

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Recorridos que Definen

Monica Liset Diaz Carreño

Trabajo de Grado para Optar al Título de Maestra en Artes Plásticas

Directora

Andrea Liliana Rey Sandoval

Magister en Artes. Universidad Federal del Ceará

Universidad Industrial de Santander

Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia (IPRED)

Programa de Artes Plásticas

Bucaramanga – Colombia

2026

Dedicatoria

Dedico este proyecto de grado a Dios por ser quien me llena de fuerzas en los momentos que quizás no se quiere seguir, pero recuerdo que él siempre ha estado hay conmigo en todo lugar y situación de forma incondicional, a mi esposo por creer y apoyarme en mis ideas y proyectos, a mis padres por formarme y guiarme para hacer siempre lo que amo, aquello que me gusta y me hace ser quien soy, a mi hermana por ser un apoyo incondicional en todos mis procesos creativos. Además, a mis Maestros que me enseñaron y guiaron en este hermoso camino del arte.

Agradecimientos

Agradezco primeramente a Dios por la vida y los talentos que me otorgo, a mis padres por el amor incondicional, a mi hermana por ser esa mano amiga en mis caminos, a mi esposo por su acompañamiento, a mis Maestros y docentes.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Contenido

Resumen.....	11
Introducción	13
1. Un Recorrido que Invita a la Experiencia de Viajar	16
1.1. Planteamiento del Problema.....	16
1.2. Justificación	18
1.3. Objetivos	21
1.3.1. Objetivo general.....	21
1.3.2. Objetivos específicos	21
2. Componente Teórico.....	22
2.1. Antecedentes Conceptuales	22
2.1.1. El Archivo como Forma de Habitar lo Vivido.....	22
2.1.2. El Viaje cómo Experiencia Estética.....	29
2.1.3. El Arte de Andar	32
2.1.4. La Instalación como Acto de Innovación y Participación	35
2.1.5. Instalación Interactiva.....	36
2.1.6. Poética Visual	39
2.2. Referentes Artísticos.....	41
2.2.1. Richard Long	41
2.2.2. Hamish Fulton.....	43
2.2.3. Doug Aitken.....	46
3. Procesos y Resultados.....	50

RECORRIDOS QUE DEFINEN

3.1 Bitácora de Procesos.....	50
3.1.1. Fase uno: Exploración de los Antecedentes Personales	52
3.1.1.1. Videoarte Recorridos.....	52
3.1.1.2. Ciclos de Resiliencia: Fique en Movimiento	54
3.1.1.3. Reflejos de Girón: Un Happening para Reconocer los Espacios Habitados y Turísticos del Municipio.....	56
3.1.2. Fase dos: Exploración y Análisis del Archivo Personal desde una Perspectiva Estética y Sensible.....	58
3.1.2.1 Proceso de Análisis del Archivo Personal Desarrollado en la Serie de Letreros: Señales para Volver.....	61
3.1.2.2. Proceso De Análisis del Archivo Personal Desarrollado en el Collage de Fotografía: Memorias del Paisaje Colombiano.	63
3.1.2.3. Proceso de Análisis del Archivo Personal Desarrollado en el Objeto Interactivo: Yo Amo Viajar.....	64
3.1.2.4. Proceso de Análisis del Archivo Personal Desarrollado de la Videoinstalación:.....	75
3.1.2.5. Proceso de Análisis del Archivo Personal Desarrollado de las Ilustraciones Imantadas: Atesorando Pequeños Recuerdos.....	77
3.1.3 Fase 3: Experimentación plástica y construcción de Bocetos, diseños y prototipos	79
3.1.3.1.Serie de Letreros: Señales para Volver.....	79
3.1.3.2. Collage Fotográfico: Memorias del Paisaje Colombiano.	84
3.1.3.3. Objeto Interactivo: Yo♥ viajar.	86
3.1.3.4. Videoinstalación: Recuerdos Simultáneos.....	88

RECORRIDOS QUE DEFINEN

3.1.3.5. Ilustraciones imantadas: Atesorando Pequeños Recuerdos.	91
3.1.4. Fase 4: Selección de materiales y Construcción final.....	93
3.1.4.1. Señales para Volver.	93
3.1.4.2. Collage Fotográfico: Memorias del Paisaje Colombiano.	94
3.1.4.3. Objeto Interactivo Yo♥ Viajar.....	96
3.1.4.4. Videoinstalación: Recuerdos Simultáneos.....	102
3.1.4.5. Ilustraciones Imantadas: Atesorando Pequeños Recuerdos.	105
3.2. Resultados	107
3.2.1. Propuesta de Montaje.....	107
3.2.2. Resultado final de la instalación artística Recorridos que definen.	109
4. Conclusiones	121
5. Bibliografía	124

Tabla de figuras

Figura 1 Paisajes de un viaje.....	24
Figura 2 Fotografías del Archivo personal	26
Figura 3 Souvenirs recolectados durante los viajes personales	27
Figura 4 Recorridos por Colombia	30
Figura 5 Recorriendo el Parque Arví.....	31
Figura 6 Carretera hacia Valledupar	35
Figura 7 Dry Walk, Richard Long 2024	42
Figura 8 La decisión de elegir solo caminar	44
Figura 9 Horizonte montañoso	45
Figura 10 Google Champa Tenzin, Tíbet, 2007	45
Figura 11 Return to the real Exhibition en la galería Schauwerk.	47
Figura 12 Howl (Aullido)	48
Figura 13 Videoarte: Recorridos, 2024.....	53
Figura 14 Estaciones interactivas	55
Figura 15. Instalación Interactiva: Ciclos de Resiliencia: Fique en Movimiento.....	55
Figura 16 Registro fotográfico del happening, 2024	57
Figura 17 Viaje corto en el municipio del Playón 2018	60
Figura 18 Fotografías de carreteras con señalización de algunos viajes	62
Figura 19 Letreros I♥	66
Figura 20 Boceto 3D I♥ viajar	67
Figura 21 Primeros Recorridos, viajes 2019 y viajes cortos.....	68

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 22 Viajes del 2020	69
Figura 23 Viajes del 2021	69
Figura 24 Viajes del 2022	70
Figura 25 Recorrido Vacacional de septiembre del 2023	71
Figura 26 Viaje enero del 2023.....	71
Figura 27 Viaje del 2024	72
Figura 28 Viaje de enero 2025.....	73
Figura 29 Continuación del Viaje enero2025	73
Figura 30 Fachada entrada UIS carrera 30	74
Figura 31 Fragmentos de los clips de la Videoinstalación	77
Figura 32 Clasificación de los souvenirs que se ilustraran.....	79
Figura 33 Tipografía de Señalización en Colombia	80
Figura 34 Bocetos de la pieza Señales para volver.....	83
Figura 35 Bocetos de Memorias del paisaje colombiano	85
Figura 36 Boceto con colores base Yo♥ viajar	86
Figura 37 Proceso de diseño y creación del prototipo Yo♥ viajar	88
Figura 38 Disposición de los clips en los layers.....	90
Figura 39 Boceto para mapear	91
Figura 40 Boceto de Souvenirs.....	92
Figura 41 Señales para volver.....	93
Figura 42 Boceto y ensamble de la pieza Memorias del paisaje colombiano	95
Figura 43 Pieza Memorias del paisaje colombiano	96

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 44 Prototipo del Objeto interactivo Yo♥ viajar	97
Figura 45 Elementos y Circuito Electrónico.....	98
Figura 46 Proceso objeto interactivo Yo♥ viajar	101
Figura 47 Bocetos de la video instalación (Mapping)	103
Figura 48 Video instalación.....	104
Figura 49 Souvenirs	106
Figura 50 Distribución de la Sala	107
Figura 51 Montaje entrada Sala 2 de la obra Señales para volver	108
Figura 52 Propuesta del montaje en sala 2 de las obras Memorias del paisaje colombiano y Yo♥ viajar	108
Figura 53 Montaje en la sala 3 de la obra Recuerdos simultáneos y la sala 3 de la obra Pequeños recuerdos	109
Figura 54 Obra Señales para volver.....	110
Figura 55 Señales para volver.....	111
Figura 56 Obras Memorias del paisaje colombiano y Yo♥ viajar	112
Figura 57 Memorias del paisaje colombiano	113
Figura 58 Memorias del paisaje colombiano	113
Figura 59 Memorias del paisaje colombiano	114
Figura 60 Yo♥ viajar	115
Figura 61 Interactividad Yo♥ viajar.....	116
Figura 62 Obra Recuerdos simultáneos	117
Figura 63 Obra Recuerdos simultáneos	118

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 64 Obra Pequeños recuerdos	119
--	-----

Resumen

Título: Recorridos que definen

Autor: Monica Liset Diaz Carreño

Palabras clave: Viaje, archivo, memoria, interactivo, instalación.

Descripción: *Recorridos que definen* surge de una necesidad personal de explorar la relación del viaje como una experiencia transformadora, entendiendo el acto de desplazarse no solo como tránsito físico, sino como una práctica que permite reflexionar sobre la memoria, el territorio y la experiencia humana. El arte contemporáneo se presenta aquí como el medio que posibilita esa conexión con el entorno y las huellas que deja cada recorrido. El propósito de este documento es reunir y analizar las experiencias y vivencias que han acompañado mis viajes, con la intención de propiciar una relación entre la memoria personal y las experiencias del espectador. Más que buscar que cada persona construya sus propias vivencias, desea generar vínculos, asociaciones con recuerdos y emociones propias, promoviendo un diálogo entre memorias individuales y colectivas. Para ello, se llevó a cabo una recopilación de fotografías, registros de videos e historias de algunos viajes realizados en diferentes lugares de Colombia. El proyecto, es en sí mismo, es el resultado de un proceso de investigación y creación donde se profundizó en las experiencias de viaje que junto con el estudio de referentes teóricos y la exploración de sus propuestas plásticas y temáticas afines; se elaboró una instalación artística que se compone de una serie de letreros, un collage de fotografías, una videoinstalación, un objeto interactivo e ilustraciones imantadas que abordan estas temáticas desde una mirada sensible y estética, siendo la instalación el medio que articula los recorridos personales con nuevas formas de habitar y redescubrir los paisajes.

Abstract

Title: Defining journeys

Author: Monica Liset Diaz Carreño

Keywords: Travel, Archive, Memory, Interactive, Installation.

Description: Recorridos que definen (Journeys that define) arises from a personal need to explore the relationship of travel as a transformative experience, understanding the act of moving not only as physical transit, but as a practice that allows for reflection on memory, territory, and the human experience. Contemporary art is presented here as the medium that enables this connection with the environment and the traces left by each journey. The purpose of this document is to gather and analyze the experiences and memories that have accompanied my travels, with the intention of fostering a relationship between personal memory and the experiences of the viewer. More than seeking to have each person construct their own experiences, it aims to generate links, associations with personal memories and emotions, promoting a dialogue between individual and collective memories. To this end, a compilation of photographs, video recordings, and stories from some trips made to different places in Colombia was carried out. The project itself is the result of a research and creative process that elved into travel experiences, along with the study of theoretical references and the exploration of their related artistic proposals and themes. An art installation was created consisting of a series of signs, a collage of photographs, a video installation, an interactive object, and magnetic illustrations that address these themes from a sensitive and aesthetic perspective, with the installation being the medium that articulates personal journeys with new ways of inhabiting and rediscovering landscapes.

Introducción

Este proyecto aborda la experiencia del viaje desde una necesidad personal de explorar el archivo construido a lo largo de los años a partir de los recorridos realizados por distintos lugares del territorio colombiano, estos desplazamientos despertaron el interés por observar el paisaje y reconocer las experiencias multisensoriales que surgen al habitar los lugares de tránsito, configurando así un proceso de reflexión sobre la memoria, el paisaje y la interactividad.

En el primer apartado se desarrolla la metodología del proyecto, donde se describen e indagan inquietudes personales alrededor de la experiencia de viaje, generando un marco de comprensión que articula el archivo personal como contenedor de memorias y emociones con las piezas artísticas que se materializan en la instalación. Esta instalación busca activar la memoria personal a partir de las experiencias de viajar, integrando propósitos plásticos y poéticos que se consolidan durante el proceso creativo.

El proceso de análisis del archivo personal fue un punto fundamental dentro del desarrollo de este proyecto. A partir de una amplia recopilación de fotografías, videos y objetos recolectados durante los viajes realizados entre 2018 y 2025, se llevó a cabo una revisión detallada del material, identificando aquellos registros que evocaban emociones, lugares y experiencias significativas. Este proceso no fue solo técnico, sino también perceptivo y sensible, pues implicó reconocer qué imágenes fotográficas y videos contenían la esencia del viaje y la memoria que se deseaba compartir. La selección de los elementos se realizó considerando su potencial visual, simbólico y narrativo, para luego transformarlos en componentes de la instalación artística. De esta manera, el archivo dejó de ser un simple contenedor de recuerdos para convertirse en la materia viva del proceso creativo.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

La segunda parte se reflexiona en el significado de *Recorridos que definen* desde la vivencia del viaje, resaltando la importancia del archivo personal en la resignificación de la memoria y el paisaje. En este contexto, resignificar se entiende como el acto de otorgar nuevos sentidos a las experiencias y recuerdos ya existentes, transformando su valor íntimo en una lectura estética y simbólica. Resignificar implica reinterpretar el pasado sin pretender devolverlo a su estado original, sino más bien reconstruirlo desde la sensibilidad del presente. Así, los registros de viaje fotográficos, de video o emocionales se convierten en material poético capaz de activar nuevas formas de memoria y de percepción del paisaje. Se abordan conceptos como: viaje, archivo, memoria, interactivo e instalación, al tiempo que se analizan propuestas plásticas de artistas cuyas obras aportaron perspectivas para comprender y expandir la relación con la temática del proyecto. Finalmente, se presentan los procesos y resultados obtenidos a partir de los distintos componentes de estudio desarrollados.

De este modo, se evidencia el interés por crear un diálogo continuo entre la experiencia de viajar y los registros que de ella nacen, entendiendo el acto de viajar no solo como un desplazamiento que es físico desde el impulso de andar, observar y habitar otros territorios y, dejándose cambiar por ellos sino como una práctica transformadora, sensible y estética. Así el archivo, convertido en una galería viva de imágenes, sonidos objetos y recorridos, dan forma a una instalación interactiva compuesta por diferentes dispositivos que buscan activar la memoria que resiste al olvido.

El proyecto se extiende a través de cinco piezas que invitan a viajar nuevamente, así como a recordar y resignificar el arte de andar; la primera consiste en una serie de letreros de señalización inspirados en la señalización original de los caminos que buscan reactivar la memoria de lugares

RECORRIDOS QUE DEFINEN

transitados, visitados y habitados, la segunda, una pieza bidimensional que resalta la riqueza de los paisajes recorridos; la tercera, es un objeto interactivo que busca relacionar y activar al espectador, quien se convertirá en un viajero rodeando la obra; la cuarta, es una video instalación que conecta lo vivido con el acto de recordar, trazando un puente entre lo sensorial, íntimo y narrativo y finalmente, una serie de ilustraciones souvenirs que evocan el valor afectivo de los objetos que recolectamos en los recorridos. En conjunto, la instalación *Recorridos que definen* genera que el viaje no termine; se reinvente, comparta y resignifique.

1. Un Recorrido que Invita a la Experiencia de Viajar

1.1.Planteamiento del Problema

El proyecto *Recorridos que definen* dialoga con la experiencia de viajar como ente transformador; una frase que se experimenta al momento de andar es la decisión de comenzar un recorrido hacia un lugar que se va a ocupar y se habitará por un tiempo breve, y donde la suma de diferentes desplazamientos permite observar, conocer y aventurarse hacia un espacio desconocido para la persona. Por este motivo surge la necesidad de reflexionar sobre cómo las experiencias de viajar han contribuido a transformar quién soy. Así nace este proyecto, que toma como punto de partida un archivo personal.

El viaje comenzó en mi vida desde muy joven, donde el anhelo de observar y entender lo desconocido despertaba la curiosidad en mí. Según cuenta mi madre, desde muy pequeña daba paseos alrededor de mi barrio; solía escaparme o simplemente andaba hacia las casas de amigas que alguna vez había visitado.

Crecí en Floridablanca, municipio del departamento de Santander, con la oportunidad de habitar una zona boscosa y llena de diferentes árboles frutales junto a mi casa. Asomándome por la ventana de mi cuarto, podía ver un árbol gigantesco llamado Caracolí y detrás de este, las majestuosas montañas de la cordillera oriental de mi país Colombia. En menos de cinco pasos, ya estaba entre plantas, tierra y árboles, paisajes que me intrigaban; quería seguir recorriendo el

RECORRIDOS QUE DEFINEN

territorio que no conocía. Luego con el paso del tiempo llegó el deporte¹ y consigo, las diferentes competencias me llevaron a emprender viajes más largos. Aquellos viajes dejaron marcas imborrables: experiencias, recuerdos y deseos de continuar viajando. Con el paso de los años decidí realizar recorridos cercanos dentro del departamento de Santander, donde logré andar, transitar, habitar, reconocer los entornos, generando una conexión física y emocional con los espacios; disfrutando de los paisajes y conociendo nuevos lugares, programando rutas y recorridos que permitieran contemplar con más detenimiento todo lo que me rodeaba.

Fue en cada uno de los viajes, que noté un anhelo por recordarlo todo, conservándolo en la memoria; no quería olvidar la esencia de aquellos espacios habitados y recorridos, si bien no es posible captar totalmente las experiencias, es probable que luego al recordar cambiará quizás los colores, las formas de los objetos, los recorridos y los espacios en sí mismos. Pero en aquellos momentos comprendí que llevaba conmigo un elemento que me daría la oportunidad de captar el entorno que me rodeaba; mi dispositivo móvil, permitiendo mediante su cámara, fotografiar y también filmar lo que, con el paso del tiempo, se conformó en una galería con más de nueve mil archivos digitales.

Esta práctica de fotografiar y filmar constantemente los recorridos no solo respondía a un deseo personal de preservar la memoria, sino que también refleja una transformación más amplia en la manera en que hoy las personas se relacionan con los espacios y las experiencias durante los viajes. En la actualidad, dicha relación ha cambiado profundamente con el crecimiento de las

¹ Practiqué atletismo y participé en diferentes competencias nacionales e internacionales con la selección de Santander.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

tecnologías digitales y la globalización, a pesar de que se pueden conocer lugares accediendo a la información sin necesidad de transitarlos, no se puede reemplazar lo que se genera con la conexión física de aquellos territorios que se habitan, la percepción fragmentada que permiten las nuevas tecnologías de los territorios puede dejar a un lado y/o subestimar las riquezas en los ámbitos culturales, geográficos y hasta simbólicos que los componen.

Con base en este tema, surge la intención de crear piezas artísticas para que se logre activar la memoria, así como el sentido de pertenencia, promoviendo una conexión que invite a lo íntimo y sea reflexiva con el entorno en el ejercicio del acto de andar. El arte contemporáneo, desde lo instalativo y a su vez interactivo, puede generar experiencias que establezcan una relación con el espectador como elemento activo, que logra construir narrativas en base a los recuerdos y vivencias de los viajes. De esta manera, el proyecto *Recorridos que definen* plantea la pregunta de investigación: ¿De qué manera el proceso creativo de una instalación artística basada en un archivo personal de la experiencia de los viajes puede generar soluciones formales que resignifiquen la memoria personal y permita redescubrir los paisajes recorridos desde una perspectiva estética?

1.2. Justificación

Partiendo del deseo de comprender cómo los lugares que se recorren pueden influir en la construcción del ser, surge la iniciativa de crear este proyecto desde la necesidad íntima de rememorar las experiencias vividas durante los viajes. No se trata únicamente de mirar lo turístico, sino de profundizar en los vínculos afectivos la memoria y en las sensaciones que emergen al recorrer y habitar los territorios. Desde esta perspectiva, el arte se convierte en un medio para visibilizar las huellas generadas en los recorridos que han dejado en mi cuerpo y pensamientos,

RECORRIDOS QUE DEFINEN

para reflexionar sobre la manera en que el desplazamiento busca transformar nuestra percepción del entorno y de nosotros mismos.

Esto sucede como resultado de volver a mirar un paisaje, objetos o imágenes capturadas en el trayecto, si bien contamos con una diversidad de paisajes y tradiciones, parte de la población no logra crear lazos que sean significativos con los espacios que surgen en el recorrido y en el habitar, generando un vacío en la memoria individual y colectiva, donde los lugares no son vistos como escenarios vivos de experiencias, sino como lugares de tránsito rápido y poco conocidos.

Desde el plano teórico, *Recorridos que definen* se sustenta en la noción del andar como una práctica estética y crítica del espacio, entendida como un acto que causa conocimiento, evocación y transformación subjetiva (Careri, 2009). Siguiendo esta línea, los recorridos no solo se plantean como desplazamientos físicos, sino como experiencias sensibles que resignifican los espacios transitados a través del cuerpo. Esta visión del andar se convierte en el eje metodológico del proyecto, en tanto propone una forma de recorrer y habitar, dando lugar a una producción artística.

A nivel metodológico, se explora una estrategia de archivo personal, cimentada a partir de fotografías, videos y sonidos recolectados durante viajes realizados entre 2018 a 2025. Esta recopilación se ordena, selecciona y transforma en una instalación interactiva, en la que el archivo deja de ser una colección cerrada y pasa a ser una herramienta afectiva, capaz de activar memorias individuales y colectivas. En ese sentido la Instalación es un recurso seleccionado que permite conectar al espectador con la experiencia de viajar; por lo siguiente para Alonso (2015) el uso de lo instalativo responde a prácticas del arte contemporáneo donde el espectador ya no es un sujeto

RECORRIDOS QUE DEFINEN

pasivo, sino un agente que construye sentido a través de la experiencia sensible y la participación como usuario.

Así el proceso creativo parte de la experiencia propia del arte de andar, de transitar y habitar parcialmente por un tiempo los diferentes territorios colombianos; no como una idea abstracta, sino una acumulación de recorridos durante los años que se mencionan anteriormente, convirtiéndose ahora en un archivo vivo, como un conjunto de imágenes, sonidos, relatos y texturas que generen un vínculo afectivo con la geografía que la conforma. De esta manera, visitar esos caminos y preguntarse por su sentido en la identidad personal se convierte en un acto significativo, ofreciendo un espacio donde cada uno logre mirarse y encontrarse con su propia experiencia al viajar. De ahí que cada pieza presentada en la instalación, desde el objeto interactivo hasta la videoinstalación, actúa como un disparador o catalizador de la memoria para resignificar y a su vez revivir los lugares que se habitan y se han transitado durante el acto del andar.

En el plano artístico, el proyecto es un ejercicio que se convierte en la recuperación y reinterpretación de elementos personales que se integran en un diálogo con el espectador y se extienden hasta trascender lo individual, para dar paso al comienzo de preguntas colectivas. Por lo tanto, esta instalación no se queda retenida en una recopilación de recorridos personales, sino en un elemento artístico que invita a estimular la memoria del espectador. Así como un álbum familiar reconstruye una historia desde lo íntimo, la propuesta desea ser un álbum expandido del espacio habitado, un elemento que contiene experiencias, que al compartirlas logran ser transformadas en un lenguaje común. Por lo tanto, este proyecto no responde solo a las inquietudes personales, sino que plantea reflexiones sensibles, así como poéticas sobre lo importante de reconocer, recorrer y recordar todos los lugares que nos han definido.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

1.3. Objetivos

1.3.1. *Objetivo general*

Elaborar una instalación artística basada en el archivo personal de experiencias de viajes, que a través del proceso creativo explore y proponga soluciones formales capaces de resignificar la memoria personal y permita redescubrir los paisajes recorridos desde una perspectiva estética.

1.3.2. *Objetivos específicos*

Analizar el archivo personal desde la perspectiva estética y sensible, para identificar elementos visuales, simbólicos y emocionales que fundamenten la construcción y la narrativa visual de la instalación artística.

Desarrollar una exploración conceptual y formal mediante la revisión referentes teóricos, artísticos y los antecedentes personales, para comprender las bases que sustentan la propuesta creativa y las decisiones estéticas del proyecto.

Explorar soluciones formales y plásticas a partir de la elaboración de bocetos, diseños y prototipos para el desarrollo y estructura de la instalación artística.

Elaborar las piezas que conforman la instalación artística a partir de las decisiones formales y conceptuales determinadas para los bocetos, diseños y prototipos, garantizando la coherencia estética, técnica y relaciones dentro del espacio.

2. Componente Teórico

2.1. Antecedentes Conceptuales

La base de este proyecto comienza indagando sobre el archivo personal, identificando imágenes, objetos y recuerdos relacionados con la experiencia de viajar. Donde el viaje; no consiste únicamente en un desplazamiento físico, sino en la sensibilidad que experimenta el viajero por medio de la memoria y el tiempo.

El archivo personal se consolidó a partir de la revisión y organización del registro digital de fotografías y videos; durante la clasificación de estas, surgen palabras, emociones y sensaciones que desearía compartir y resignificar a través del arte. Las palabras están basadas en tres núcleos principales: archivo, viaje e instalación, las cuales permiten establecer las conexiones conceptuales que orientan el desarrollo de este proyecto, como la guía para los capítulos que siguen, explorando implicaciones poéticas, tecnológicas y espaciales de cada eje.

2.1.1. *El Archivo como Forma de Habitar lo Vivido*

Recorridos que definen surge de la experiencia de viajar, recorriendo los espacios que pertenecen a los territorios de algunas regiones de Colombia. Durante las rutas y exploraciones realizadas en las vacaciones, recorriendo los departamentos de Santander, Antioquia, Cesar, Magdalena, La Guajira, Bolívar, Atlántico, Sucre, Boyacá, Cundinamarca, Tolima, Quindío, Risaralda, Caldas, se creó una acumulación de fotografías y videos que sin duda corresponden a este archivo, involucrando la memoria activa en este proyecto artístico.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Para exponer algunas reflexiones frente a la relación del archivo de este proyecto con el arte contemporáneo, me apoyaré en dos trabajos escritos por la autora Anna María Guasch tales como la sección del libro *Arte y Archivo 1920 – 2010, Genealogías, tipologías y discontinuidades* (2011) y el artículo de la revista *5, D'ART*, en el apartado *Los lugares de la memoria* (2005), que me permiten relacionar las cualidades y elementos que comprenden el archivo de mi investigación.

Una de las cualidades del archivo es que se comporta como un repositorio de la información, ayuda a la conservación de los documentos, imágenes y objetos, registrando los diferentes momentos y sucesos que se consolidan. Por tanto, Guasch (2011) menciona que el archivo permite “Actuar como un sistema discursivo activo que establece nuevas relaciones de temporalidad entre el pasado, presente y futuro, en lo que se ha denominado el tiempo del <<futuro perfecto>>” (p.10). De esta manera, el archivo es un referente para mi propuesta artística, de cómo las experiencias vividas durante los viajes son elementos de mi pasado, que luego son activados por medio del archivo al presente y desarrollan dinámicas para la creación de la obra futura, que será materializada en piezas artísticas que se relacionan entre ellas.

Además, el archivo es un elemento que ha generado muchas inquietudes en diferentes momentos de la historia, para Guasch (2011) está asociado a los siguientes principios rectores básicos: el primero es la *mnemé* o *anamensis*, lo que se refiere a la propia memoria, que es viva o espontánea y el segundo, la *hypomnema* referida a la acción de recordar. Los cuales describen la fascinación por almacenar memoria, a modo de recuperar y salvar las historias. Lo anterior, se verá reflejado en mi archivo digital, el cual busca salvaguardar tanto mi memoria y por extensión la de mi familia; de esta manera ayudará a recordar y activar lo que se ha vivido en los recorridos de mis viajes.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

De este modo, diferentes artistas usan el archivo para evocar recuerdos y sensaciones de forma individual o colectiva, mi archivo busca proporcionar un contexto natural, cultural e histórico que enriquece la narrativa que comprende esta obra artística.

Figura 1

Paisajes de un viaje



Nota. Fotografías: carretera vía al mar Bucaramanga – Tolú Coveñas, paisaje ubicado entre el Burro y Mompo, Playa de Tolú Coveñas y playa de isla Múcura. Parte del archivo del recorrido de las vacaciones del año 2022, Fuente: archivo personal.

Los materiales relacionados con el archivo en la obra de arte pueden incluir imágenes, objetos y textos. De esta manera pueden estar bien estructurados, ser públicos o privados, de forma real, ficticios o incluso virtuales; no se limita solo al medio de fotografías o recortes de prensa, al contrario, está comprendido por una infinidad de posibilidades (Guasch, 2005). Por consiguiente,

RECORRIDOS QUE DEFINEN

desde esta acción de documentación y registro se sustenta mi obra artística como un medio para reconocer los momentos, sucesos o sujetos presentes durante los recorridos que se realizaron, abordando principalmente elementos tales como la fotografía y los souvenirs² por su papel fundamental para la edificación de la memoria.

Por un lado, la fotografía es un tipo de registro visual que se presenta como elemento vivo y al que se accede con el tiempo, de este modo se proporcionan pruebas visuales de los eventos y situaciones que ya pasaron. Por otra parte, los souvenirs son objetos que representan los recuerdos de determinados lugares. En este contexto, sirven como constructores de identidad, para conocer lo vivido y reconstruir el pasado, ya que permite capturar aspectos de lo cotidiano, la tradición y la cultura; lo que ayudará a entender lo que hemos heredado como experiencia colectiva.

Más allá de su función netamente documental, la fotografía se planea como pieza plástica dentro de este archivo. Como afirma Guasch (2011) que, al disponerse en series, constelaciones visuales y montajes, la imagen renuncia al hecho de ser una acumulación de recuerdos para aplicarse como lenguaje crítico y estético. En este sentido, la fotografía no solo archiva: activa, resignifica y produce sentido al presentarse por medio de narrativas visuales que pertenecen al campo del arte contemporáneo. Lo cual que se desea generar en este proyecto mediante la acumulación de paisajes del territorio nacional recorrido durante los diferentes viajes.

² Souvenir: Objeto que sirve como recuerdo de la visita a algún lugar determinado. (Española, s.f.)

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 2

Fotografías del Archivo personal



Nota. Fotografías: Souvenires en Santa helena Antioquia, 2024. Chiva, Santa Helana A, 2024. Paisje valle del Cocora, 2024. Fabricaion de silletas, Santa Helena Antioquia, 2024. Paisaje nocturno de Medellín, 2024. Señalización via Bucaramanga – Valledupar, 2025. Carreteras del eje fetero, 2024. Fuente: archivo personal.

Este archivo es una acumulación de fotografías, objetos y videos propios; lo entiendo como un contenedor de mis recuerdos, pero lo percibo como una herramienta crítica y sensible de autorrepresentación. Para ahondar más en el concepto, me interesa indagar cómo llegaron algunos artistas a cambiar el uso tradicional del archivo, que se trabajaba de maneras tan institucionales de clasificación y normativa, pero que con el tiempo se transformó en afectivo, fragmentado y subjetivo, donde comprendo la relación de lo íntimo, lo cotidiano y lo corporal, y cómo estos juntos son materiales para construir mi relato artístico.

Por esto, Guasch (2011) relaciona a artistas como On Kawara y Hanne Darboren, quienes construyen sus propias rutinas y cronologías de vida como una forma de producción artística. Son

RECORRIDOS QUE DEFINEN

autobiografías visuales, acumulando datos de muchos días, con fechas, números y otros registros mínimos, llevándolos a estructuras poéticas, que no son neutras sino que se puede ver una narración íntima de ellos, y que sus repeticiones y acumulaciones construyen sentido. También se reflexiona en la obra *Boîte-en-valise* de Marcel Duchamp, este es un archivo portátil, conformado por miniaturas y reproducciones de su propia obra dentro de una maleta, como un gesto de autoarchivación que conversa con lo personal.

El archivo en este caso no se presenta como museo, sino como cuerpo, como una memoria que se condensa y desplaza. *Recorridos que definen* se inscribe en esa genealogía de archivo no oficial y que se construye de lo afectivo y cotidiano. Mi archivo está en movimiento, surge de las dinámicas de haber guardado todas estas imágenes en diversas carpetas digitales así como una variedad de objetos recolectados en los lugares visitados, por ende se establece un estudio de ellos y cómo se reproducirán para llegar a convertirse en obras vivas para el espectador.

Figura 3

Souvenirs recolectados durante los viajes personales



Nota. Fuente: archivo personal.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Partiendo de que la memoria no es lineal ni estable; no logramos recordar paso a paso, sino de forma fragmentada, sensible y profundamente emocional. Desde la mirada de Guasch (2005), la memoria no solo se aborda desde un punto de vista psicológico o neurológico, sino que más allá está ligada a la cultura, estética y el ámbito filosófico. Se habla de la memoria como un arte mnemotécnico que es históricamente usado para la construcción de vínculos entre el pasado y el presente; como fundamento para la construcción de identidad individual y colectiva; esto aportará al proyecto una activación de memoria colectiva, por medio de la sensación del recuerdo a través del trabajo plástico y estético de elementos que han sido observados y almacenados en la memoria de cada espectador, y se relacionarán cuando las obras establezcan un vínculo con ellos.

Por tanto, el proceso que tratamos de realizar cuando queremos traer aquellos momentos, es la forma de activar la memoria mediante la narración, como menciona Guasch (2005)

Pero en ningún caso se trata de una narración lineal e irreversible, sino que se presenta bajo una forma abierta, reposicionable, que evidencia la posibilidad de una lectura inagotable. Lo que demuestra la naturaleza abierta del archivo a la hora de plantear narraciones es el hecho de que sus documentos están necesariamente abiertos a la posibilidad de una nueva opción que los seleccione y los recombine para crear una narración diferente, un nuevo corpus y un nuevo significado dentro del archivo dado (p.158).

Por ende, durante el recorrido visual la propuesta artística llevará al espectador a sentirse dentro de un viaje o recordar uno propio, y cuando trate de recordar como proceso mental humano, solo tendrá imágenes sueltas para reagrupar.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

La memoria se vincula con la experiencia de viaje como forma implícita a través del archivo, Guasch (2005) menciona el trabajo del artista Hans Peter Feldman, especialmente cómo el acumula fotografías de viajes y escenas de la vida cotidiana para poder edificar sus relatos personales y colectivos; por ejemplo, mediante la serie Ferien Vacaciones, 1994; donde una pareja de mediana edad se encuentra en diversos lugares exóticos; Felman lleva al espectador a estar sin tener que haber estado, trasladándose al viaje de otros (Guasch, 2005) . Lo anterior da sentido a los viajes, no como un acto solo físico, sino interior y simbólico, logrando experiencias vividas en los espacios y determinando un acercamiento de lo cultural y territorial, siendo memorias transformadas que apoyan la redefinición de quienes son y cómo se entienden entre ellos y los demás.

El registro mencionado del *archivo como forma de habitar lo vivido* se encontrará en el próximo capítulo en la sección de Archivo digital.

2.1.2. El Viaje cómo Experiencia Estética

El viaje es fundamental para comprender las dinámicas de la temática como esencia de las obras que se desarrollan para este proyecto. Es la práctica que le da forma a los archivos. En sus definiciones más literales, se presenta al viaje primero como una acción y efecto de viajar, donde se tiene en cuenta que el viajar es trasladarse de un lugar a otro, generalmente distante, por cualquier medio de locomoción, traslado que se hace de una parte a otra por aire, mar o tierra y está relacionado con el andar y explorar. Teniendo en cuenta que durante los viajes usamos distintos medios de transporte como la motocicleta y el automóvil: es desplazarse siguiendo una ruta o trayectoria, siendo sinónimo de desplazamiento, moverse o recorrer. Viajar además es andar como un ser animado, significa ir de un lugar a otro dando pasos y recorrer, que es atravesar un

RECORRIDOS QUE DEFINEN

espacio o lugar en toda su extensión o longitud. (Española, s.f.). y aunque todas estas expresiones hablan más de un acto físico, entendemos que no se reduce solo al tránsito del cuerpo, sino que se convierte en un ejercicio de presencia muy consciente durante la práctica del observar un gesto que deja huellas.

A lo largo de mi vida, mi experiencia de viaje me llevó a emprender mis primeros recorridos en el territorio colombiano y luego, al ser adulta, entendí que la idea de conocer seguía en mí, estableciéndose como una necesidad de moverme, pero dejándome transformar por los lugares; volviendo con versiones distintas de mí misma. En el libro de Francesco Careri *El andar como práctica estética*, establece un diálogo con los conceptos de viaje, andar, recorrer y desplazarse.

Figura 4

Recorridos por Colombia



Nota. Fuente: archivo personal, 2025.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

El viaje no es simplemente trasladarse físicamente, es la suma de experiencias que transforman redefiniendo al individuo y también al entorno. Señala Careri (2009) que ya había una manera simbólica de edificar el entorno: el andar: acto que realiza el ser humano en sus primeros meses de vida y que se va transformando rápidamente en acciones naturales, podría decirse que hasta automáticas cargadas de cultura y estética (pág. 19). La instalación que se propone invita a caminar como acto natural, que le permita al espectador observar, conocer y transformarse a partir de las experiencias multisensoriales.

Figura 5

Recorriendo el Parque Arví



Nota. El parque Arví es un lugar natural dentro del bosque del municipio de Santa Helena. Fuente: archivo personal, 2024.

Las piezas de la propuesta artística permitirán que el espectador pueda experimentar el viaje mientras atraviesa la sala que estará dispuesta museográficamente como un viaje, como lo menciona Careri (2009) viajar es una acción de atravesar el espacio o interactuar con él; comienza al necesitar naturalmente moverse en el propósito de encontrar alimentos e información que

RECORRIDOS QUE DEFINEN

pueden ser indispensables para sobrevivir. Pero cuando esto se cumple, el hecho de andar se convierte en una acción simbólica que le permite al hombre habitar por el mundo (pág. 20), buscando establecer organizaciones por medio de los desplazamientos que establecen relaciones importantes entre hombre y territorio; entonces la experiencia de viaje se convierte en conocimiento.

2.1.3. *El Arte de Andar*

El andar se presenta en este proyecto como un gesto estético que surge de un lenguaje de nuestro cuerpo cuando interviene el espacio y esto produce sentido, todo esto surge como parte de mi archivo en diferentes viajes donde se hizo un registro audiovisual de las caminatas y el andar es el protagonista de esas tomas que filman paso a paso el recorrido. Por esto es importante conocer el concepto de andar que desde la mirada de Careri es parte de la evolución en relación con rituales tales como peregrinaciones, danzas o procesiones.

A medida que pasó el tiempo, el recorrido se convirtió en una forma de contar otras historias, creando mitos o narrando experiencias. Caminar se consolida como herramienta para la exploración del espacio, interviniendo en él, dejando ver una sensibilidad distinta. Entonces el arte de andar contiene elementos como el menhir, la escultura, la arquitectura y el paisaje. Continuando en la construcción de fundamentos de su entorno (Careri, 2009). Entendiéndolo en la propuesta como práctica artística misma, donde cada paso que se ha generado durante los recorridos ahora será una pieza visual que introduce al espectador para resignificar y reflexionar sobre sus propios pasos durante sus viajes.

Mi propuesta artística se relaciona con la temática, planteando que caminar no solo es desplazarse, es planear habitar prestando atención, para que el cuerpo construya desde lo sensible

RECORRIDOS QUE DEFINEN

una narrativa que hace parte de los recorridos reales por nuestras ciudades, carreteras nacionales y pueblos, que traducidas al archivo, la instalación y objetos como sucedía con el arte de andar, fue recuperado por las vanguardias artísticas, entre ellas el dadaísmo³, que organizaba caminatas por los lugares más banales de París como una forma que rompiera con las convenciones de lo artístico y cuestionara su institucionalización.

Luego aparecen los surrealistas usando el andar como una práctica onírica⁴, aquella forma de escritura casi por sí sola del espacio urbano. Seguido, los situacionistas desarrollan la deriva, lo que denominan recorridos lúdicos y abiertos por las ciudades, guiados no por mapas ni mucho menos sino por sus deseos, afectos e intuiciones (Careri, 2009, pág. 21), mis recorridos no siguen una lógica funcional, sino que responden a la intuición, a los efectos y a la observación de lo que nos resulta interesante en el territorio y la cultura que nos presentan los diferentes espacios, en estos trayectos que pueden ser fugaces para otros; para mí son significantes.

En cada uno de los viajes se han construido líneas que surgen de la suma de los desplazamientos en los recorridos de un destino a otro, estas rutas son denominadas el andar liso, una patente que se le otorga al artista Long en el artículo Los artistas caminantes, donde Arbeláez (2011) se refiera a “individualizar puntos, señalarlos, alinearlos, circunscribir espacios, colocar intervalos formando ritmos y direcciones. También entonces surge otro elemento, como vehículo

³Movimiento artístico y literario de vanguardia surgido a principios del siglo XX, que niega los cánones estéticos y reivindica formas irracionales de la expresión.

⁴ Lo onírico puede referirse al contenido de los sueños o a las vivencias o estudios relacionados con ellos.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

que posibilita algunas veces la marcha; viajar en tren, en auto, a pie, solo, acompañado.” (pág. 52). Estas líneas constituyen las rutas que transitó la familia, ayudando en la conformación del archivo.

Teniendo en cuenta lo anterior, surgen dinámicas con los conceptos de recorrido y desplazamientos, que resultan ser narrativas para la interpretación del entorno, pues cada vez que realizábamos un viaje, de este se dibujaban nuevos mapas asociados a los lugares visitados y vinculados con nuestros recuerdos, como eslabones de una cadena, difícil de soltar que además se conectan con espacios olvidados, que para otros son invisibles, pero para mí fueron oportunidades de capturar el paisaje del territorio que cambiaba en cada paso.

Ya que nuestros desplazamientos se realizaron por medio de rutas demarcadas en el territorio nacional, estas tienen un vínculo con el andar directamente dice, Arbeláez (2011) “La experiencia de andar está conformada por los actos de ir sobre una ruta”, en este sentido en todas las ocasiones que recorrimos diferentes ciudades y pueblos me ayudó a conectarme con él andar lo que propicio observar más a fondo y así encontrar información alrededor de las carreteras que para otras personas no se percibe, por esto notamos que las carreteras se entienden como lugares que poseen márgenes que nos muestran la delimitación de las ciudades y también las periferias, son escenarios donde hay nuevas formas de vida producidas mediante sociabilidad y creación (Careri, 2009).

En las palabras del autor y relacionándola con la propuesta artística, el paisaje inédito es creado por las carreteras y por las nuevas formas de movilidad para ayudarnos a tener una narrativa visual de lo que observamos mientras se realiza el desplazamiento de nuestros viajes.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 6

Carretera hacia Valledupar



Nota. Esta carretera es la división territorial de la vía de transporte con la parte natural de la zona. La fotografía muestra una sección dentro del municipio de Aguachica, Cesar. Fuente: archivo personal.

2.1.4. La Instalación como Acto de Innovación y Participación

Mi propuesta artística se fundamenta en el concepto de instalación, porque el trabajo consta de la creación de varias piezas de arte que deseo relacionar y generar un recorrido que invite al espectador a sumergirse en una experiencia multisensorial. La instalación artística me permite crear un espacio donde las piezas no se presentan como elementos aislados, sino que se enlazan como un todo coherente y significativo. Por lo siguiente abordaré los conceptos de instalación, instalación interactiva, objeto interactivo y video instalación.

Como la instalación es la base donde se presenta una narrativa visual de las piezas de arte, estudiaremos su concepto desde el artículo académico “La instalación en el arte contemporáneo colombiano” de Alba Cecilia Gutiérrez Gómez con ella revisaremos cómo este concepto se ha desarrollado en el contexto histórico como una expresión del arte contemporáneo, y cómo las instalaciones alcanzaron gran importancia dentro de la cultura contemporánea. Gutiérrez (2006) menciona que nace a mediados de 1960 en contexto del arte Pop, donde el artista toma un espacio

RECORRIDOS QUE DEFINEN

de la arquitectura y convierte en intención estética y comunicativa. Las obras son efímeras, además desea integrar diferentes modalidades artísticas y procesos mediáticos, diseñados para ser recorridos, atravesados e interferidos por los espectadores. De modo que las instalaciones son las protagonistas y se convierten en los espacios de soporte para las obras.

Teniendo en cuenta que la instalación hace que el artista logre expresar sus sentimientos e ideas, para completar su objetivo se apoya a través de las técnicas como pintura, collage, fotografía, el video, sonidos, ensambles, y muchas posibilidades, donde el espacio es transitable dejando de ser una representación para verla transformada en una situación espacial, por consiguiente, Marchán (1994) dice que se presenta como una configuración visual tridimensional que puede afectar con una intensidad la compleja actividad sensorial del espectador, quien es envuelto en un movimiento participativo con un comportamiento exploratorio con el espacio que lo está rodeando y los objetos que estén ahí. Estableciéndose como un ente expresivo que implica que el espectador tenga y desee participar, lo que pretende mi instalación al presentar piezas que son de diferentes formas, tamaños, color y luces desde la estética formal.

Por tanto, lo anterior permite reflexionar sobre la forma que se configurará mi instalación, teniendo en cuenta las implicaciones que le aportan cada una de las piezas que estarán dispuestas en el espacio expositivo para que todo tenga coherencia y genere un equilibrio con su narrativa visual.

2.1.5. Instalación Interactiva

Se relaciona el proyecto con este concepto de instalación interactiva, teniendo en cuenta que las piezas artísticas dialogan con el espectador de forma directa, por medio de la imagen, la cual ha sido tratada para ser transformada, usando diferentes técnicas que hablan de los paisajes

RECORRIDOS QUE DEFINEN

recorridos durante mis viajes. Por esto se hace importante conocer cualidades y aspectos importantes en torno a la instalación interactiva, partiendo del artículo Introducción a las Instalaciones Interactivas de Rodrigo Alonso, licenciado en Artes UBA, especialista en arte contemporáneo y nuevos medios que planteó información que podemos relacionar para esta propuesta artística. Para Alonso (2015) es importante mencionar que:

El participante de una instalación interactiva no puede llamarse espectador. Su relación con ella no se basa en la contemplación, sino que requiere un compromiso mayor: no sólo visual o intelectual sino también físico. Estas instalaciones parten de un estado potencial, que no se pone en marcha hasta que alguien lo activa, manipula o interfiere. Sin las acciones concretas del visitante permanecen en un estado de latencia, en una fase germinal incapaz de completar las posibilidades de las que la ha dotado su creador. Por tal motivo, hay que hablar de usuarios y no de espectadores: los participantes de una obra interactiva deben hacer uso de ella, operarla, estimularla; de otra manera ésta carece de todo sentido y función (p.1).

Partiendo que este proyecto pretende tener un vínculo del cuerpo del espectador con la obra plástica; dado que mi obra no es estática, propende ser activada por el usuario al acercarse a ella, relacionando a este individuo con las temáticas del proyecto.

Por lo anterior mi propuesta presenta un ejemplo de la interactividad propiamente dicha que emplea al usuario para recibir una señal, la cual será tratada con un sistema de procesamiento

RECORRIDOS QUE DEFINEN

de datos de la información y luego con estos datos realizará una función en el objeto interactivo permitiéndole al usuario tener una experiencia distinta, donde el espacio que contiene a la pieza, las imágenes en movimiento y el entorno sonoro, son dispositivos que permitirán la comunicación de mi trabajo con el público, este ambiente audiovisual se entrelaza en el recorrido de la sala con la pieza que es tratada mediante un lenguaje de datos.

En cuanto al objeto interactivo dentro de esta propuesta artística se creará un objeto que permitirá estar dotado por medio de tecnología de la inteligencia para capturar y guardar datos, dice Trilnick (2014) “de dos variables posibles: la combinación de ceros (0s) y de (1s) y el diseño de redes y circuitos” (p.70) que le proporcionará el usuario que se acerque a él, para luego ser procesados y así realizar acciones contundentes gracias a su lenguaje producido mediante lógica digital. A esto se le denomina sistemas electrónicos, que en cuanto a este proyecto se implementará un prototipo que es abierto, el cual posee un software y hardware flexible, esta versatilidad junto con otros elementos electrónicos nos permitirá desarrollar este objeto.

Como se hace necesario el uso de uno de estos sistemas para desarrollar las acciones que realizara el objeto interactivo en la propuesta artística, esta pieza se trabaja con una placa diseñada por Arduino, por lo tanto, abordaremos algunos conceptos alrededor de esta por medio del artículo de Diseño y construcción de objetos digitales de los autores Fernando Bordignon y Alejandro Iglesias que nos ayuda a entender más sobre estas tecnologías digitales.

Desde la parte de funcionalidad y componentes un Arduino menciona Bordignon & Iglesias (2015) es una placa que contiene un microprocesador ATmega, una serie de pines de entrada y salida de propósito general para datos analógicos y digitales, y una conexión USB que permite establecer una comunicación con una PC a través de su propio lenguaje. Posee además

RECORRIDOS QUE DEFINEN

ciertas protecciones para evitar daños en la placa al experimentar con ella y se conecta, a través de los pines de entrada y salida, con los diversos sensores y actuadores que permiten gran flexibilidad a la hora de crear objetos interactivos. Todo esto será lo que permita realizar las conexiones que el objeto interactivo tendrá para realizar su funcionamiento.

Por otra parte, la video instalación del proyecto está compuesta por un formato de video que se proyectará en el espacio para establecer un diálogo entre la imagen de las fotografías y videos tomados del archivo personal, así reflexionar desde la imagen en la acción de recordar. La video instalación se presenta por Galván (2021) como un espacio que es conceptualmente sensible de reflexión y que está dispuesto para percibir al mismo tiempo, el cual se propone proyectarse sobre una superficie. Por medio de la relación entre obra y espectador, se convierte en un espacio intervenido que cumple con el objetivo de introducir a la inmersión, estableciendo esta cercanía de mi obra audiovisual con el usuario que deseará experimentar, recordar sus experiencias de viaje.

2.1.6. Poética Visual

Este proyecto establece que la experiencia de viajar se entrelaza con el lenguaje que no habla solo de significantes, sino instauro material sensible, visual y espacial. Por este motivo abordaremos temas como la tipografía, donde las letras y su forma son importantes conformando la plástica de la propuesta.

Esta propuesta se desarrolla con el uso de frases y palabras que están relacionadas con el viaje y lo que pasa durante él; por consiguiente, comencé por la definición de palabra como la “unidad lingüística, dotada generalmente de significado, que se separa de las demás mediante pausas potenciales en la pronunciación y blancos en la escritura” (Española, s.f.), pero en este proyecto no solo se tienen en cuenta el aporte de su significado, sino también su forma, así como

RECORRIDOS QUE DEFINEN

él material visual que no solo se lee desde el lenguaje sino desde su plástica, convirtiéndose en una sola imagen, que aportará al proyecto desde su gesto gráfico y potencial visual.

Como trabajamos con palabras y frases, estas entidades visuales tienen un ritmo entre el contraste de su forma y el espacio que habitarán en la propuesta, por esto indagué en la plasticidad de la palabra para entender sus posibilidades de ser moldeada y adaptada con la temática.

Por lo tanto, al indagar sobre diferentes modelos tipográficos y el impacto visual que desarrollaron al ser usados, será posible transmitir el mensaje de experimentar los viajes por medio de resignificar estas obras de la mano de los espectadores, por un lado, está la tipografía Montserrat; inspirada en los antiguos carteles y letreros del tradicional barrio de Montserrat de Buenos Aires, Argentina, creada durante los recorridos a pie de la diseñadora Julieta Ulanovsky mientras realizaba sus estudios de posgrado de diseño de tipografías, que posteriormente gana la licencia libre por la SIL Open Font License, lo que permite su uso libre y gratuito” (Fonts, s.f.), lo que nos ayudó a explorar más de cerca sus cualidades dentro del proyecto, ya que se presenta como moderna, legible, y con una gran carga emocional detrás de su creación; estos fundamentos conceptuales y formales me permitieron usar la tipografía y experimentar la frase de la pieza yo amo viajar.

Por otra parte, en la exploración del archivo personal reconocí que en varias fotografías emergen tramos de carreteras y vías nacionales dispersos a lo largo del paisaje; en los cuales se visibilizan una diversidad de letreros que tienen una estética y plástica muy similar, los letreros de señalización vial, configurados con información determinantes para el desplazamiento y el paisaje vial. Lo que me llevó a la búsqueda e investigación del manual de señalización vial presentado por el Ministerio de Transporte de Colombia (Transporte, 2025), revisando los alfabetos de

RECORRIDOS QUE DEFINEN

señalización vial, enriquecí los conocimientos acerca de la construcción de las palabras y frases que vemos mientras recorremos el territorio colombiano.

Realizando esta exploración, se ve que la tipografía usada en estos letreros es Highway Gothic Condensed, la cual ha sido diseñada para ser legible mientras nos encontremos en movimiento, que en automático se remonta a las rutas dentro de nuestras experiencias de viaje, por esto se convierte en una herramienta para redirigir la mirada, marcar los recorridos dentro de nuestra propuesta artística; ver en el capítulo 3 en el desarrollo de las piezas memorias del paisaje colombiano y señales para volver.

Estas dos tipografías aportan un diálogo que establece orientación y dirección, pero también identidad. De la mano de una estética moderna y legibilidad evocan recorrer y les dan un sentido poético y funcional a las palabras dentro de la propuesta, creando una lectura que envuelve al espectador en la experiencia de viajar.

2.2. Referentes Artísticos

En el siguiente apartado se desea observar, conocer y presentar cómo es el trabajo plástico de algunos artistas para comprender y desarrollar mi trabajo, explorando la forma en que conceptualizan sus obras, logrando establecer un lenguaje entre la construcción del concepto y los materiales, además de la disposición museográfica dentro del espacio expositivo.

2.2.1. *Richard Long*

Richard Long es un artista británico que desarrolló sus estudios en el West of England Collage of Art de Bristol y estudió en la Escuela de Artes St. Martin, de Londres. Durante su

RECORRIDOS QUE DEFINEN

carrera se interesó por realizar viajes donde recorría diversos países y lugares, lo que fundamenta su arte en la acción de andar por la naturaleza. Retomando la fuente anteriormente citada en el apartado del Arte de andar Arbeláez (2011), menciona que el artista realiza la práctica del arte de andar como una experiencia artística del viajar donde crea cartografías artísticas, luego realiza el viaje donde experimenta la acción de andar por la naturaleza la cual registra tomando fotografías y lleva una bitácora de las experiencias y sentimientos vividos para luego realizar performance que se convierten en escultura. A partir de esto, crea instalaciones que incluyen fotografías del registro, mapas y texto relacionados con la experiencia que vivió.

Teniendo en cuenta que estas temáticas están directamente relacionadas con este proyecto, revisaremos una de sus instalaciones más recientes Dry Walk (caminata en seco) ver Figura 14.

Figura 7

Dry Walk, Richard Long 2024



Nota. Instalación, Galería Bernier/Eliades de Bruselas. Tomado de (Long, 2024).

La instalación artística que se presentó en la Galería Bernier/Eliades de Bruselas, como la octava Exposición individual del artista. Podemos observar cómo Richard Long desarrolla una escultura con rocas donde se aprecia una línea con una serie de rocas blancas, cuatro textos en

RECORRIDOS QUE DEFINEN

torno a la naturaleza describiendo sus elementos y cualidades desde una forma de escritura poética y sistemática, de jugar con palabras que se relacionan a esos lugares visitados y seis cuadros con algunas figuras abstractas donde se puede apreciar esta técnica pictórica específica donde hace alusión a los pantanos.

Todo esto es el resultado de sus recorridos por diferentes paisajes, sus viajes son parte de su vida, transformando estos paseos en obras que documentan y conforman un archivo para explorar diferentes elementos en torno a lo que experimenta diferentes climas y elementos del paisaje, así lo menciona una de estas obras (ríos, lagos, pantano – cielos bajos, largas noches, pies mojados – luna llena...), relacionando y reflexionando las personas con el mundo natural.

2.2.2. *Hamish Fulton*

El artista británico Hamish Fulton (Londres 1946) desarrolló sus estudios en St. Martin's School of Art y en Royal College of Art de Londres. Inició su carrera como escultor, luego se unió a land art y al arte post-conceptual siendo el compañero de viaje de Richard Long. Juntos emprendían los viajes, pero luego sus creaciones artísticas surgían de sus experiencias personales y de archivos contruidos individualmente con el propósito de materializar en objetos tangibles que luego son llevados a espacios expositivos.

Por estas prácticas, me interesó su trabajo relacionarlo con mi proyecto, ya que mis exploraciones realizadas mediante los recorridos también me llevaron a conectarme con mi territorio, transformando estas experiencias efímeras en piezas tangibles, ya que así como él no buscó intervenir el paisaje si no nutrirme de él para crear, dándole más importancia al caminar y apropiarme del espacio con el objetivo de observar a profundidad, de resignificar el paisaje y tener una conexión que me transforme, así como afirma la historiadora Beth Williamson cuando dice

RECORRIDOS QUE DEFINEN

“No le interesa caminar solo por sus resonancias artísticas, sino que considera su importancia tan amplia como sus múltiples funciones como medio de transporte, medio de protesta, forma de conectar comunidades y herramienta espiritual” (Williamson, 2019), estas dos últimas, es decir, tanto la forma de conectar con las personas con las herramientas espirituales son importantes en mi proyecto, porque me identificó con mi territorio y deseo que este sentir también llegue a otros cuando experimenten por medio de mis piezas la importancia de valorar todo lo que este frente a nuestros sentidos.

Por lo anterior, me parece importante revisar una de sus exposiciones que contiene varias de sus obras más importantes llamada A Dedision to choose Only Walking (La decisión de elegir solo caminar) en Mayfair Londres del 22 de noviembre del 2019 al 8 de febrero del 2020; donde la exposición estaba compuesta por 50 años de experiencias del artista caminando por el mundo natural.

Figura 8

La decisión de elegir solo caminar



Nota. Exposición que reúne diferentes obras a lo largo de la carrera artística de Hamish Fulton. (Williamson, 2019)

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 9

Horizonte montañoso



Nota. Hamish Fulton⁵. (Williamson, 2019)

Figura 10

Google Champa Tenzin, Tibet, 2007



Nota. Impresión de inyección de tinta de archivo enmarcada, 48 × 75 cm. (Williamson, 2019)

El artista Hamish Fulton se interesa por comunicar por medio del uso de letreros que llevan diferentes mensajes, entre lo ambiental como *Disappearing Lake, Alaska* (1999), lo político como el gran texto mural *Cho Oyu, Tibet, 2000* (2000), pero otras obras, como *Chomolungma* (La

⁵ 28 piezas de madera para una expedición a pie de 28 días en Nepal, de Jomson a Hilsa, otoño de 2011. Texto "Walk" sobre madera, 50 × 343 cm. Vista de la instalación.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

bandera nacional tibetana), Nepal, 2009 (2009) y Google Champa Tenzin, Tibet, 2007 (2007), destacan su continua preocupación por el Tíbet.

Haciendo uso de diferentes técnicas, entre ellas la fotografía, impresión, murales o el uso de objetos, evoca la experiencia de caminar. Resulta importante para mi propuesta artística, como por medio de su archivo personal hace uso de letreros muy intencionales con la aplicación de colores que ayudan a dar claridad en su lectura y tipografías de ciertas palabras hechas de un tamaño más grande y con un grosor llamativo. Por otro lado, la construcción por medio de líneas de una cartografía que tiene 28 piezas de madera que forman como picos de montañas son de gran inspiración para mi propuesta.

2.2.3. *Doug Aitken*

El artista Doug Aitken nació en California en Redondo Beach, en 1968 y se formó en Licenciatura en Bellas Artes, Art Center College of Design, Pasadena, CA, 1991 y Marymount College, Palos Verdes, CA, su obra se desarrolló en diversos medios como la fotografía, la escultura, performance, libros e instalaciones de video monocal y multicanal, han sido parte de diversos proyectos artísticos expuestos a lo largo del mundo en diferentes exposiciones.

Una de las exposiciones que reúne obras variadas es *Return to the real Exhibition* en la galería Schauwerk durante septiembre a junio del 2024, con instalaciones de vídeo, esculturas y fotografías, este trabajo del estadounidense puede clasificarse entre cultura pop y arte multimedia. “Temáticamente, sus obras a menudo tratan sobre desarrollos sociales contemporáneos: la alienación, el aislamiento y las complejas relaciones entre los humanos, la naturaleza y la tecnología” (Sindelfingen, 2024), encontrando que a partir de su trabajo, puedo enriquecer mi propuesta desde la video instalación y su interés por relacionar lo que pasa con la humanidad, la

RECORRIDOS QUE DEFINEN

naturaleza y la tecnología; donde se observan esculturas blancas que se iluminan al ritmo de la música con diferentes colores y algunas piezas escultóricas como letreros que combinan fotografías, en las cuales se muestra un cuerpo acostado de lado, esta silueta está llena de imágenes del paisaje urbano, y una escultura de que combina agua y un hombre en piedra que va en un recorrido sosteniéndose para caminar de un palo. Video audiovisual del montaje en sala en la galería Schauwerk en el enlace⁶.

Figura 11

Return to the real Exhibition en la galería Schauwerk.



Nota. Referencias de algunas de sus obras. Tomado de (Sindelfingen, 2024)

Otra de sus instalaciones que resulta interesante, es Howl, presentada en la galería Eva Presenhuber de Maag Areal, Zurich, durante junio 9 a julio 22, 2023; esta exposición estaba más enfocada a la percepción de los humanos con la naturaleza, donde se combinan palabras con imágenes de lugares, donde el protagonista es el paisaje; el artista materializa sus obras con diferentes materiales como acrílicos en cajas de luces leds, madera, acero inoxidable, impresión

⁶ Enlace: <https://www.dougaitkenworkshop.com/selected-works/returntotherealschauwerk>

RECORRIDOS QUE DEFINEN

3D y video instalación. El artista siempre realiza piezas audiovisuales para llevar el registro de sus proyectos donde conceptualiza su obra en el enlace⁷.

De la obra del artista Doug Aitken, me resulta interesante el manejo de la tipografía en las palabras que se convierten en imagen y también en piezas escultóricas en 3D, donde las palabras se encuentran en su uso natural completas en su disposición y forma normal, pero en otras obras están divididas a la mitad de la palabra en la parte superior y la otra mitad abajo, o también las letras de la palabra se encuentran en desorden; y otras solo se visibiliza la forma de las letras pero en su interior no tienen las separaciones de una a otra. Esta plástica me resulta interesante, generando un diálogo entre el significado de las palabras y su aporte al contenido que se construye.

Figura 12

Howl (Aullido)



Nota. Tomada de (Presenhuber, 2023).

⁷ Enlace: <https://www.presenhuber.com/films/howl>

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Los aportes de los artistas referentes Richard Long, Hamish Fulton y Doug Aitken cada uno desde su lenguaje particular y perspectivas diversas me permitieron comprender nuevas maneras de relacionar el viaje, el paisaje, la memoria y la experiencia sensorial para la propuesta, Richard Long me permite comprender como a través de los viajes se generan archivos y obras mediante el desplazamiento de un lugar a otro, de Hamish Fulton la elaboración de bitácoras a partir de sus viajes con las cuales extraía palabras creando frases y textos que se contextualizaban con lo que se observaba y de Doug Aitken el uso de materiales e iluminación usado para la elaboración de sus obras; sus enfoques sobre temas como el andar, el archivo, la interactividad y la materialidad enriquecieron las decisiones conceptuales y formales del proyecto, consolidando un panorama creativo que este dialogando con sus prácticas similares y que también contribuyen a el fortalecimiento de la identidad estética y narrativa de esta instalación *Recorridos que definen*.

3. Procesos y Resultados

3.1 Bitácora de Procesos.

En este apartado se presentan los diferentes acercamientos y exploraciones que dieron forma al proyecto *Recorridos que Definen*, cuyo punto de partida fue mi archivo personal, el análisis se desarrolló a partir de un proceso de observación, clasificación y selección del material reunido durante los diferentes recorridos. Inicialmente, se organizaron las fotografías, videos y objetos recolectados en carpetas digitales según el año, lugar y el tipo de registro.

Posteriormente, se realizó una revisión sensible, más allá de lo documental, donde se identificaron aquellos elementos que transmitían sensaciones, recuerdos o paisajes significativos dentro de la experiencia del viaje. Esta lectura no se limitó a criterios formales, sino que implicó reconocer la carga emocional y simbólica de cada registro.

A través de este análisis, se establecieron conexiones visuales y conceptuales entre los fragmentos del archivo, lo que permitió descubrir relaciones entre memoria, territorio y desplazamiento. Este proceso reveló emociones que me llevaron a explorar la experiencias del viaje no solo como desplazamiento, sino como arte de andar: una práctica sensible que articula la memoria, la idea de quienes somos y la relación con el entorno, este proceso íntimo me permitió reconocer que estos viajes no fueron eventos rápidos simplemente, si no la manera de conectar con los lugares recorridos al andar que me transformaron durante estos años, ayudándome a ver la riqueza de mi entorno y lo interesante de los detalles en los paisajes.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

A medida que avanzaba en la revisión del archivo, este adquirió un sentido poético, cargado de sensaciones, palabras claves y recuerdos significativos. De allí nació la necesidad de pensar trasladar esas experiencias al lenguaje del arte contemporáneo, mediante ejercicios conceptuales y formales dentro del proceso académico. Estos ejercicios incluyen el tener referentes que aportan con sus conocimientos soluciones conceptuales, plásticas e interactivas; así como la construcción de bocetos, maquetas y prototipos que me guiaron a la instalación artística.

De este modo, los materiales seleccionados se transformaron en las cinco piezas finales de la instalación artística, generando una narrativa coherente entre el proceso creativo y la investigación estética, la cual se describirá con mayor detalle en los siguientes apartados de este capítulo que se desarrollaran a partir de fases. De la siguiente manera:

Fase 1. Exploración de los antecedentes personales.

Fase 2. Exploración y análisis del archivo personal.

Fase 3. Experimentación plástica y desarrollo de bocetos, diseños o prototipos.

Fase 4. Selección de materiales y Construcción final.

Los referentes teóricos, artísticos y conceptuales intervienen de manera transversal en todas las fases del proceso, orientando las decisiones estéticas, formales y metodológicas desde el análisis del archivo hasta la construcción final de las piezas.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

3.1.1. *Fase uno: Exploración de los Antecedentes Personales*

Para la ejecución de este proyecto, es importante tener en cuenta algunos de los antecedentes artísticos que he desarrollado en mi trayectoria y que pueden aportar de manera conceptual y formal. Por ende, están relacionados con la exploración y diversos enfoques que integran el archivo, el viaje y la instalación interactiva. Estas experiencias artísticas enriquecieron la comprensión de los materiales y su disposición en el espacio.

3.1.1.1. Videoarte Recorridos. Este Videoarte que explora el archivo, el sonido y la poesía para crear una experiencia sensorial en torno al viaje y la memoria. Fue una obra creada en el 2024 que se compone de secuencias de videos e imágenes registradas durante distintos recorridos por diversos territorios de Colombia. La cual se desarrolló de manera formal mediante el tratamiento audiovisual de un archivo de video e imágenes que se yuxtaponen entre tomas de pasos, paisajes y fotografías personales donde la poética visual se centra en las variaciones de color y opacidad, con una perspectiva estética donde se destaca la riqueza en las composiciones entre la flora, fauna y arquitectura, que al superponerse evocan de recuerdos. Una voz en off acompaña con textos poéticos que conectan lo visual y lo emocional, proponiendo una lectura del andar como narrativa visual donde cada paso activa un recuerdo y cada paisaje revive una historia.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 13

Videoarte: Recorridos, 2024.



Nota. Se tomaron diferentes capturas del Videoarte. Fuente: registro personal 2024

El videoarte usa el archivo para activar la memoria que recuerda experiencias vividas con emoción y espacialidad. Por otro lado, se relaciona con la observación crítica del entorno, reforzando la idea de que un espacio transitado contribuye a la construcción de la percepción del mundo y de nosotros mismos. Para generar transformaciones personales que entienden lo importante del entorno que nos rodea por su diversidad cultural y geográfica, cada uno de los paisajes es un relato propio y deja de ser solo una memoria personal para interactuar con otros y admirar y agradecer el disfrute colectivo que nos aportan estos lugares.

Esta obra comparte directamente una relación con el proyecto ya que ambas propuestas comparten una mirada sensible sobre el desplazamiento como forma de construcción de nosotros mismos. En este caso, el videoarte funciona como un archivo poético de paisajes y pasos, donde el andar se transforma en narrativa visual. La memoria, el territorio y el cuerpo se articulan en una

RECORRIDOS QUE DEFINEN

sola experiencia que invita a la contemplación y al reconocimiento de la diversidad de caminos que habitan en cada individuo.

3.1.1.2. Ciclos de Resiliencia: Fique en Movimiento. Este proyecto colectivo con los artistas Kimberly Ardila, Fabian Urbina, Leidy Ayala y Evelin Rueda es una instalación interactiva enfocada en los nuevos medios donde se fusiona arte, ciencia y tecnología para investigar y visibilizar el fique como planta ancestral, usada por mis abuelos en los municipios de Aratoca, San Gil y Curití para la fabricación de costales como fuente económica de sustento para muchas familias.

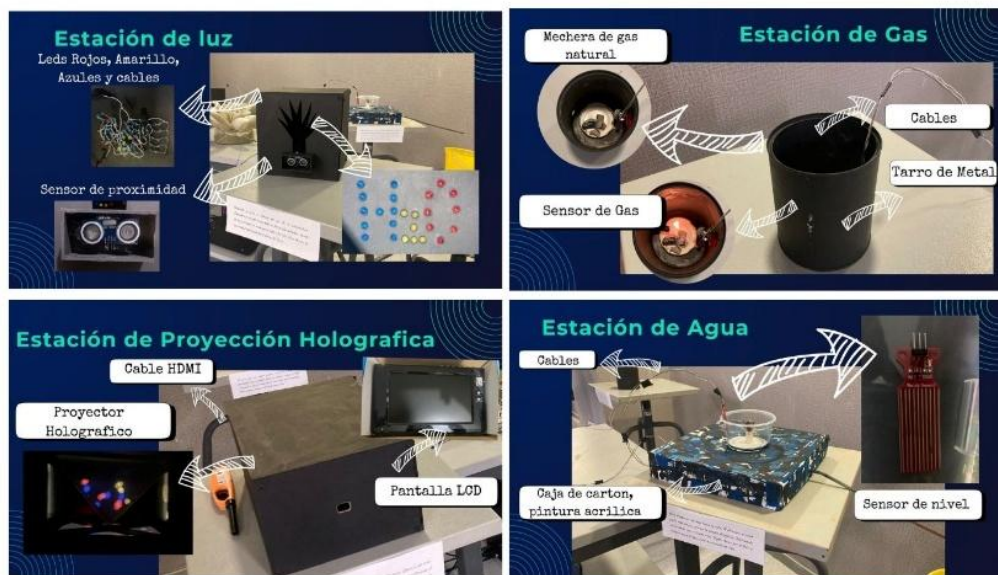
Además, busca sensibilizar sobre cómo el ser humano se ha alejado de los procesos naturales que les permiten a las plantas crecer y vivir. Utilizando el fique como símbolo de resistencia y adaptación, en estos tiempos donde hay un aumento en las crisis ambientales. Para lograr esto se relacionaron los componentes vitales para la supervivencia de la planta, como lo son el agua, la luz, su sistema de circulación de nutrientes y los peligros ambientales como los incendios forestales.

Lo anterior se materializó de la siguiente manera, se establecieron cuatro estaciones interactivas ubicadas alrededor de una versión prototipada de la planta elaborada en parafina, equipada por un circuito de bombillos leds de colores rojo y azul (relacionados al color del xilema y floema de la planta), equipado con sensores, leds indicadores, un procesador Arduino, códigos de Processing y Arduino junto con otros elementos necesarios para la conexión eléctrica del circuito.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 14

Estaciones interactivas



Nota. Fuente: registro personal 2024.

Figura 15.

Instalación Interactiva: Ciclos de Resiliencia: Fique en Movimiento



Nota. Fuente: registro personal 2024.

3.1.1.3. Reflejos de Girón: Un Happening para Reconocer los Espacios Habitados y Turísticos del Municipio. Este proyecto artístico donde se realizó una intervención en el espacio público desde el arte, el sonido y la ilustración, surge de la necesidad de reconocer y resignificar los lugares cotidianos y turísticos del municipio de Girón como espacios simbólicos cargados de memoria colectiva. Reflejos de Girón no buscaba solo representar un lugar, sino hacerlo vivir nuevamente a través del recuerdo, la voz y las experiencias compartidas.

El happening se fundamenta en la idea de que los espacios habitados y turísticos son testigos vivos de la historia que reflejan las transformaciones culturales, sociales y emocionales de quienes los habitan, además propone generar interacciones sensibles entre el espacio, sus habitantes y sus memorias resignificando el Parque Principal como un territorio afectivo y patrimonial.

Esta intervención se desarrolló en la calle la Alameda, por ser un lugar emblemático que representa la historia, la cultura y el encuentro social del municipio. Está compuesta por tres elementos principales que se conectan para crear una experiencia multisensorial y comunitaria:

Cartografía: bosquejo del mapa del municipio de Girón, una lona de 2*2 mt, A la derecha se ubicaba el mapa, y a la izquierda, una lista con los nombres correspondientes a cada punto, seleccionados tras un estudio sobre los sitios más turísticos del municipio.

Ilustraciones: Se realizaron ilustraciones de lugares representativos de Girón, convertidas en calcomanías de 7 a 10 cm, que se entregaban al público como herramienta para iniciar una conversación sobre el sitio más significativo para cada persona.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Participación comunitaria: por medio de calcomanías ilustradas se establece el vínculo con el público, invitándolo a elegir un lugar significativo de la cartografía o personal para marcarlo con un pincel de color rojo o azul y compartir su relación con él. Esta experiencia recorrer metafóricamente Girón desde el arte, durante dos horas múltiples personar intervinieron y recordaron su memoria.

Figura 16

Registro fotográfico del happening, 2024



Nota. La cartografía se ubicó en la calle Alameda que se encuentra a una cuadra del parque principal en el 2024. Fuente: registro personal 2024.

Estos antecedentes expuestos conforman un inicio dentro de las experiencias que fortalecieron y nutrieron el desarrollo del proyecto *Recorridos que definen*. Cada una de estas obras me permitió explorar dimensiones distintas del archivo, la memoria y los lugares. Se consolidaron lenguajes visuales y conceptuales propios, donde *Recorridos* aporta una mirada introspectiva del desplazamiento con la construcción de identidad a través del andar; por otro lado,

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Ciclos de resiliencia integró la experimentación tecnológica y colectiva como medio para reflexionar sobre los vínculos entre naturaleza y ser humano; mientras Reflejos de Girón abre el diálogo entre comunidad y arte, planteando una lectura afectiva del espacio público. Todas estas experiencias previas constituyen algunas de las bases del este proyecto.

3.1.2. Fase dos: Exploración y Análisis del Archivo Personal desde una Perspectiva Estética y Sensible.

Teniendo en cuenta los elementos de estudio que hacen parte de este proyecto, y para darle continuidad al desarrollo de los siguientes procesos, se inició con la búsqueda y ubicación de los registros fotográficos y de video archivos descargados desde mis dispositivos móviles que conforman mis experiencias de viaje. Este proceso busca salvaguardar los recuerdos de la memoria individual y colectiva, de aquellas historias que luego contaré a familiares o amigos. Estos archivos digitales se encontraban almacenados en diferentes carpetas del computador personal de mi hogar, por lo que fue necesario comenzar su revisión para identificar cuáles de ellos pertenecían de los diferentes viajes realizados por el territorio colombiano.

Luego de realizar este trabajo de revisión e identificación, decidí organizar el archivo, y distribuyendo las fotografías y videos en carpetas con los nombres de los lugares o recorrido realizados. Además, se clasificaron cronológicamente por años; desde 2018 hasta 2025. Esta labor me brindó la oportunidad de reencontrarme con lugares y momentos que había olvidado; los sucesos que recordaba de forma desordenada comenzaron a retomar la secuencia en que realmente ocurrieron. Esta revisión no solo represento un ejercicio de organización y memoria, sino también un proceso de relectura de los lugares habitados en el territorio de Colombia desde la experiencia

RECORRIDOS QUE DEFINEN

personal; pero cada fotografía y video se transformó en un fragmento de tiempo que, al ser revisado adquirió nuevas lecturas estéticas y afectivas.

Al observar los diferentes paisajes registrados, se revisaron los cambios de luz y color que revelan una poética del tránsito, como en algunas fotografías donde el sol está entre las montañas o revela un momento específico del día, convirtiéndose en metáfora del paso del tiempo y de la memoria que acompañan los recorridos. Por otro lado, la estética de los territorios permite leer los lugares que se retratan no solo como espacios físicos, sino como escenarios sensibles y simbólicos: como aquellas líneas entre carreteras y caminos recorridos que dibujan líneas físicas y emocionales. El territorio aparece, así como un cuerpo que guarda huellas, recuerdos y afectos.

También se manifiesta una estética relacional o contextual, donde se analiza que los registros dialoguen entre sí, con otras y referentes de arte contemporáneo, generando nuevas lecturas que amplíen el sentido visual y conceptual. De igual forma, una estética de la temporalidad nace al revisar los videos y fotografías de años pasados: el paso del tiempo transforma la percepción visual y emocional del archivo, entonces lo que un día fue cotidiano ahora es una hermosa nostalgia en nuestros recuerdos. Finalmente, la estética desde lo simbólico y lo emocional profundiza en los significados internos de los objetos, paisajes y detalles que aparecen repetidamente, revelando la presencia de emociones, vínculos y gestos que se entretajan en la experiencia del viaje.

Durante la revisión, pude notar cambios tanto en nuestros aspectos físicos como en emocionales. Otro elemento que también cambió en las dinámicas de viaje fue el medio de transporte: inicialmente me movilizaba en motocicleta o en buses intermunicipales y

RECORRIDOS QUE DEFINEN

departamentales, pero desde hace cuatro años viajo en mi automóvil, lo cual me ha brindado, desde mi perspectiva, mayor autonomía en los recorridos.

Figura 17

Viaje corto en el municipio del Playón 2018



Nota. Fuente: archivo personal.

Al terminar la búsqueda, logré conformar siete carpetas principales y veintiséis subcarpetas, que reúnen más de mil fotografías y videos. Este material me permitió reflexionar con mayor profundidad sobre la memoria que se construye durante los viajes.

La visualización del archivo, noté elementos comunes en los recorridos como: carreteras con sus señalizaciones e información destacada de sitios cargados de historia, además de paisajes naturales y urbanos, todos estos elementos conforman la narrativa visual del archivo, los letreros escultóricos que se encuentran ubicados en los parques y entradas de los lugares que visitamos con frases como Yo ♥ Rio Negro, una sensación de mantener los momentos anecdóticos permitiendo entender las historias y momentos detrás de cada viaje y los objetos cargados de emociones y riqueza culturas de cada lugar recorrido; por lo cual evidencie elementos en común que me

RECORRIDOS QUE DEFINEN

permitieron imaginar la conexión integrada pero conformada por 5 piezas, una serialidad de letreros :Señales para volver, un collage de fotografías: Memorias del paisaje colombiano, un objeto interactivo: Yo ♥ viajar y una videoinstalación: Recuerdos simultáneos e ilustraciones imantadas: Atesorando pequeños recuerdos .

El Archivo personal se encuentra completo en el siguiente enlace:

<https://recorridosquedefinen.my.canva.site/>

3.1.2.1 Proceso de Análisis del Archivo Personal Desarrollado en la Serie de Letreros:

Señales para Volver. Esta pieza nace de indagar en la revisión del proceso de análisis del archivo personal, identifique las fotografías y momentos en los videos donde resalta las imágenes de las señalizaciones viales existía una estética desde lo simbólico y lo emocional nos ayuda a ahondar en los significados internos de este objeto que aparecen repetidamente sobre la vía.

En este caso nos relacionan con la acción de informar; frases que nos guían en el camino, pero en medio de esta observación algunas de ellas nos hablan directamente de un significado propio de ese territorio conforman una frase que nos evoca su riqueza en diferentes ámbitos de lo emocional y afectivamente con ese lugar; como podría ser el olor de un café, el dulce de una fruta, lo hermoso de una flor entre otras distinciones; me detuve a reflexionar en su potencial visual presente como la composición de la letra tenía una forma específica y homogénea además estaba en la mayoría de ocasiones dentro de un recuadro rectángulo relleno de un color verde fácil de leer en movimiento tranquilidad a diferencia de otras señales que presentan color amarillo o rojo, que nos evocan es alerta.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Además de sugerir una orientación e información de un tema relevante del lugar recorrido, tiene una relación directa con la memoria entablando una relación de identificación de la identidad de este lugar, teniendo en cuenta que para Arbeláez (2011) la experiencia de andar está conformada por los actos de ir sobre una ruta que se observa a fondo y esto permite encontrarse una estética y plástica muy similar propia de la ruta.

Como el artista Richard Long identifica la carga simbólica y potencial en las piedras que luego le permite tomar este elemento y generar una escultura con muchas de estas piedras en su instalación Dry Walk y además describe elementos y cualidades del entorno escribiendo palabras de forma sistemática y poética generando letreros que presentan información de su investigación en la experiencia de viaje realizada.

Figura 18

Fotografías de carreteras con señalización de algunos viajes



Nota. Fuente: archivo personal.

3.1.2.2. Proceso De Análisis del Archivo Personal Desarrollado en el Collage de Fotografía:

Memorias del Paisaje Colombiano. Partiendo de la exploración del proceso de análisis del archivo personal, encontré en los registros fotográficos presentaban una estética que evidenciaba los cambios de luz y color que revelan una poética visual del tránsito, como en algunas fotografías donde el sol está entre las montañas o revela un momento específico del día, convirtiéndose en metáfora del paso del tiempo y de la memoria que acompañan los recorridos, además de elementos de la fauna, flora y cultura que resaltan por su composición, texturas y colores a su vez una estética simbólica por el significado y asociaciones que evoca las diferentes señales de tránsito que llamaron mi atención.

Estas señales, ubicadas en medio de paisajes de carreteras y vías nacionales, no solo cumplían con su función de informar y regular el tráfico, sino que también presentaban una estética particular en sus letras y diseño formal evocando el desplazamiento donde la orientación hace una activación de la memoria, a modo recuperar y salva las historias, emociones y sensaciones mientras la experiencia del viaje.

Tomando como referentes a los artistas On Kawara y Hanne Daboren, quienes construyen sus propias rutinas y cronologías de vida para la producción artística, quienes parten de autobiografías visuales, donde la acumulación de registros fotográficos, notas de muchos días, datos de fechas y números, dejan de ser registros para convertirse en estructuras poéticas e íntimas que luego son piezas. Para ellos también forma de la riqueza plásticas de los signos como las letras y los números son significantes que evocan sensaciones que los relacionan con el entorno y el espectador.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Además, mi propuesta artística se sustenta con forma de creación artísticas que desarrolla el artista Richard Long el cual realiza viajes donde recorre diversos países y lugares y se activa el arte como la acción de andar, por ende, valoro y resalto la práctica del arte de andar como una experiencia artística del viajar; para crear como en mi caso instalaciones de cual nos relacionaremos con Dry Walk (caminos secos) se puede observar en la Figura 7. donde resalta:

- Creación de Archivo por medio sus viajes: explora diferentes elementos en torno a la experiencia que se transmite por los cambios de clima y elementos de las composiciones del paisaje.
- La escritura poética y sistemática: juego de palabras y significantes. (ríos, lagos, pantanos...) para relacionarlos y establecer una reflexión del espectador con su entorno.

Por otra parte, el artista Hamish Fulton aporta a mi obra desde relación con el viaje para crear archivo para materializarlos en sus espacios expositivos usando la instalación como método para entrelazar diversas piezas el artista se apropia del espacio con el objetivo de observa y resignificar el paisaje como la hace en la Only Walkimg (La decisión de elegir solo caminar), donde resaltan propuestas con frases, figuras que aluden al paisaje lo que se observó en la figura 8.

3.1.2.3. Proceso de Análisis del Archivo Personal Desarrollado en el Objeto Interactivo: Yo Amo Viajar. Partiendo del proceso de análisis del archivo personal, durante la revisión si identifiqué que dentro de la estética de lo simbólico y lo emocional que profundiza en los significados internos de los objetos, paisajes y detalles que aparece repetidamente. Identificamos unos letreros escultóricos con una composición donde se relacionan el pronombre yo, un corazón

RECORRIDOS QUE DEFINEN

que alude al amor por el lugar y la pertenencia y luego el nombre del lugar, municipios registrados durante los recorridos.

Son esculturas u objetos que atrae miradas por su potencial visual y poseen una fuerza estética, por su tamaño, colores y significado, además de identificarse como un saludo para quien está viajando y en muchas ocasiones se encuentra ubicado en parques principales o lugares reconocidos. fundamentan la creación de la pieza *YO ♥ VIAJAR* de la siguiente manera:

Teniendo en cuenta lo anterior se realizó una investigación y se encontró que estas tendencias escultóricas se inspiraron para crear estas piezas de la obra *I♥NY*, creado por el artista Milton Glaser en 1977, la cual, en principio, fue de utilizada con fines gráfico para publicitar la ciudad de Nueva York; ya que esta ciudad pasaba por una situación de delincuencia, huelgas por recolección de basuras. Su gobierno señalaba que las personas que la habitaban; amaban su ciudad. Y fueron ellos quienes contrataron al artista y quien mientras viajaba en un taxi hizo el primer diseño en una servilleta que decía *I♥NY* pero que su inspiración vino de recordar las imágenes que algunas personas hacían tallando árboles con las iniciales de sus nombre y en medio un corazón , este eslogan en poco tiempo se convierte en el más conocido en todo el mundo y que posteriormente, en 2017, se decidió que pasara a ser de dominio público en el mundo (Galleries, 2021). Dicha obra se popularizó y, sin precedentes, se adoptada para expresar su amor hacia distintas identidades territoriales, departamento, municipio entre otros elementos, convirtiéndose en una manifestación tridimensional que da la bienvenida a los visitantes.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 19*Letreros I♥*

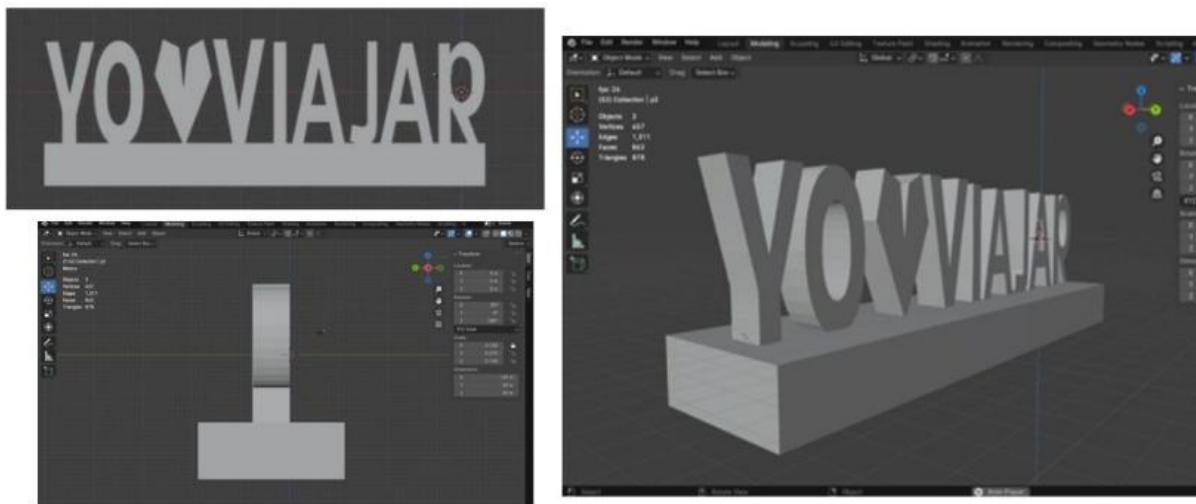
Nota. Fuente: archivo personal.

Surge la idea de crear la frase I♥ viajar, una frase cargada de sensaciones, y recuerdos significativos dentro de la experiencia del viaje, que me transporta a los lugares recorridos; partiendo de su uso escultórico se diseña un boceto en 3D, para explorar su forma espacial.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 20

Boceto 3D I ♥ viajar



Nota. Fuente: registro personal 2025.

Documenté cada uno de los recorridos registrando las rutas hacia los lugares visitados. Basada en mi archivo personal y tratando de recordar el orden de los viajes, decidí realizar una serie de mapas en los que se reflejan las rutas y paradas efectuadas, junto con las distancias recorridas. Estas cartografías no son solo representaciones de los lugares visitados, sino establecen mi relación con el territorio, permitiéndome comprender su geografía y cultura.

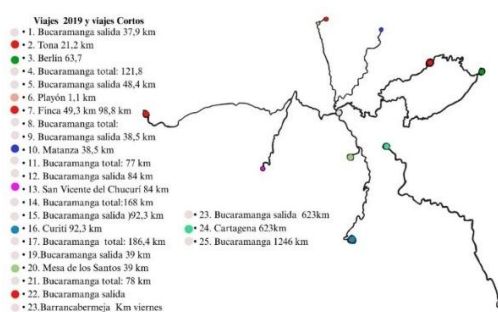
Al presentar estos desplazamientos, el archivo adquiere una capa adicional de significado, rememorar las experiencias y las vivencias asociadas al proyecto. Por ende, busco reflexionar sobre cómo trasladar el archivo a la cartografía me permite alcanzar mayor comprensión de mi entorno.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

A continuación, en la figura 21 a la 28, se visibilizan los viajes realizados a municipios del departamento de Santander, donde se demarcan los recorridos que consistían en ir y volver al mismo día, a lo que denominé los viajes cortos.

Figura 21

Primeros Recorridos, viajes 2019 y viajes cortos



Nota. Fuente: archivo personal.

En muchos de estos viajes, los verdaderos protagonistas fueron los lugares que me regalaron momentos únicos, se visitaron balnearios, y se disfrutó del caudal de los ríos de El Playón, Matanza, san Vicente del Chucurí y Curití, además de admirar las riquezas de la naturaleza en cada entorno. Estas experiencias fortalecieron la idea de seguir viajando y, en consecuencia, se planearon nuevos recorridos.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 22

Viajes del 2020

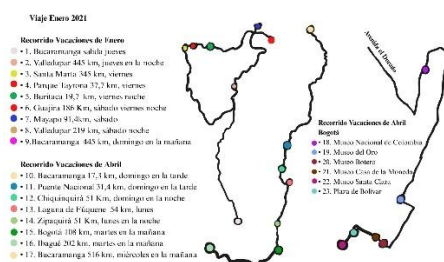


Nota. Fuente: archivo personal.

Este viaje fue el resultado de varios recorridos por el departamento de Antioquia, transitando sus carreteras principales y rurales en motocicleta, disfruté de una confortable estadía en el municipio de San Carlos, donde me encontré con un mural en el parque principal que mostraba un homenaje a la cruda realidad de nuestro país, fue impactante estar en un lugar que, en el pasado, no podía recorrerse con la libertad con que lo hice en esta ocasión. Esta experiencia me motivó a planear vacaciones más largas y a continuar explorando lugares desconocidos.

Figura 23

Viajes del 2021



Nota. Fuente: archivo personal.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Aunque en el 2021 aún se vivía una atmósfera de pandemia, surgió la oportunidad de viajar en enero y en abril, recorrimos varios departamentos de la costa Caribe. Fue una experiencia me permitió disfrutar del mar, tomar el sol y caminar por las playas del Rodadero, Taganga, Playa Inca y Playa Blanca, además de practicar esnórquel para observar los corales desde la superficie, guiada por los coterráneos. Por otro lado, tuve la oportunidad de andar durante tres días por la reserva natural del Parque Tayrona, entre la selva, la arena y el mar.

Figura 24

Viajes del 2022



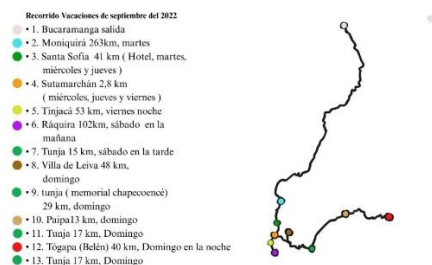
Nota. Fuente: archivo personal

En el año 2022, cuando situación ya había vuelto a la normalidad y quedando atrás las restricciones de la pandemia, planeé dos salidas vacacionales en el mes de enero. La primera, consistió en un recorrido por la costa Caribe desde Tolú y Coveñas hasta Barranquilla, incluyendo un viaje en lancha hacia las islas cercanas del archipiélago de San Bernardo. La segunda tuvo como destino las iluminaciones navideñas de los parques de Medellín.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 25

Recorrido Vacacional de septiembre del 2023

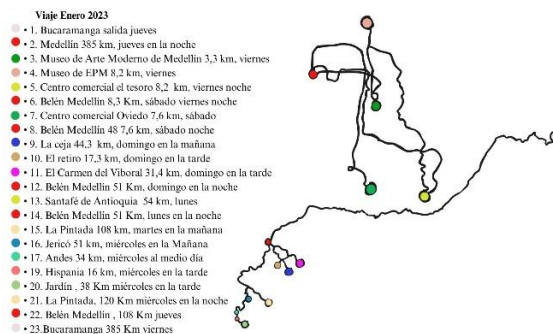


Nota. Fuente: archivo personal

Además, se presentó la oportunidad realizar otras vacaciones en el mes de septiembre para acompañar a mi hermana en un evento musical. En esta ocasión, recorrí varios municipios de Boyacá, donde nos acercamos a la cerámica de Ráquira, visité los pozos azules en Villa de Leiva entre otros lugares.

Figura 26

Viaje enero del 2023



Nota. Fuente: archivo personal

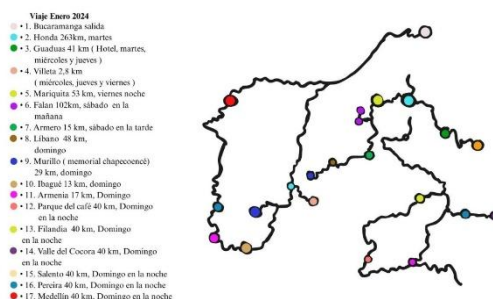
RECORRIDOS QUE DEFINEN

En esta ocasión, decidí visitar algunos lugares de mi interés en Medellín y, además de esto, dar un recorrido por los pueblos cercanos al casco urbano, llenos de color e historia, Santa Fe de Antioquia, con su arquitectura colonial y sus numerosas iglesias, y Jardín característico por sus casas de colores, su excelente café y las rosas en su parque principal.

Y hablando del mejor café, recorrí el Eje Cafetero y sus alrededores, sin darme cuenta, terminé en Falan, una ciudad perdida que hace muchos años fue una de las minas más importantes de Colombia, conservando sus ruinas y unos túneles de carga que se dirigían hacia Mariquita. Adicionalmente, observé el Nevado del Ruiz desde el municipio de Murillo y realicé una caminata en medio de las palmeras más altas de Colombia en el Valle del Cocora.

Figura 27

Viaje del 2024



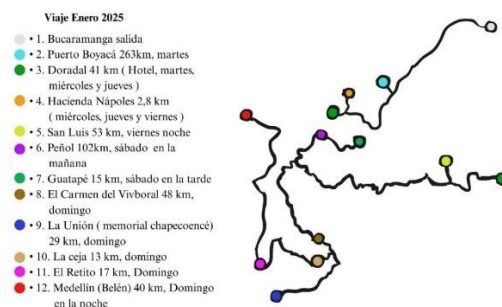
Nota. Fuente: archivo personal

Continué viajando y, en esta ocasión, volví a Antioquia para terminar recorrer algunos lugares que me faltaban por conocer. Por ende, abordé las rutas del metro. También me adentré en el municipio de La Unión, donde estuve en el cerro del accidente aeronáutico del equipo de fútbol Chapecoense, que cuenta con un monumento en su memoria y una hermosa vista del paisaje del aeropuerto de Rionegro, Antioquia.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 28

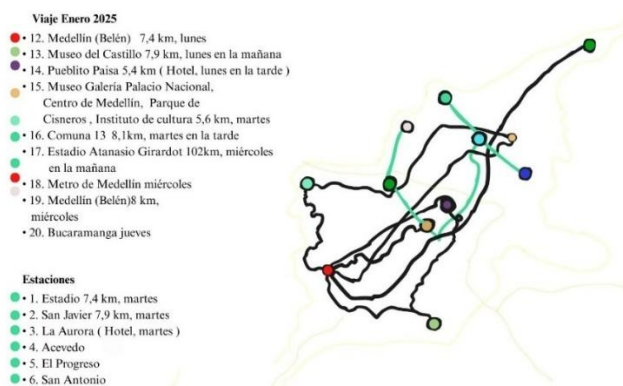
Viaje de enero 2025



Nota. Fuente: archivo personal.

Figura 29

Continuación del Viaje enero2025



Nota. Fuente: archivo personal

Las cartografías se pueden consultar con mayor detalle en mi Archivo personal mediante el siguiente enlace: <https://recorridosquedefinen.my.canva.site/> en el apartado Cartografías.

Teniendo en cuenta estas cartografías de los recorridos se exploran estas ilustraciones como parte de la estética de la pieza artística y surge la relación estéticamente con las perforaciones que

RECORRIDOS QUE DEFINEN

se observaron y analizaron de la obra arquitectónica ubicada como antesala a la entrada de la Universidad Industrial de Santander, por la entrada de la carrera 30. Esta estructura está diseñada en forma de dintel o arco, cuyos planos no forman rectángulos regulares sino superficies irregulares, cada plano se relaciona con el otro por medio de líneas huecas que, al observarse detalladamente, están ubicadas con la cartografía de la ciudad de Bucaramanga, proyecto llevado a cabo por la empresa Hunter Douglas.

Además, se referencia del trabajo realizado por el artista Hamish Fulton que se visualiza en la figura 9. Horizonte montañoso una construcción por medio de líneas que muestran la cartografía de las montañas, consta con 28 piezas de madera que forman como picos de montañas, como resultado de sus observaciones y archivos en los viajes mientras recorre diferentes lugares.

Figura 30

Fachada entrada UIS carrera 30



Nota. Fuente: registro personal 2025.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

3.1.2.4. Proceso de Análisis del Archivo Personal Desarrollado de la Videoinstalación:

Recuerdos Simultáneos. Tomando como punto de partida y referente el videoarte Recorridos, se desea desarrollar una estética audiovisual similar para esta videoinstalación y en este apartado aparecerá el proceso de la pieza artística que hace parte de la instalación que se convierte en una secuencia poética de imágenes cargadas de narrativa y estética.

Por lo tanto, durante la revisión del proceso de análisis del archivo personal, se seleccionan las fotografías y videos de las experiencias de los viajes. Dentro de la selección se destacan tres categorías principales que destacan la estética visual de la pieza.

En primer lugar, resaltan por su potencial narrativo videos donde me he grabado caminando por diferentes lugares y terrenos, esta estética de los territorios nos permite comprender los lugares que se retratan no solo como espacios físicos, sino como escenarios sensibles y simbólicos: como aquellas líneas entre carreteras y caminos recorridos que dibujan líneas físicas y emocionales, así como los perímetros de los territorios fragmentados que se habitan. Es así como el territorio aparece, como un cuerpo que guarda las huellas de los recuerdos y afectos. creando una sensación de movimiento, reconocimiento y exploración.

Aquí el artista Richard Long me aporta la idea de realizar la práctica del arte de andar como una experiencia artística del viajar donde se crean cartografías artísticas que le darán forma, el tamaño y la riqueza de la composición a partir del archivo personal por medio de la plástica son usadas para convertirlas en propuestas en sala como la instalación Dry Walk.

En segundo lugar, este proceso perceptivo y sensible no fue mecánico sino guiado por la sensibilidad y la memoria emocional de los viajes realizados donde se identifican videos y

RECORRIDOS QUE DEFINEN

fotografías que reflejan el paisaje rural o urbano, mostrando la esencia, la cultura de los lugares habitados, su belleza y autenticidad de cada lugar visitado un gran potencial visual y narrativo cargado de significado.

El cual es relacionado de mi parte de la investigación del uso del archivo por Guash(2005) con la obra del artista Hans Peter Felman especialmente centrándonos en como este, realizo una acumulación de fotografías de viajes y escenas de la vida cotidiana para luego edificar sus relatos personales y colectivos y lo vemos reflejado en su obra Serie Ferien Vacaciones 1994.

Por último, se incorporan fotografías tratadas con gran potencial visual en la paleta de colores dominada por tonos rojos, azules y púrpuras, que evocan transformación y cambio, integrándose en la narrativa visual en medio de estos viajes.

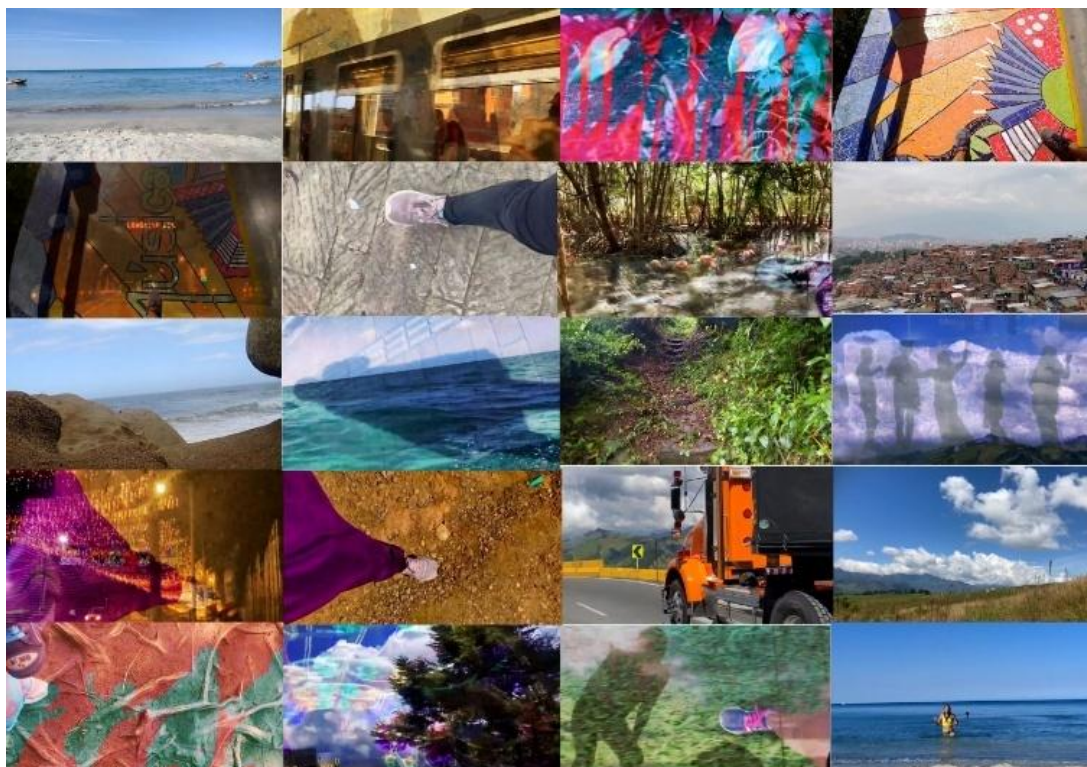
El objetivo de esta selección de video y fotografías que por su potencial narrativo presentan elementos en la construcción del relato visual y emocional para evocar la naturaleza fragmentada y no lineal del recuerdo. En lugar de presentar una narrativa cronológica, la pieza combina tomas de diferentes lugares y momentos, creando secuencias que reflejan cómo trabaja la memoria.

Referenciando la obra de videoinstalación que desarrolla el artista Doug Aitken en la instalación artística Return to the real Exhibition se enriquece mi propuesta de la reflexión de su interés por relacionar lo que pasa con la humanidad, la naturaleza y la tecnología se observa en la figura 11.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 31

Fragmentos de los clips de la Videoinstalación



Nota. Se tomaron diferentes capturas de los clips. Fuente: registro personal 2025

Los video y fotografías se pueden consultar con mayor detalle en el **Archivo personal** mediante el siguiente enlace:

https://drive.google.com/drive/folders/1_E9gSAXLtftdslzsrwIDOW-gcGo_9c3N?usp=drive_link

3.1.2.5. Proceso de Análisis del Archivo Personal Desarrollado de las Ilustraciones Imantadas: Atesorando Pequeños Recuerdos. Para la creación de esta pieza, se inició con la revisión del proceso de análisis del archivo personal, como criterio de la organización y clasificación de estos objetos, determiné seleccionar entre ellos, aquellos que tenían una gran carga emocional del recuerdo, pero también los que poseían elementos visuales significativos.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Donde el archivo aporta a la memoria personal un recuerdo de determinado lugar, sirviendo como constructor de identidad, para conocer lo vivido y reconstruir el pasado, así lo hace el artista Marcel Duchamp, donde crea un archivo portátil, conformado por miniaturas y muchas reproducciones de su propia obra dentro de una maleta, como un gesto de autoarchivación que conversa con lo personal, lo que influyo para analizar estos objetos adquiridos en mis experiencias de viajes.

Desde la estética visual se tiene en cuenta su potencial visual presente en las diversas composiciones, las paletas de colores llamativos, por otro lado desde lo simbólico y narrativo, imágenes que hablan de su cultura particular, la riqueza de su arquitectura, la fauna y flora que los representa, las materias primas que son la base de sus trabajos, así como piezas artísticas que los distinguen de otros, son algunas características que se destacan en mi observación. Desde un proceso perceptivo evocan sentimientos que se afloran al recordar las vivencias cuando se transitaban estos lugares, creando un relato visual y emocional.

Teniendo en cuenta que está variedad de souvenirs u objetos físicos, con gran riqueza visual, diversidad plástica, donde se observan distintos materiales y formas que resaltaron y me inquietaron; por ende, me detuve para realizar un análisis más detallado de cada uno de ellos; ahora esta colección que había estado acumulando por años durante mis viajes y que se encuentra ubicada en la parte superior del refrigerador en mi hogar, a manera personal y significativa, evocan un lugar especial y específico de los recuerdos de los recorridos.

Para determinar que abordaría plásticamente los souvenirs de distintas regiones y departamentos del país, de estos elegí el de Valledupar, El Carmen del Viboral, la Comuna 13, La Guajira, Salento, Murillo, Tolú – Coveñas y Ráquira.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 32

Clasificación de los souvenirs que se ilustraran



Nota. Fuente: registro propio 2025.

3.1.3 Fase 3: Experimentación plástica y construcción de Bocetos, diseños y prototipos

3.1.3.1.Serie de Letreros: Señales para Volver. Las señales de tránsito identificadas son clasificadas como informativas y poseen unas características como la tipografía de señalización de Colombia que se encuentra en el Manual de Señalización. Capítulo 2. Señales Verticales que están

RECORRIDOS QUE DEFINEN

relacionadas al alfabeto mencionado en la Figura 23. A partir de estos datos formales se experimentó con un diseño de estas características.

Figura 33

Tipografía de Señalización en Colombia



Nota. Fuente: (Ministerio de Transporte de Colombia, 2004)

Luego me documenté e investigué sobre las frases que muchos de estos municipios muestran en las entradas de las señales de bienvenida a sus visitantes, además de cómo son identificadas las ciudades de Colombia por diferentes personas. Así comencé a conversar con personas cercanas de mi familia y amigos que han tenido experiencias de viaje fuera de sus lugares natales. Entonces mencionaron frases como estas, que recopile en la siguiente lista:

RECORRIDOS QUE DEFINEN

“Ibagué, capital musical de Colombia”

“Cartagena, corralito de piedra”

“Armenia, ciudad Milagro de Colombia”

“Cali, la sucursal del cielo o sultana del valle”

“Santa Marta, la Perla de América”

“Bucaramanga, ciudad bonita”

“Sincelejo, la Ciudad del dulce nombre”

“Montería, capital ganadera de Colombia”

“Barranquilla, puerta de oro o curramba la bella o la arenosa”

“Tunja, ciudad señorial de Colombia”

“Pereira, perla del Otún”

“Manizales, capital de las puertas abiertas”

“Neiva, capital bambuquera de América”

“Pasto, ciudad sorpresa”

“Popayán, ciudad blanca de Colombia”

Así como lo hacía el artista Richard Long en su obra, que busco a través del andar mediante la experiencia del viaje, la relación de estos textos y desde el artista Hamish Fulton, entender la conexión que nos transforma mientras se conecta con la comunidad y su espiritualidad para

RECORRIDOS QUE DEFINEN

identificarme con el territorio transitado y se evidencia en su obra Google Champa Tenzin, 2007 ver figura 10. donde expresa su preocupación por Tibet.

Luego de esto, diseñé unos bocetos a mano que después vectoricé en un programa de diseño teniendo en cuenta la forma y estética de estas señales de tránsito, tome el color verde característico y la tipografía antes mencionada, ubiqué las frases centradas y con los parámetros requeridos como lo indica el manual de señalización nacional, para determinar su tamaño experimenté en el espacio expositivo diferentes ubicaciones y formatos de composición, para determinar que la composición estará constituida por una serie de seis letreros que estarán ubicados en la entrada principal de la sala donde inicia el recorrido visual de la instalación interactiva. Teniendo en cuenta lo anterior los letreros cada uno con unas frases respectivas cada tendrá un tamaño de 38 por 14 cm.

Figura 34

Bocetos de la pieza Señales para volver



Nota. Fuente: registro propio 2025.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

3.1.3.2. Collage Fotográfico: Memorias del Paisaje Colombiano. Teniendo en cuenta lo anterior, investigué sobre esta tipografía por medio del Manual de Señalización Nacional, descubrí que el alfabeto y la tipografía específica que se utiliza para estas señales es Highway Gothic Condensed. De esta manera, para analizar su potencial visual y narrativo, identifiqué la forma en que las letras y los símbolos son combinados para transmitir una información clara y concisa y desde lo sensible anecdótica. Fue así como decidí trabajar mis bocetos con esta tipografía.

A partir de esto, se crea un boceto con esta tipografía de la palabra Andar, la cual es transformada en una sola imagen que reúne todas las letras unidas, sin espacios, completamente fusionadas. Se crea una línea de contorno con un grosor de 1,5 milímetros y de color verde (C:87-M:18-Y:97-K:4) para rebordear la imagen principal formada por la palabra andar, la cual nos transporta a un entorno natural que evoca la vitalidad y la belleza de la naturaleza. Esta composición propone sentimientos de serenidad y equilibrio, vinculados con la vida y la energía que nos rodea.

Donde soy influenciada por la instalación Holw (Aullido) se puede observar en la figura 12. donde el artista busca reflexionar en torno a la percepción de los humanos con la naturaleza combinando esta idea conceptual, mientras en lo formal usa palabras presentes dentro del tema de investigación para crear su propuesta artística.

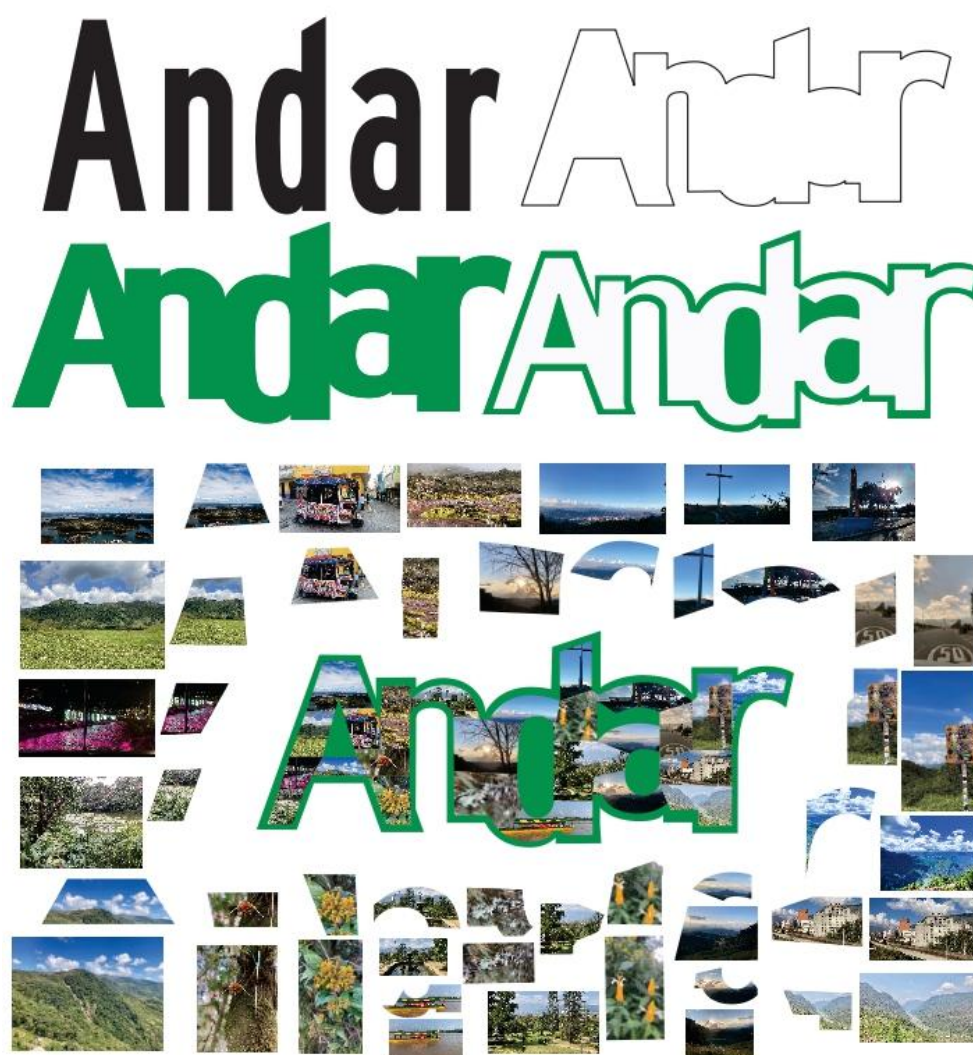
Por otra parte, se explora la idea de incorporar fotografías del archivo personal de diferentes viajes dentro de la forma de esta imagen, realizando un collage con los paisajes capturados durante los recorridos. El propósito de esta composición es recordar nuestras observaciones del paisaje e información de los lugares a los que llegamos o de los que nos despedimos.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

En la plástica, evidenció como el artista Doug Aitken, relaciona la fotografía dentro de las palabras formando collages que evocan sus intenciones conceptuales, en cambio desde lo formal me intereso su forma de establecer una relación entre un objeto tridimensional y propuesta bidimensional que se encuentra en su parte frontal.

Figura 35

Bocetos de Memorias del paisaje colombiano



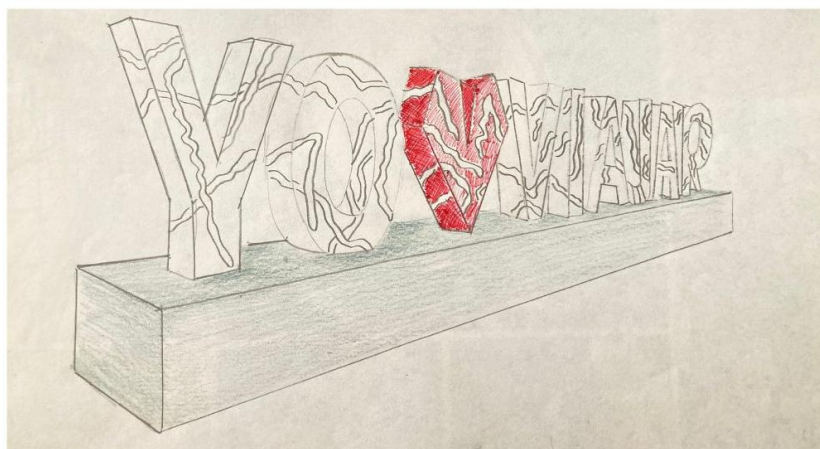
Nota. Fuente: registro personal 2025.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

3.1.3.3. Objeto Interactivo: Yo♥viajar. Para la determinación del color de las letras y de la base, se identificó que los colores del referente de I♥NY se hicieron evidentes también en el archivo personal y observa en la figura 19. Letreros I♥, en el letrero I♥COCORA, blanco para las letras y rojo para el corazón y explore un gris claro para la base.

Figura 36

Boceto con colores base Yo♥viajar



Nota. Fuente: registro personal 2025.

Comencé a desarrollar mi idea del objeto interactivo, iniciando con determinar la forma de la letra y dimensiones de la frase, pase los bocetos a mano a digital en un programa de diseño para explorar su forma desde la plástica de diferentes tipografías e investigando sobre los temas que se relacionaban en estas tipografías como su modernidad y claridad al leerse esto me llevo a encontrarme con la tipografía Montserrat que se describe en el apartado **2.1.4. Poética Visual**; procedí a instalarla la tipografía Montserrat ExtraBold para apropiarme de la forma y estética de dicha tipografía teniendo en cuenta la instalación electrónica y uso de programación. Esta

RECORRIDOS QUE DEFINEN

exploración determinó las dimensiones de la frase para un tamaño de 80 cm, lo que me permitió guiarme a realización de un prototipo y experimentar con su plástica e interactividad.

Tomando como referente la exposición *Return to the real Exhibition* del artista Doug Aitken, instalación que reúne obras variadas donde la luz sobresale de las piezas pareciera como un pulso que va saliendo de ellas como lo muestra la figura 11 y otro referente para esta pieza es la obra *Pulse Topology* del artista Rafael Lozano-Hemmer, presentada en Art Basel 2022, “es una obra de arte biométrica inmersiva compuesta por 3000 bombillas suspendidas, cada una de las cuales parpadea al ritmo del latido del corazón de un participante diferente del pasado. Los sensores de pulso detectan y registran nuevos latidos, que reemplazan a los más antiguos, creando un *memento mori*.” (Galery, 2022, párr. 5)

Teniendo en cuenta lo anterior desarrolle la idea implementar interactividad a esta pieza, la cual está conformada por nueve letras luminosas, que desarrolla la frase Yo♥viajar; realizará recorridos visuales dentro de cada una de las letras a través de su tapa frontal con el diseño de las cartografías, para generar un espacio de línea transparente o hueca que dejara salir la luz, se activarían dichos recorridos por medio de dos sensores ultrasónicos.

Con base a las medidas de la tipografía, realicé un prototipo en 3D usando cartón piedra, pegamento de madera, pintura acrílica, que se perforaron en algunos puntos y se trazaron los diferentes recorridos, por último, se empleó un circuito con cinta LED programable para su iluminación, controlada mediante un lenguaje de código a través de una placa Arduino.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 37

Proceso de diseño y creación del prototipo Yo ♥ viajar



Nota. Fuente: registro personal 2025.

3.1.3.4. Videoinstalación: Recuerdos Simultáneos. Cada video y fotografía establecen una conexión inesperada pero significativa por medio de la técnica superposición de capas, que permite combinar múltiples elementos visuales en una misma composición del clip como se observa en la figura 31 yuxtaponiéndolos con diferentes niveles de transparencia; de este modo, algunos elementos se hacen visibles unos sobre otros en distintos momentos del clip. Estas composiciones se exploraron de múltiples formas y posibilidades que luego conformaron las nuevas creaciones

RECORRIDOS QUE DEFINEN

de video clips con una duración entre 5 a 15 segundos, las cuales servirán como base para la pieza final.

Esta práctica surge de la intención de crear una propuesta plástica basada en lo que menciona Guasch (2005), cuando afirma que la memoria no es lineal ni estable, ya que no recordamos paso a paso, sino de manera fragmentada, sensible y profundamente emocional. Esta relación entre pasado y presente permite construir nuevas interpretaciones personales.

Basado en lo anterior, se referencia la exposición *Nada está donde se cree* de la artista Graciela, donde desde lo formal se evidencia un juego entre la oscuridad y la luz; esta poética visual cargada de contrastes y el uso de diferentes formas de la imagen, me motivaron a explorar no solo la forma convencional de proyectar mi obra sino crear diferentes posibilidades visuales de la imagen en esta propuesta artística, tal como lo hace esta artista en varias de sus piezas, creando reflexiones en temas de límites de fronteras, movilizaciones de personas con un fin en busca de una acción y reacción (Sacco, 2015).

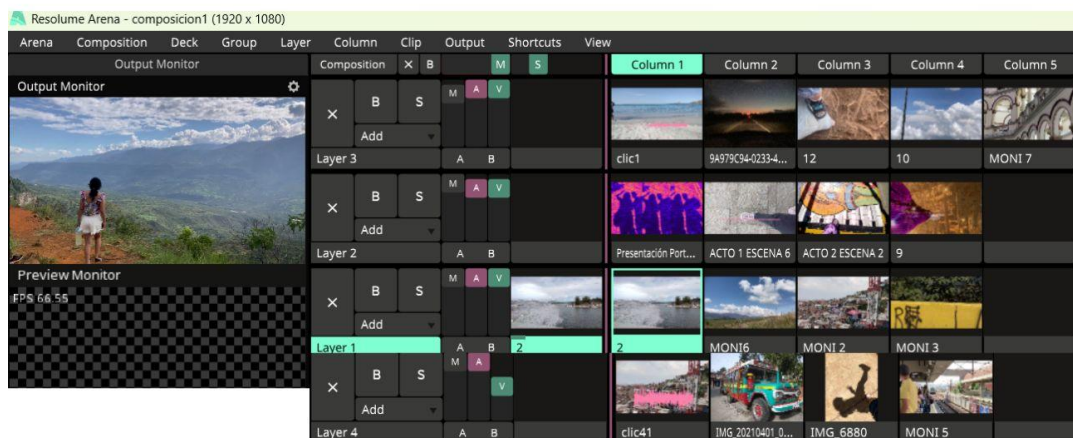
En este sentido, la pieza busca activar la memoria individual del espectador, invitándolo a evocar y reconstruir elementos vividos durante sus propios viajes. Las imágenes generadas a partir de esta experiencia quedarán alojadas en la memoria del observador y se enriquecerán mediante su proceso personal de relacionar la obra con su propia experiencia de recorrido y viaje. Los video Clip editados se encuentran y se pueden consultar en esta carpeta del **Archivo personal** mediante el siguiente enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1zXsLk3pPEIIUzft4UEsQ1DNlqOwo1x7x?usp=sharing>

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 38

Disposición de los clips en los layers



Nota. Fuente: registro propio 2025

Además, se realizó una investigación sobre la forma de los mapas de los departamentos de Colombia, observando cómo sus perímetros generan formas irregulares de acuerdo con sus límites geográficos. A partir de ello, se elaboró una serie de bocetos exploratorios (Ver figura 39), que capturan la esencia de la estética geográfica de los departamentos recorridos. El propósito fue crear nuevas formas y composiciones irregulares que trascienden la representación geográfica específica, buscando no solo visibilizar lo físico, sino también crear un recorrido visual dentro del show.

Estos bocetos facilitaron la exploración y el reconocimiento del espacio expositivo donde se proyectará la pieza, basado en los detalles de la geometría del cuarto y la posición de las paredes, me permitió planificar la proyección de manera tal que se aproveche al máximo el espacio disponible y se cree un efecto visual que impacte.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 39

Boceto para mapear



Nota. Fuente: registro propio 2025

3.1.3.5. Ilustraciones imantadas: Atesorando Pequeños Recuerdos. Atesorando Pequeños recuerdos son ilustraciones cargadas de efectos, territorios y momentos vividos. Una vez seleccionados, comencé a realizar bocetos de cada una. Mi objetivo era ilustrar de manera detallada y precisa todos sus elementos visuales. A través de un programa de diseño, inicié dibujando los

RECORRIDOS QUE DEFINEN

contornos de la forma y objetos principales de cada souvenir, esto me permitió definir su estructura y proporciones para cada elemento, Esta construcción simbólica le permite a cada souvenir ser más que una ilustración; siendo una huella en el tiempo de la experiencia del viaje.

Luego, determiné los colores de cada objeto visual dentro de la composición, por lo que utilicé una paleta de colores que reflejan la esencia y el carácter de cada objeto, algunos casos, decidí usar colores más llamativos para darle un toque de personalidad a cada ilustración. Integrando, así como las aristas Doug Aitken y Rafael lozano Hemmer objetos, imágenes y dispositivos como parte de las narrativas expandidas. Entonces estas ilustraciones, funcionan como pequeñas ventanas del recorrido, así como Aitken el montaje y el objeto cambian la percepción del espectador, y lozano Hemmer, donde el usuario completa la experiencia al activar los dispositivos que lleva consigo.

Figura 40

Boceto de Souvenirs



Nota. Fuente: registro propio 2025.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

3.1.4. Fase 4: Selección de materiales y Construcción final

3.1.4.1. Señales para Volver. Seguido, se exploraron diferentes materiales para desarrollar la pieza final, por lo siguiente se revisaron el cartón piedra, el acrílico y el polietileno, seleccionando el polietileno, dado que, por las posibilidades de montaje, y el peso del elemento en este material resulta adecuado porque es ligero, resistente, no se deforma, por lo que se decidió realizar el corte laser y la montura de impresión laminada con el diseño de cada letrero.

Esta decisión se referencia con las exploraciones formales del artista Doug Aitken, quien usa materiales industriales y ligeros para construir letreros e instalaciones luminosas, buscando reinterpretar el desplazamiento y la experiencia del viaje en lo contemporáneo.

Figura 41

Señales para volver



Nota. Propuesta museográfica de la pieza. Fuente: registro propio 2025.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Ficha técnica

Título: Señales para volver.

Autor: Monica Liset Diaz Carreño

Técnica: Serie, Letreros en polietileno e impresión laminada.

Dimensiones: 14 x 38 cm

Fecha: 2025

3.1.4.2. Collage Fotográfico: Memorias del Paisaje Colombiano. A partir del diseño gráfico se crea un diseño digital del collage que se escaló con las siguientes dimensiones: una altura de 40 cm, ancho de 97 cm y grosor de 6 cm. Tras revisar diversos materiales como madera MDF, cartón piedra y lamina de acrílico, teniendo en cuenta la propuesta del artísticas del artista Doug Aitken, he explorado su trabajo formal de letrero luminoso y decidí realizar mi propuesta artística usando como en la pieza anterior, el material de lámina de acrílico con sus atributos formales, permitiendo la transmisión de la luz, así desde la poética visual este objeto evoca el tránsito por los distintos lugares.

De acuerdo con el diseño y las dimensiones establecidas, se procede a realizar el corte de las piezas mediante una cortadora láser para preparar cada pieza de acrílico antes del ensamblaje; Posteriormente, se pulieron los bordes del material y se instaló una base de aluminio láser de tres elementos para mantener la estructura. El acrílico se moldeó mediante calor para dar forma a las letras; una vez ensamblada la caja, se instalaron las luces LED, la fuente de alimentación y, por

RECORRIDOS QUE DEFINEN

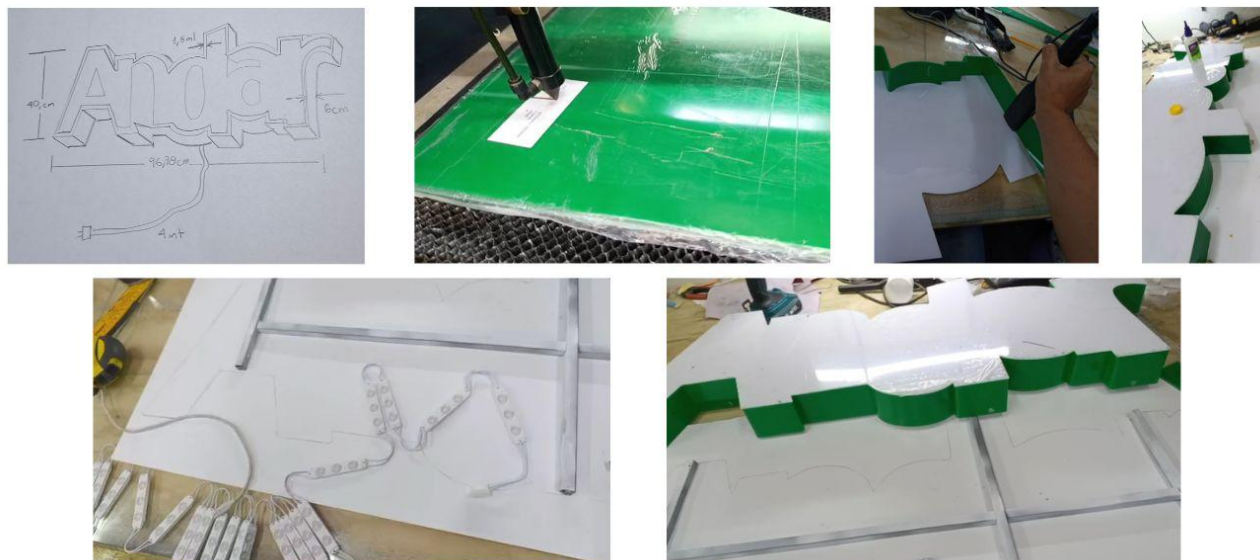
último, se aplicó el diseño del collage de fotografías impreso en vinilo adhesivo de alta definición para ser instalado en la cara frontal de la pieza.

La luz es un elemento estético, importante en esta pieza por su potencial visual. Su potencial visual relacionado con la luz establece una relación del objeto con el espectador que atrae las miradas generando curiosidad y esto permitirá que se acerquen para apreciar el collage, así contribuir en la narrativa de la instalación continuando con el relato visual de la experiencia de viaje.

Por último, se revisa su correcto funcionamiento. En las figuras 42 y 43 se observan los procedimientos mencionados anteriormente.

Figura 42

Boceto y ensamble de la pieza Memorias del paisaje colombiano



Nota. Fuente: registro personal 2025.

Figura 43

Pieza Memorias del paisaje colombiano



Nota. Fuente: registro personal 2025

Ficha técnica

Título: *Memorias del paisaje colombiano.*

Autor: Monica Liset Diaz Carreño

Técnica: Collage de fotografías, sobre caja de luz LED en acrílico y aluminio.

Dimensiones: 40 x 97 x 6 cm.

Fecha: 2025

3.1.4.3. Objeto Interactivo Yo♥ Viajar. El componente interactivo se desarrolla cuando cada letra que incluye en su interior luz LED responde a los sensores ultrasónicos ubicados en el frente de la base de la pieza. Cada sensor detecta la presencia de los usuarios dentro de un rango de 0 a 30 cm. Cuando un usuario se aproxima, los sensores activan las secuencias de luces en las letras correspondientes. Estas letras funcionan como unidades independientes gracias a que la tira LED

RECORRIDOS QUE DEFINEN

NeoPixel led ws2812b, 5 v, 60 píxeles led/M, direccionable, esto quiere decir que se puede programar LED a LED. Luego se diseñó un circuito para generar la interactividad de la iluminación de la cinta LED programable, y es controlada mediante un lenguaje de código a través de una placa Arduino, verificando su funcionamiento. En las figuras 44 y 45 se observan los procedimientos mencionados anteriormente.

Figura 44

Prototipo del Objeto interactivo Yo ♥ viajar



Nota. Fuente: registro personal 2025.

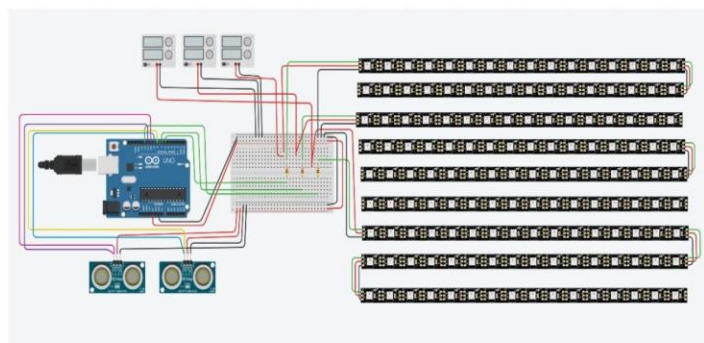
RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 45

Elementos y Circuito Electrónico



Circuito Electrónico



Nota. Fuente: registro personal 2025.

De esta manera, el público es el usuario que participa activamente de la memoria visual contenida en la obra. Esta interacción busca evocar la relación entre el cuerpo, el espacio y el recuerdo, invitando a experimentar un viaje que no solo habla de desplazamiento como acto físico,

RECORRIDOS QUE DEFINEN

sino como proceso de conexión sensorial en la instalación artística. Así, cada elemento de la pieza compone una cartografía emocional del viaje.

En conjunto, el objeto interactivo construye una cartografía emocional del viaje, donde cada uno de los elementos luminosos simboliza un punto de la memoria. Entonces la interacción del usuario permite que la instalación artística se mantenga viva, cambiante revelando que la memoria como la luz es activada únicamente cuando alguien la habita.

Se exploraron diversos materiales como cartón piedra, madera y acrílico, de los cuales se eligió el acrílico como material ideal para difundir y guiar la luz, ya que tiene alta transmisión luminosa y permite distribuir el brillo de forma uniforme y suave, evitando el deslumbramiento. Este material se elige sobre otros materiales por su capacidad de dispersión eficiente de la luz, su resistencia a la intemperie y por ser más ligero y manejable que otros, se permite cortar y moldear fácilmente.

Teniendo en cuenta el diseño digital con la tipografía, se procede a determinar un grosor de letra de 4 cm y un grosor de lámina de 2,5 mm; luego de realizar el corte láser de la lámina, se ensambla cada pieza, dejando libre las tapas frontales de las letras que permitirán el cableado de la cinta LED. Posteriormente, se lleva a cabo el cableado y las diferentes conexiones que se requieren para que el circuito funcione, para esto se sueldan y empalman los cables con los diferentes elementos electrónicos.

Se diseña el código con un lenguaje que reconoce la placa de Arduino, este código controla una instalación lumínica interactiva compuesta por tres tiras de LED RGB tipo NeoPixel, programadas mediante la biblioteca Adafruit_NeoPixel, y dos sensores ultrasónicos que detectan

RECORRIDOS QUE DEFINEN

la presencia o cercanía del espectador. Cada tira está conectada a un pin digital del microcontrolador y cuenta con 100 LED direccionables individualmente. En el setup, el sistema inicializa las tiras y enciende los LED con una luz blanca tenue para mantener una iluminación base.

En el loop, los sensores ultrasónicos (ubicados en los pines TRIG1–ECHO1 y TRIG2–ECHO2) miden la distancia de los objetos frente a ellos; cuando alguno detecta un cuerpo a menos de 30 cm, se activa una secuencia lumínica específica. Si el espectador se aproxima al sensor 1, se ejecuta la función `recorridoSensor1()`, que recorre las tres tiras por las nueve secciones que conforman las letras con animaciones de color amarillo, marrón y verde de manera paralela, simbolizando un tránsito rítmico. Si se activa el sensor 2, entra en acción `recorrido Sensor2()`, que realiza recorridos de ida en cada tira con colores amarillo, azul y rojo, apagando las luces al finalizar para luego volver al blanco inicial.

Cada animación se construye con bucles que encienden progresivamente los LED de distintas secciones de las tiras, creando efectos de movimiento e interacción visual. La función `readDistanceCM()` mide las distancias mediante pulsos ultrasónicos, mientras que `encenderBlancoSuave()` y `apagarTira()` definen los estados de iluminación base y reposo. En conjunto, el código genera una experiencia sensorial en la que la presencia del espectador activa secuencias lumínicas dinámicas, reforzando el concepto de recorrido, memoria y reacción corporal frente al entorno. La descripción del código que genera el componente interactivo de este proceso se evidencia en el siguiente enlace:

<https://www.behance.net/gallery/238479133/Codigo-objeto-interactivo-I-viajar>

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 46

Proceso objeto interactivo Yo ♥ viajar



Nota. Fuente: registro personal 2025.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Ficha técnica

Título: I♥ viajar.

Autor: Monica Liset Diaz Carreño

Técnica: Objeto interactivo, en acrílico, Luces LED y Elementos Electrónicos.

Dimensiones: 17,5 x 80 x 15 cm

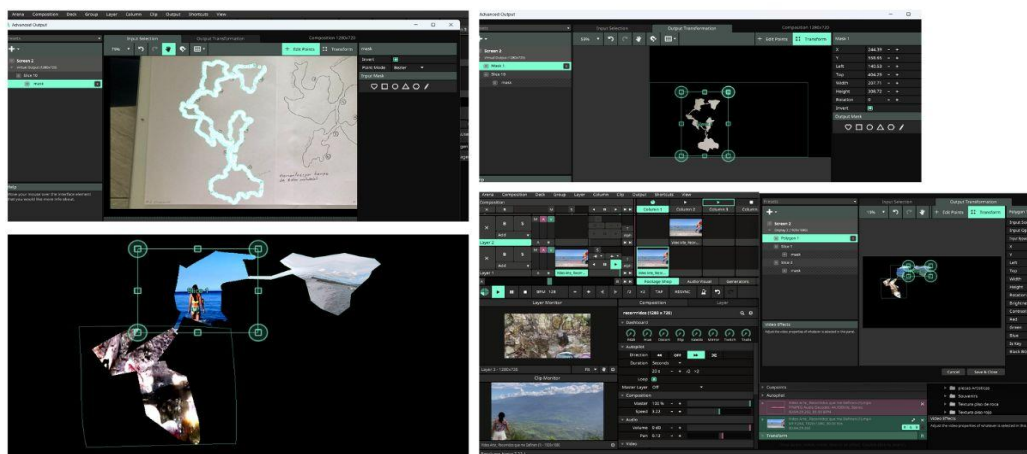
Fecha: 2025

3.1.4.4.Videoinstalación: Recuerdos Simultáneos. Para continuar con la creación de la videoinstalación, el primer paso consistió en imprimir los bocetos a una escala mayor que permitiera ser mapeado sobre la superficie del conjunto de dos paredes contiguas que forman la esquina izquierda de la sala, unidas en un ángulo de 90 grados. Este espacio rectangular de 3 por 4 metros permitió crear un efecto de continuidad y flujo entra la composición y las paredes, influyendo en la percepción de la pieza. El resultado busca generar una experiencia sensorial inmersiva y envolvente que invite al espectador a sumergirse en el mundo del recuerdo y la experiencia del viaje que se despliegan ante sus ojos.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 47

Bocetos de la video instalación (Mapping)



Nota. Fuente: registro propio 2025.

Con los videoclips editados y el diseño de los fragmentos territoriales impresos y ubicados en las paredes seleccionadas, utilicé un programa de multimedia y video edición para crear el mapeo de la videoinstalación. Dentro de este software, en sus layers y las columnas (ver figura 48), se cargaron los clips. Seleccioné cuatro layers distintos para esta composición y configuré el autopilot para que los layers permitieran visualizar un clip seguido de otro, creando un recorrido visual de derecha a izquierda y de arriba a abajo, de esta manera los fragmentos de territorios con los clips dentro de ellos aparecen y desaparecen uno detrás de otro de manera dinámica.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 48*Video instalación*

Nota. Fuente: registro propio 2025.

Ficha técnica

Título: *Recuerdos simultáneos.*

Autor: Monica Liset Diaz Carreño

Técnica: Videoinstalación, proyección en sala

Dimensiones: 300 x 400 cm.

Fecha: 2025

RECORRIDOS QUE DEFINEN

3.1.4.5. Ilustraciones Imantadas: Atesorando Pequeños Recuerdos. A medida que avanzaba en el diseño, generé los detalles y texturas para cada objeto, esto me permitió darle profundidad y realismo en las ilustraciones. Todo este proceso se realizó mediante la técnica de vectorización, que consiste en crear una imagen a partir de componentes como líneas y curvas definidas por puntos de control, generando un formato vectorial que permite escalar la ilustración sin perder calidad.

Al terminar el trabajo de vectorización, definí las medidas para cada ilustración, por lo cual estos objetos estarían entre un tamaño de 5 a 7 cm cuadrados, rectangulares entre otras formas. Se realizaron algunas pruebas de impresión en diversos tipos de papel y diferentes resoluciones, con estas pruebas, se seleccionó la impresión de alta calidad en un adhesivo fotográfico brillante.

Finalmente, para transformar este objeto en souvenir, se montó en una hoja de imantada y se realizó el corte correspondiente, logrando una presentación más acorde para estar al alcance del espectador, quien puede culminar su experiencia de viaje llevándose este objeto como activador de esta experiencia inmersiva.

Este proceso de ilustración no se queda en ser un ejercicio técnico, sino también un acto del archivo personal y la memoria que es coherente con los referentes al observar, traducir, recolectar, seleccionar y transformar la experiencia del viaje en las obras de imagen que sustenta la narrativa global del proyecto.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 49*Souvenirs*

Nota. Propuesta museográfica de la pieza. Fuente: registro propio 2025.

Ficha técnica

Título: *Atesorando Pequeños Recuerdos.*

Autor: Monica Liset Diaz Carreño

Técnica: Ilustraciones imantadas.

Dimensiones: Medidas variables.

Fecha: 2025

RECORRIDOS QUE DEFINEN

3.2. Resultados

3.2.1. *Propuesta de Montaje*

Teniendo en cuenta el desarrollo del proceso de investigación y plástico, el cual consolida cinco exploraciones basadas en el archivo personal de las experiencias de viajes, la cuales dieron como resultado las piezas relacionadas en el apartado anterior. Estas obras conforman la narrativa de la instalación artísticas *Recorridos que Definen*.

Para su presentación, se planteó un montaje para la sala 2 y 3 de la Galería Cuatro Colectivo Artístico, considerando las dimensiones del espacio expositivo y características formales de cada pieza, se realiza el siguiente ejercicio museográfico buscando ser coherente con el potencial narrativo y espacial que aporta una relación a cada una de las piezas que conforman la instalación.

Figura 50

Distribución de la Sala



Nota. Fuente: registro propio 2025.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Para un mayor detalle del montaje en sala, se realizó un recorrido prototipo en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=fJZNGbU5wiY>

Figura 51

Montaje entrada Sala 2. de la obra Señales para volver



Nota. Fuente: registro propio 2025.

Figura 52

Propuesta del montaje en sala 2 de las obras Memorias del paisaje colombiano y Yo ♥ viajar



Nota. Fuente: registro propio 2025.

Figura 53

Montaje en la sala 3 de la obra Recuerdos simultáneos y salida de la sala 3 de la obra Pequeños recuerdos



Nota. Fuente: registro propio 2025.

3.2.2. Resultado final de la instalación artística Recorridos que definen.

La instalación artística se consolida como la síntesis material, conceptual y sensorial del proceso investigativo, que se desarrolló a lo largo del proyecto, el conjunto de cinco piezas: Señales para volver, Memorias del paisaje colombiano, y Yo♥ viajar, Recuerdos simultáneos y Atesorando pequeños recuerdos, genera un recorrido que invita al espectador a experimentar el viaje no como desplazamiento lineal, sino como un bastidor de memorias, afectos y paisajes que se reactivan el presente.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 54*Obra Señales para volver*

Nota. Fuente: registro propio 2025.

Figura 55

Señales para volver



Nota. Fuente: registro propio 2025.

Este resultado final integra de forma coherente las decisiones formales, técnicas y conceptuales que se construyeron mediante las diferentes fases metodológicas. Donde cada pieza es un elemento traducido del archivo personal,

RECORRIDOS QUE DEFINEN

las fotografías, los objetos, recorridos en lenguajes contemporáneos como la serialidad, collage, objeto interactivo, videoinstalación e ilustración. Esta correlación consiente que el visitante recorra un espacio donde la memoria personal se convierte en memoria compartida, mediada por la interactividad y la apariencia corporal del usuario frente a las piezas artísticas.

Figura 56

Obras Memorias del paisaje colombiano y Yo ♥ viajar



Nota. Fuente: registro propio 2025.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 57*Memorias del paisaje colombiano*

Nota. Fuente: registro propio 2025.

Figura 58*Memorias del paisaje colombiano*

Nota. Fuente: registro propio 2025.

Figura 59

Memorias del paisaje colombiano



Nota. Fuente: registro propio 2025

Figura 60

Yo ♥ viajar



Nota. Fuente: registro propio 2025

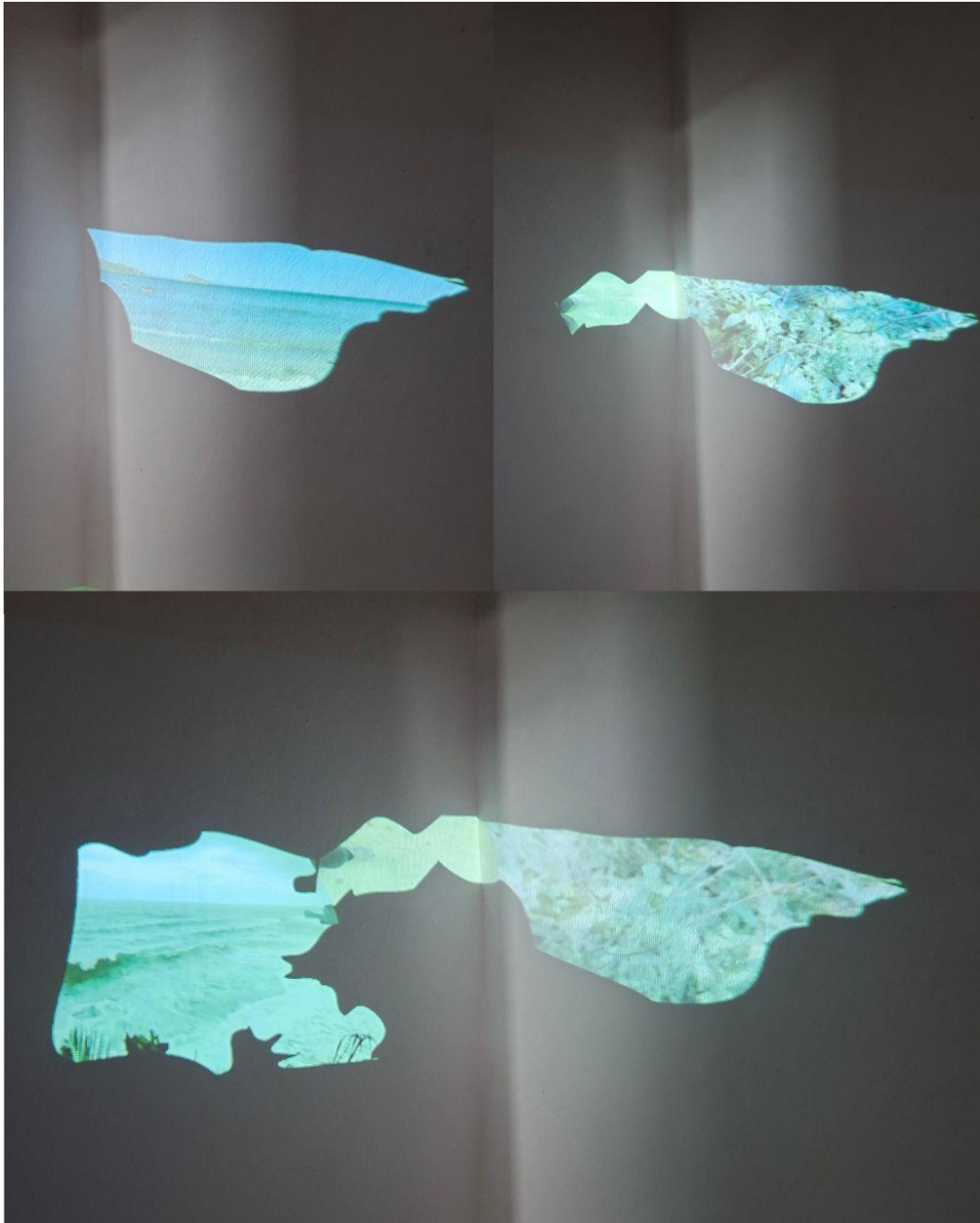
RECORRIDOS QUE DEFINEN

Figura 61*Interactividad Yo ♥ viajar*

Nota. Fuente: registro propio 2025

Figura 62

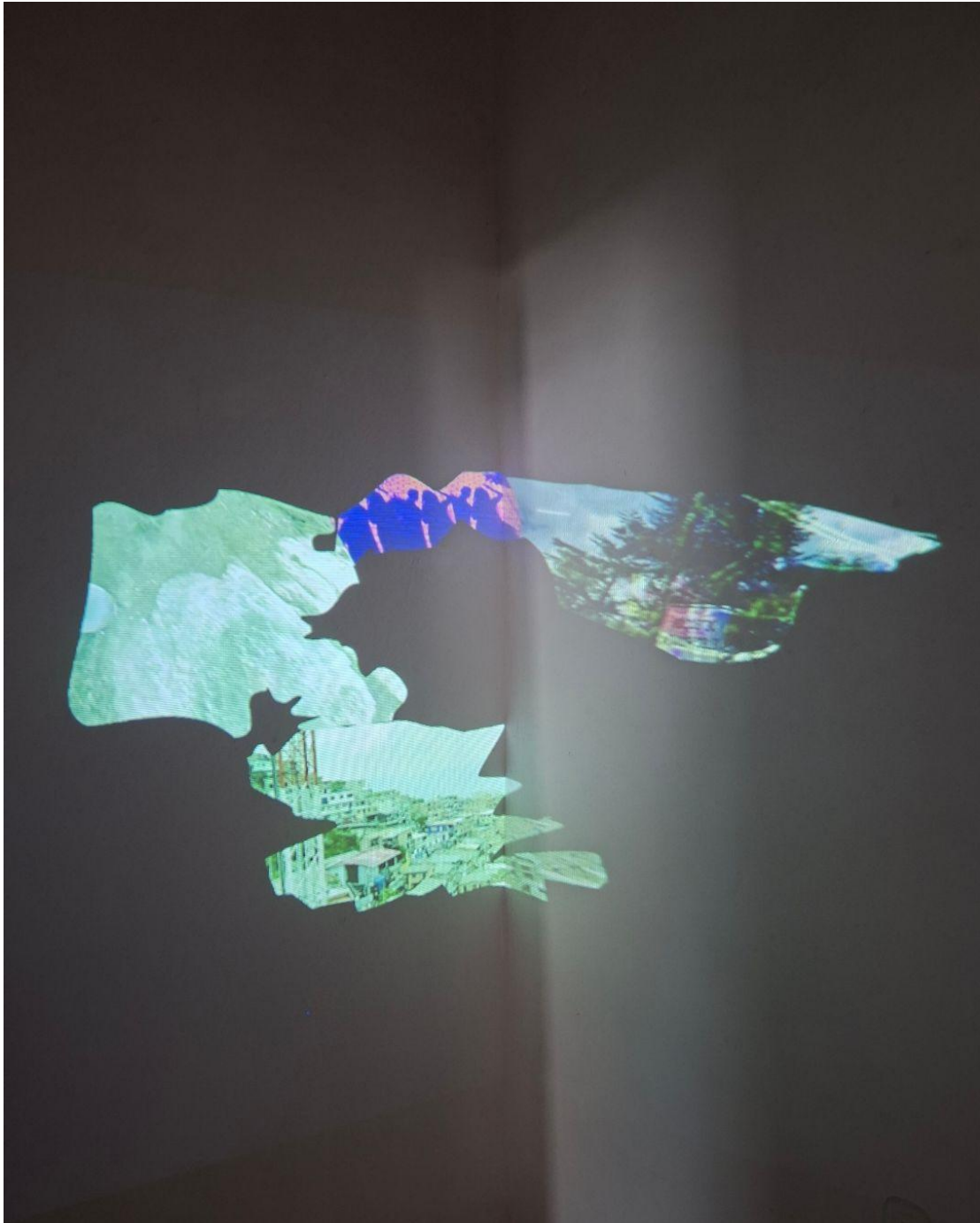
Obra Recuerdos simultáneos



Nota. Fuente: registro propio 2025.

Figura 63

Obra Recuerdos simultáneos



Nota. Fuente: registro propio 2025.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Esta instalación plantea una experiencia inmersiva que se articula mediante la imagen, luz, tipografía, movimiento y materialidades para la edificación de la narrativa visual continua. Durante el recorrido, el espectador como usuario hace parte de la activación del montaje: observa paisajes amplificados, activa recorridos, escucha atmósferas sonoras y se encuentra con los objetos que lo llevan a una evocación íntima de los recuerdos. Así, esta participación ratifica el propósito centrado del proyecto que es resignificar el archivo personal y redescubrir los paisajes desde una perspectiva estética, sensible y poética.

Figura 64

Obra Pequeños recuerdos



Nota. Fuente: registro propio 2025.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Posteriormente, *Recorridos que definen* confirma el potencial creativo del archivo como materia viva del arte contemporáneo, no solo presentando un conjunto de piezas sino un universo narrativo que conjuga la memoria, el territorio y la experiencia de viaje que invita a recorrer nuevamente los recorridos que dieron origen al proyecto y a la activación desde los sensible las nuevas formas de relacionarnos con el paisaje y la propia memoria. El resultado de la instalación, su funcionamiento y sonidos que produce, se puede visualizar en los siguientes videos en el enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=W4QkeeNQ4pQ>

4. Conclusiones

El desarrollo de este proyecto *Recorridos que definen* permitió establecer una comprensión profunda basada en el archivo personal de la experiencia de los viajes relacionando las fotografías, videos, objetos y sensaciones; alcanzando su objetivo de transformarse en una instalación artística capaz de resignificar la memoria personal, permitió redescubrir los paisajes recorridos desde una mirada estética y sensible. Es así como esta investigación expone el proceso creativo como una forma de articular de manera consistente el análisis del archivo con los referentes teóricos, para consolidar las decisiones formales de la elaboración de las piezas, todo esto convirtiéndose en la generación de nuevas interpretaciones visuales, también simbólicas y cargadas de emociones de los viajes.

Implementó un mecanismo para transformar el proceso creativo en el registro acumulado de viajes que pasaron de ser personales a ser traducidos en configuraciones visuales, materiales e interactivas y espaciales, que dieron un nuevo sentido a las experiencias durante el desplazamiento en los recorridos. Donde la resignificación de la memoria se ocasionó al interpretar videos, fotografías, los objetos y las cartografías desde una perspectiva sensible. Es así como la instalación artística invita al espectador a redescubrir los paisajes recorridos no solo como geografías fijas sino como trozos de territorio afectivo filtrados por la experiencia, la narrativa y el acto de andar como prácticas artísticas.

Se logró elaborar una instalación artística, donde la poética, la emoción y el recuerdo del paisaje rural y urbano se articuló en las cinco piezas *Señales para volver*, *Memorias del paisaje colombiano*, *Yo ♥ viajar*, *Recuerdos simultáneos* y *Atesorando pequeños recuerdos*. Fundamentadas en las decisiones estéticas, formales y conceptuales, en concordancia, cada pieza

RECORRIDOS QUE DEFINEN

convierte en elementos extraídos del archivo en los lenguajes artísticos contemporáneos como lo son: la serialidad, el collage, objeto interactivo, la videoinstalación y la ilustración; esta propuesta cumple con la exploración y propone una solución formal para la activación de la memoria personal y ofrece una lectura enriquecida del paisaje desde la mirada estética.

Por otro lado, el proceso creativo, estructurado en sus fases metodológicas dieron claridad, y las herramientas para identificar los elementos visuales de la instalación artística. Mostrando mediante el análisis de repeticiones, colores, formas, recorridos y símbolos que son frecuentes en los viajes, convirtiéndose en los ejes conceptuales para cada una de las piezas artísticas. A su vez la lectura estética que se hace del archivo refuerza que el paisaje registrado es necesario y como resultado, evoca a las experiencias, las emociones y la memoria personal que se tradujo plásticamente.

La revisión de autores como Guasch, Francesco Careri, Graciela Sacco y los artistas Hamish Fulton, Richard Long, Doug Aitken y Rafael Lozano-Hemmer enriquecieron la comprensión de los conceptos claves como viaje, archivo, memoria, interactividad, instalación, andar, paisaje, interactividad y poética visual. Fueron estos referentes que impulsaron estructura e ideas creativas que orientaron las decisiones formales al momento de definir materialidad, composición, estructura de montaje y modos de vincular al espectador como usuario respecto a la obra.

De las fases de Experimentación, se genera la base sólida para avanzar, plasmar y adaptar cada una de las piezas. Por medio de los prototipos se logró consolidar las decisiones de las composiciones, color, escalas, interactividad y materialidad, consolidando a la instalación artística con la respuesta al concepto de viaje como experiencia estética y como lenguaje de la memoria.

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Entonces el proceso creativo estableció la elaboración de las soluciones formales como ejercicio de traducción entre las ideas planteadas, el archivo personal y la espacialidad expositiva.

Para concluir, se determinó que las decisiones tomadas por medio de las fases previas se concretaron en las cinco piezas artísticas coherentes entre sí desde lo estético y lo técnico. Presentando una relación entre la archivo, imagen, luz, objeto, señalética y tecnología, conformando una configuración de una narrativa sensorial que invita al espectador a activar su propia memoria del viaje. La instalación final plantea un diálogo entre la experiencia personal y la experiencia participativa, ampliando la visualización de los paisajes recorridos y confirmando el potencial del archivo como una fuente de creación contemporánea.

A través de esta exploración, aunque muchos de nosotros emprendamos los mismos trayectos, recorramos rutas similares o incluso viajemos al mismo tiempo, cada persona desarrolla experiencias individuales que generan archivos personales propios y conforman su memoria individual. Sin embargo, cuando esta memoria se comparte mediante el relacionamiento con otros, los sucesos dialogan entre sí, contribuyendo a resignificar la memoria colectiva.

5. Bibliografía

Alonso, R. (2015). *Introducción a las instalaciones Interactiva*. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Cuaderno 51 (pp. 51-64)

Arbelaéz, M. (2011). *Los artistas caminantes: RICHARD LONG Y HAMISH FULTON*. (Maestría). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.

Bernier/Eliades. (2024). *Richard Long*.: <https://bernier-eliades.com/richard-long-exhibitions-2024-press-release/>

Bordignon, f., & Iglesias, A. A. (2015). *Diseño y construcción de objetos interactivos digitales*. UNIFE: Editorial Universitaria.

Careri, F. (2009). *El andar como practica estética*. Editorial Gustavo Gili, SL.
<https://doi.org/B.6.777-2009>

Galván Villalba, N. (2021). *Desarrollo de proyecto de video instalación: No - Lugar*.(Tesis de pregrado). Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Bogotá, Colombia.

Google Fonts. (s.f.). *Montserrat*. <https://fonts.google.com/specimen/Montserrat/about>

Guasch, A. M. (2005). *Los lugares de la memoria: El arte de archivar y de recordar* (págs. 157-183). Revista del Departamento de Historia del Arte. Universidad de Barcelona. Revista D'ART:
https://annamariaguasch.com/en/Publications/Los_lugares_de_la_memoria:_el_arte_de_archivar_y_de_recordar

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Guasch, A. M. (2011). *Arte y Archivo 1920-2010 Genealogías, tipologías y discontinuidades*.

Ediciones Akal, S. A. <https://doi.org/M-1.249-2011>

Guriérrez Gómez, A. C. (2006). *La instalación en el arte contemporáneo colombiano*. Dialnet:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3206678>

Long, R. (2024). *Richard Long*. Richard Long:

http://www.richardlong.org/Exhibitions/2024/DRY_WALK_2.html

Marchán Fiz, S. (1994). *Del arte objetual al arte de concepto, Epilogo sobre la sensibilidad*

"Postmoderna". Ediciones Akal, S. A. <https://doi.org/M.20.979-1994>

Ministerio de Transporte de Colombia. (2004). Alfabetos para la señalización vertical. *Manual*

de Señalización. Capítulo 2. Señales Verticales. Bogotá D. C., Colombia.

Ministerio de Transporte de Colombia. (2025). *Manuales de Señalización Vial*.

<https://mintransporte.gov.co/documentos/29/manuales-de-senalizacion-vial/>

Museum of Modern Art. (2021). *Collection: Work 128649*:

<https://www.moma.org/collection/works/128649>

Ortiz, B. (2008). *De las Instalaciones: Un Diálogo entre Ilya Kabakov y Boris Groys.*, Cartilla 5, 12.

Pace Gallery. (2022). Rafael Lozano-Hemmer: Common Measures.

<https://www.pacegallery.com/exhibitions/rafael-lozano-hemmer-common-measures/>

RECORRIDOS QUE DEFINEN

Presenhuber, G. E. (2023). *Galeria Eva Presenhuber*. Galeria Eva Presenhuber:

<https://www.presenhuber.com/artists/doug-aitken#tab:slideshow;slide:9>

Real Academia Española. (s.f.). Recorrer. <https://dle.rae.es/recorrer>

Sacco, G. (2015). *Entrevistas*. <https://gracielasacco.com/interviews/>

Sindelfingen, S. (2024). *Schauwerk Sindelfingen*. Schauwerk Sindelfingen:

https://www.schauwerk-sindelfingen.de/de/ausstellungen/aktuelle-ausstellungen/detail_25024.html

Trilnick, C. (2014). *Apuntes sobre diseño audiovisual electrónico*. *Apuntes*, 43, 69-80.

Williamson, B. (2019, diciembre 6). *Studio international*.

<https://www.studiointernational.com/hamish-fulton-a-decision-to-choose-only-walking-review-parafin-london>