J. (2019). “De la realidad al mapa: ¿un proceso creativo más allá de la técnica?” *Estudios Geográficos*, 80(286), e002. doi:<http://dx.doi.org/10.3989/estgeogr.201922.002>
- Sarmiento, J. (2016). “La investigación como proceso creativo en la arquitectura”. *DEARQ - Revista de Arquitectura / Journal of Architecture*, No. 19: 146-153. Universidad de Los Andes. doi: <https://doi.org/10.18389/dearq19.2016.11>
- Segovia, C., y Mondragón, P. (2019). “GIF: contracultura de masas (y marcas). La emoción compartida en entornos digitales”. *EME Experimental Illustration, Art & Design* [Ilustración experimental, Arte y Diseño], 7(7), 18-27. doi:<https://doi.org/10.4995/eme.2019.11909>

Silva, S. (2019). “La creación, un lugar donde se pliegan las experiencias sensibles del arte y el diseño”. *Actas de Diseño No. 26*. Año XIV, Vol. 26, julio 2019. Universidad de Palermo.

Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones, Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Editorial Gedisa, S. A.

Enviado: 2020-03-14

Aceptado: 2020-12-07