

Yai

CPG Social

Gabriel Alexander Ávila Barrios



Yai

Gabriel Alexander Ávila Barrios

Cpg social
2019

Programa de diseño industrial
Facultad de artes y diseño

Universidad De Bogotá Jorge Tadeo Lozano



Introducción

Para mí esto está muy lejos de ser netamente un proyecto de grado, durante este año han sucedido innumerables cosas, voy a seguir el camino del chamanismo, hasta donde el chamanismo mismo me lo permita, voy a seguir buscando la infinita sabiduría en las plantas sagradas, voy a escuchar los consejos de mi animal de poder y confiar en su instinto, voy a seguir habitando las lecturas de diferentes antropólogos latinoamericanos, voy a aprender lo que más pueda del chamán que me ha guiado en este camino hasta que su cuerpo se lo permita y el mismo desee. Que la vida misma me guíe hacia otras formas de conocimiento, gracias a todos los que han participado en mayor y menor medida a construir esta idea. Aunque más allá de una idea, se convirtió en una forma de entender el mundo y a la vez una de-construcción epistémica muy fuerte que apenas comienza.

Agradecimientos

Gracias a mis padres por creer en una carrera que pocos conocen su mercado, pero que en ella he podido habitar mil preguntas y conflictos que me ayudaron a construirme y deconstruirme por partes iguales, por el apoyo, la ayuda en los trabajos, la paciencia y la esperanza de terminar este proceso de la mejor manera.

Gracias al Taita Eveiro quien me ayudo a iniciar e introducirme en el maravilloso y basto mundo que esconde el chamanismo, gracias por ayudarme a encontrarme a mí mismo y recordar cosas olvidadas hace ya cientos de años.

Gracias a Julián Moreno, con quien iniciamos también este camino de deconstrucción epistémica, donde han cambiado muchas cosas, donde proyectamos futuros de este proyecto, donde hemos podido encarnar a César y Haku quienes han tenido sus etapas oscuras y han salidos de los textos en ocasiones para poder ayudarnos a dirigir esta historia.

Gracias a mi novia quien ha visto mi cambio en todo este proceso, donde mis prioridades han cambiado bruscamente, donde he mudado de piel. Gracias por acompañarme en los procesos de la planta sagrada; aunque los resultados hayan sido distintos para cada uno, aprecio mucho tu compañía. Gracias por darme la mano e introducirnos en un mundo rodeado de una niebla de misticismo y desconocimientos, pues antes de esto dormitábamos tranquilamente en la episteme que habitamos durante nuestra vida, pero de aquí en adelante hemos visto el mundo con ojos de jaguar para cuestionarlo y aprender a través del chamanismo y su infinita sabiduría.

Gracias a Cristiam Sabogal, pues creo las condiciones de posibilidad para que yo me empezará a introducir en este mundo del chamanismo.

Gracias a mis tutores de CPG por guiarme en este proceso para ayudarme a sacar el proyecto adelante.

1

Entrando a la maloka

- Justificación
- Descripción
- Porque
- Como
- Para quienes
- Donde (4 reinos)
- Pregunta problema
- Proceso metodológico

2

Del hombre al hombre jaguar

- Bocetos de forma función y uso
- Bocetos jaguar -Estudio del jaguar y tigre bocetos e ilustraciones rápidas
- Análisis de concept art (ipg)

3

Hallando al dios interno de las plantas sagradas

- Como diseñador entenderme a mí mismo
- Entender el chamanismo (voz y palabra)
- Escuchar palabras en otras epistemes y no voz
- Referencia y poema a mi vida pasada

4

Siendo custodiado por la serpiente y el jaguar

- Posters y campaña de expectativa
- Crear conflicto a partir de la sensibilización
- Creación de los personajes
- Sinopsis y Construyendo la sinopsis (inicio nudo y desenlace)



5

Organización de la anaconda personajes e indumentaria

Inspiraciones
Malokeros idea imprimir el personaje sobre acetato
Cantores
Guerreros
Chamanes
Chagreros
Cesar y Haku
Los cuatro reinos

6

Marco teórico

Realismo mágico
Concept art e ilustración
Chamanismo
Enteógenos
Pluriverso
Estados alterados de conciencia
Diseño especulativo
Pagamento
Letargo epistémico
Conflicto epistémico



7

Anexos

Manual de identidad gráfica

Justificación

La figura antropocéntrica del hombre blanco de occidente ha impuesto su modo de vivir en gran parte de las ciudades del planeta, creando un modelo de vivir “único”, creando unas verdades absolutas con las que pocas veces se discute y conformando modelos casi únicos e indiscutibles de conocimiento donde gran parte del aprendizaje deriva de la ciencia y el raciocinio como método de comprensión del mundo. Pero ¿qué pasa con las otras formas de conocimiento?, ¿dónde hemos dejado a las otras epistemes?, ¿realmente el hombre blanco occidental tiene todas las respuestas y la verdad absoluta? Como diseñador me he hecho varias de estas preguntas y he tratado de acercarme a ver otras epistemes. Lo invito a que usted como hombre occidentalizado, se cuestione. no necesariamente lo mismo que yo, pero sí a que se cuestione, se pregunte sobre su posición como occidental frente a otras epistemes. Puesto que estoy seguro de que hay otras formas de conocimiento, de aprendizaje, de entender y justificar el mundo en el que estamos, que hay formas de usar su conciencia para explorar la “realidad” y comprender el mundo de otras maneras. El diseño, definido dentro de la construcción que he creado a lo largo de mi carrera para mi proyecto, puede crear un escenario donde esto sea posible con ayuda de, principalmente tres herramientas, diseño especulativo, diseño crítico y diseño industrial clásico, para reconstruir un mundo donde primen prácticas de-coloniales, y otras epistemes esencialmente el chamanismo.

Descripción

Diseño de un escenario ficcional creado con herramientas del concept art, (un universo compuesto de muchos otros), (frase inspirada en discursos de Arturo Escobar) en donde habrá diferentes epistemes indígenas, en su mayoría de la parte amazónica, pero también con influencias en la parte maya y azteca, todas teniendo en cuenta la figura del chamán y las prácticas chamánicas, para plantear un universo que nace en medio de una crisis ambiental, en la que interfieren las figuras chamánicas que van llegando a Bogotá, como parte de una fuerte advertencia, por la crisis ambiental tan grande que se ha desatado. Debido a eso toda la urbe en Bogotá debe replantear muchas de sus costumbres y ejercer cambios drásticos en su cultura y su comportamiento, estos nacerán de las prácticas chamánicas y su filosofía en muchos aspectos, acá entra la narrativa como poder pedagógico, para ir tejiendo una historia. En dicha historia se modificarán muchos elementos actuales de la ciudad; a través del diseño industrial crear dichos elementos basándome en la forma función y uso de dichos elementos para hacer más verosímil su uso y justificar una relación con los usuarios, además de eso habrá modificaciones en otros elementos de la ciudad y nacerán otros tipos de habitantes respondiendo a las intervenciones chamánicas, toda esta historia será breve, pero muy enfocada en el desarrollo de la cultura material, y en toda la transformación que sufriría la ciudad con la intervención de una nueva episteme. Cómo afectaría dicha intervención en diferentes áreas específicas y cómo un cambio llevaría a otro cambio, todo esto a través de una serie de ilustraciones como produc-

Posterior a las ilustraciones, estas mismas se conectarán en una historia que ubique cronológicamente al usuario para entender el desarrollo de estos elementos y así mismo los artífices que causaron dichos cambios. Pero anterior a toda la creación habrá dos herramientas más que brinda el diseño industrial para abordar la creación de dicho universo, una investigación basada en varios autores antropólogos latinos sobre el chamanismo, y lecturas que me ayudaran a conflictuar epistémicamente al interlocutor, con dicha investigación tomare elemento del diseño crítico para generar dicho conflicto, y con una investigación de campo con personas occidentales, empezare a construir la ficción con herramientas del diseño especulativo.

¿Por qué?

El proyecto se inicia por un fuerte interés personal en el dibujo y como conectar el dibujo con el diseño industrial, cómo mostrar el poder del diseño industrial para narrativas “fantásticas o ficticias”. La definición de lo fantástico y ficticio vario fuertemente para mí, la creación de este universo y el acercamiento a lo chamánico crearon una fuerte repercusión en mí, y definieron mi noción de lo real e irreal, llegando a cuestionarme sobre la ficción que hemos creado como occidentales y la realidad que desarrolla lo chamánico. Desarrollar todo un mundo con base en la creación material, lo tangible e intangible, demostrar cómo el diseño industrial no solo se remonta a creaciones físicas, también aborda la creación de mundos, la creación de experiencias para hacer más entendible una historia. Inicialmente solo tenía claro que quería abordar el diseño industrial desde el dibujo y creando conexiones con el concept art, la pregunta era como podía establecer dicha relación. Muchas veces el diseño se enfoca en llegar a productos sumamente bellos, o buscar referencias en países como Europa, pero mi interés no estaba en abordar dichos temas. En mi anterior semestre haciendo mi investigación de proyecto de grado, hablamos levemente sobre chamanismo en la cual se hacían diferentes alusiones a las sustancias enteógenas y a la desorganización del cuerpo en los estados alterados de conciencia. Mi idea sobre este tema era muy vaga, pero comencé a explorarla y ver la profundidad de la misma, ver que era un tema supremamente complejo y ver como epistémicamente tenía grandes diferencias a pesar de ser una cultura de nuestro mismo país.

El tema estaba escogido, pues tenía que ver profundamente con nuestra cultura, nuestra historia, nuestros indígenas, y aparte de eso, por su cualidad epistémica tan distinta me daba opciones para poder establecer un mundo que yo creara, un mundo donde pudieran surgir muchas criaturas, siempre y cuando el respeto estuviera presente. El escenario ficcional debía entender el chamanismo sus prácticas su cosmogonía y cosmovisión y con dichas cosas claras empezar la construcción de este escenario. No podía entrar a estudiar de manera sumamente superficial la cultura del chamán, y empezar a crear desde ahí. Si por algo se caracteriza el diseño industrial es por una fuerte investigación del tema, pero en algunos casos la investigación que se realiza no toca todos los temas o no visualiza las consecuencias al introducir un objeto en distintas comunidades. Por ello tengo una gran preocupación por entender mejor el chamanismo (en la medida que mi pensamiento occidental y el tiempo me lo permitan) podría abordarlo de una manera mucho más respetuosa y sincera, pero aplicando también mis ideas para generar dicho universo.

¿Cómo?

¿Cómo? Abordado a través de una narrativa, en donde habrá 2 personajes principales que se ayudaran mutuamente: Haku y Cesar. Haku como un aprendiz de chaman, encarnando las practicas chamánicas, retomando conocimiento de su maestro a través de las plantas sagradas y la tradición oral de los abuelos sabedores. Cesar como un hombre occidentalizado que tiene un fuerte cambio en su vida y vive toda la transformación de una ciudad junto con la instauración de nuevas clases sociales, vive un proceso de de-construcción epistémica lo que le ayuda a entender y asumir las practicas chamánicas como una verdad y método generador de conocimiento.

Partiendo desde un nuevo punto en el que llegan las practicas chamánicas a la ciudad y le propone unas nuevas reglas por un estado crítico de la naturaleza. Donde no hay retorno si se continua de la misma forma. Acá nace una nueva cultura según del mito fundacional de la anaconda para los maku y su papel según la ubicación en la misma, donde los que están ubicados en la cabeza son los malokeros, lo que están ubicados en el cuello son los cantores, los de medio son los guerreros, los siguientes los chamanes y los de la cola lo josa.

Inicialmente este universo que se crea va a tener 4 reglas implícitas creadas desde la decolonialidad y tomadas desde el chamanismo y pensamiento indígena, así mismo relacionadas con mi vida personal y la construcción que he creado a lo largo del proyecto y las lecturas. Las cuales son:

El pago: el pago dicta que cualquier práctica o acción que se ejecute tiene un costo que se debe retribuir a la naturaleza, en algunos casos bastara con agradecer, en algunos casos implicará ceremonias más complejas para retribuir vitalidad a la naturaleza que fue arrebatada por algún acto. La reciprocidad: establecer relaciones de equilibrio con los animales y plantas, con su entorno y con la naturaleza: no explotar de manera indiscriminada un recurso un animal, una planta, establecer una igualdad con su entorno; y no buscar un beneficio solo por una parte de la relación, si a mí algo me beneficia así mismo yo debo buscar como beneficiar al que me está beneficiando.

No antropocéntrico: antes de leer la regla, hago una pequeña cita donde muestro, lo que yo considero parte del albor antropocéntrico del hombre: Génesis 1:25-27 (25 E hizo Dios las bestias de la tierra según su género, y el ganado según su género, y todo lo que se arrastra sobre la tierra según su género. Y vio Dios que era bueno. 26 Y dijo Dios: Hagamos al hombre a nuestra imagen, conforme a nuestra semejanza; y ejerza dominio sobre los peces del mar, sobre las aves del cielo, sobre los ganados, sobre toda la tierra, y sobre todo reptil que se arrastra sobre la tierra. 27 Creó, pues, Dios al hombre a imagen suya, a imagen de Dios lo creó; varón y hembra los creó.)

Eliminar la noción del humano como centro de todo, el humano solo es partícipe de un mundo, y lo que tome lo debe retribuir. No es una figura central que puede abusar de la naturaleza de manera indiscriminada, que puede abusar de su entorno, o de los animales, no es un centro, es un habitante. De un mundo que debe respetar y contribuir a él, debe cambiar su visión y ser más humilde en su percepción, su condición de humano no lo hace un ser supremo.

Tori y uke: en artes marciales (Específicamente en judo y jiu-jitsu) sus practicantes cambian constantemente entre dos posiciones, tori es quien ejecuta las técnicas con uke, para lograr un aprendizaje de dicha arte marcial, uke es con quien se ejecuta la técnica y presta su cuerpo para que tori logre aprender. Ese elemento de las artes marciales es muy valioso y siempre se le agradece a uke y tori por aumentar su aprendizaje facilitando su cuerpo, en dicho universo la regla es muy aplicable, y se conecta con las demás. ¿Cómo?, En dicha práctica se elimina el ego, pues así como yo tengo una posición de poder en la cual derribo y ejecuto técnicas de sumisión, debo respetar a la persona que está facilitando su cuerpo para que yo aprenda, ser consciente de que mi posición va a cambiar en cualquier momento y debo asumir la posición de ayuda al otro, dejar que interactúe con mi cuerpo para que él pueda aprender, esto elimina el ego. Y en la propuesta de este universo, haría entender desde esta perspectiva a sus habitantes que sus posiciones van a variar de acuerdo a la necesidad de una comunidad. No hay posición mejor que otra.

¿Para quienes?

El proyecto ha pasado por diferentes fases, donde las comprobaciones, reflexiones en la práctica y lecturas mismas han hecho que el público objetivo al que va dirigido se modifique y en muchos casos se amplíe. En el trabajo de investigación he podido observar que el letargo epistémico que nos encontramos sumidos los occidentalizados pasa por muchas personas en una sociedad, nuestra capacidad de percibir epistemes otras como un igual es sumamente escasa o nula. Por ello el público a quien va dirigido son estudiantes en general de la universidad Jorge Tadeo lozano, sin segmentar por facultad o carrera.

¿Dónde?

El trabajo de grado contempla la creación de un universo donde se instauran practicas chamánicas, dicho universo se genera principalmente en la ciudad de Bogotá, pero no la Bogotá que todos conocemos y muchos la vivimos día a día. Una Bogotá totalmente transformada por diferentes razones que están inscritas en la narrativa, una Bogotá plagada de selva, de verde, de raíces y arboles gigantes como nunca las hemos visto en la ciudad. Bogota se divide en 4 reinos así mismo en cada reino habita un tipo diferente de clase, y cada reino será una etapa de aprendizaje. En esta Bogotá no hay ningún tipo de comunicación moderna, así mismo tampoco hay medios de trasporte actuales. La selva misma ha vuelto a habitar Bogotá para dar espacio a una nueva organización y cultura, donde las practicas chamánicas han vuelto.

Pregunta problema

¿Es capaz el hombre occidentalizado, de reconocer como igual las epistemes otras con su cosmovisión, cosmogonía y medicina?

Proceso metodológico

El proceso metodológico se abordó desde varias etapas. Remontándome a ipg con el inicio de la investigación y la selección del proyecto, que para ese punto estaba aún algo crudo. El acercamiento al tema del chamanismo era algo difícil, pues no conocía ningún chaman, no sabía que hacían y nunca había escuchado del tema. Lo primero era definir mi acercamiento, ¿Cómo acercarme a este tema?, tenía dos opciones, a lo largo de la carrera y mi educación me ha enseñado a abordar el conocimiento de forma racional, a través de objetivos medibles, cuantificables y cumplibles. Eran métodos sumamente funcionales en diversas áreas, pero este no era el caso, sin embargo, la investigación desde lo racional y con las herramientas que mi episteme me ha brindado funcionaria, pero habría errores y tal vez transmitiría mal un mensaje, por ende mi proceso tuvo que olvidar mucho de estas metodologías y desligarme de mi episteme misma si quería entender que sucedía en el chamanismo, como el chamanismo mismo lo planteaba.

Chamanismo, el otro hombre, la otra selva, el otro mundo, fue el primer libro que me ayudó a acercarme al chamanismo, donde contaban diversas experiencias y compartían el conocimiento de indígenas y antropólogos estudiados en el tema. El libro cambió mi visión por completo, posterior a esto seguí informándome de chamanismo con los siguientes libros

- En las aguas de yurupari, cosmología y chamanismo maku-na. Luis cayon
- Chamanismo la via de la mente nativa, Manuel almendro
- Cuatro mitos de los murui muinane, Fernando Urbina Rangel
- Desobediencia epistémica, Walter Mignolo
- Hermeneutica intercultural de Raimon panikkar, Carlos miguel gomez

Entrevista con el Taita Eveiro

A lo largo de mi vida, he podido experimentar diversos tipos de medicina, un doctor que frecuentaba me paso 3 contactos de los cuales, por alguna razón solo me logre comunicar con el taita Eveiro. Contacte con él y muy amablemente me dejo ir a su casa donde lo conocí a él y su esposa, quienes con toda la calidez del caso solucionaron mis preguntas y me ayudaron un poco a entender el chamanismo desde la visión de un chamán originario de la sierra nevada del Güicán, pero en gran parte instruido en el putumayo. Esto apenas comenzaba, el taita Eveiro me dio a entender que esto es un camino para toda la vida; aunque para mí no era un concepto extraño por ser practicante de artes marciales, quedo la cálida invitación del taita a ir a mi primera ceremonia con la gran planta maestra, el Yagé.

Mi primer acercamiento a la planta sagrada

Había leído repetidas veces sobre el yagé en los libros que estaba habitando, todos los antropólogos habían pasado por dicho proceso, y algunos consumieron el peyote, pero todos tocaban la categoría de los enteógenos. Las descripciones se quedaban cortas para lo que la planta pudiese causar en mí, así que decidí buscar de nuevo al Taita para acercarme a la medicina sagrada. No me terminan de convencer el abordaje de algunos antropólogos, sentía que su descripción se tornaba demasiado racional y buscaba justificar dicha experiencia a través de la ciencia, hablando sobre cómo está sustancia actuaba sobre el sistema nervioso y el cerebro mismo.

Hablé con él Taita, acto seguido su esposa muy amablemente nos envió unos requisitos previos para poder ingerir la medicina. Dentro de los mismos había diversas reglas junto con la forma de llegar al lugar donde se haría la ceremonia, la normas a seguir eran: durante al menos una semana no ingerir ningún tipo de carne lácteo o huevos, no practicar relaciones sexuales, no consumir medicamentos químicos 24 horas antes ni sustancias alucinógenas una semana antes, entre otras reglas de comportamiento en el lugar y la ceremonia.

La ceremonia había comenzado, la experiencia es bastante larga y no abordare acá lo que me sucedió puntualmente, pero si como lo pude aplicar en un proyecto de diseño y la forma en la que comencé e observar en investigar. Callarme y escuchar como la misma planta me lo dijo. Lo primero que llamo mi atención, y saliéndome de lo racional es la separación de energías, la gran telaraña de aproximadamente 35 metros o más por 4 de alto, el respeto a la naturaleza era incipiente. El hombre y la mujer juegan roles energéticos distintos y el equilibrio esta en las acciones pequeñas y grandes, por tanto en el recinto de la ceremonia, hombres y mujeres dormían en lados opuestos. Al iniciar la ceremonia el concepto de equilibrio era latente, así que primero una mujer recibía la medicina luego un hombre, luego una mujer y así sucesivamente. Al llegar mi turno el chamán emitía unos ícaros, que son cantos para la medicina junto con unas ramas que agitaba mientras cantaba. Esto me hacía pensar fuertemente en un concepto leído que hablaba sobre como en el chamanismo era más importante el sonido de la palabra que su significado mismo. Se realizaron dos ingestas ese día, aproximadamente con espacio entre 2 horas la una de la otra; aproximado porque no tenía como ver la hora y muchas veces la medicina distorsiona el tiempo. Al finalizar la ceremonia el chamán hace una bendición de la fruta; tras haber pasado casi 28 horas sin comer nada la fruta sabía exquisito, posterior a eso pasamos a tomar un caldo y pude meditar durante los siguientes días diversos elementos para poder construir la narrativa y reflexiones acerca de lo vivido para implementar en mi proyecto de grado.

Mapeando y organizando la información

Reflexionando sobre lo sucedido y habi-tando las lecturas de nuevo, su sentido empezaba a cambiar y me lograba apropiarse mejor de los textos y su información, con lo que había sucedido hasta ahora visualice dos personajes para construir la narrativa. Cesar y Haku. El primero de ellos un hombre occidental que se resistiría al aprendizaje chamánico, pero el mundo nuevo que surgía dejando atrás el concreto le obligaría a hacerlo. Haku un aprendiz de chaman quien encontraría un gran reto en enseñar a este hombre que se intentaba ceñir a su episteme dominante. La investigación de campo me había enseñado muchas cosas, consultar las plantas sagradas y hablar con el chamán Eveiro me ayudó a crear la narrativa desde mi experiencia propia, plasmar mi conflicto como hombre occidentalizado en una narrativa que ayudara a entrar en conflicto a quien la leyera.

Mi abordaje de campo me hizo entender muchas cosas que ignoraba cálidamente dormitando en la comodidad de la razón, la lógica y la ciencia, pero una episteme donde la cuantificable no tenía gran valor me hizo entrar en conflicto conmigo mismo y acá entraba yo a relatar y e intentar reconstruir ese conflicto a través de las herramientas que el diseño mismo me había dado, para poder despertarlo en alguien mas, y como dijo Pablo calderón uno de los 3 tutores de mi proyecto “brindarle el camino a la persona que lo lea para que ella misma emprenda el viaje”

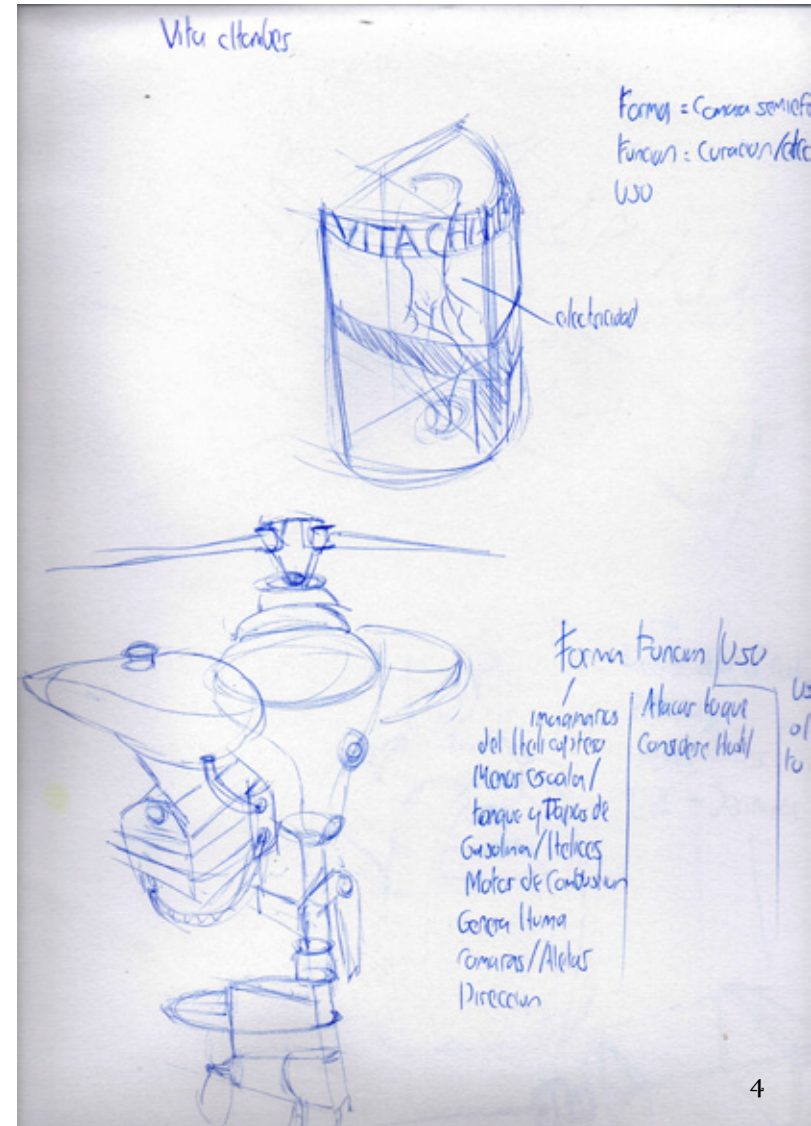
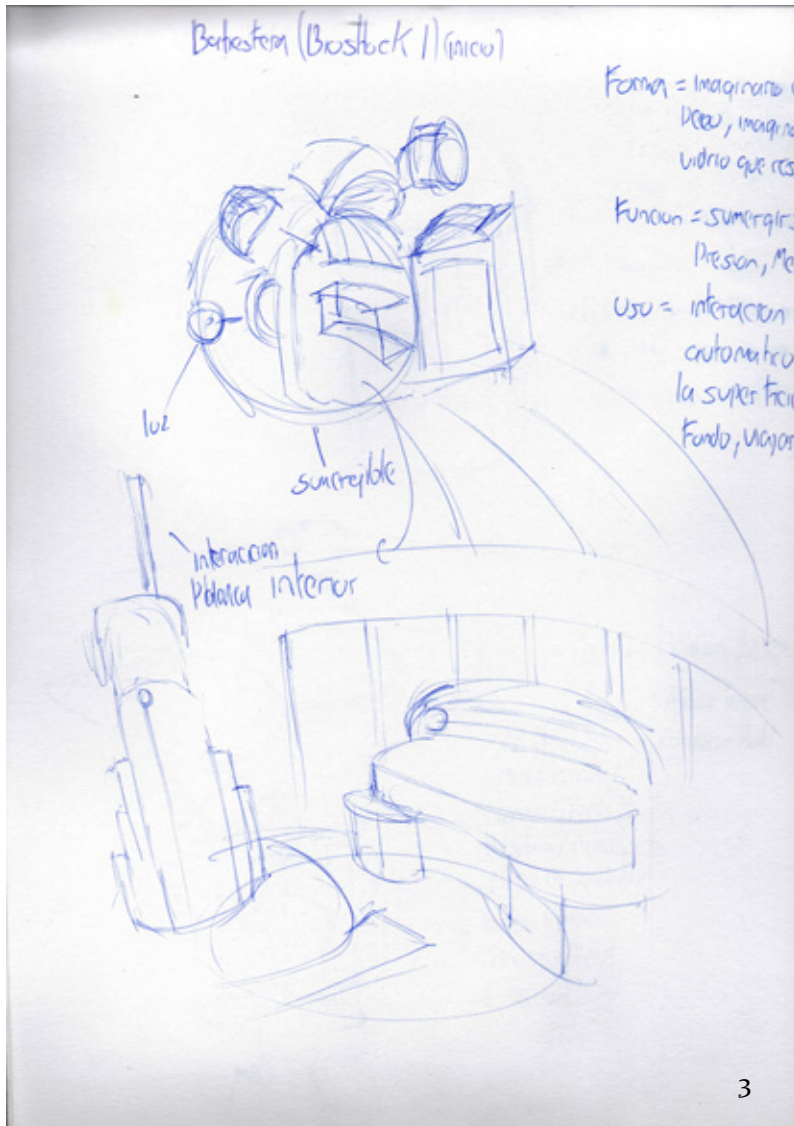
La forma de organización para la ceremonia constaba de dividir a las mujeres en la parte izquierda del lugar y los hombres al lado derecho, todo en pro de mantener el equilibrio energético, ya que al momento de beber la medicina, si un hombre y una mujer estaban muy cerca, las energías se podían mezclar. Cuando la ceremonia finalizara el hombre y la mujer podían verse con normalidad, pero bajo el estado del yagé no, ya que este despierta el estado alterado de la conciencia y esto modifica nuestra energía.



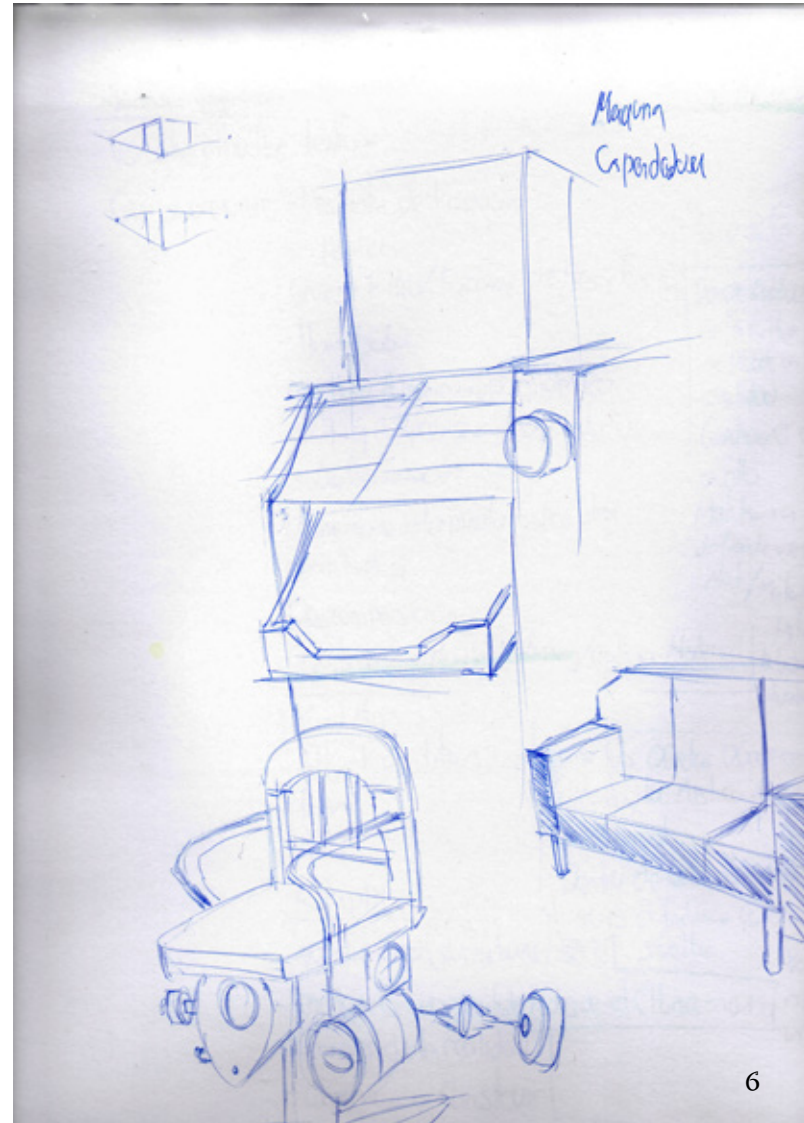
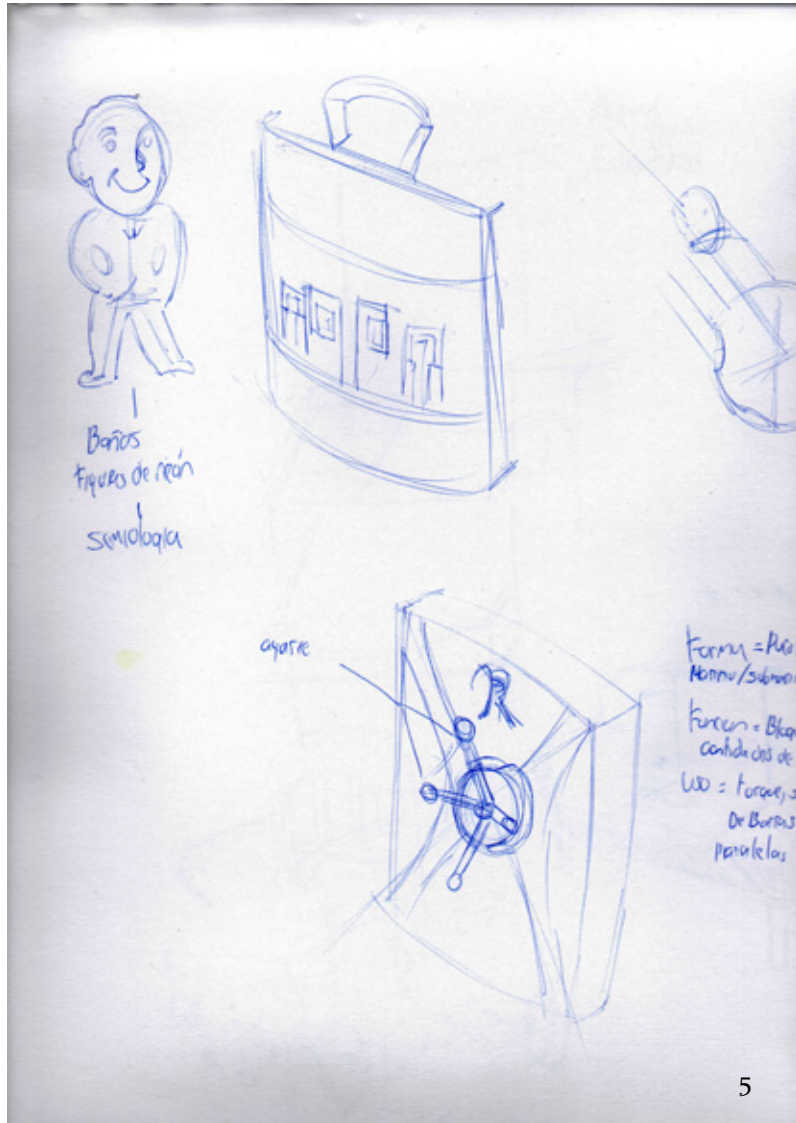
Del hombre al hombre jaguar

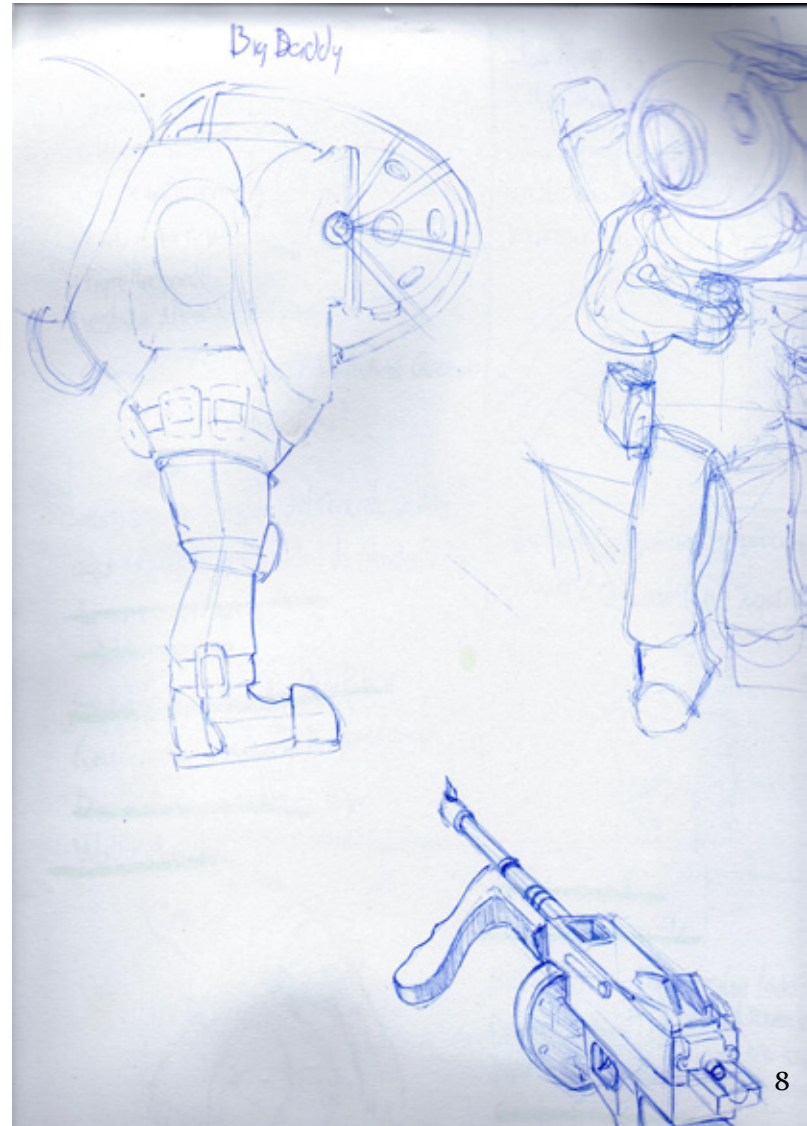
Canto I

La ignorancia primaba en el recorrido de un mundo extraño e insensato que jamás me acomode
La falacia estaba envuelta en capas de eufemismos en el mejor de los casos
Las sombras eran tibias y cómodas
Sin su permiso lo consulté, describí sus extremidades
Pido perdón si alguna vez el grafito lo insulto, jamás hice honor a su belleza
Pero en la noche sin luna, las tejas dejaron de existir
El lugar que habitaba cambio y pase a otra realidad
Ante los mecanismos de defensa construidos a lo largo de mi vida
Jamás los entendí, pero siempre los apliqué
Hiciste acto de presencia, sentí tu sangre, tu fuego interno en mi vientre
Lo peligros que habitaba la noche, tú me cuidaste
Las garras se hacían presentes, la cola aun no me daba su honor para encarnarla
El rugido espanto a los demonios
Después llego la calma y el ronroneo
Me mecía el viento y el jaguar me canto
Para ver el albor de un nuevo día
Su huella impresa en mi mano izquierda, cerca de donde sujetaba el lápiz
Me dio su permiso marcando mi piel
Aquel emperador me había dado su bendición para plasmarlo en el papel



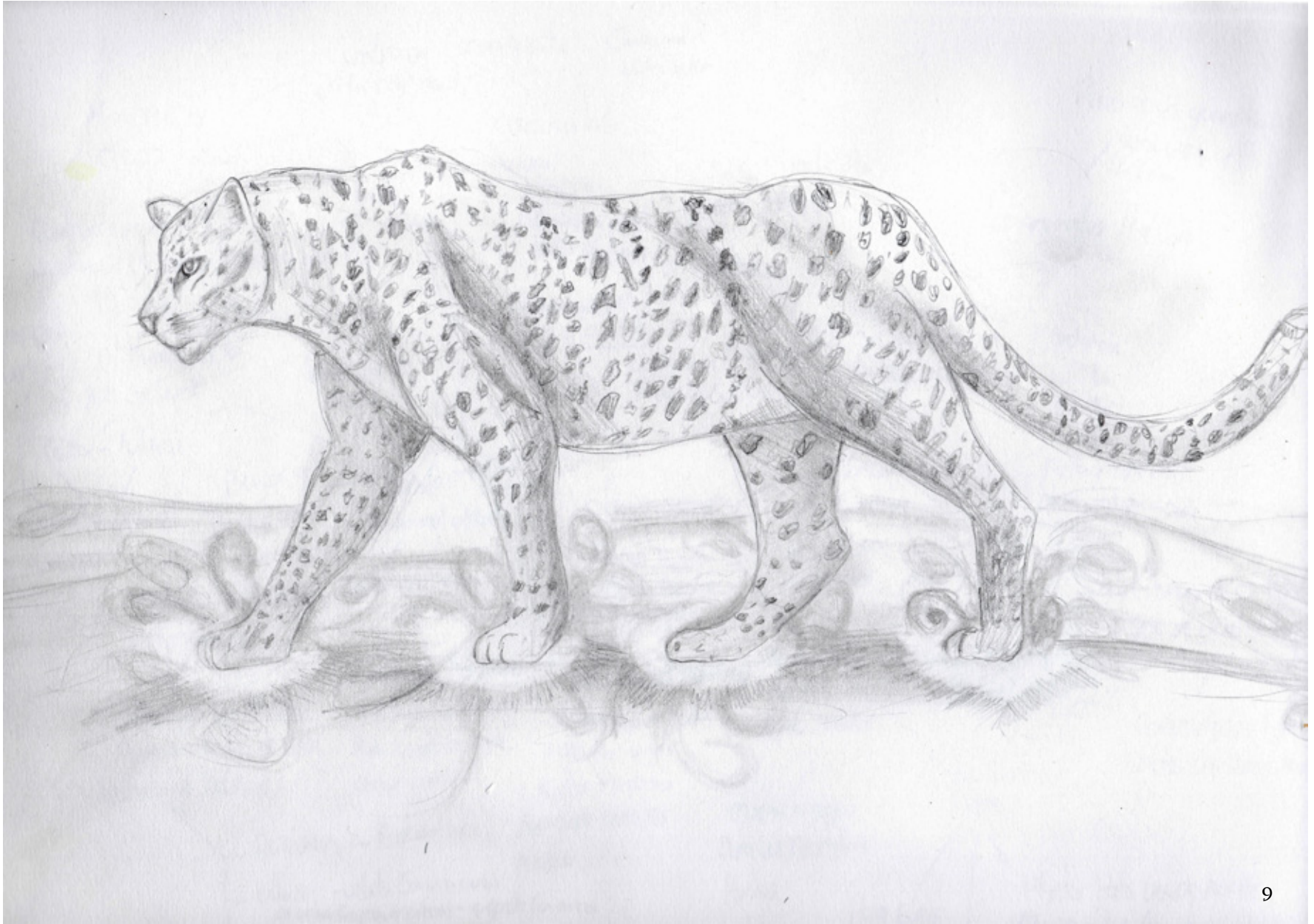
A continuación, se muestra el análisis de diversos elementos del primer juego de bioshock en los que a través del diseño industrial hago una observación de los objetos, donde extraigo su forma función y uso para crear relaciones con el usuario del videojuego fácilmente entendibles y además crear un entorno verosímil a lo largo del juego.

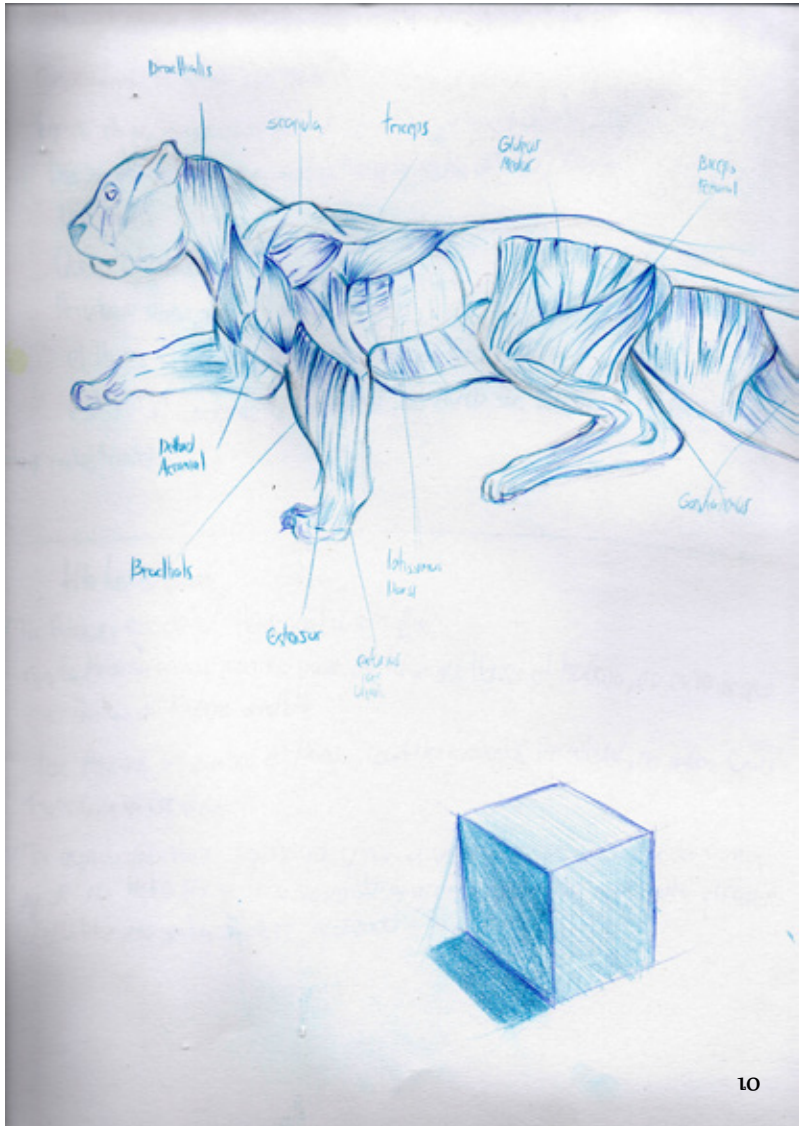




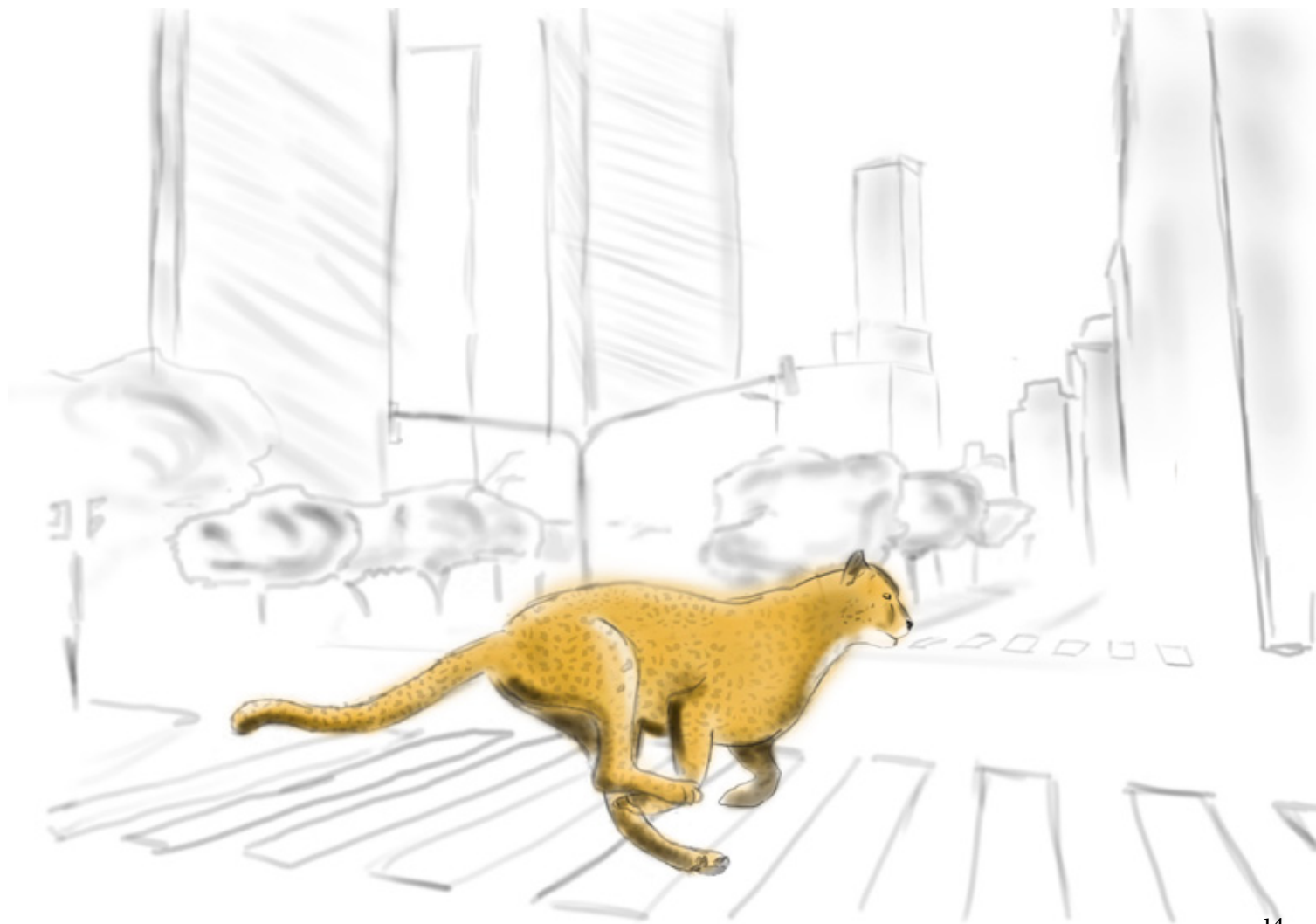
Bocetos jaguar

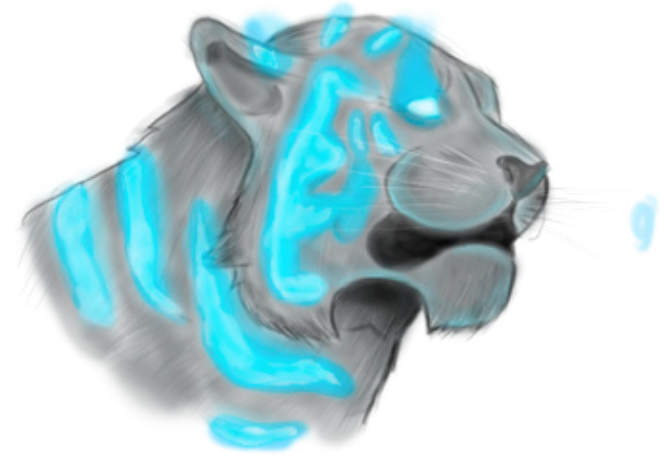
forma color y anatomía











15

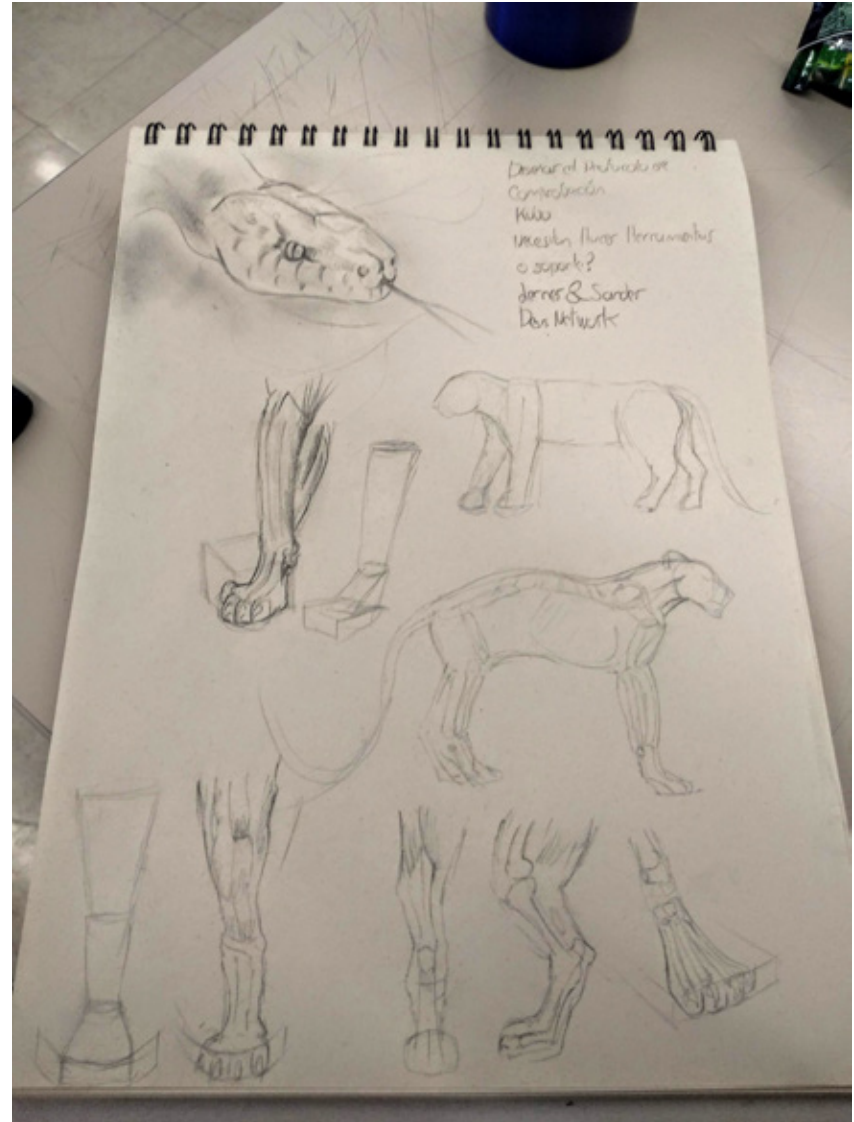


16





18



19



Diseño Industrial en el Concept art

A continuación, voy a mostrar 4 ejemplos en los que demuestro como el diseño industrial infiere y brinda herramientas al momento de desarrollar un concepto de arte para videojuegos o películas en estado de pre-producción, visualizando como la ergonomía, semiótica, estética, usabilidad y demás nociones que el diseño industrial enseña, conforman un objeto o personaje verosímil.

Diseño de garra para el personaje "muerte" Darksiders II

Guarda muñecas: Elemento diseñado para combate por ende los materiales deben responder a esa necesidad y el largo del objeto cubrir casi la totalidad del antebrazo, con las terminaciones de los bordes pensadas para desviar ataques.

Calavera: la calavera incrustada hace parte de la lógica estética que hay tanto en el personaje como en los escenarios donde se desplaza, el código semiótico que porta el guerrero que para este caso es la muerte

Filo externo: pensado para cortar con un movimiento de abducción

Agarre interno: un agarre interno de presa palmar cilíndrica que facilita la pronosupinación de la mano, extensión aducción y abducción del hombro los cuales son vitales para el combate

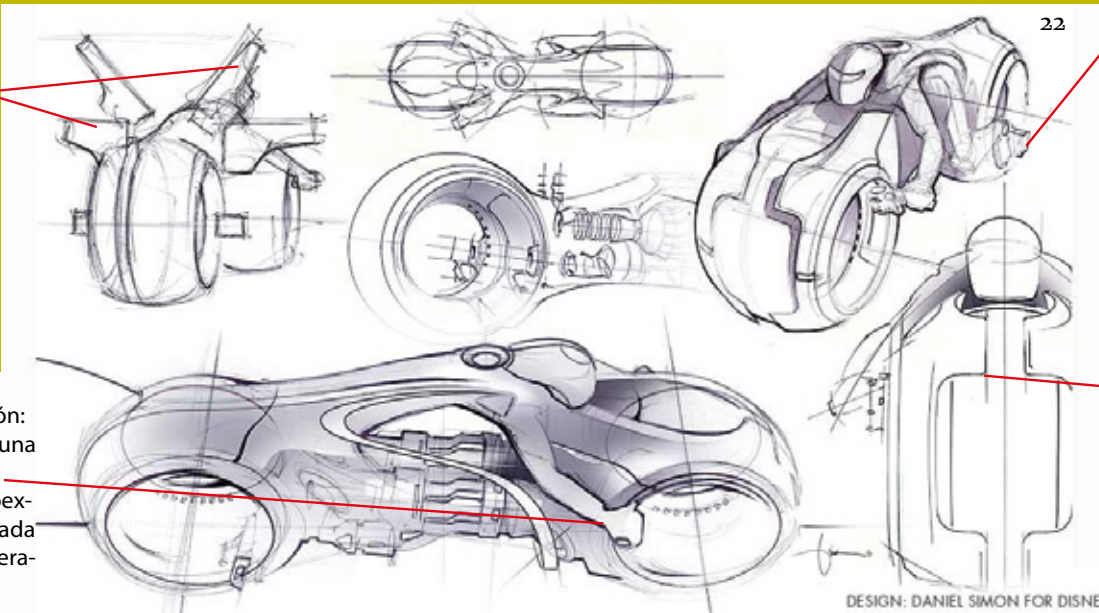


21

Filo interno: pensado para cortar con un movimiento de aducción

Diseño para Tron Legacy: Light Cycle por Daniel Simon

Unificación: al ser la motocicleta un elemento que está contenido dentro de otro más pequeño, en su transformación, la unión de estas cuatro aspas conforma la totalidad de lo que viene sujetando al piloto en la espalda, trayecto y convergencia de estas 4 aspas en un punto para crear uno solo.

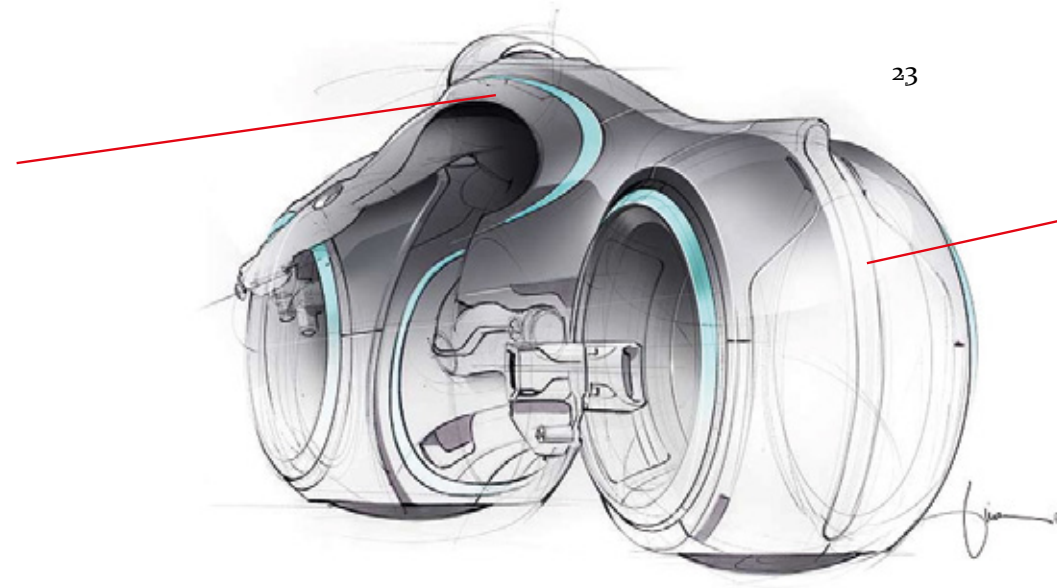


Posapies: el posapies para este caso está en un ángulo de inclinación que casi llega a los 90 grados, esto obedece a toda la postura general de la motocicleta ya que el pecho descansa casi en su totalidad sobre lo que normalmente sería el tanque de la moto, dicha posición modifica todos los agarres y posiciones de la motocicleta.

El frente: las formas del frente tiene terminaciones cuadradas por así mismo con bordes redondeados muy suaves, lo cual, junto con el color azul en este caso, ayuda a dar una sensación del "equipo bueno" ya que sus formas son más amables.

Movimiento de aceleración: agarre en pronación con una presa palmar cilíndrica, aceleración con una flexoextensión, la cual va conectada con el imaginario de aceleración de una motocicleta convencional.

Sujeción a la moto: para la parte de la espalda se crea una forma la cual va encima de la espalda y tiene doble función, una sujeción a la motocicleta y así mismo obliga en este caso al usuario a adoptar una postura muy agresiva de conducción, lo cual recuerda el estilo de las superbikes.

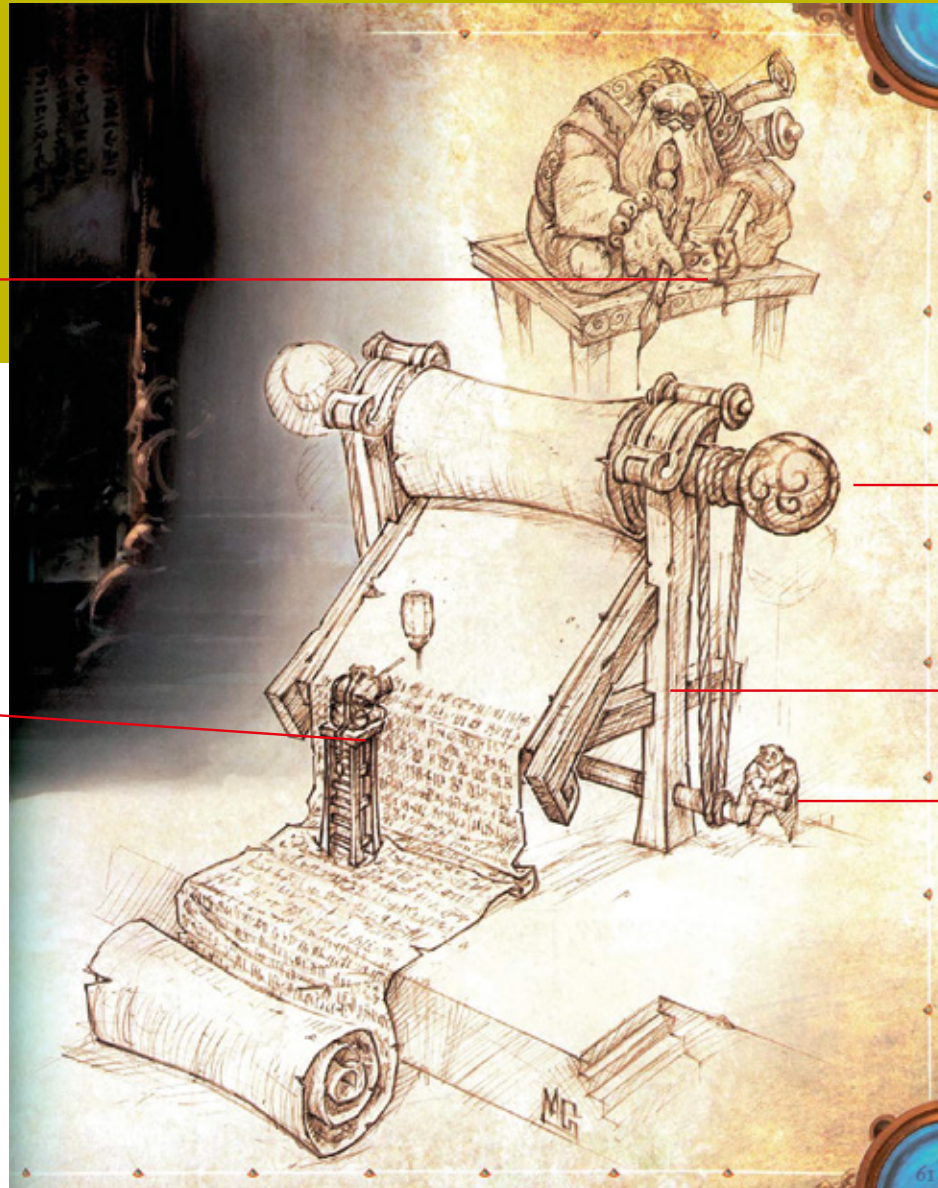


Llanta trasera: en la parte trasera de la motocicleta se encuentra una ranura la cual crea un elemento que se materializa sobre la pista, el cual deja una estela física con la cual los demás pilotos se pueden estrellar.

Warcraft, Mist of pandaria, pergamino de escritura gigante

Panda antropomorfo: para sostener el pincel está ejerciendo una prensa digital comisural, posición de espalda erguida y piernas en forma de "flor de loto" con los gemelos yuxtapuestos, lo que también nos ayuda a connotar una posición de un anciano, lo que conecta con la escritura y la sabiduría

Silla-escalera: en varias partes de este diseño se ve una clara relación humano-escala, teniendo en cuenta que son pandas antropomórficos (por eso humana), interactuando con elementos muy superiores en tamaño a ellos, esto genera una gran condición para el diseño industrial ya que el uso de asas y diferentes sistemas debe estar optimizado para dichas proporciones, en este caso se usa la escalera con una silla para poder entrar en la lógica de las proporciones del objeto.



Eje de rotación: un eje que dé, el movimiento a través del asa y una cuerda para desenvolver el pergamino en blanco

Estructura en forma de cruz invertida que ayuda a sujetar el área inclinada en 45 grados donde está ubicada el área de escritura

Asa gigante: prensa bialmar cilíndrica para ejecutar un movimiento circular el cual desenvuelve el pergamino gigante de la parte superior de la estructura

24

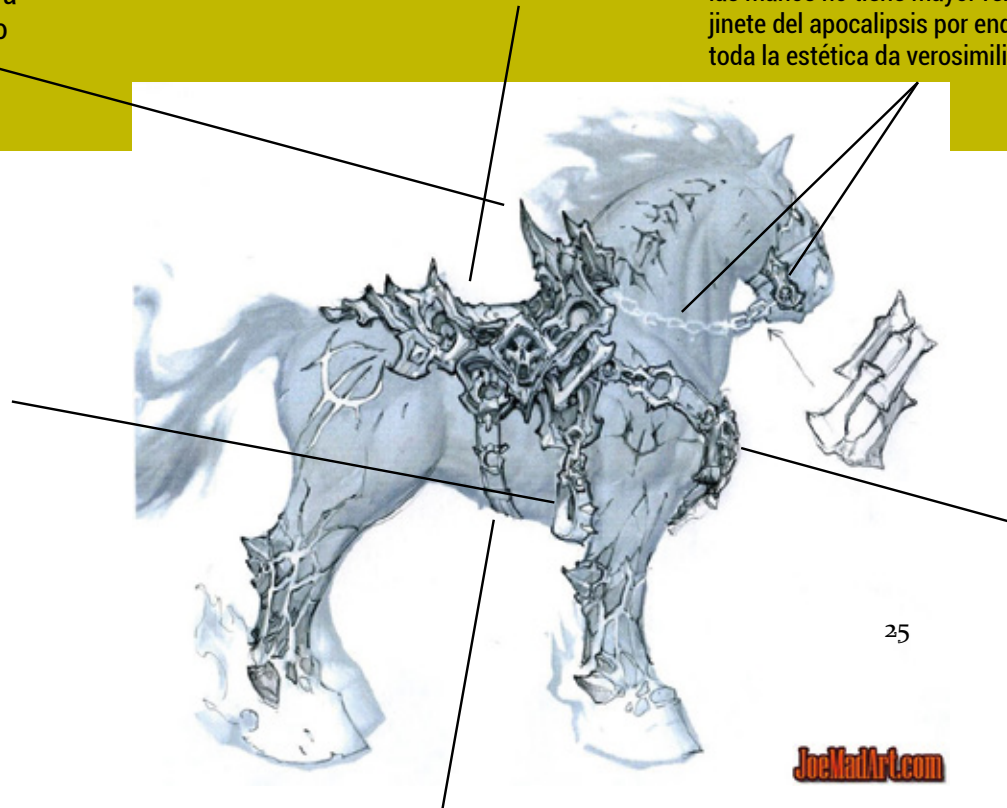
Ruin Caballo del personaje "Guerra" Darksiders Diseño de silla para montar y sistema de sujeción al Caballo

El "cuerno o pomo" de sujeción. El D. ind entiende la noción de asa, los tipos de agarre de la mano, en este caso una presa palmar cilíndrica, con base en el tipo de agarre de diseña la forma básica y se modifica para ajustarse a la estética del resto del producto

Silla: el concepto de la silla va ligado a los estribos, a la altura del personaje y al pomo, las distancias que hay para cada uno de estos elementos conforman una posición que da una sensación correcta de la postura del personaje, es una silla pensada para un solo pasajero, con terminaciones muy agresivas.

Bocado y riendas: la noción del bocado que va ubicado en la boca del caballo, va de la mano con las riendas y con el pomo, esto crea toda una postura en el personaje, y ayuda a que las riendas junto con el bocado den la direccionalidad del caballo, así mismo el diseño de los eslabones de la cadena van acorde con la estética en general de la silla y las uniones, para este caso, la rudeza de las cadenas frente a las manos no tiene mayor relevancia, ya que nuestro personaje es un jinete del apocalipsis por ende sus manos son muy toscas, así mismo toda la estética da verosimilitud al entorno.

Estribo: la forma en como el estribo se une a todo un sistema de sujeción del caballo, la forma, muy derivada de la silla original en la que se piensa como se introduce el pie y la parte inferior de los músculos lumbricales se apoya sobre la superficie plana del estribo



Correa del estómago: el diseño de las uniones y la distancia que hay entre las uniones, como se sujeta el cuero del metal y la entrada en la correa en la unión, que así mismo tiene un elemento graduable.

Pechera frontal: Como un sistema de sujeción se une con el resto de la silla en torno a un caballo, el diseño de diversas uniones, como se usan uniones forjadas en metal y correas de cuero, en qué momento se usa cada cual.



Hallando al dios interno de las plantas sagradas

Canto II

Aquí estaba, dentro de mi dormitaba
Aquel ser que de sí mismo no se salvaba
Autoayuda problema
La espesa bruma y la niebla
No tejían los fonemas
Los grises sus valores alteraban
Pero jamás a la saturación llegaban
¡Ay información tergiversada ¡
Invisibilizaba a una episteme ignorada
Las plantas resonaban
Pero nunca poder se les daba
La magia y la falacia
Se unían en la misma frase
Ya no se habitaba lo mágico
Solo se veía lo trágico de la razón y no había espacio para lo inefable
Así la planta me llamo
Cuando agache la cabeza en mi obró
Se manifestó y el tiempo modifíco
Pues allí 3 días estuve sentado hablando con el jaguar al lado y la serpiente me deleitaba con si cálido hablado
De la razón me escondí
Y fui a buscar
El regalo que había florecido en mi
La conciencia expandí

Como diseñador

Abordar tres procesos de comprensión: entenderme a mí mismo, procurar entender el chamanismo y lograr escuchar palabras en otras epistemes y no voz, con dicho proceso lograr ver como con mis experiencias durante mi vida y a lo largo de la investigación logro entender y usar dichos aportes para lograr articularlos con el diseño de manera sólida, y las razones por las cuales desarrollo un proyecto de este tema.

Como diseñador entenderme a mi mismo

Desde temprana edad comienzo con la práctica de Karate-do, lo cual desde niño me hizo tener una perspectiva conjunta entre lo occidental y lo oriental, abandono la práctica y sobre los 17 años de edad inicio la práctica de jiu-jitsu y judo, como una terapia alternativa, dictada por un médico homeópata. Fueron esta y diversas situaciones las que me hacían entrar en conflicto con mi episteme occidental, y me hacían explorar el mundo de diversas formas no occidentales, tales como: Las artes marciales, en las cuales incluyo en mi practica el jiu-jitsu, el judo y el aikido.

Diversas formas de exploración en cuanto a la meditación, métodos de respiración entre los cuales estaba el Método creado por Wim Hof, el cual entre otras cosas busca la alcalinización del cuerpo etc. Esto ha influido de gran manera en mi forma de desarrollar proyectos de diseño y me lleva a buscar conflictuar al espectador de mi proyecto de forma epistémica, con las ilustraciones y el universo que planteo, me lleva a tomar decisiones buscando un poco más fuerte el diseño para generar soluciones, pero específicamente en mi proyecto de grado dejando un poco de lado lo industrial.

Entender el chamanismo voz y palabra

Ranciére afirma que: El hombre, dice Aristóteles, es político pues posee la palabra que pone en común lo justo y lo injusto mientras que el animal solamente posee la voz que señala placer y pena. Pero la cuestión, entonces, es saber quién posee la palabra y quién posee solamente la voz. Desde siempre, la negativa a considerar a ciertas categorías de personas como seres políticos ha tenido que ver con la negativa a entender como discurso los sonidos que salían de su boca. O bien ha pasado por la constatación de su incapacidad material de ocupar el espacio-tiempo de las cosas políticas. Los artesanos, dice Platón, no tienen el tiempo para estar en otro lugar aparte de su trabajo. Este “otro lugar” donde no pueden estar, es sin duda la asamblea del pueblo. La “falta de tiempo” es, de hecho, la prohibición naturalizada, inscrita en las formas mismas de la experiencia sensible. La política ocurre cuando aquellos que “no tienen” el tiempo se toman este tiempo necesario para plantearse como habitantes de un espacio común y para demostrar que su boca emite también una palabra que enuncia lo común y no solamente una voz que denota dolor. Esta distribución y redistribución de los lugares y las identidades, de lo visible y lo invisible, del ruido y de la palabra constituyen 10 que yo denomino el reparto de lo sensible. 12 La política consiste en reconfigurar el reparto de lo sensible que define lo común de la comunidad, en introducir sujetos y objetos nuevos, en volver visible aquello que no lo era y hacer que sean entendidos como hablantes aquellos que no eran percibidos más que como animales ruidosos.(2011:34,35.)

El chamanismo es una episteme bastante compleja. De por sí entenderla como occidentales nos lleva a grandes conflictos internos, porque vamos a tener una fuerte tendencia a buscar la racionalidad de las cosas. Al ser una episteme fuera de lo occidental, la racionalización no nos va a funcionar como herramienta para entender estas formas de concebir el mundo,

debemos de-construir algunas forma de pensamiento que tenemos implícitas y arraigadas como occidentales, para empezarnos a hacer una idea básica de como los chamánes y las sociedades indígenas conciben el mundo. Como hombres blancos occidentales (hombres blancos frente a indígenas en Latinoamérica, mas no, hombres blancos latinos a nivel internacional, es relativo al contexto) vamos a entender el mundo desde nuestra cultura.

Pero cuando algo se sale de estos parámetros epistémicos y no lo logramos entender desde nuestras herramientas occidentales formas distintas de conocimiento, tendemos a tildar dicha episteme de falsa, de absurda, relacionada a la brujería etc. Con esto le estamos eliminando la palabra al chamanismo, y automáticamente le atribuimos una voz, (entiéndase palabra como lo lógico y lo creíble y voz como el ruido, como lo ilógico, como voz externa) al darle estas cualidades estamos volviendo falsas dichas prácticas solamente por el hecho de no entenderlas, por la misma posición epistémica que se tiene como occidental.

Escuchar palabras En otras epistemes y no voz

(Entiéndase palabra como lo lógico y lo creíble y voz como el ruido, como lo ilógico como voz externa)

Las herramientas que vamos desarrollando a lo largo de nuestra vida para entender el mundo, van ligadas a nuestra cultura. Al estar dentro de una sociedad que nos evalúa y nos enseña de la misma forma y con las mismas bases que hemos venido desarrollando en nuestra vida, generamos un modelo de conocimiento y concepción del mundo como resultado de dichas enseñanzas. Por ende cuando algo violenta este modelo, proponiendo una concepción distinta de nuestro conocimiento o nuestras normas, nos ponemos a la defensiva y no tratamos de acercarnos a dichas forma de conocimiento para entenderla, sino que por el contrario, la rechazamos y en algunos casos las tomamos como elementos de estudio, con herramientas de estudio de nuestra episteme, por lo tanto se nos dificultara bastante aproximarnos a ideas que violenten la forma en que se nos han brindado conocimiento gran parte de nuestra vida ,en mi caso bajo modelos occidentales.

Poema a mi vida pasada

Eran variopintos los tonos de ese lugar extraño, confuso, pero nunca ajeno
Había una figura elegante y ambigua, sus pasos los dictaba el viento
Su perfume dejaba a los monjes sin conocimiento
Eran fríos los días, sus vestidos de la seda que extraños tejían
Bailaba y cantaba al ritmo que sus muslos trotaban
Como la intensidad misma de las nubes
Sus pies descalzos asentían el discurso de sus músculos
Para ser invisible y tomar su espada
La silueta el sol reflejaba
De negro se vestía y los techos recorría
Saltaba como una gacela que tras de sí una estela de humo deja
Los atardeceres usaba
Para empuñar su espada larga y afilada
En bestia se transformaba cuando la misma le hablaba, su instinto resurgía como un dragón que se cernía
Sobre el cielo se postraba, la luz bloqueaba
En las escamas reflejaba los verdes jade de su lomo
Que en confusos movimientos asestaba con su sable
Su negro y profundo cabello flotaba sin gravedad en el lino de su cuello
Sus ojos emitían el destello que me hizo entender mi profunda relación y apego a la cultura de un ancestro
que en mi anterior vida me presto su velo
Me dio su bendición y sabiduría para confiar en lo que mi yo actual haría
para resarcir sus pecados
Pues como dijo mi querida, ya no somos 4 adentro somos 5 en un solo cuerpo.

Siendo custodiado
por la serpiente y jaguar

Crear conflicto a partir de la sensibilización

Para ubicar mejor al lector hago una diferencia entre sensibilización y sentimentalización

A lo que asistimos hoy, creo yo, contrario a la sensibilización es lo que en una mezcla de Žižek con Josep Muñoz y Marel Güell, se llamaría sentimentalización*: el efecto de activar las emociones de cualquier persona utilizando todas las herramientas disciplinares disponibles con tal de generar una reacción empática inmediata (dolor, angustia, sufrimiento, lástima, admiración, etc.) pero con inocuas aspiraciones reflexivas.” Un ejemplo son estos clips de vídeo virales creados por comunidades de noticias como AJ+ o Playground: las noticias son impactantes, reveladoras, poderosas. Si sumercé las ve, las comparte y ahí para de contar, está siendo sentimentalizado*. Si, por el contrario, le inquieta la cuestión, indaga sobre el fenómeno y busca sus propias fuentes para trascenderlas y comprender la complejidad actual, es la sensibilización la que está tomando fuerza —pero eso sería más mérito suyo que de los realizadores audiovisuales— (Sabogal,2016).

Inicialmente el proyecto tenía un enfoque pensado para causar sentimentalización, el cual no se eliminó del todo, aun quedo una reminiscencia que se usara para plantear la ficción inicial la cual se desencadena por un fuerte conflicto ambiental, el cual desata la llegada de los chamanes a Bogotá, sentimentalizando en parte al usuario para que se integre mejor a la historia y deje un pequeño ápice de reflexión frente a la crisis ambiental que vivimos, pero finalmente no baso el proyecto en la sentimentalización, si no en la sensibilización ,en un despertar epistémico, en conflictuar al occidental, y causarle incógnitas sobre su episteme frente a otra. Su forma de concebir el mundo puede ser cuestionada a través de otra episteme, pues es totalmente valida y las otras formas de conocimiento son perfectamente válidas. A través de este “despertar epistémico” empezar a oír palabras y no voz en las diversas formas de conocimiento, pensar en clave de innovación epistémica, tener en cuenta las prácticas decoloniales, en general empezar a buscar otras cosmovisiones mirarlas y aproximarse con un punto de vista más decolonial. No se trata de crear una ficción de diseño mostrando lo triste de la situación ambiental y la llegada del chamanismo como ente salvador, aunque en dicha ficción la problemática ambiental tendrá cabida, no será lo principal en dicho universo, será para generar una reflexión que invite a interlocutor occidental a profundizar en una episteme para entenderla, y abrirse a la posibilidad de comprender y entender una cosmovisión y cosmogonía diferentes.

Creación de los personajes

La creación de los personajes se va gestando de diferentes formas. Los comienzos de las ideas se van generando de forma indirecta a través de las lecturas realizadas a lo largo de ipg y cpg. Todo comienza con la lectura: Cayón, L. (2002). En las aguas de Yuruparí: cosmología y chamanismo makuna (No. 5). Universidad de Los Andes, Facultad de Ciencias Sociales, Departamento de Antropología. donde habla sobre los makuna y su organización según el cuerpo de la anaconda, de aquí salen 5 categorías que uso para establecer en la narrativa que está en creación para ese momento. Según el cuerpo de la anaconda se les asocia un oficio depende la ubicación. La división es

- Ujara, dueños de la maloka ubicados en la cabeza
- Bayaroa, cantores, ubicados en el cuello
- Guamara, guerreros, ubicados en el medio
- Kumua, chamanes, siguientes a los guamara
- Josa, sirvientes, ubicados en la cola

Posterior a identificar este fragmento que me ayudaría a construir los personajes, empecé a diseñar las funciones de dichos personajes y en donde estarían ubicados, igualmente a modificar sus roles para adaptarlos a la narrativa. Las funciones darían paso a la creación de la indumentaria y como intervenirían en la narrativa, que herramientas tendría cada personaje según la función anteriormente establecida con ayuda de las lecturas

Para empezar la creación de la narrativa debía pensar la manera correcta de envolver al lector y generarle preguntas que lo conflictuaran, de manera que al cuestionarse a través de la lectura buscara habitar su conflicto y empezara el proceso por si solo del despertar del letargo epistémico. Para ello idee dos personajes opuestos epistémicamente. Un hombre occidental con buenos recursos económicos, terco y sumido en las herramientas de comprensión que su episteme le había brindado. Haku por otro lado, como un joven aprendiz de chamán que en su recorrido ira aprendiendo la ardua y larga tarea del chamanismo, adicional de enseñar a cesar el como abordar las nuevas prácticas que llegan a Bogotá.



28

29



30

Sanatitipo
Endomorfo



31

Construyendo la sinopsis

Sinopsis

Entidades oscuras que han sido invocadas por el letargo espiritual y la inconsciencia del hombre amenazan con destruir el ínfimo balance que queda en una realidad devastada. Estas condiciones establecerán dos caminos: dejar que el final del mundo y de la vida se desencadenen inminentemente, o establecer un tránsito hacia la redirección de la sabiduría y de las acciones del hombre para crear una armonía y un nuevo mundo. La gran anaconda, deidad creadora del mundo le ha asignado a un mensajero la tarea de restablecer la armonía de la realidad. Haku como el mensajero, aprendiz de chamán y garante de la sabiduría indígena, se presentará con cinco maestros en la ciudad como el representante de la gran deidad. La presencia de este designado divino y de los cinco chamanes que dirigirán “la manifestación de la serpiente de fuego” darán un giro de tuerca al mundo que el hombre contemporáneo ha creado, al desbalance y a la futura aniquilación de la vida que le espera al mundo. La serpiente de fuego llegará para evitar la llegada de las abominaciones astrales que buscan desgarrar el universo. Dentro de estos azarosos acontecimientos, alguien se confrontará así mismo, confrontará sus verdades y fragmentará su identidad y su mundo, para luego intentar encontrar su camino y su lugar sobre un balance material y espiritual de una realidad renovada.

Sinopsis inicio nudo y desenlace

El ejercicio de tejer la historia con dos personajes era complicado. Solo había un elemento claro y era generar preguntas para que el lector entrara en conflicto. En este momento del cpg empecé a generar una sinopsis que me ayudara a vislumbrar la historia a grandes rasgos, y con esto poder crear un inicio para posterior a ello tener el nudo y desenlace.

La idea del inicio estaba latente desde ipg, el cual se desenvolvía en una Bogotá la cual es transformada por la llegada de las practicas chamánicas a la misma. La ciudad se ve envuelta en la selva y diferentes reinos que surgen como respuesta al inminente cambio que debía suceder. Posterior a esto la tarea era crear el nudo, el cual para generar una mayor posibilidad de que el lector se sintiera identificado se abordaría desde el hombre occidental: César, tendría un primer encuentro con la planta sagrada, quien lo rechazaría fuertemente, a lo que César cuestiona las practicas chamánicas y a la planta misma, pero se da cuenta que el problema está en él. Debe descontaminar su cuerpo para poder recibir la sagrada medicina, pero para esto deberá pasar por los cuatro reinos, y generar un proceso de descontaminación en cada uno. El final queda sin esclarecer del todo, se abren diversas posibilidades para que el lector pueda apelar mejor a su parte emocional y no su parte racional, de esta forma intentara resolver la narrativa de manera más profunda y durante este proceso generar su propio viaje que lo ayude a entender epistemes otras.

Organización de la anaconda personajes e indumentaria

Inspiraciones

la construcción, tanto de la narrativa como de los personajes ha salido de diferentes inspiraciones, las cuales he dividido en tres, la personal/películas/documentales y libros.

De la experiencia personal son innumerables las cosas y lugares que he podido visualizar; tanto presencial como digitalmente, los que me han inspirado para poder crear los personajes y escenarios, pero principalmente las dos fuentes que más me ayudaron, han sido los diversos videojuegos que he probado a lo largo de mi vida, la construcción de sus escenarios y personajes. por otro lado, como practicante de artes marciales durante aproximadamente 7 años, he podido ver otra episteme de cerca y así mismo entender el cuerpo de diversas formas que me ayudaron a generar los mismos personajes, su armamento, herramientas y características.

Las películas y documentales en los cuales pude recoger información visual y estética de los escenarios e indumentaria fueron las siguientes:

- Degan, R. (2016). The last shaman
- Gibson, M. (2006) Apocalypto
- Gonzales, F. (2016) Hernán Cortés un hombre entre dios y el diablo
- Guerra, C. (2015) El abrazo de serpiente
- Angulo, A. (2019) El sendero de la anaconda
- Guerra, C. Mora,L. Toulemonde,J. (2019) Frontera verde

De los libros la información recogida principalmente fue de fotografías para referentes visuales, y para la construcción de la narrativa me influyó mas la teoría recogida en los mismos, los cuales fueron:

-James, A. J., Jiménez, D. A., & Paramo, G. (2004). Chamanismo: el otro hombre, la otra selva, el otro mundo: entrevistas a especialistas sobre la magia y la filosofía amerindia: Guillermo Páramo...[et al.]. Instituto Colombiano de Antropología e Historia.

-Almendro, M. (2008). Chamanismo: la vía de la mente nativa. Editorial Kairós.

-Cayón, L. (2002). En las aguas de Yuruparí: cosmología y chamanismo makuna (No. 5). Universidad de Los Andes, Facultad de Ciencias Sociales, Departamento de Antropología.



32



33



34

Malokeros

Cayon afirma que:

Existe un modelo ideal que organiza a la sociedad: según el lugar del cuerpo de la anaconda del que provienen los clanes, les es asociado un oficio. De esta manera, los que nacieron de la cabeza son los dueños de la maloka (ujara), los del cuello son cantores (bayaroa), los del medio son guerreros (guamara), los siguientes son los chamanes (kumua), y los de la cola son los sirvientes (josa). (2002:37)

Basándome en la anterior cita y tomando los elementos de su oficio, los uso para empezar a diseñar los personajes que estarán inscritos en la narrativa. Empezando a buscar referentes estéticos que vayan de la mano con sus oficios, así mismo definiendo los somatotipos de cuerpo y papeles en la narrativa.

Los malokeros; que en el abordaje makuna se llaman dueños de la maloka(ujara), son los primeros en el cuerpo de la anaconda, ubicados en la cabeza. los dos anteriores conceptos los tomé de las lecturas y la organización makuna, pero a partir de este punto empecé a crear los personajes y a darles atributos que estarían inscritos en este nuevo universo. Los ujara jugarían un papel esencial de los 5 que había en total. A partir de las lecturas realizadas empecé a tomar elementos que fueron llegando según el personaje lo requería, sabía que la construcción de la maloka no era un ejercicio simple ni mucho menos superficial, en este se abordaba el espacio de diversas formas, era una pequeña representación del universo, así mismo la conexión con la tierra para generar dicha construcción era vital. Acá salieron dos conceptos interesantes: la edificación, y la conexión con la tierra. Entonces pues, los ujara tendrían que tener el papel de la construcción de lugares, y para facilitar su tarea lo harían a partir de la conexión con la tierra. Ayudarían en las edificaciones brotando raíces de la tierra, manipulando la madera de los troncos para generar estructuras, generar recintos sagrados y casas en lo que sería la nueva Bogotá.

Cantores

Los cantores (bayaroa), en el abordaje makuna se ubican en el cuello de la anaconda, repitiendo el proceso con los malokeros, empecé a definir sus actividades en el universo que estaba creando. Empecé a habitar mis experiencias personales y las dos tomas de yagé a las que pude asistir. Previo a la toma pude ver algo muy interesante que hacia el chamán; los icaros. Cantos sagrados previos a la ceremonia, bien sea para bendecir la medicina sagrada (yagé), y activar su poder. Los icaros pueden tener diversas connotaciones y haber diversos tipos. No pueden ser traducidos ya que cada chaman va entonando sus propios cantos. En resumen y dialogando con el taita Eveiro pude ver que eran para generar las vibraciones propicias para la ceremonia, lograr que todos los asistentes a la toma de yagé puedan emprender su viaje para lograr la autosanación y la búsqueda de conocimiento. Había adquirido un concepto clave para el personaje que estaba construyendo, los cantores, lejos de ser chamanes serian quienes con su larga experiencia generarían los espacios propicios para las ceremonias realizadas por el chamán, independiente de la ceremonia, ellos lo asistirían, así mismo entre la generación de sonidos, los bayaroa asistirían a los cazadores, creando sonidos similares a sus presas para confundirlos y que los cazadores tuviesen facilidad al momento de ejercer sus prácticas.

Entonces, los cantores usarían su voz para crear espacios propicios ceremoniales a través de su voz, ahuyentarían malas energías y serian asistentes de las ceremonias chamánicas, con esto claro debía diseñar herramientas que se ajustasen al contexto. Después de fases de exploración las resumí en dos herramientas, una para su voz y otra para ayudar a acompañar las vibraciones. Las vértebras de la anaconda otorgadas por la misma en este universo, ayudarían a los bayaroa a unir su voz con el animal de poder y entonar las vibraciones óptimas para los diferentes tipos de espacio a través de su voz. El acompañante de las vibraciones seria el movimiento de las plumas, que junto con movimientos corporales crearían las vibraciones necesarias, así no solo el ritual se limitaría al uso estático de la voz si no que crearían sus propios bailes para armonizar el cuerpo y la voz en las ceremonias.

Guerreros

Los guerreros (guamara), en el abordaje makuna se ubican en el medio de la anaconda. Con el anterior punto de partida definí las actividades a realizar de los guerreros, las cuales principalmente se derivarían de lo bélico, pero también abordarían fuertemente el tema de la caza, y lo que se pudiese usar de los animales muertos más allá de la alimentación; como sus órganos para rituales o sus pieles para protección o rituales también. Con la actividad clara la respuesta también lo era, necesitan armamento, puesto que son guerreros, pero tenía que buscar la forma de que sus armas encajaran en este nuevo universo, por ende, toda noción de lo moderno estaba eliminada, no podían ser armas de fuego; aunque algunas tribus amazónicas las usen, debía ser algo que fuese de la mano con el pagamento y el equilibrio de la tierra. No podían ir dejando residuos de pólvora y metal por donde pasaran, por ende, empecé a revisar las armas usadas por tribus indígenas de forma ancestral, en las cuales revisando lecturas observando películas y fotos encontré 3 armas principales: el arco, la cerbatana y la lanza, las 3 requerían de madera principalmente.

Si hubiese un conflicto bélico en la nueva Bogotá o una alta demanda de cacería, esto crearía una alta demanda de armamento. Por ende, si esto sucediera, los bosques se verían seriamente afectados para suplir la demanda industrial de la creación de armas. El arco, la lanza y la cerbatana estaban escogidos, pero no su material, ya que no iba con las reglas propuestas anteriormente. Para ello idee un arma que no dejara residuos, y que tampoco necesitara materia prima del bosque para su uso, la materia prima estaba en el mismo bosque y al finalizar la caza volvería a ser uno con él, si no había materia prima para el arma, el cazador la transportaría y podría rehusarla si así lo requería, la materia no se vería afectada, puesto que se hallaba constantemente en el bosque, y si no lo estaba, su transporte era sencillo; el agua. Un arco compuesto de agua, que los guerreros desde temprana edad aprenderían a usar y manipular con las habilidades que la gran anaconda les otorgó, así mismo con la cerbatana y la lanza.

Chamanes

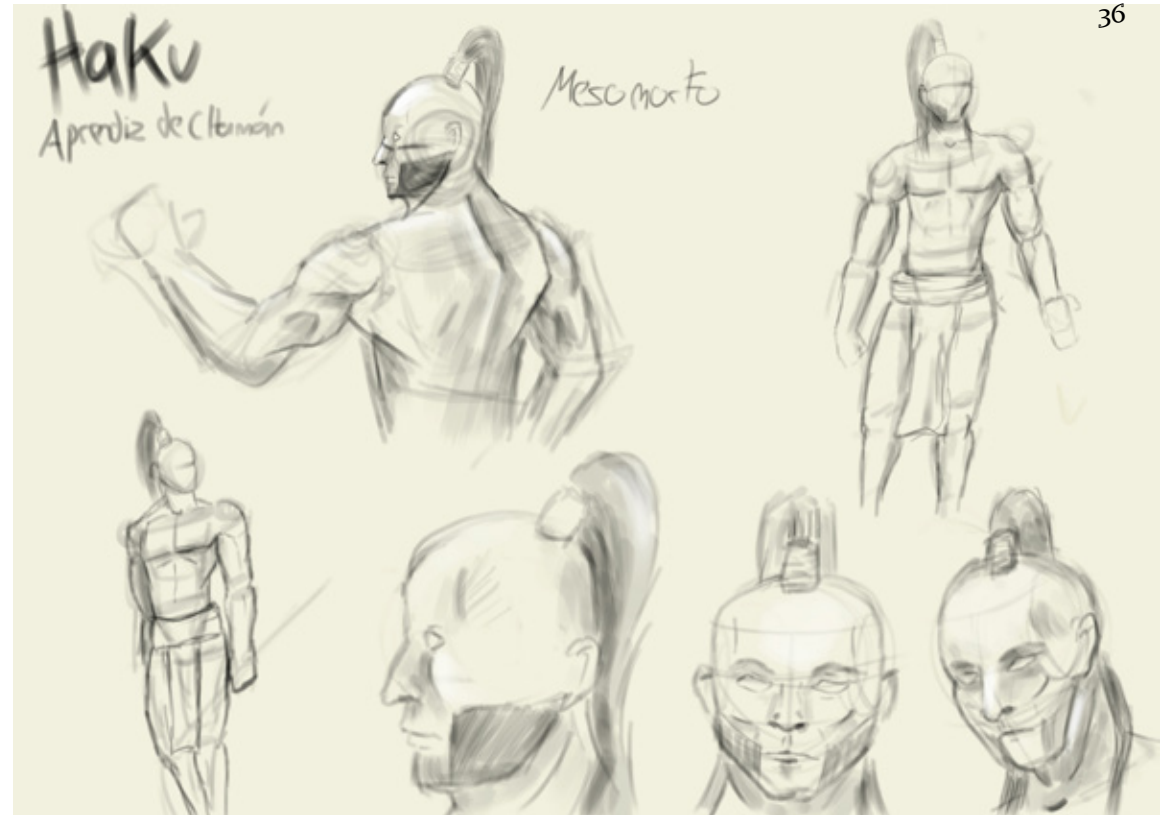
Los chamanes (kumua), en el abordaje makuna eran los siguientes a los guerreros en el cuerpo de la anaconda. Este era un personaje complejo, las tareas del chamán en las comunidades indígenas pueden ser diversas y complejas, a veces se repiten con las de los abuelos sabedores, solo que los abuelos las abordan de diferentes formas. El resumen de lo que identifique en cuanto a labores chamánicas, recopilado de lecturas y mis diálogos con el taita Eveiro fueron los siguientes: curación de enfermedades; físicas y espirituales, comunicación con otros planos, vuelo chamánico, decisiones en la tribu, defensa frente a ataques de otros chamanes, enseñanza en las comunidades, uso de enteógenos y plantas sagradas, adquisición de conocimiento a través de estados alterados de conciencia. Según mi experiencia personal, decidí que, por la variedad de tareas y la importancia del chamán como figura, debían de estar presentes en todas las tribus; ya que cada clase de la anaconda estaría ubicada en un reino y habría un reino por tribu, por ende, habría un chamán en cada reino, para conformar un total de 5 chamanes, uno en cada reino y un aprendiz: Haku.

Chagreros

Sirvientes, (josa), en el abordaje makuna son los de la cola. La noción de servir a los demás no estaba implícita en el universo que planteaba, ya que hay una regla la cual es la reciprocidad, la ayuda debe ser mutua y las tareas a realizar compartidas, por ende, la noción de servicio; independiente de juicios morales, no se ajustaba a mis propuestas. A lo largo de las lecturas y en diversos documentales, pude ver la importancia de la chagra, una forma de siembra, que es mucho más que un pedazo de tierra que genera alimento. la chagra tiene diversas connotaciones y mediaciones entre dos mundos, incluso en ella se tienen relaciones sexuales. Por ende, era un elemento digno de una tribu. Los josa pasarían de ser sirvientes a ser los chagreros. encargados de proteger e intervenir la chagra junto con los espíritus que se acercan a ella, mediadores del clima y conexión con la tierra, cultivadores y entendedores del uso de alimentos.



35



36

Nukak era el un posible nombre para quien mas adelante se convirtio en César.



37

César y haku

Para el abordaje narrativo debía buscar la forma de enganchar al lector, pero así mismo dejarle preguntas. Generar el camino para que el mismo emprenda su viaje, donde tenga un conflicto con su forma de entender el mundo, y pueda ver como un igual las formas otras en las que diversas epistemes conciben el mundo. Para efectos de esta narrativa, la episteme indígena abordada de diversas facetas, principalmente la makuna y un abordaje con un chamán originario de la sierra nevada del Güicán e instruido en el putumayo. Para empezar a despertar este conflicto a través de la narrativa empecé a pensar diferentes propuestas, en ello recordé la frase de un profesor, Cristiam sabogal, quien me dijo “piense en usted antes de iniciar el proyecto” ¿Quién era yo?, un hombre ceñido a mi episteme, tranquilo y dormitando en la misma, con pocas ganas de moverme de ahí. Un hombre occidentalizado, que solo entendía el mundo y construía conocimiento a través de la razón y los métodos que la ciencia nos ha enseñado. Entender lo que me rodeaba a través de lo medible, lo cuantificable y lo tangible. De aquí nace el primer personaje, Cesar, un hombre cuyo propósito en la vida jamás fue más allá de conseguir dinero, tener una buena casa, un buen carro, en resumen, el ascenso social, una muestra clara de la herida colonial que vivimos y nos ha enseñado esta noción de “éxito”.

Quedaba otro personaje por nacer, debía pensar en algo que fuera de la mano con cesar y me ayudara a tejer la narrativa para despertar el conflicto que deseaba. La frase de Cristiam volvió a sonar en mí, pero esta vez lo vi como un proceso de transformación por el que pasé. En lo personal viví una reestructuración epistémica que me hizo tener una transición de cesar a Haku. Haku era el nuevo personaje. Su nombre significa movilización en quechua, encajaba perfecto con la narrativa. Haku nace como un aprendiz de chaman, algo que yo empecé a construir desde mi experiencia personal. Donde la episteme chamánica me ayuda a visualizar muchas cosas que jamás había visto. Ahora bien, para construir la narrativa entre estos dos personajes debía remitirme al cambio que tuve. Yo como César, yo como Haku. César al encontrarse en esta Bogotá tan cambiada y diferente epistémicamente, empieza a aprender muchas cosas, pero así mismo a resistirse a estas por salir de su forma occidental de entender el mundo, para esto llega Haku, quien enseña a César diversas prácticas y rituales chamánicos, acercando a cesar a estas prácticas para cambiar su forma de ver el mundo. En la forma que la historia se teje a lo largo de estos dos personajes voy buscando demostrar la transición que sufre César, para que el lector se identifique y pueda despertar el mismo un conflicto interno y de alguna manera; más personal de cada lector, repetir el proceso de César.

Los cuatro reinos

En el universo que propongo, por las circunstancias climáticas y diversos factores que atentan contra Bogotá, no queda más remedio que un cambio inmediato y brusco, de esta forma surgen cuatro reinos en los que la ciudad se fragmenta, cada reino acoge a una tribu surgida de la anaconda, así mismo cada reino guarda un chamán especializado en la curación y entendimiento de un cuerpo. Según los mayas existen 4 cuerpos: cuerpo físico, cuerpo mental, cuerpo espiritual y cuerpo emocional.

Bogota entonces se organiza en:

Sita-ñemi, el reino de las raíces de la tierra, reino en el cual habitan los malokeros (Ujara), y donde a lo largo de la historia llegara César para poder autosanar su cuerpo físico, a través del chaman Ágre.

Ide-ñemi, el reino de las raíces del agua, reino en el cual habitan los chagreros (josa), y donde a lo largo de la historia llegara César para poder autosanar su cuerpo emocional, a través de un ritual acompañado del chamán Acoatl.

Mino-ñemi, reino de las raíces del viento, reino en el cual habitan los cantores (bayaroa), y donde César llegara a curar su cuerpo espiritual, a través de la chamana Seneth .

Jea-ñemi, reino de las raíces de fuego, reino en el cual habitan los guerreros (guamara), donde César llegara a curar su cuerpo mental a través del chaman Igni.



Marco teórico

Realismo mágico

Aunque suene un poco contradictorio a la forma en que vengo trabajando; ya que clasificar no va tanto con mis ideas, me pregunta mi tutora Adriana Botero, si clasificara la narrativa que estoy desarrollando, ¿dentro de que género literario estaría inscrita? a lo que en ese momento no se responder. Luego de hablar con algunas personas sobre el tema encuentro un paper muy interesante que aborda como Gabriel García Márquez representa el “realismo mágico” en sus narrativas. Me sentí identificado con lo que Connor afirma:

Aunque estoy de acuerdo que la novela no se debe tomar como un reflejo de la verdad empírica de lo que ocurrió el 6 de diciembre, creo que ella representa otra faceta de la realidad de la masacre, una que no se puede medir con datos científicos ni con la lógica. La matanza en Cien años de soledad representa, empleando la hipérbole a la cual tan frecuentemente recurren los textos reales-maravillosos, no una verdad histórica sino unos aspectos de la realidad vivida por los individuos que atestiguan la violencia en Ciénaga en diciembre de 1928. De este modo, el texto de García Márquez amplifica los parámetros de lo que se acepta como la “realidad”, lo cual es, como sugiere Carpentier en El reino de este mundo, lo que busca hacer la representación de lo real maravilloso. (2009:41)

Entendiendo la narrativa y su poder pedagógico me planto la necesidad de usar elementos reales en la misma, pero que por su cualidad epistémica tan distinta podemos llegar muy rápido a tomarlos como falsos o fantasiosos. La forma en la que emplee el realismo mágico fue poder crear una narrativa con elementos tan distantes y ajenos a nosotros que al leerla la interpretemos como una ficción o una fantasía, pero que en realidad bajo un proceso de investigación junto con una deconstrucción epistémica; para este caso, podemos visualizar realidades otras que han sido y están siendo opacadas por el modelo de pensamiento occidental que heredamos de la colonización.

Concept art e ilustración

El concept art o arte de concepto es una disciplina que se usa en el mundo de los videojuegos, el cine y en general el mundo del entretenimiento. En la fase de pre-producción se encarga de desarrollar toda la parte visual a través de una serie de bocetos e ilustraciones, pasando por diferentes partes en las que las ideas iniciales son construcciones muy rápidas y a medida que las ideas van tomando una forma más pulida se van volviendo construcciones más complejas y más detalladas en propuestas de forma, color, morfología, estado anímico etc.



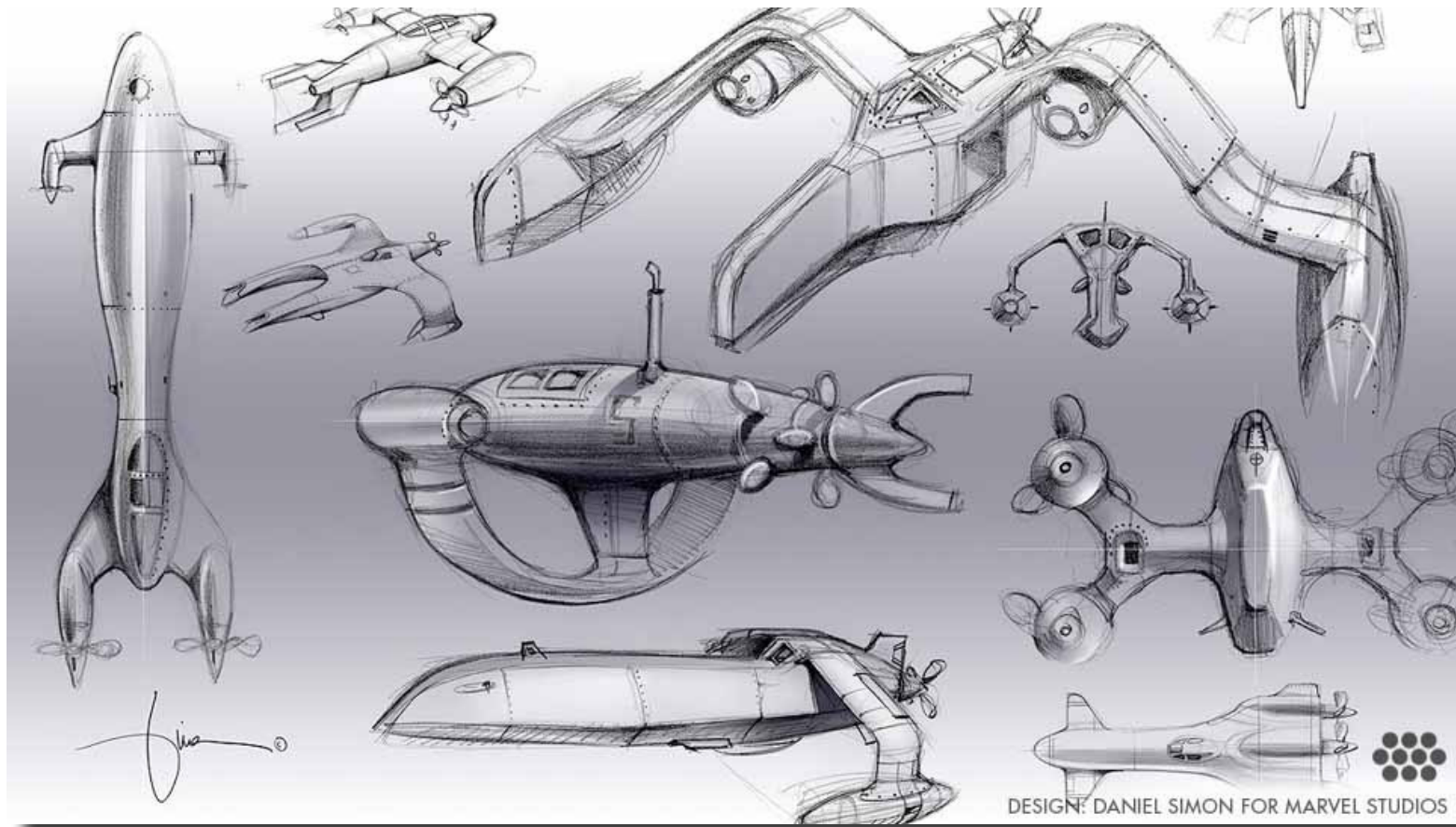
38



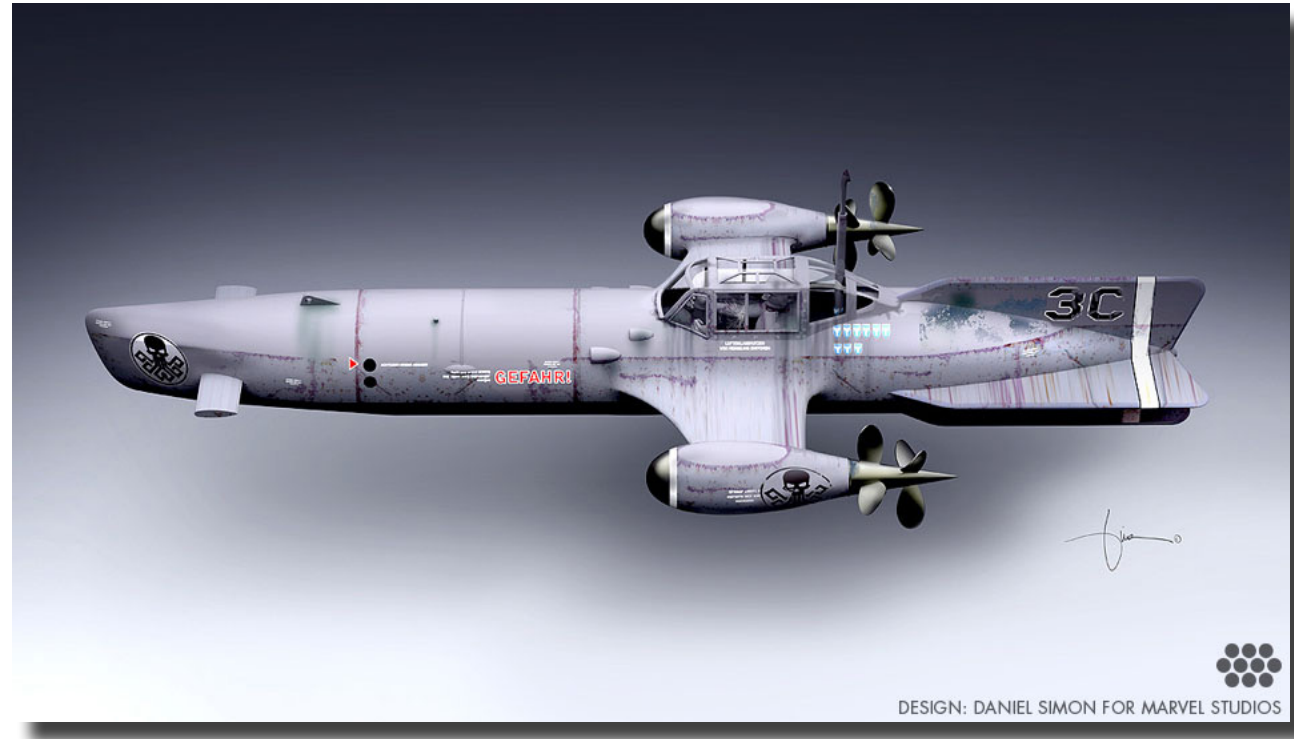
39

Los artistas de concepto, toman las ideas previas a la producción, con sus descripciones y las empiezan a materializar en propuestas visuales bien sea para personajes, vehículos, indumentaria o escenarios. En fases más avanzadas del proceso de concept art se usa la ilustración como herramienta del concept art, como los primeros pasos del concept se usa la bocetación rápida para transmitir las ideas de forma fluida, bien sea para la postura del personaje su personalidad, tamaños, formas etc. cuando está encaminado el concepto la ilustración entra a pulir y aclarar mucho más a fondo la propuesta, para que pueda seguir en el proceso de producción ya que posterior a ella pasara a un modelador 3d quien entrara en todos los detalles y anatomía de lo que se esté diseñando, por ello la ilustración debe ser clara y concisa, por ende la ilustración el concept art son disciplinas que van constantemente de la mano.

Dos referentes que trabajan en el área del concept art son: Daniel Simón y Joe Madureira, para este caso Daniel Simon, nos ayudara a ver como el concept art y el diseño industrial se unen para crear objetos, en su mayoría inertes y como el diseño industrial construye dichos conceptos, y Joe Madureira, nos ayudara a ver una perspectiva más cercana al arte y a la construcción de personajes orgánicos y biológicos, mayormente abordada desde el arte pero que implícito en sus diseños, yo, identifico el diseño industrial en sus creaciones.



Daniel simon nos puede mostrar la gran pertinencia del diseño industrial frente al concepto art, ha trabajado proyectos para: Tron,Oblivion, Capitan america etc. En dichos proyectos ha sido el encargado de desarrollar el concepto necesario para dar verosimilitud al proyecto, por ejemplo el desarrollo del Hydra submarine , podemos apreciar en este caso, claramente la forma, función y uso de dicho objeto, su forma no es del todo moderna, de lo contrario nos suscita una estética más antigua, situándonos en periodos entre la primera y segunda guerra mundial,



41

su función es la de un submarino, por lo tanto contiene los materiales, la aerodinámica acuática que así lo requiere, y su uso tiene muy claro el factor humano, en cuanto a una cabina de mando que permitirá dirigir dicho vehículo, unas propelas ubicadas a los laterales para crear la noción de movimiento bajo el agua y demás elementos escogidos, construidos y organizados de manera tal que nos permitan identificar claramente que es el objeto y como va a funcionar, todo esto pensado para que quepa dentro de un universo ficcional, para el cual está diseñado el concepto.

En cuanto a Joe Madureria ha trabajado como artista de libros de historietas y videojuegos, entre sus trabajos esta : Deadpool: The Chase Circle # 1-4 (Marvel Comics, 1993), Avenging Spider-Man # 1-3 (Marvel Comics, 2011-2012), Savage wolverine # 6-8 (Marvel Comics, 2013), entre muchos otros trabajos, agregado a los anteriores trabajos para el desarrollo de Darksiders II, trabajo por el cual conocí a dicho artista, específicamente hablando, para el desarrollo de “muerte” el cual es el personaje principal del juego y encarna a uno de los cuatro jinetes del apocalipsis, muerte, visto desde el diseño industrial tiene diversos elementos que lo hacen verosímil. Acá el diseño industrial tiene una gran cabida, analizando los elementos de muerte a través del mismo encontramos una gran cantidad de información: el uso de los huesos hace parte de un código semiótico para ubicar al espectador en relación a un contexto y un escenario mas propios de un ente apocalíptico, la construcción de una guadaña nos habla sobre la herramienta que usa la “parca” imaginario que en este caso, se usa muy bien para establecer la relación de dicho imaginario y conectarla con la creación de un personaje que encarna para este caso la muerte misma como jnete del apocalipsis,. El cuervo, en la historia es un compañero de muerte, pero también es otro elemento que nos comunica parte de la noción de la muerte, ya que se usa un ave carroñera, la ergonomía nos habla en cuanto a la postura de muerte, pues nos informa de su estado anímico y su personalidad. Así mismo su somatotipo nos da información del personaje, completamente ectomorfo, una estructura muy huesuda, pero así mismo unos músculos muy marcados, estos elementos y demás que construyen al personaje, el diseño industrial los puede abordar desde las herramientas que brinda, todo esto en pro de dar verosimilitud al personaje y situarlo de manera lógica frente a un



Para la realización del proyecto se usarían las dos herramientas, inicialmente antes de plasmar algún elemento gráfico sobre el papel. Se han de desarrollar los conceptos a ilustrar y para desarrollar estos conceptos se trabaja con las ficciones de diseño del diseño especulativo, cuando los conceptos estén listos se procederá a hacer rápidas propuestas en cuadros pequeños que me permitan visualizar el escenario y así hacer ajustes y cambios de manera rápida, después de este proceso se podrán tomar decisiones de manera más rápida y eficaz, inicialmente de manera monocromática las exploraciones.



Con la idea más clara se pasara a aplicar paleta de color y estudios rápidos, finalmente con todas las decisiones casi listas se pasara a la ilustración digital con Photoshop sobre la cual ya se empezara a crear la ilustración final con las proporciones y colores anteriormente designados mediante los estudios rápidos del concept, con las herramientas y facilidades que brinda la ilustración digital optimizaré el tiempo para realizar dichas ilustraciones, ya que si se llevara a cabo de manera análoga el tiempo sería demasiado extenso y se me dificultaría presentar las propuestas a los tutores.

Chamanismo

Almendro, afirma que: La palabra chamán es de origen tungu. Asia central, Siberia, aunque los filólogos discrepan sobre su origen manchú, sanscrito y pali. Lo importante es que semánticamente está relacionado con conocimiento y calor, dos ideas claves para entender el mundo chamánico y creo que inherente a la condición humana. La figura del chaman con diferentes nombres ha estado presente en las culturas antiguas y la palabra chaman ha sido finalmente aceptada por el intelecto occidental, ahora bien, difícil es encontrar un curandero indígena que se le adjudique. Las definiciones de chaman van genéricamente desde la persona que tiene poderes para curar y establecer contacto con el más allá (2007:25).

Como el caso de los siberianos: “curandero indígena que modifica su conciencia a fin de obtener conocimiento y poder proveniente del mundo de los espíritus para ayudar y curar a los miembros de su tribu” (S. krippner, 1990)

Almendro afirma también que: Podemos observar también que las definiciones hacen referencia a que el chamán tiene poderes especiales, a la capacidad de disociar el alma del cuerpo, a la ayuda de los espíritus, a la confrontación de los más grandes miedos y sombras de la vida, a ser capaz de surcar el mundo de las tinieblas etc. Entre otras definiciones remarcan su aportación social como guías, sanadores y el ser capaces de generar conexión entre los demás.

El chamán y chamana es, por lo tanto, aquella persona que ha pasado por el proceso de aprendizaje y transformación, entendido como el tránsito entre los dos mundos que la tradición les señala, el mundo de los vivos – el mundo de los muertos, el mundo de los seres materiales – el mundo de los espíritus; tránsito que será diferente según la tradición (2007:25).

Si bien la noción de chaman puede ser muy extensa y compleja, para el proyecto me voy a enfocar en diversas prácticas abordándola en algunos casos de manera superficial, de manera suficiente para no irrespetar dicha cultura, pero tampoco para llegar a un entendimiento profundo, ya que mi condición de hombre blanco me retrasaría bastante mi proceso de aprendizaje, usaré las prácticas chamánicas para plantear todo un universo es su cosmología y cosmovisión las cuales se instaurarán en la ciudad y empezarán a generar cambios, un ejemplo de las prácticas chamánicas es el pago, el cual tiene la noción de retribuir lo que se usa en la naturaleza. Si en una ciudad como Bogotá se pagara y se equilibrara cada acción que repercute en la naturaleza, habría un cambio sumamente drástico. el pago es una noción muy extensa, pero la usaré y entenderé de manera tal, que con las ficciones que cree, no irrespete a la cultura y pueda implementarlo en mi universo, ya que el solo hecho de entender el pago es una tarea extensa y me veo muy limitado en tiempo.

Enteógenos

Los enteógenos, propiamente hablando del yagé, no clasifican, como algunas personas han creído como alucinógenos, “el Taita Eveiro afirmo recientemente El yagé no es alucinógeno, es una planta que despierta el estado de conciencia una vez despierta el estado de conciencia, entonces, puede ir más allá de lo que ve físicamente, entonces ve con los ojos espirituales, sensibiliza al ser”(Eveiro, comunicación personal, Viernes 22 marzo,2019) Entonces, siguiendo la línea sobre el yagé como enteógeno, para la episteme indígena no son brebajes medicinales que produzcan alucinaciones, son medicinas ancestrales las cuales despiertan un estado alterado de conciencia de éxtasis, este estado es crucial en diferentes tribus amazónicas, ya que en este estado los chamanes pueden mediar entre dos mundos, el mundo físico que conocemos y el mundo espiritual, en el último nombrado se adquiere sabiduría contactando con diferentes entidades y viajando a lugares donde contactan con espíritus que les ofrecen sabiduría, en dicho plano también se pueden comunicar con plantas y animales

los cuales les indican o ellos por diversos procesos aprenden las plantas que pueden usar para diversos métodos de curación. El uso de lo enteógenos es complejo, ya que varían dependiendo la cultura, y así mismo varían sus efectos, por ende no podemos estudiarlos de forma occidental o llegar a conclusiones occidentales, porque simplemente los veríamos como objeto de estudio y de esta manera los intentaríamos categorizar, por ello sale la caracterización de alucinógeno, pero no lo es, es la base de conocimiento de varias culturas indígenas, que en dicho estado alterado de conciencia de éxtasis logran adquirir una gran cantidad de conocimientos, bien sea para curar bien sea para ayudar a la comunidad, bien sea para sentar las bases de su cosmovisión.

Pluriverso

Cuando Abya Yala (América), sufrió el proceso de colonización, no solamente colonizaron sus tierras, también sus prácticas, su cosmología, cosmovisión su lengua etc. Esto ha llevado a Colombia a la realización de prácticas occidentales como un resultado de la colonización, y esto también ha llevado a que la episteme occidental sea única e indiscutible, no caben otros conocimientos acá, no caben otras forma de cosmovisión, o cosmogonía por ende aceptar otras epistemes es muy complicado ya que las juzgamos desde nuestra accidentalidad y por ende las tildamos de falsas por el hecho de no comprenderlas.

Arturo escobar usualmente usa la frase :

“Un pluriverso es un mundo donde quepan muchos mundos”.

Por ende, voy a usar este concepto para la construcción del universo que estoy planteando, donde no solo quepa el mundo y la sabiduría occidental, donde no solo exista una forma de conocimiento, donde no solo nuestra cosmogonía y cosmovisión sea la “valida”. como occidentales creemos que somos dueños de la tierra, y los indígenas saben que esto no es así, que debemos retribuir lo que tomamos que debemos devolver la vitalidad que arrebatamos.

Hay diversas culturas indígenas, y, en este universo todas tiene cabida, puesto que cada una ha desarrollado formas de conocimiento y de entender el mundo validas, las tribus no son un elemento de estudio del que estamos alejados y tratamos de clasificar como occidentales, nos acercamos a una episteme diferente con respeto y con intención de abordarla desde sus bases y cosmovisión para poder, o tratar de entenderla.

Estados Alterados de Conciencia

Urbina afirma que:

“Al analizar los estados alterados de conciencia, al referirlos al marco de la experiencia con lo divino se suele echar mano de 3 términos, posesión, éxtasis y trance. en la posesión una fuerza exterior al sujeto entra en él y se manifiesta a través de su cuerpo de sus facultades y actos, la conciencia del individuo queda cancelada, lo que diga o haga durante tal estado ha de ser interpretado por los asistentes no por el mismo. En el éxtasis se tiene la sensación de entrar en la órbita gravitacional de una fuerza espiritual; en tal situación no se pierde la conciencia de sí, más bien se tiene la conciencia personal de que la conciencia se expande y profundiza permitiendo captar ante todo facetas de lo real, o establecer relaciones no habituales entre los seres o entes que se experimentan. Al retornar al estado ordinario, lo experimentado no se diluye del todo, no se borra del consciente. El trance es el nombre para ese corte, que se hace al pasar de conciencia ordinaria a un estado en que esta se pierde o se transmuta. En este sentido el trance es común a la posesión y al éxtasis”.(2004:88)

Existen dos estados de alteración de la conciencia, o más bien dos métodos para alterar la conciencia, un método químico que sería todo aquel en el que se ingiera alguna sustancia externa, bien sea por inhalación de algún elemento calcinado, o la ingesta de alguna mezcla de plantas vía oral, etc. Y los métodos mecánicos los cuales buscan estados alterados de conciencia mediante el solo uso del cuerpo, por ejemplo, estados muy avanzados de meditación, bailes, métodos de respiración etc. El chamanismo usa un método químico que pueden ser diferentes sustancias, en la amazonia colombiana, principalmente se usa el yagé y una ceremonia y dieta especial antes de ingerirlo. para inducir un estado alterado de conciencia pasando por un trance para finalmente llegar a un éxtasis. En el universo que propongo dichas prácticas ceremoniales no discernirían demasiado de la realidad chamánica, influirían de mayor manera en los habitantes ordinarios, quienes como los niños en ciertas tribus del amazonas usarían el yagé para generar conocimiento, buscar una espiritualidad y mentalidad más amplia sobre la concepción y normativas occidentales, estos procesos ceremoniales de estados de conciencia ayudarían a que una sociedad tuviera mejor conexión y conciencia de la naturaleza que la rodea para no instrumentalizarla ni explotarla de manera indiscriminada

Diseño especulativo

El diseño especulativo crea propuestas relacionadas con un futuro lejano o un futuro cercano en la cual se diseñan objetos, experiencias o escenarios en las cuales se muestra un problema de manera crítica, que analiza alguna situación moderna y muestra cómo, a través del tiempo desencadenan ciertos factores, en resumen, se muestra un proceso de diseño en el cual se identifica un problema actual y se proyecta hacia el futuro, en dicho futuro, como es incierto, se entra en un campo especulativo donde se pueden establecer las relaciones actuales del problema a futuro y como abordarlo. Puede haber muchas variables en ese futuro, pero según Candy (1994) 4 de ellos son: el futuro posible, el futuro plausible, el futuro probable y el futuro preferible.

Futuro posible

Futuro que engloba aquello que “puede llegar a suceder”, sin importar lo improbable que pueda llegar a ser. En este futuro se halla toda la ficción literaria y audiovisual así como todos aquellos futuros que transgreden el presente aceptados por medio de la aceptación de las leyes de la ciencia.

Futuro plausible

Futuro que engloba aquello que “podría llegar a suceder” pero limitado por aquello que tiene sentido en el presente actual por medio de la planificación y la previsión de eventos. El futuro plausible tiene un pronóstico más discreto pues es el resultado de combinar un conjunto de tendencias colectivas o escenarios que en conjunto describen un rango de alternativas de futuro. Este futuro no es un ejercicio de predicción sino de análisis de alternativas económicas y políticas.

Futuro probable

Futuro que engloba aquello que probablemente sucederá y se basa en nuestra observación y evaluación de la situación de nuestro presente si no hace su aparición “comodín”. Aunque parezca increíble, este es el lugar donde los diseñadores y la mayoría de creativos operan. La mayoría de métodos, procesos y herramientas y ejercicios educativos se orientan para que el ejercicio proyectual ocurra en este espacio. Aquí es donde menos incertidumbre se genera pues se establece que el futuro cercano será muy similar al presente actual. El futuro probable es la consecución lineal de nuestro presente, y en esta medida se asume que el diseño es ajeno a los cambios sociales e históricos.

Futuro preferible

Futuro que engloba aquello que queremos que suceda. Se le llama también “futuro prescriptivo”, y es el tipo de futuro desarrollado por las corporaciones y gran parte de los gobiernos cuando planifican sus planes de gobierno. Este futuro preferible no es una opción individual y autónoma, pues para que se llegue a dar, debe estar estructurada dentro de un grupo social que pretenda planificar sus objetivos a cumplir.

Pagamento

Como dice el mamo Roberto de la sierra nevada de Santa Marta ,Marzo del 2019 ,¿que es el pagamento?,Danzando con el universo,Conferencia llevada a cabo en Bogotá,Colombia.

¿Qué es el pagamento?

“La madre tierra sin ella no hay vida, sin tierra no hay vida.

No hay medio ambiente, porque para nosotros medio, es un pedacito, cuando nos dice la madre tierra ahí si entendemos. Todo es sagrado

El pagamento para nosotros es darle las gracias por la vida que nos ha dado. Para nosotros el pagamento es algo como pagar impuestos porque ellos necesitan también como nosotros lo seres humanos, si no cuidamos el agua un día se nos va a acabar, no somos grandes, el día que se nos acabe el agua, empezamos a llorar como pequeños .Ese es el pagamento, pagar por el agua, hacer una ofrenda desde nosotros, por eso es que a veces hay avalanchas hay de todo, porque no pagamos lo que usamos, para poder entender a los ríos hay que sentarse a escucharlos, debemos tener un corazón frio y dulce.

Para construir una casa lo primero que hacemos es pagar impuesto espiritual, para que esa casa este bien que no vaya a haber derrumbes, y si no hacemos eso, pues hay derrumbes todo es un pagamento, por cortar un árbol hay que pagar en lo espiritual.

Desde la maloka entendemos como hacer las cosas bien, esto uno nunca deja de aprender, sigue aprendiendo hasta que la madre nos llama pa` otro mundo, ese es el pagamento del que nosotros hablamos, pagamento por el agua, por la lluvia, también se hace pagamento por los truenos, ustedes saben que a veces truena duro, pero no le ponemos cuidado ¿cierto?, a veces esa naturaleza quema cosas, está diciendo ¡págueme!, nosotros cuando algo truena, ¿oiga que está diciendo esos señores? ellos dicen paguen lo que deben ustedes.

Pero también hablando de pagamento, nosotros trasnochamos y danzamos, a través de la danza se hace pagamento”

Letargo epistémico

El letargo epistémico es un concepto que surge en mí, en las últimas etapas de investigación, fuertemente influenciado por autores como A.Escobar y W.mignolo, así mismo por mis dos tutores C.Sabogal e I.Chaparro quienes me ayudaron a construir y deconstruir deferentes conceptos.

“La modernidad, lejos de ser un punto de llegada, es la legitimación misma de la colonialidad. Algo es válido, socialmente hablando, si es calculable, predecible, objetivable; desde allí la vecindad de los modelos científicos tecnológicos con las lógicas de gobierno. Para Lander (2000), una construcción eurocéntrica de los saberes se genera liderada por modelos científicos desde la superioridad de la ciencia sobre otros saberes. Estos últimos no se perciben como otros, como alteridad, sus posibilidades cognitivas –cotejadas con el saber científico- resultan carentes, arcaicas y primitivas. Consecuentemente, dichos saberes solo tienen pasado (como usualmente se valoran los conocimientos indígenas, sin capacidad de interpelar al presente); pueden definirse como entretención o, a lo sumo, como expresión personal (como normalmente se consideran las prácticas artísticas).

Las otras culturas y los otros saberes devienen lo otro de la razón. Occidente y la modernidad occidental, a juicio de Lander no es solamente una cultura entre otras sino un “patrón civilizatorio” (J.gil & V.Laignelet,2014,p.49).

Como vemos en la anterior cita los saberes que disten de los modelos racionales y científicos occidentales, no son válidos, no se perciben como iguales, porque la ciencia está instaurada como la cumbre, y los demás saberes están debajo de ella, esto ha encerrado al occidental en una burbuja hermética donde lo que provenga de algo que no comprenda estos modelos va a ser tildado rápidamente de falso, o en diferentes casos reducido a una práctica artística. Por ello acercarse a otras epistemes no es tarea fácil y más hacerlo como occidentales ya que hemos instaurado unas formas de conocimiento válidas y nos hemos encapsulado en ellas. Esto, nos ha generado una percepción del mundo en la cual no reaccionamos, no nos inmutamos, ni nos cuestionamos al ver otra episteme. El visualizar formas distintas de conocimiento no está en nuestros patrones de comportamiento y al solo visualizar el mundo de manera occidental, y repetir este ejercicio constantemente, recaemos en un estado de letargo epistémico. Donde, a medida que ahondamos y ahondamos más, nos va a ser más difícil salir de este letargo, la visión del mundo se universaliza bajo prácticas coloniales eurocéntricas y si no discutimos con estas mismas, vamos descendiendo a un abismo monovisional.

Conflicto epistémico

El conflicto epistémico como yo lo defino. Entendiendo un poco cuando hablo sobre el letargo epistémico. Es precisamente salir de ese estado de letargo, ¿cómo se sale de este estado?, primero entendiendo el albor del mismo, para el caso Latinoamericano, vendría siendo la instauración de prácticas coloniales como resultado de la colonización. Entender que gran parte de nuestra praxis diaria recae en ideales eurocéntricos, esto mismo nos ha dado una cosmogonía y cosmovisión, resultante en su gran mayoría de métodos científicos, lo cual construye el ideal de la interpretación del mundo a través de lo lógico y racional. Pero ¿y si esto no es así?, ¿Quién tiene la verdad?, ¿Qué pasa con lo que la ciencia no comprende?, Este tipo de preguntas me han ayudado a conflictuarme a mí mismo epistémicamente. Entonces, ¿Qué es el conflicto epistémico?, básicamente es discutir y cuestionar nuestra forma de entender el mundo como occidentales, es abrirse a la posibilidad de que otras culturas tiene conocimientos que pueden ser llevados a la actualidad, y ejercer sus prácticas por igual, sin menospreciarlos. Es también, revisar su cosmovisión, y preguntarse si realmente es suya, o usted la ha construido como la ciencia o la lógica se lo permitieron construir. Explorar otras propuestas y contemplarlas como un igual, no como algo falso que, reitero “es falso porque la ciencia así lo demostró o simplemente no lo ha logrado hacer”. Una de estas formas es entrar a revisar las practicas decoloniales, encarar la praxis heredada de la colonialidad y en respuesta a ello modificar la misma con una alternativa diferente

anterior al proceso de colonización. Un ejemplo, la mayoría de los niños occidentales van a un colegio, donde con sus “ojos físicos” toman una información, la aprenden y posterior a esto pasan por una serie de exámenes los cuales les dirán que tan fidedignamente han absorbido dichos conceptos. Lo anterior sería un modelo occidental, donde aplican proceso lógicos y racionales, posterior a esto, unos métodos de medición donde todos los niños aplican igual, dictaminan de manera cuantitativa lo aprendido. Una forma decolonial de aprendizaje, para este caso sería, por ejemplo como lo menciona Guzmán (2004) “los niños indígenas consumen yagé para ver la otra selva. Cuando pasan a dicha selva en un estado alterado de conciencia, ya no ven con sus ojos físicos, ven con sus ojos espirituales”. Planteando una desorganización del cuerpo también. En la otra selva aprenden con las plantas y los animales, quienes les transmiten conocimiento, porque en esta otra selva los animales y las plantas hablan. Esto lleva a los niños por un proceso sumamente personal el cual no puede ser cuantificado. Esta forma de aprendizaje es una práctica decolonial. Si el anterior planteamiento sobre aprendizaje lo hizo dudar de su veracidad, lo invito a que tenga un conflicto epistémico, y pueda ver las dos formas de aprendizaje que plantee de manera totalmente valida, construyendo nuevos conocimientos y deconstruyendo otros tantos.

Bibliografía de imágenes

- 1) Ilustración del autor
- 2) Fotografía del autor
- 3) Ilustración del autor
- 4) Ilustración del autor
- 5) Ilustración del autor
- 6) Ilustración del autor
- 7) Ilustración del autor
- 8) Ilustración del autor
- 9) Ilustración del autor
- 10) Ilustración del autor
- 11) Ilustración del autor
- 12) Ilustración del autor
- 13) Ilustración del autor
- 14) Ilustración del autor
- 15) Ilustración del autor
- 16) Ilustración del autor
- 17) Ilustración del autor
- 18) Ilustración del autor
- 19) Ilustración del autor
- 20) Ilustración del autor
- 21) Imagen extraída de: <https://www.joemadart.com/index.php>
- 22) Imagen extraída de: The art of World of Warcraft mist of Pandaria 2012
- 23) Imagen extraída de : <http://danielsimon.com/tron-legacy-light-cycle/>
- 24) Imagen extraída de : <http://danielsimon.com/tron-legacy-light-cycle/>
- 25) Imagen extraída de : <https://www.joemadart.com/index.php>
- 26) Ilustración del autor
- 27) Ilustración del autor
- 28) Ilustración del autor
- 29) Ilustración del autor
- 30) Ilustración del autor
- 31) Ilustración del autor

Bibliografía de imágenes

- 32) Imagen extraída de : http://www.proimagenescolombia.com/secciones/cine_colombiano/peliculas_colombianas/pelicula_plantilla.php?id_pelicula=2106
- 33) Imagen extraída de: <https://www.theguardian.com/film/2014/aug/02/apocalypto-mel-gibson-film-recap>
- 34) Imagen extraída de: https://eldeber.com.bo/134872_netflix-se-adentra-en-la-amazonia-con-frontera-verde
- 35) Ilustración del autor
- 36) Ilustración del autor
- 37) Ilustración del autor
- 38) Imagen extraída de: <https://www.centropixels.com/como-solucionar-problemas-haciendo-concept-art-de-personajes/>
- 39) <https://www.centropixels.com/como-solucionar-problemas-haciendo-concept-art-de-personajes/>
- 40) Imagen extraída de: <http://danielsimon.com/hydra-sub/>
- 41) Imagen extraída de: <http://danielsimon.com/hydra-sub/>
- 42) <https://www.joemadart.com/index.php>
- 43) <https://www.joemadart.com/index.php>

Bibliografía

- James, A. J., Jiménez, D. A., & Paramo, G. (2004). Chamanismo: el otro hombre, la otra selva, el otro mundo: entrevistas a especialistas sobre la magia y la filosofía amerindia: Guillermo Páramo...[et al.]. Instituto Colombiano de Antropología e Historia.
- Almendo, M. (2008). Chamanismo: la vía de la mente nativa. Editorial Kairós.
- Cayón, L. (2002). En las aguas de Yuruparí: cosmología y chamanismo makuna (No. 5). Universidad de Los Andes, Facultad de Ciencias Sociales, Departamento de Antropología.
- Reichel-Dolmatoff, G. (1978). El chamán y el jaguar: estudio de las drogas narcóticas entre los indios de Colombia. Siglo Veintiuno Editores.
- Urbina-Rangel, F. (1982). Mitología amazónica: Cuatro mitos de los Murui-Muinanes.
- Sabogal, C. (2016). En diseño no se “sensibiliza”;se “sentimentaliza” (o emocionaliza) .Creatorista. Rescatado de: <https://creatorista.wordpress.com/2016/04/22/en-diseno-no-se-sensibiliza-se-sentimentaliza/>
- Mignolo, W. (2009). Desobediencia Epistémica (II), Pensamiento Independiente y Libertad De-Colonial. Otros logos: Revista de Estudios Críticos. Centro de Estudios y Actualización en Pensamiento Político, Decolonialidad e Interculturalidad. Universidad Nacional del Comahue, 1, 8-42.
- Escobar,A. (2017). Conferencia: Paz, (post)desarrollo y pluriverso. Cider Uniandes interdisciplinario. Rescatado de: <https://www.youtube.com/watch?v=csrHThcRurU&t=3031s>
- Ma,L. (2013). Speculative design. La mandarina de newton.Rescatado de: <https://www.youtube.com/watch?v=MBVLgD44-Sk>
- Castro Gómez,S. (2017). Crítica, compromiso y política. Rec Latinoamerica.Rescatado de: <https://www.youtube.com/watch?v=r7DQLXFsDaI&list=PL6C3E80B1AB9A6B76&index=84&t=0s>
- Ávila,G. Investigación práctica. IPG social. Rescatado de: <https://editor.wix.com/html/editor/web/renderer/edit/3d2eaaf2-19f4-4aed-9c76-c71f94293646?metaSiteId=136fc8ad-d79a-4f21-a9cf-4ab89e2a1487&editorSessionId=66ba5ef5-436b-4099-85b0-0a4806f59ef9&onboarding=true>

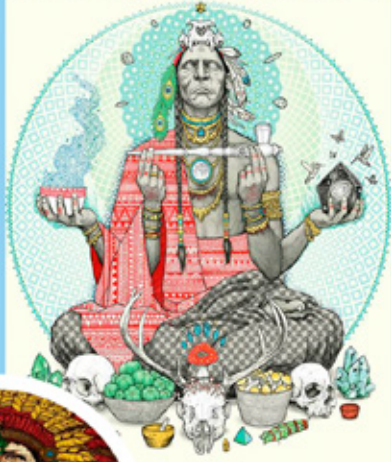
Bibliografía

- Roberto, Mamo de la Sierra nevada de Santa Marta. (marzo 2019). ¿Qué es el pagamento?. Danzando con el universo. Conferencia llevada a cabo en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogota, Colombia.
- Rincón, C. M. G. (2015). La hermenéutica intercultural de Raimon Panikkar. Franciscanum: revista de las ciencias del espíritu, 57(164), 19-43.
- Rancière, J. (2012). El malestar en la estética. Clave Intelectual.

Manual De identidad gráfica



Chamanismo



Moodboard

Tipografía para títulos

Mayan

Futura Md BT

**Tipografía para
Cuerpos de texto**

Minion pro regular

Roboto Light

Garamond Regular

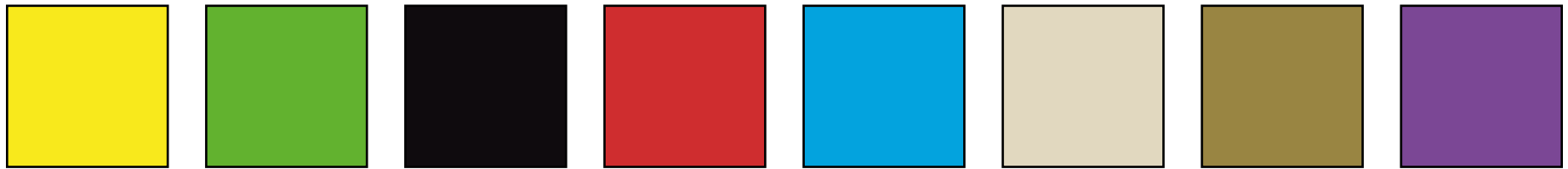
Tamaño de fuente

Titulos 30,36 pt

Subtitulos 15 pt

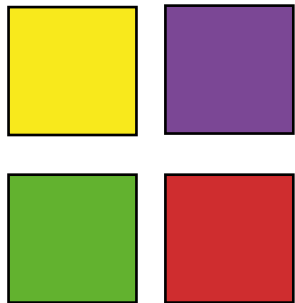
Cuerpos de texto 12 pt

Paleta Cromática

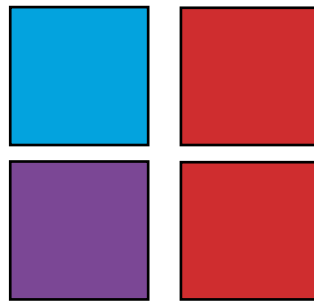


Tipos de contrastes

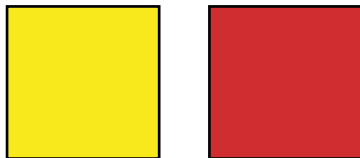
Armonía entre
Complementarios



Contraste de
cálidos y fríos



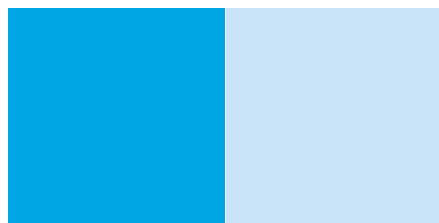
Contraste de colores puros



Colores Pantone y hexadecimal

Amarillo PMS 102 , #f9e814
Verde 5bbf21, PMS 368
Negro 110c0f, black 5 2 x
Rojo pantone 711c, d02c30
Azul 00a3dd , PMS 299
Blanco marfil e2d8bf
Café 9a8543 pantone 4515c
Purpura 7b4795

Paletas Cromáticas



00a5e4

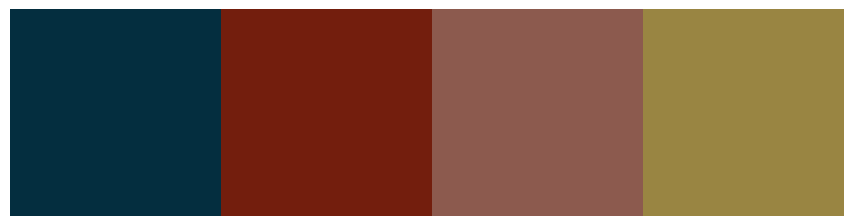
c9e4f8



f8e91c

7b4795

000000

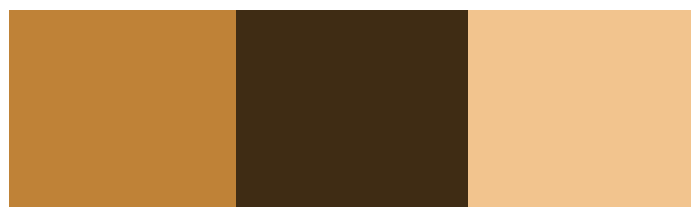


042e3f

731e0d

8c5a4e

998542

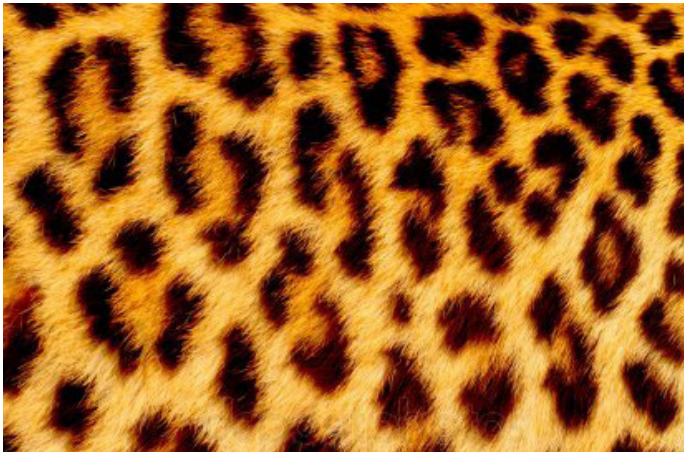
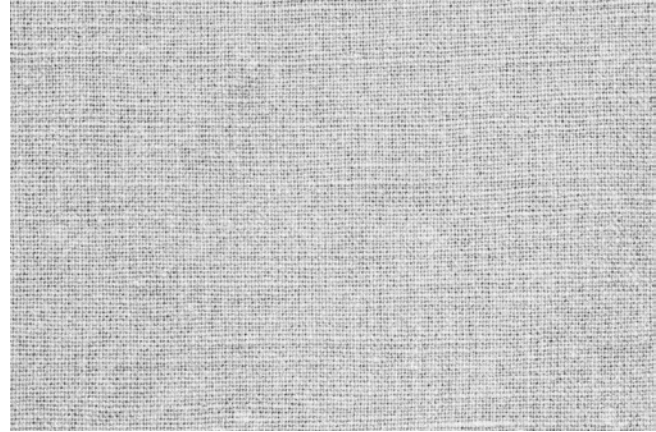


bf8237

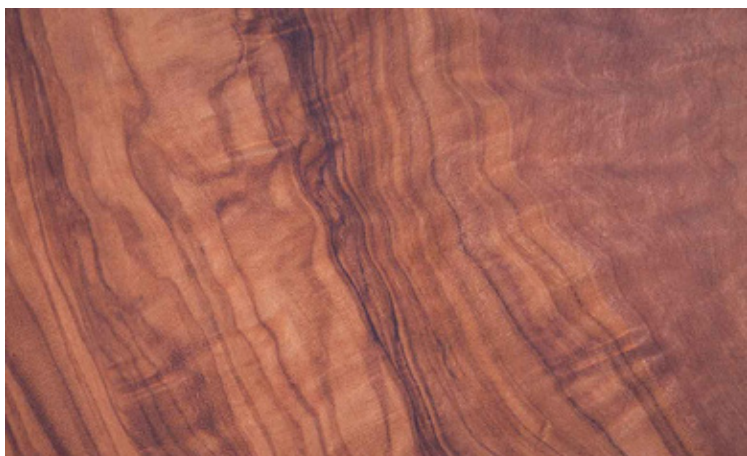
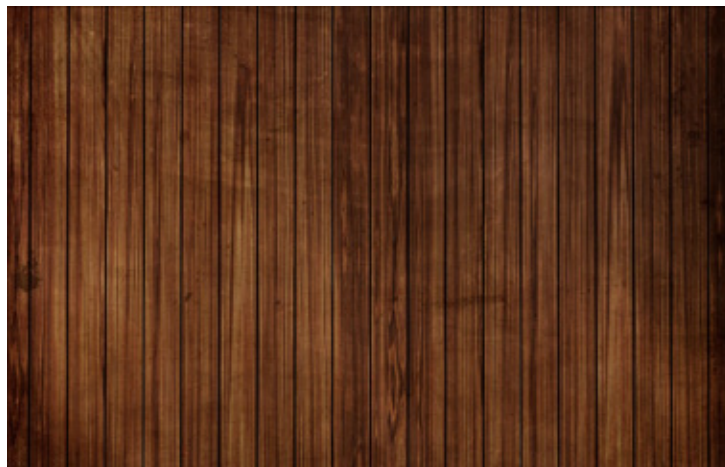
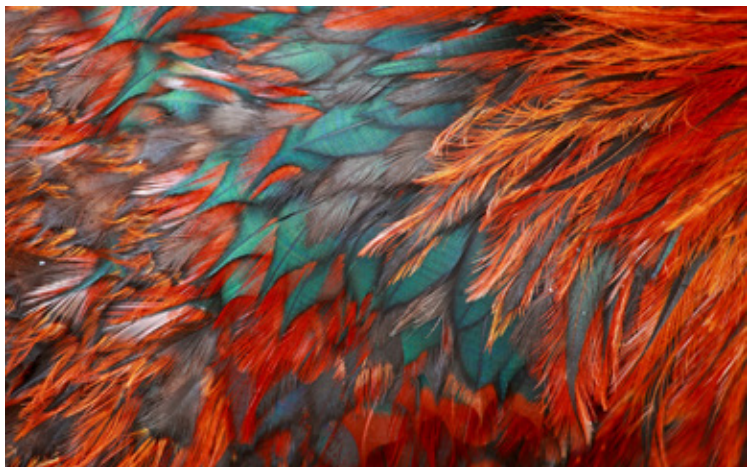
3f2c14

f2c48e

Texturas



Texturas



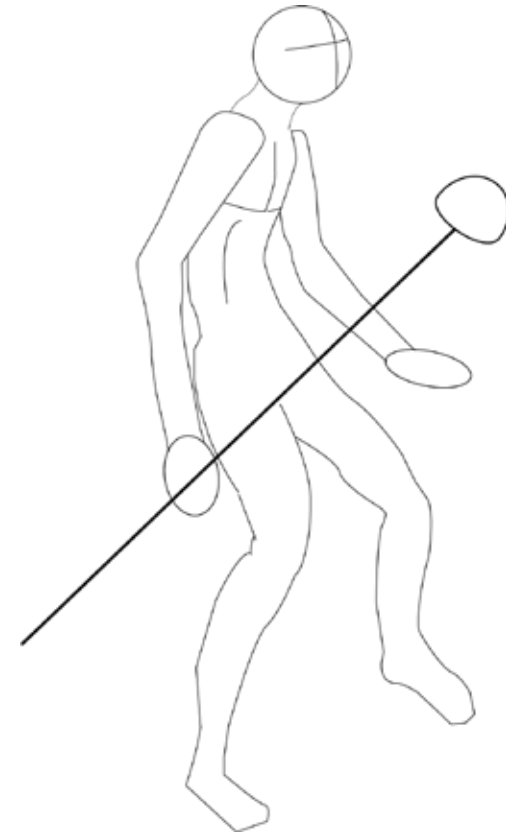
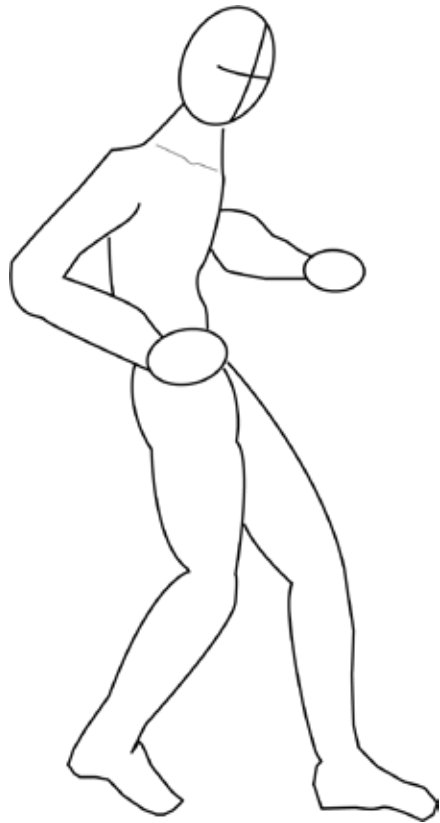
Simbología



Simbología



Morfología (Chamánés)



Yai

En el principio de los tiempos,
cuando los seres humanos y los animales vivían
en la Tierra,
si una persona lo deseaba podía convertirse en
animal y
un animal en humano.
A veces eran gente,
a veces animales
y no había diferencia.
[...]
Nadie puede explicar esto,
así es como era antes.
Autor anónimo, Canción esquimal.

CPG SOCIAL
Gabriel Alexander Ávila Barrios

Tutores:
Adriana botero
Pablo Calderón
Mariana Buraglia

