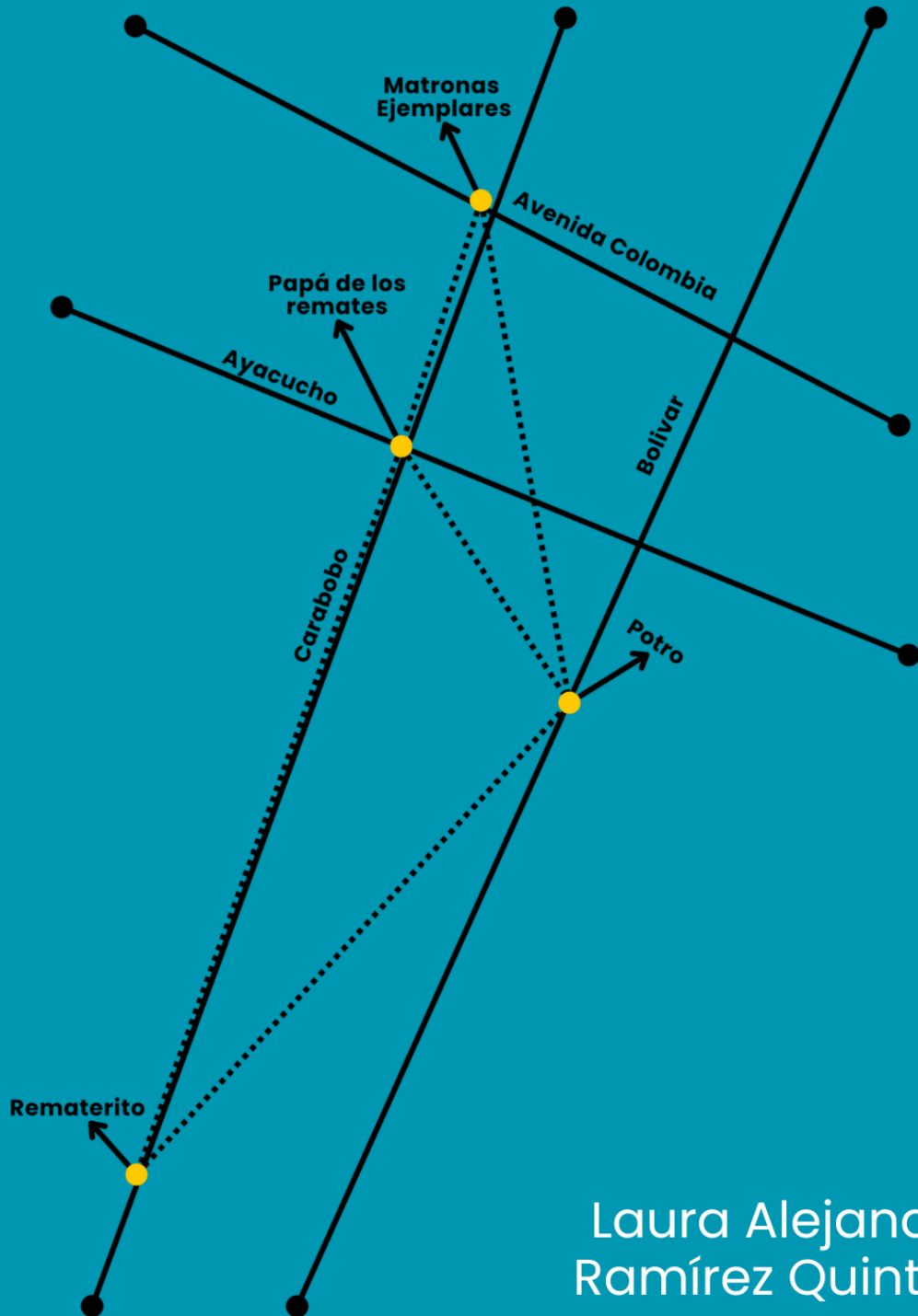


Diario Ambulante

El arte procesual como lugar del juego
y la memoria en el Centro de Medellín



Laura Alejandra
Ramírez Quintero



Diario Ambulante

El arte procesual como lugar del juego y la memoria en el Centro de Medellín

Laura Alejandra Ramírez Quintero

**Trabajo de grado para optar al título de Maestra en Artes Visuales
Modalidad investigación-creación**

Asesora

**Luz Analida Aguirre Restrepo
Magíster en Historia del Arte**

**ITM INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
MEDELLÍN
2024**

Cita	Ramírez Quintero, L. A. (2024)
Referencia	Ramírez Quintero, Laura Alejandra. <i>Diario Ambulante. El arte procesual como lugar del juego y la memoria en el Centro de Medellín</i> [Trabajo de grado] 2024. ITM Institución Universitaria, Medellín, Colombia.



Pregrado en Artes Visuales
 Facultad de Artes y Humanidades
 ITM Institución Universitaria



Departamento de Biblioteca y Extensión Cultural
Repositorio Institucional: <https://repositorio.itm.edu.co/handle/20.500.12622/13>

ITM Institución Universitaria - www.itm.edu.co
Rector: Alejandro Villa Gómez.
Decano/Director: Carlos Andrés Caballero Parra.
Jefe departamento: Diego León Zapata Dávila.

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de ITM Institución Universitaria ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

*A todos aquellos que salen a diario,
ambulantes en las calles,
dispuestos a sacar adelante a su familia*

Reconocimientos

Primeramente, gratitud infinita a Dios por su amor sin condición y su gracia que en cada pasito de este camino me permitió reconocer su compañía. Agradezco también a mi madre, Luz Mery Quintero, quien menciona siempre que “ella merece ponerse también la toga”, porque gracias a su apoyo he logrado llegar hasta aquí; además a mi padre, Lorenzo Ramírez Giraldo; a mi hermano, Ferney Alonso Ramírez Quintero; y, a mi tío, Ramón Antonio Quintero, quienes inspiraron este proyecto y soportaron mi intensa curiosidad por conocer los numerosos relatos que vivieron en el centro de la ciudad. A mi familia extendida, sin cuyo apoyo este texto no existiría. A los profesores que, semestre tras semestre, se comprometieron con su labor, permitiéndome adquirir las herramientas necesarias para llevar a cabo este ambicioso proyecto. Gracias a ustedes, aprendí a alimentar el pensamiento crítico. A mi asesora, Luz Analida Aguirre Restrepo, quien con esmero y generosidad compartió su conocimiento en este proceso investigativo, narrativo y referencial, llevándome a indagar más profundamente en mis reflexiones personales. Además, fue un soporte invaluable en momentos de confusión y angustia cuando pensaba que no podía más. A mis amigos y compañeros, que se convirtieron en mis porristas cuando surgían obstáculos y el avance se veía desanimado. Gracias a ustedes, no me rendí. A la familia Rios Heno, quienes compartieron generosamente su conocimiento sobre la carpintería, ayudándome a transformar el prototipo del juego de una idea a una realidad tangible, les estoy profundamente agradecida. Finalmente, a cada referente que compartió su preciado tiempo para charlar sobre sus procesos, les agradezco profundamente.

Tabla de contenido

RESUMEN	8
INTRODUCCIÓN	9
1 LLEGARLE A LA NECESIDAD DEL CLIENTE	12
2 OBJETIVOS	15
2.1 OBJETIVO GENERAL	15
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
3 DECLARACIÓN DE ARTISTA	16
4 PREGONES PARA COMPRENDER ANTES DE VENDER	17
4.1 ESPACIO PÚBLICO, DERECHO Y REGULACIÓN DEL SECTOR INFORMAL	17
4.2 OBREROS, REPRESENTACIÓN POPULAR Y HUMORÍSTICA	22
4.3 HISTORIA DE VIDA	27
4.4 LA NOCIÓN DE FAMILIA	28
4.1.1 NIÑOS, TRABAJO, CAUSAS Y REGULACIÓN	29
4.4.2 NIÑOS TRABAJANDO. CASO COLOMBIA	31
4.5 COLABORACIÓN PARA LA CREACIÓN	33
4.6 ARTE PROCESUAL	34
4.7 UN JUEGO MUY EN SERIO	35
5 MEMORIA DEAMBULANTE	38
5.1 LA CONFIGURACIÓN DE LA FAMILIA RAMÍREZ QUINTERO, OBRERA Y COMERCIANTE	41
5.1.1 LA GENERACIÓN DE MIS ABUELOS	42
5.1.2 EL PAPÁ DE LOS REMATES Y SU FAMILIA	44
5.2 EL PASO POR “LA UNIVERSIDAD DE LA CALLE”	49
5.2.1 AYACUCHO O LA CALLE DE LA AMARGURA	50
5.2.2 COLOMBIA, DONDE SE TOPAN: ESTUDIANTES, OBREROS, VENDEDORES INFORMALES Y CAMINANTES DESPREVENIDOS	51
5.2.3 ¿CÓMO VA CARABOBO?	53
5.2.4 BOLÍVAR, CAMINO DE TRÁNSITO MASIVO	55
6 PROVEEDORES QUE TIENEN CALLE	58
7 CAJÓN DE RODILLOS, CATRE, MACHETICO Y PA’LANTE	65
8 AL CLIENTE LO QUE PIDA Y UN POQUITO MÁS	71
8.1 PRIMERA FASE: IDENTIFICACIÓN	71
8.2 SEGUNDA FASE: ACERCAMIENTO DE FAMILIA AL JUEGO	74
8.3 TERCERA FASE: INTERCAMBIO ENTRE LO HISTÓRICO Y LA ACTUALIDAD	79

<u>9</u>	<u>DEL DICHO AL HECHO HAY MUCHO TRECHO</u>	<u>83</u>
<u>10</u>	<u>UN TINTICO PA'TERMINAR ¿O QUÉ?</u>	<u>91</u>
<u>11</u>	<u>RESEÑA DEL ARTISTA</u>	<u>94</u>
	<u>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</u>	<u>96</u>
	<u>ANEXOS</u>	<u>102</u>

Resumen

Este trabajo de investigación-creación en el campo de las artes visuales examina el papel crucial del trabajo informal ambulante, destacando su importancia económica, política y social para muchas familias que laboran en el Centro de Medellín. A través de un enfoque interdisciplinario que integra la sociología urbana, la historia y el arte procesual se recopilan las historias de vida de un grupo de vendedores ambulantes y su interacción con el espacio público desde los años ochenta hasta hoy. El proyecto incluye la creación de un innovador prototipo de juego que facilita el diálogo intergeneracional y la remembranza histórica de su paso por las calles de la ciudad. Los capítulos del estudio abordan el contexto urbano, legal y social que envuelve estas dinámicas, así como la participación infantil en este terreno; y la representación popular de los obreros, tomando el humor como gran referente. También se apoya en una metodología etnográfica y autoetnográfica en cada etapa del proceso de creación y co-creación. Esto permitió que los participantes colaboran activamente en la elaboración de sus relatos visuales y en la construcción del prototipo de juego, fortaleciendo así el sentido de comunidad y pertenencia en la esfera artística visual.

Palabras claves: arte procesual, co-creación, espacio público, historia de vida, vendedor ambulante, juego *Diario ambulante*.

Introducción

El trabajo informal ambulante, semiestacionario o estacionario ha tejido una red vital en el entramado económico y social de Colombia, sirviendo como una tabla de salvación para numerosas familias que carecen de acceso a otras fuentes de ingresos. Este fenómeno, en constante expansión, se manifiesta mediante actividades económicas reguladas o no, donde los rebuscadores están en constante movimiento para encontrar el sustento diario, ya sea de manera transitoria, por temporada o de forma indefinida. Las calles del centro de Medellín emergen como epicentro de esta actividad, al igual que ocurre en muchas otras ciudades del país, convirtiéndose en un escenario vibrante de diversas manifestaciones y dinámicas sociales.

Las ventas ambulantes se destacan como uno de los fenómenos urbanos más prominentes en el centro de Medellín, donde su dinámica e intensidad marcan el ritmo de la vida cotidiana. Los protagonistas de este escenario se convierten en figuras centrales de un paisaje urbano en constante movimiento, donde la lucha por el sustento se entrelaza con la historia y la transformación del espacio público. Así, surge el interés por explorar las historias de vida de los individuos que protagonizan estas experiencias para comprender su papel en la dinámica urbana y la construcción de la identidad colectiva de esta población.

Bajo este panorama, la relevancia de esta investigación-creación radica en su enfoque interdisciplinario, que entrelaza elementos de la sociología urbana, la historia (tanto oficial como personal) de individuos que han transitado por dichos momentos históricos, la lúdica y la práctica artística procesual y colectiva. Esta perspectiva integral permite no solo comprender las dinámicas socioeconómicas y culturales que subyacen a las ventas ambulantes en el centro de Medellín, sino que también favorecer el acompañamiento de una comunidad cuyas experiencias se han sentido lejanas del discurso académico y cultural.

El objetivo general de este trabajo se centro en utilizar el arte procesual como recurso de creación para reconocer las historias de vida de vendedores informales de un núcleo familiar y su interacción con el espacio público en el centro de Medellín desde los años ochenta del siglo XX hasta la actualidad. Los objetivos específicos se enfocaron en la identificación de los estudios realizados sobre la historia o intervención artística en el espacio público, considerando a estudiosos del centro de Medellín como Juan Fernando Ospina de *Universo Centro*, el *performer* y profesor Juan Camilo Londoño, el colectivo *Puente Lab*, y los creadores del documental interactivo *Pregoneros de Medellín*, quienes fueron el colectivo *Carabalí Grupo Creativo*, conformado por hermanos, Thibault Durand y el *Grupo Baobab*. También se quiso recopilar las historias de vida de los participantes, enfocándose en detalles relacionados con la transformación de sus modos de producción; y finalmente presentar una creación artística de carácter procesual que permitió a los participantes explorar en la elaboración de su relato visual, con el fin de compartir sus historias de vida y su interacción con el espacio público durante el proceso investigativo y creativo-colaborativo del proyecto.

Este trabajo de grado se organiza en varias unidades temáticas de resultado o capítulos que abordan las siguientes áreas: el contexto de ciudad, analizando el entorno urbano del centro de Medellín y su relevancia como epicentro del comercio informal; el contexto legal y jurídico, examinando las normativas y políticas que afectan a los vendedores informales; la infancia en el espacio público, explorando la participación de los niños en el comercio informal y su impacto en el núcleo familiar; los obreros y su representación popular, analizando cómo los trabajadores informales son representados en la cultura popular y reconociendo el humor como fuente principal; y el abordaje conceptual del juego, discutiendo los conceptos de juego y lúdica en relación con la práctica artística y la vida cotidiana de los vendedores informales.

En resumen, el lector se encontrará con la indagación sobre conceptos como arte procesual, espacio público, historia de vida, vendedor ambulante, juego y co-creación desde una metodología etnográfica y autoetnográfica con un enfoque cualitativo. Se aprovecha la remembranza a través del archivo personal y público, acercándose a acontecimientos históricos en la transformación del espacio público que marcaron la historia de vida de los participantes mientras transitaron las calles en su ejercicio de ventas ambulantes. Toda esta temática enlazada con una disciplina artística es el resultado de un proceso académico para optar al título de Maestra en Artes Visuales.

1 Llegarle a la necesidad del cliente

El centro de Medellín, especialmente entre sus carreras y calles de Carabobo (Cr. 52), Bolívar (Cr. 51), Ayacucho (C. 49) y Colombia (C. 50), son reconocidas como el epicentro del comercio de la ciudad. Este es un entorno lleno de actividad frenética donde los trabajadores populares e informales ofrecen sus productos y servicios en diversos escenarios fijos, incluyendo aquellos en movimiento. En esta población es común observar cierta resistencia hacia las manifestaciones artísticas reguladas por instituciones culturales como galerías o museos, esto justifica aprovechar la dinámica del espacio público para traer los relatos cotidianos de sus habitantes, especialmente aquellos que lo han transitado en las últimas décadas desde finales del siglo XX hasta la actualidad, dentro de los quehaceres artísticos, especialmente de las artes visuales, buscando un acercamiento paulatino.

El día a día de aquellos que se esfuerzan por salir adelante se centra en establecer conexiones estratégicas para trabajar, sobrevivir y producir, dejando de lado procesos de ocio y contemplación. Por esta razón, participar en los escenarios culturales aledaños a las calles antes mencionadas como el Museo de Antioquia, las galerías del Palacio Nacional, o apreciar obras expuestas en el espacio público, como el *Torso de mujer* (1986) de Fernando Botero, tiene poco peso para ellos. Por lo tanto, es fundamental desarrollar estrategias expresivas y creativas desde las artes visuales para la reconstrucción y el reconocimiento de sus historias personales de tal modo que se haga un aporte de valor social tanto para los participantes directos como para los observadores. Así, es posible incentivarlos para que se conviertan en una herramienta de expresión y cohesión social en estas comunidades.

De esta manera, esta propuesta se centra en el desarrollo de un proceso de co-creación partiendo de la relación personal con vendedores informales que hoy son exvendedores de la calle.

Por eso se trata de un estudio auto-etnográfico que presta especial atención a los lazos familiares. Para este propósito, se han seleccionado como participantes a Lorenzo Ramírez Giraldo 1951 y Luz Mery Quintero 1955 (mis padres); Ramón Antonio Quintero 1962 (tío materno); y Ferney Alonso Ramírez Quintero 1981 (hermano). La elección de estas personas se basa en que ellos fueron los pioneros del comercio informal en mi núcleo familiar, participando activamente en el espacio público desde los años ochenta del siglo XX en las vías antes mencionadas.

Lorenzo y Ramón continúan frecuentando las calles del centro de Medellín de manera constante pero ahora lo hacen desde la formalidad, operando un puesto estacionario y un local comercial, respectivamente. Ferney, a su vez, realiza recorridos más esporádicos debido a su condición actual de trabajador independiente. Luz Mery, por otro lado, transita estas calles de manera muy ocasional, dado que se retiró del comercio años atrás, pero, es relevante su mirada femenina en este trabajo, su memoria del espacio es más emotiva e impregna de un matiz especial la conversación.

La relevancia de este trabajo de investigación-creación radica en varios aspectos. Primero, contribuir a la comprensión de las dinámicas del comercio informal en Medellín, un fenómeno social y económico significativo en la ciudad. Como segunda instancia, aporta al contexto histórico y social debido a que documenta la evolución del espacio público en puntos específicos desde los años ochenta hasta el tiempo reciente proporcionando un contexto histórico valioso sobre los cambios en las políticas urbanas y económicas que han afectado a este sector. Además, no solo busca capturar las experiencias íntimas y las narrativas individuales, sino también explorar cómo la creación de obra colaborativa puede potenciar la expresión artística y la representación visual auténtica de sus historias de vida. Al crear un espacio para reflexionar sobre la relación entre la transformación del espacio público y su proceso personal de transformación, el objetivo es producir

un punto de inflexión para conectarlos con la esfera cultural a la que pertenecen, pero en la que no se sienten totalmente acogidos.

Bajo esta mirada, el proyecto se enfoca en la indagación de un problema de relevancia social y cultural ¿Cómo puede el arte procesual facilitar la construcción de las historias de vida de los vendedores informales (entiéndase obreros) de un núcleo familiar, a partir del reconocimiento de su paso por el espacio público en el centro de Medellín desde los años ochenta del siglo XX hasta la actualidad? La investigación busca profundizar en la comprensión de las dinámicas urbanas y contribuir a revitalizar el tejido social mediante una intervención colaborativa significativa, desde las artes visuales procesuales, en el contexto particular del centro de Medellín. Esto obliga a identificar trabajos previos desde las artes plásticas y/o visuales que estén centrados en los vendedores informales y el espacio público. Por otro lado, es necesario recopilar relatos de experiencias de personas que son o que fueron vendedores informales con el fin de evidenciar entrecruzamientos en sus historias de vida como posible insumo para el proceso creador visual. Y, finalmente presentar una creación artística procesual que interactúe con el espacio público y sus habitantes.

2 Objetivos

2.1 Objetivo general

- Recurrir al arte procesual como recurso de creación para el reconocimiento de las historias de vida de vendedores informales de un núcleo familiar y su paso por el espacio público en el centro de Medellín desde los años ochenta del siglo XX hasta la actualidad.

2.2 Objetivos específicos

1. Identificar estudios previos sobre la historia o intervención desde el ámbito artístico del espacio público de Medellín centrados en la comunidad de vendedores informales como antecedente en los procesos de creación.
2. Usar la herramienta de la entrevista como recurso para la recuperación de las historias de vida de personas que fueron vendedores informales resaltando detalles relacionados con la evolución de sus modos de producción.
3. Presentar una creación artística de carácter procesual que refleje la elaboración de los relatos visuales de los vendedores informales, evidenciando sus historias de vida y la interacción en el espacio público.

3 Declaración de artista

Desde temprana edad me he interesado por procesos de acompañamiento a los otros en cuanto a reconocer su dignidad como un acto político. La experiencia de mi familia con el centro de Medellín me permitió un acercamiento a este espacio que algunos llaman *un lugar de múltiples aprendizajes y percepciones*. Mi familia me permitió tener esa experiencia en un ambiente seguro. Recuerdo especialmente las tardes, sentada frente al puesto estacionario donde mis padres vendían jugos naturales, sobre la Calle Ayacucho, frente al Palacio Nacional. Pasaba el tiempo observando con inquietud a mi alrededor viendo como las personas transitaban. Allí aprendía mucho sobre la vida y el valor de cada persona. Esta experiencia vital inspiró mi interés en abordar temas sociales desde mi obra artística.

He recorrido un camino desde una individualidad introvertida que reflexiona en silencio sobre los acontecimientos sociales, acercándome a otros a través de relatos personales. Observar y escuchar las historias de vida de los demás me ha permitido establecer conexiones significativas con las comunidades que han marcado mi trayectoria vinculando la visión académica del arte con una experimentación auténtica y sin pretensiones.

A través de la experimentación con materiales no convencionales y el uso de lenguajes visuales como el dibujo, la pintura, el *collage* y, más recientemente, formatos digitales, cuestiono la inequidad social que prioriza el beneficio económico sobre el individuo, su historia y su trayectoria. Mi enfoque principal son las mismas comunidades que inspiran mi trabajo. Por lo general, todo parte de un acontecimiento que he presenciado personalmente o que ha sido vivido por quienes me rodean, lo cual le confiere un tono muy personal a mi obra.

4 Pregones para comprender antes de vender

En el presente trabajo de investigación-creación el marco conceptual se estructura en torno a diversos ejes temáticos que abordan la complejidad del espacio público y su regulación, la representación de los obreros en la cultura popular con un enfoque en los vendedores informales y las narrativas de vida que configuran la historia personal y colectiva. En primer lugar, se examina el *espacio público*, entendiéndolo tanto como un lugar físico como en su dimensión reguladora a través de la subsecretaría de la Alcaldía de Medellín, proporcionando un contexto legal y social para la investigación. A continuación, se explora la figura de los obreros y su representación en la cultura popular, especialmente en la televisión nacional e internacional mediada por el lenguaje humorístico y destacando cómo estas narrativas contribuyen a la construcción de identidades y resistencias. La historia de vida se presenta como una metodología clave para entender las experiencias individuales en el marco de la historia más amplia. En el ámbito de la familia, se presta especial atención a la población infantil que acompaña a sus padres, con un enfoque particular en la situación de los niños que trabajan. La colaboración emerge como un principio fundamental en la creación artística y social, mientras que el arte procesual se analiza como una práctica que enfatiza el proceso creativo sobre el producto final, subrayando la importancia de la participación y la interacción en la producción artística.

4.1 Espacio público, derecho y regulación del sector informal

Para el abordaje del presente proyecto de investigación-creación es de vital importancia propiciar un acercamiento al concepto de espacio público y cómo ha sido percibido en la ciudad de Medellín.

De esta manera es importante traer a colación lo que menciona la Escuela Superior de Administración Pública (ESAP) (2002) en su definición de este término:

El espacio público es el lugar que hace posible el encuentro cotidiano entre personas, quienes mediante su acción crean su propia historia y cultura. Tiene su origen en Grecia con el Ágora, en Roma con el Foro; espacios que posteriormente pasaron al servicio de la comunidad. Estas eran las plazas de carácter cívico en donde se desarrollaba la vida social, política y económica. (p. 1)

En este sentido, habitar las zonas comunes reconocidas como espacio público de manera libre y sin privaciones de particulares es un derecho que está regulado por la administración de cada ciudad. Por esta razón, se abre un debate entre los que apelan a este derecho para exigir que se preste especial atención a los vendedores que ofrecen sus productos y servicios en este escenario dado que impiden el aprovechamiento del espacio público en su definición más amplia.

De acuerdo con el historiador Rodolfo Cardenal en su artículo *El bien común. Principio de la democracia, la ciudadanía y los derechos humanos* (2012, p. 310) cuando se trata de derechos comunes el bien común prevalece sobre el individual, sin embargo, la disputa por el espacio público y su buen aprovechamiento entra en apuros cuando se entiende en contexto la razón por la cual los vendedores informales están utilizando esta área común. Ellos también pueden ampararse en lo que enuncian los derechos humanos para servirse en este debate. Por eso, una serie de autores pertenecientes a disciplinas de las ciencias sociales y humanas como el derecho, trabajo social, economía, entre otras, del vecino país de Ecuador en su artículo *Las ventas ambulantes desde una perspectiva Holística* para la revista CEDAMAZ (2017) lo amplían de la siguiente manera:

La actividad de las ventas ambulantes genera un debate jurídico entre la perspectiva del derecho humano al trabajo y el derecho al uso del espacio público; sin embargo, hay que considerar la prevalencia de los tipos de normativas que regulan cada uno de esos derechos.

El derecho al trabajo está establecido en un acuerdo internacional que es la Declaración de los Derechos Humanos y en las constituciones de muchos países del mundo. El derecho al uso del espacio público generalmente se encuentra normado en leyes y ordenanzas de tipo regional o municipal. (p. 36)

Por otra parte, la Corte Constitucional de Colombia, en la Sentencia C-211/2017 citada por la Alcaldía de Medellín en su Radicado provisional de 2022 (pp. 1-2), regula el Acuerdo Municipal 042 de 2014, que establece la Política Pública para los Vendedores Informales y sus familias en la ciudad de Medellín. Reconoce que los vendedores que hacen uso del espacio público son una población vulnerable, no solo por estar buscando una fuente de ingreso alternativa debido a la falta de acceso a la formalidad, sino también porque, debido a las dinámicas propias de trabajar en la calle, están expuestos a los embates climáticos que afectan no solo sus productos, sino también su salud. Por ende, son sujetos de protección constitucional y requieren un trato especial. Haciendo referencia a la situación de vulnerabilidad de los vendedores informales, en dicho radicado se indica que:

La ocupación del espacio público tiene relación directa con el “crecimiento natural de las ciudades, bien sea por abandono del campo, por desplazamientos forzados, o por otras razones, (que) lleva a muchas personas, que no pueden ser captadas por las formas corrientes de trabajo subordinado, a la ocupación del espacio público en las ciudades para desarrollar allí un trabajo informal y obviamente contrario al derecho de todas las personas a usar y disfrutar de ese espacio público. (p. 2)

De acuerdo con la Constitución Política de Colombia 1991, y según lo señalado en el mismo documento las autoridades tienen el deber de diseñar e implementar políticas públicas para contrarrestar los efectos nocivos de la recuperación del espacio público. Teniendo ese debate sobre la mesa es importante tener presente de dónde surge el concepto de sector informal al cual

pertenecen los vendedores ambulantes. El ex Director Regional de la Organización Internacional del Trabajo (OIT) para América Latina y el Caribe Daniel Martínez (2019) resalta la conclusión a la que llegó la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) donde se afirma que “el sector informal surge como resultado de la presión ejercida por el excedente de oferta de mano de obra y la insuficiente creación de empleo, en particular de buenos empleos” (párr. 7). Es así como se evidencia que en la mayoría de los casos estar apropiándose del espacio público como escenario para la venta no es una decisión arbitraria, sino más bien una respuesta a la necesidad de subsistir día a día y ejercer su derecho al trabajo por mano propia ya que no ha sido garantizado desde el margen de la formalidad. Así, retomando el artículo de Ecuador se puede advertir la mirada desde el ámbito económico:

La informalidad no debe ser vista como un caso aislado sino como el resultado de una distorsión del sistema económico, el mismo que irá disminuyendo en función de que se vayan corrigiendo las fallas de la estructura del sistema y éste vaya transfiriendo las actividades informales al sector formal. (Maldonado-Quezada et al, 2017, p. 30)

En este contexto legal, es indispensable tener en cuenta la Ley 1988 de 2019 en Colombia la cual establece los lineamientos generales para la implementación de la política pública dirigida a los vendedores informales. En sus artículos, 2 y 4, por ejemplo, define las pautas por las cuales se deben abordar a las personas que ejercen esta actividad económica, garantizando su protección; además propone estrategias y proyectos para orientar las acciones del Estado y hace frente al impacto que tiene la ejecución de la recuperación del espacio público. De allí sale la normativa para que las administraciones municipales trabajen en estas dinámicas dentro de su territorio. En este caso, es importante considerar la clasificación de los vendedores informales según el grado de afectación del espacio público y la periodicidad con la que realizan su actividad. En este sentido, la Alcaldía de Medellín en su Artículo 4°. *Clasificación de los venteros informales* establece que,

Para efectos del presente decreto los venteros informales atenderán a la clasificación establecida en el artículo 3° del Acuerdo 042 de 2014 en concordancia con el artículo 3° de la Ley 1988 de 2019, a saber: 4.1.Vendedores informales ambulantes/4.2.Vendedores informales semiestacionarios/4.3.Vendedores informales estacionarios/4.4.Vendedores informales periódicos/4.5.Vendedores informales ocasionales o de temporada/4.6.Venteros informales en procesos de reubicación o formalización a iniciativa de entes responsables, acorde al criterio de temporalidad definido en el literal f) del artículo 3° de la Ley 1988 de 2019. (p. 5)

La subsecretaría de Espacio Público hace parte de la Secretaría de Seguridad y Convivencia de la Alcaldía de Medellín la cual es encargada de la gestión de los vendedores informales, enfocándose en su formalización y capacitación, además implementa medidas de regulación y control para asegurar el cumplimiento de normativas y protocolos de bioseguridad en las zonas de alta actividad comercial. Teniendo en cuenta que su enfoque no se limita únicamente a la población de vendedores informales, en el portal web *Alcaldía de Medellín Secretaría de Seguridad y Convivencia* (Subsecretaría de Espacio Público, 2024) define su misión de la siguiente manera:

Potenciar el disfrute y uso racional del espacio público en condiciones de legalidad, equidad y dignidad en la ciudad de Medellín, mediante estrategias que incentiven la movilización social y la transformación de estereotipos culturales sobre la apropiación del espacio público, por medio de acciones pedagógicas, formativas, comunicacionales, de regulación y autorregulación orientadas a fortalecer la legalidad en el espacio público de la ciudad. (párr. 1)

4.2 Obreros, representación popular y humorística

Para abordar el tema de las ventas informales es fundamental entender que estas pertenecen a una categoría de análisis más amplia. Los individuos que se benefician económicamente de esta actividad se clasifican dentro del grupo de obreros o proletariado. Históricamente, su representación gráfica se sitúa en la base de la pirámide social. Según la profesora en lenguaje y literatura Florencia Ucha en el portal web *Significado* (2010), un sitio que brinda información relevante sobre términos específicos de cada área del conocimiento, el término «obrero» se define como,

La clase social que prestaba su fuerza laboral a cambio de la recepción de un salario o retribución económica. En tanto, su ubicación dentro de la pirámide social sería en la parte más baja, componiendo la clase baja de la sociedad. (párr. 11)

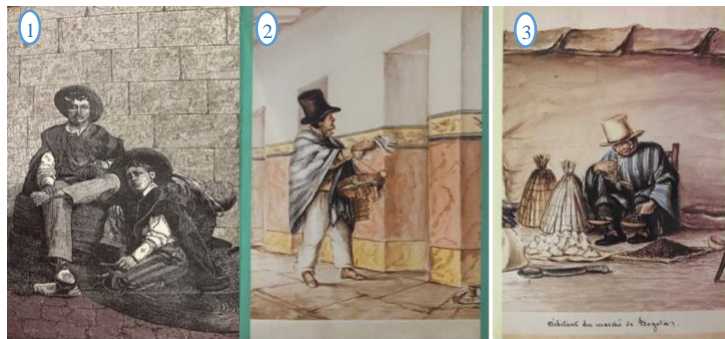
Para profundizar en el análisis de las representaciones sociales y económicas de esta población se aprovechó el libro con 11 volúmenes *El alma de la Calle: Personajes de las calles Bogotanas* (2012) realizado por Clara Isabel MZ – Recamán Santos. Allí la autora afirma que:

Este “libro” no es un libro como los demás [...] no por ello deja de ser objetivo en sus apreciaciones, fundamentadas en la fotografía, considerada actualmente como testimonio documental [...] simplemente pretende recuperar una parte de la memoria colectiva de la ciudad a través del discurso no oficial de los “otros”, a partir de sus expresiones, opiniones y emociones; son recuerdos acumulados en la memoria social e individual que se convierten en acontecimientos que se repiten diariamente. Se organiza en once cuadernillos estilo acordeón, donde aparecen los personajes con su respectiva fotografía, no clasificados de la manera convencional o formalmente sino más bien desde una mirada más romántica. (pág. 13)

Este recurso aparte de ser estéticamente bien cuidado, lo que más atrae es su capacidad para hacer un recorrido histórico por es el camino ambulante de los vendedores de la ciudad capitalina. Recorre desde la época colonial hasta la República, reconociendo que estos oficios han sido parte fundamental de nuestra historia y han acompañado a la sociedad a lo largo de los siglos. En este sentido, se reconoce que una gran parte del país se construyó sobre estas bases. El recurso no se limita a presentar estas actividades como un fenómeno del pasado, sino que permite vislumbrar las permanencias en el espacio y las variaciones que han experimentado con el tiempo. De este modo, se extiende hasta el siglo XXI, mostrando manifestaciones que continúan presentes en la vida cotidiana y con las que los contemporáneos hemos crecido, observándolas mientras transitamos por las calles. Así, podemos deducir que estas actividades no solo nos atraviesan, sino que forman parte de nuestra identidad desde tiempos inmemoriales, y probablemente seguirán acompañándonos por largo aliento.

Imagen 1

Representaciones desde el siglo XIX



Nota. Tomado de *El alma de la calle: personajes de las calles Bogotanas*. Img. 1) En el apartado *Lo tradicional colonia y república*. Representación de los *Estereros* número 100. Tipo de Indios Estereros. Julio Flórez. Grabado. Tomado de: *Papel Periódico Ilustrado 1881-1887*: reproducción de los grabados en madera (xilografías). Img. 2) En el apartado *Ausencias y presencias colonia y república*. Representación de *Mercachifle* número 39. Pequeños mercaderes ambulantes de Bogotá. José Manuel Groot. /Auguste Le Moyne Co. 1835. Acuarela sobre papel. Colección Museo Nacional de Colombia. Reg. No 5504. Img. 3) En el apartado *Cosas de comer y galguerías colonia y república*. Representación de *Marchante* número 52. Vendedor de mercado en Bogotá. José María Groot. 1835 Acuarela. Colección Museo Nacional de Colombia. Reg. 5503

Imagen 2

Representaciones contemporáneas



Nota. Tomado de *El alma de la calle: personajes de las calles Bogotanas*. Img. 1) En el apartado *Ausencias y presencias siglo XX - XXI*. Representación de *vendedor del “agáchese”* “¡Todo a mil, todo a mil, toodo a mil, lo que lleve, lo que escoja, lo que seleccione, todo a mil...!” número 42. Vendedor del agáchese. Marcela Robles Pérez. 2012. Img. 2) En el apartado *Colonizadores urbanos siglo XX - XXI*. Representación de *Vendedor de minutos* “Llamadas, llamadas, llamadaass...” número 93. Vendedor de minutos celular. Marcela Robles Pérez. 2012. Img. 3) En el apartado *Carros de guerra siglo XX - XXI*. Representación de *Cajonero* número 118. Carro de mercado ambulante. Marcela Robles Pérez. 2012.

En la cultura popular, hay diversas formas de representar a los obreros. Uno de los géneros más utilizados es la comedia, donde destaca Mario Moreno conocido como Cantinflas, una combinación de ‘inflar’ y ‘cantinar’, términos asociados con los borrachos en los barrios mexicanos. Aunque Moreno no abusaba del alcohol, utilizó esta característica para crear un personaje que resonara con el público. El término “cantinflear”, acuñado por el propio actor, describe según el diccionario de la Real Academia Española (RAE), hablar mucho sin decir nada concreto. Cantinflas se destacó por representar a trabajadores humildes y de servicios, como peluqueros, cirqueros, médicos, policías, entre otros. Lo que lo convierte en un referente importante para el estudio de la representación de los obreros en el cine (Segovia, 2023).

En *El Barrendero* (1982), Cantinflas interpreta a un «ingeniero de asepsia» (como se denomina a lo largo de la película). A través de su personaje, Cantinflas aborda temas como el derecho laboral y las dinámicas de poder en el trabajo, mostrando a un barrendero coqueto que juega al dominó. Su deseo de “barrer la vía política para barrer parejo” refleja una crítica social y

un anhelo de justicia, haciendo de esta película una obra relevante para analizar la representación de los trabajadores y sus luchas en la sociedad.

Imagen 3

El Barrendero (1982)



Nota. Este fotograma corresponde a una escena de la película del comediante Cantinflas. Que corresponde al minuto 01:47:31 [Imagen digital]. Recuperado <https://www.dailymotion.com/video/x8khh7q>

Siguiendo por esta línea, en la televisión colombiana, una figura destacada es Dany Alejandro Hoyos Sucerquia quien representa a Suso El Paspi, personaje del programa *The Suso's Show* de Caracol Televisión. Esta figura ha hecho referencia a la labor de los obreros y en particular a los vendedores ambulantes, cuando invitó a Luis Eduardo Díaz Lucho (2019), un personaje relevante en este gremio, que además figuró en la política nacional. En su monólogo, Suso exalta la tarea de los venteros mediante una serie de frases que asocia con lo que denomina 'El decreto de hoy es'. A partir de ello enuncia un conjunto de ideas con las que dignifica esta labor:

El trabajo dignifica/Pero hay trabajos muy tesos/Que duelen hasta los huesos/Pa'ganarse la plática/Su vida la sacrifican/Por sus hijos y su gente/En la calle con sus clientes/Aunque estén en desventaja/Dios bendiga al que trabaja/Si trabaja honradamente/. (*The Susos Show - Capítulo: Lucho Díaz y Jorge Oñate se tomaron el estudio de Suso El Paspi, 2019, 7'45''*)

Imagen 4

Lucho Díaz en Suso El Paspi (2019)



Nota. Este fotograma corresponde a un fragmento de la entrevista a 'Lucho' Díaz y su esposa Gloria. Que corresponde al minuto 10:47 [Imagen digital]. Recuperado https://www.youtube.com/watch?v=cgJ6KXtJnEc&ab_channel=CaracolTelevisi%C3%B3n

A propósito del invitado al programa mencionado anteriormente, se popularizó la historia ficcionada de Lucho y su familia en una telenovela del canal Caracol llamada *La Gloria de Lucho*, una producción del año 2019. Esta serie resaltaba su historia de vida y cómo el trabajo informal en su familia se desarrolló en diferentes roles, como reciclador, vendedor de dulces, limpia parabrisas y, más recientemente, vendedor de fritos típicos como empanadas. Además, esta figura, que puede entenderse como un obrero en su definición más amplia, en un momento de su vida pasó de estar en la base de la pirámide a ejercer poder como concejal de Bogotá para luego, volver a la base.

Imagen 5

Lucho busca patrocinio para su campaña política Capítulo 29 (2023)



Nota. Este fotograma corresponde a una escena de la telenovela *La Gloria de Lucho*. Que corresponde al minuto 29:11 [Imagen digital]. Recuperado https://www.youtube.com/watch?v=qTJwRILv7D4&list=PL4n8w5xOJJp0TnrG1LU8ECDFQ5_eFpIGH&index=28

4.3 Historia de vida

La conceptualización de este término es crucial, ya que sirve de punto de partida para entrelazar las historias de vida de un grupo de vendedores informales que han ido en ese transitar por las calles del centro de Medellín ofreciendo productos y servicios en su lucha por garantizar un sustento autogestionado para sus familias. Estos elementos también se conectan con la historia y transformación del espacio urbano. Como lo menciona el antropólogo Manuel Delgado (2002)

La calle y la plaza son, en este sentido, objetos de un doble discurso. Uno es resultado de un diseño urbanístico y arquitectónico políticamente determinado, cuya voluntad es orientar la percepción, ofrecer sentidos prácticos, distribuir valores simbólicos y, al fin y al cabo, influenciar sobre las estructuras relacionales de los usuarios del espacio. Un segundo discurso es el de la sociedad urbana misma, en el sentido de la sociedad de los urbanitas: no de los habitantes de la ciudad, sino de los usuarios-productores de lo urbano. Son ellos quienes tienen siempre la última palabra acerca de cómo y en qué sentido moverse físicamente en el seno de la trama propuesta por los planificadores. Es la acción social lo que, como a fuerza conformante que es, acaba por impregnar los espacios con sus cualidades y atributos. (p. 5)

Ahora bien, para conocer sobre estas dinámicas vinculantes con los vendedores informales es necesario acercarse a sus historias personales pero, especialmente, a su experiencia de vendedor en la calle. En esta vía, la historia de vida según Antonio Víctor Martín García (1995, p. 42) se refiere a un método de estudio cualitativo en el que un investigador analiza y transcribe la relación que una persona realiza sobre los eventos más significativos y las experiencias clave de su vida. Y, en particular, este concepto destaca el uso de archivo que permite detonar recuerdos sobre los acontecimientos, sentimientos y reacciones de manera íntima. Reconocer la delgada línea divisoria

entre una historia y otra equivale, prácticamente, a separar la esencia de cada relato contado desde lugares que facilitan la reconstrucción de las narrativas de las personas que lo experimentaron.

4.4 La noción de familia

De otro lado, por las características del presente trabajo, el concepto de familia se reconoce estrechamente ligado a las ventas informales, ya que es una de las formas en las que desde la informalidad prevalece esta práctica. Por el interés de este proyecto se encuentra relevante la acotación desde una mirada social que hace la antropóloga Karla Vega (2015) al término de familia, citada por Maldonado Quezada, et al. (2017, p. 32) cuando afirma que las actividades en el espacio público hacen parte de los procesos de construcción social que permite observar cómo “las relaciones familiares están en constante negociación con base en la igualdad, hasta cierto punto, y no se piensan desde la base religiosa o cultural del “para siempre”, típicos de las sociedades occidentales” (p. 32).

Además, la autora menciona cómo en muchos casos, las relaciones laborales informales se fundamentan más en vínculos o conexiones familiares y personales, en lugar de basarse en contratos formales como las empresas legalmente constituidas. Así, surge la oportunidad de explorar referentes que aportan valor teórico partiendo de la identificación de historias personales y su interconexión con las dinámicas más amplias de los demás en el núcleo familiar. Esta colaboración facilita el reconocimiento de la propia historia y propicia un acercamiento con la de los otros puntos de vista.

4.1.1 Niños, trabajo, causas y regulación

Desde esta perspectiva, es importante resaltar la figura de los niños que forman parte de la dinámica en las ventas informales, aquellos que acompañan a sus padres en esta labor. Es así como se aprovecha el resumen de la investigación elaborada por *Carolina Ordóñez* como tesis para la Maestría en Políticas Sociales en Infancia y Adolescencia de la Universidad Politécnica Salesiana de Quito Ecuador (UPSQ) en el artículo *Condiciones infantiles y laborales: trabajo de niños y niñas, vendedores y lustrabotas* (2004) donde menciona que este ejercicio no es algo nuevo, sino que ha perdurado a lo largo de la historia.

Los niños y niñas han trabajado durante toda la historia, desempeñando su papel dentro de la familia o afuera pero siempre en relación con esta y con un afán de aprendizaje y transmisión de ciertas prácticas. Intentando cumplir con los deseos sociales de permitir al niño socializar y educarse, aprendiendo así el valor del trabajo, una profesión y asegurando su futuro laboral con los contactos y enseñanzas que sus padres y la sociedad les brindan. (pp. 97-98)

De esta manera se han hecho diferentes afirmaciones de las posibles causas del trabajo en menores. Según Ordóñez (2004), en ocasiones la mirada está sesgada y toma como postura idealista lo que como sociedad e imaginario colectivo “debería ser” sin embargo, en su texto nos invita a reflexionar en los matices de este fenómeno social, económico y familiar.

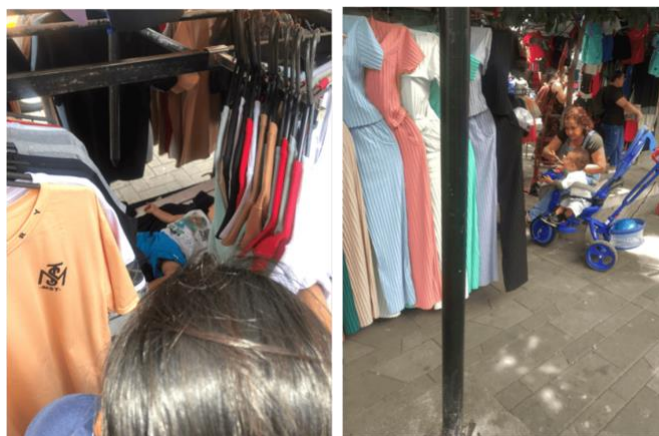
Muchas veces se intenta explicar el trabajo infantil por el aspecto económico y de carencia, sin tomar en cuenta otros factores que pueden influir en la toma de decisión de que el niño o niña trabaje. Primero puede ser una decisión del niño que tiene deseo de ser útil, de salir de su casa y colaborar con la familia. Por otro lado están los padres que consideran mejor

mantener a sus niños o niñas cerca del lugar de trabajo que dejarlos solos en casa, y así la familia trabaja en conjunto. (p. 100)

Además de estas razones, se explora otras eventualidades por las cuales los padres toman la decisión de llevar a sus hijos al lugar donde trabajan; aunque la presencia de familiares cercanos puede ofrecer apoyo en el cuidado de los niños y niñas, también puede traer consigo problemas como el abuso, maltrato, hacinamiento y otras situaciones que ponen en riesgo a los infantes. Por ejemplo, al hacer un recorrido por distintas calles del centro de Medellín fue posible encontrar escenas en las que mujeres trabajadoras, en el espacio público, estaban acompañadas con sus pequeños de tal modo que se evidencia que mientras laboran al mismo tiempo cuidan a sus hijos. Al conversar con una de ellas, reiteró que la razón de esta situación es precisamente porque ha conocido casos que le impiden confiar el cuidado de sus hijos a otras personas.

Imagen 6

Cuidadoras (2024)



Nota. Registro de escenas de vendedores informales estacionarios con sus niños. A la derecha mamá con bebé y a la izquierda mamá alimentando a bebé en su espacio de trabajo. Foto: Laura Alejandra Ramírez Quintero.

Además, en el estudio mencionado anteriormente se presta especial atención a los niños; por esta razón, se realizan encuestas para conocer sobre su situación. Una pregunta que llama especialmente la atención es saber cómo perciben la labor que realizan y si les gusta trabajar. La

gran mayoría respondió que sí, aunque en ocasiones no daban una razón específica. Posiblemente, nunca se lo habían cuestionado antes. Ordóñez (2004) lo plasma de la siguiente manera:

Los niños y niñas en general tienen un gusto por su trabajo, la mayoría empezaron por deseo propio, aunque algunas por petición de sus padres. Casi todos llevan años trabajando en la misma actividad. Trabajan sobre todo para apoyar a sus familias y para obtener dinero que utilizaran con diversos fines. (p. 118)

Esto no es concluyente, sin embargo, abre el cuestionamiento de porque respondieron afirmativamente, ¿será por ser la realidad que conocen? ¿Porque ven una necesidad que a su temprana edad quieren suplir? ¿Porque les han reafirmado el gusto sus padres o familiares que se ocupan en esta misma labor?

Imagen 7

Niño trabajando (2024)



Nota. Registro de escenas de vendedores informales estacionarios donde se puede observar a un niño organizando el puesto de trabajo. Foto: Laura Alejandra Ramírez Quintero.

4.4.2 Niños trabajando. Caso Colombia

Sea cual sea la razón, esta no es una problemática exclusiva del vecino país de Ecuador. En Colombia, también hay mucho que decir al respecto, especialmente desde el Instituto Colombiano

de Bienestar Familiar (ICBF). Esta institución ha identificado que el trabajo infantil sigue siendo un desafío significativo en diversas regiones del país. De esta manera ha implementado programas y políticas para proteger los derechos de los niños y garantizar su bienestar como en la infografía que realizaron con el Observatorio del Bienestar de la Niñez. (2020) *Trabajo infantil en Colombia*,

El ICBF participa en el desarrollo del Modelo de Identificación del Riesgo de Trabajo Infantil (MIRTI), iniciativa regional de la OIT y la CEPAL, el cual permite focalizar las acciones en los territorios más críticos, materializar la política pública, medir el impacto de intervenciones preventivas y del restablecimiento de derechos. El ICBF como integrante del comité coordinador de los proyectos implementados con recursos del Departamento de Trabajo de los Estados Unidos (USDOL) en Colombia, brinda asistencia técnica a estas iniciativas, gestión y articulación con las direcciones regionales del instituto, dirigidos a generar acciones para reducir el trabajo infantil. En la actualidad acompaña los proyectos de Somos Tesoro, Colombia Avanza y el Proyecto Pilares. (párr. 15)

Figura 1

Estructuración de los ejes de la Política Pública identificados con base en los entornos por mejorar (2017)



Nota. Organización Internacional del Trabajo. [Ilustración digital]. Recuperado de https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/linea_de_politica_publica_trabajo_infantil_y_proteccion_al_adolescente_t.pdf

4.5 Colaboración para la creación

En el contexto de esta investigación-creación, es fundamental destacar la importancia de la creación conjunta, reconociendo que la comunidad, tanto familiar como de vendedores informales, constituye el insumo principal. Este insumo se entiende como la suma de experiencias, relatos e historias que enriquecen el proyecto. Por ello, el concepto de *colaboración* adquiere una relevancia especial, ya que busca consolidar el tejido de las comunidades y permitir procesos de apropiación del espacio público. En el sitio web del proyecto *Subtramas* que cobija el ámbito de la cultura visual digital y promueve la colaboración en la investigación y la creación se define de la siguiente manera:

La acción de colaborar con un grupo de personas, no a la de hacer algo simplemente con un otro u otros. No se trata de la suma de trabajos o fuerzas de diversos agentes, sino de un proceso de coproducción en el que idealmente se incorporan y comparten permanentemente los cuestionamientos o desacuerdos sobre los procesos, metodologías e ideas de trabajo, con la intención de integrar y generar agenciamiento con las diferentes sensibilidades que se suman a los proyectos. (párr. 1)

Por ello, en este proyecto de investigación-creación se busca trabajar en conjunto con vendedores que han recorrido el centro de Medellín y son parte del conjunto de personas activas que participan de la transformación histórica del espacio público. Así pues, la *colaboración* se entiende como un proceso de coproducción en el que los miembros de la comunidad son personajes activos en la creación de su relato visual permitiendo una representación más completa y significativa de sus experiencias como recurso de apoyo para el proceso creador mismo.

4.6 Arte procesual

Esta forma de hacer en el campo de las artes plásticas y/o visuales significa que al pensar en una configuración artística que incluye no solo al artista si no a otras personas entra en juego el concepto de arte procesual. Esto es de suma importancia, ya que constituye la base del componente creativo para la investigación-creación. Se aprovecha la tesis e investigaciones teóricas y prácticas centradas en las poéticas procesuales dentro de la creación artística del profesor y Doctor en Bellas Artes de la Universidad de Vigo, Juan Loeck Hernández (2003) quien en el capítulo *Arte procesual* menciona que “es más correcto hablar en términos de “poética”, entendida ésta como cualidad o comportamiento que podemos detectar en obras o acciones de artistas encuadrados en diferentes movimientos” (p. 31). Este enfoque permite apreciar no solo el resultado final de una obra de arte, sino también el proceso creativo que la sustenta. Las poéticas procesuales destacan la importancia del recorrido artístico, valorando cada etapa y decisión tomada por el artista. En este sentido, las define como:

Aquellas experiencias artísticas que no se encuentran exclusivamente encaminadas a la producción de un objeto de arte, sino que asumen el valor comunicador del proceso o procesos que tuvieron lugar durante el transcurso de dichas experiencias [...] que desde la noción de sistema de relación de las fases sucesivas de una acción cualquiera se vincula a la práctica artística de tal manera que se configura como “experimentación procesual” no solo como una posible actividad del artista sino también como un sistema idóneo de reflexión y de comunicación pedagógica en cualquier análisis sobre la acción creativa en general. (p. 32)

Esta perspectiva permite explorar nuevas metodologías y enfoques en la práctica y enseñanza del arte. Al valorar el proceso creativo, se fomenta un ambiente de experimentación

continuo, donde cada fase del proceso artístico es visto como una oportunidad para aprender y crecer. En última instancia, la experimentación procesual se convierte en una herramienta poderosa para la innovación y la expresión artística, abriendo nuevas posibilidades para la reflexión crítica y la comunicación efectiva en el ámbito artístico.

4.7 Un juego muy en serio

Parte fundamental de la formalización de este trabajo de investigación-creación radica en explorar el juego como una forma de creación artística. De esta manera, se aprovecha la recopilación de teorías y posturas filosóficas presentadas en el libro *Arte, acción y participación* de Frank Popper (1989). Según el autor:

La teoría «rudimentaria» de G.S. Hall, derivada del darwinismo, considera el juego como una necesidad biológica primordial cuya función es acelerar el crecimiento orgánico del niño. La teoría «idealista» de Schiller lo define como una expresión de la libertad. – La teoría «educativa» de K. Groos hace de él una actividad preparatoria del niño para la vida adulta y, por consiguiente, un factor del proceso de inculturización. La teoría «autotélica» de J.W. Baldwin **opone el juego, en su gratuidad, con el trabajo, siempre centrado en un fin particular.** La teoría «jerárquica» de Pierre Janet sitúa al juego en un nivel inferior de la escala de actividades creadoras auténticas. La teoría «funcional» de K. Bühler sugiere que el niño juegue a fin de explorar las diversas funciones de las facultades corporales y mentales que éste ve nacer en sí mismo unas tras otras. La teoría «reiterativa» de J. Schaller pretende que el juego sirve para la producción de diversos elementos de la vida individual y de la cultura. (pág. 177)

Es bastante interesante observar los puntos de conexión y de complementación entre teorías que nos plantea Popper. Sin embargo, otro texto amplía la conversación desde una perspectiva cultural. Se trata del artículo *Teoría del juego* (s.f.) de Paola López, quien igualmente pone en diálogo diversas personalidades que han reflexionado frente al tema. Este texto es la segunda parte de un trabajo titulado *Los juegos y los niños y niñas. Una aproximación histórica-teórica* en el marco del seminario *Filosofía e infancia* dictado por la profesora Olga Grau en la Universidad de Chile. Allí, la autora afirma que,

Huizinga aparte de tratar de conceptualizar el juego en aspectos generales, realiza la conexión fundamental entre juego y cultura. Parte diciendo que el juego es una sólida estructura como forma cultural, una vez que se ha jugado **permanece en el recuerdo lo jugado como creación o tesoro espiritual**, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento que se desee. Por ello se saca a luz la pregunta: ¿Qué es lo que jugamos realmente al jugar? ¿Nuestra propia creación en plena libertad? O más bien, ¿Jugamos lo que se nos ha impuesto generación tras generación? (pág. 2)

Al explorar y analizar las diversas perspectivas teóricas sobre el juego, se puede reconocer su papel esencial como herramienta para el desarrollo personal y social. Aunque los textos revisados tienden a enfocarse en el juego como una actividad exclusiva de la primera infancia, y como señalaba uno de los teóricos, “una fase preparatoria para la vida adulta”, surge la interrogante de si esto implicaría que, al llegar a la adultez, se omiten de la experiencia humana manifestaciones que podrían ser reconocidas como juegos. Sin embargo, no parece ser este el caso. Más bien, tales experiencias se transforman a medida que se avanza en el ciclo vital. En la adultez, lo que en la infancia se conceptualiza como juego, a menudo se reinterpreta bajo otras formas, tales como momentos de esparcimiento, ocio o simplemente cambios de actividad para crear de manera

individual y colectiva. Ignorar esta continuidad implicaría omitir un aspecto fundamental de la vivencia cotidiana. En este sentido, resulta crucial reconocer el equilibrio entre el trabajo el cual es el enfoque de esta investigación y el juego que es a donde se pretende llevar a los participante.

5 Memoria deambulante

*...No hallarás otra tierra ni otro mar.
La ciudad irá en ti siempre. Volverás
a las mismas calles. Y en los mismos suburbios llegará tu vejez;
en la misma casa encanecerás.
Pues la ciudad es siempre la misma...*

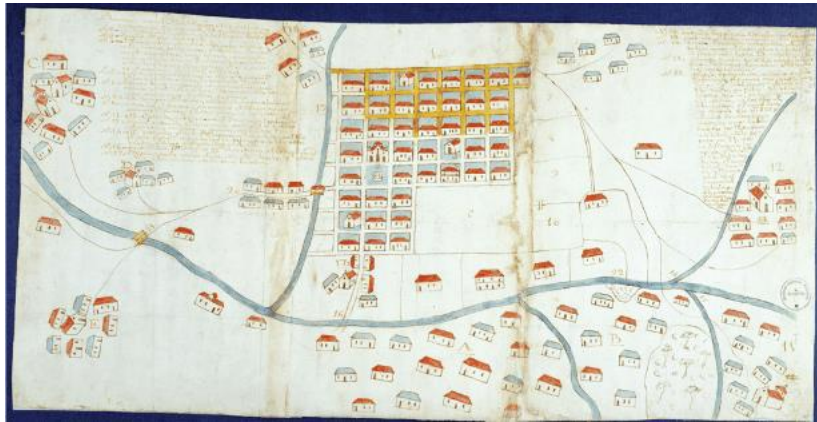
La ciudad
Constantino Cavafis

Medellín, la actual capital del departamento de Antioquia, tiene una historia que ilustra su transformación a través de los siglos. El historiador, crítico e investigador Roberto Luis Jaramillo (s.f.) escribió para el sitio web Centro de Medellín el artículo *Autobiografía de la Villa* donde cuenta cómo la ciudad misma relata su nacimiento atípico “**Yo, Medellín, tuve una gestación anormal**. No nací como muchas ciudades y pueblos, no fui fundada, y por eso no existe acta o documento oficial que diga que nací” (párr. 1). Con esta premisa, también en el sitio web de la Alcaldía de Medellín, en su sección *Historia y símbolos de Medellín* (s. f., párr. 2-7) se realiza una reconstrucción ágil de la historia de la ciudad desde su avistamiento por los españoles en 1541, liderados por Jerónimo Luis Téjelo, pasando por la fundación del poblado de San Lorenzo de Aburrá en 1616 por Herrero Campuzano, hasta la creación de la Villa de Nuestra Señora de la Candelaria de Medellín en 1675. Precisamente, Jaramillo (s.f.) amplía este acontecimiento relatando la razón por la cual ocurrió:

Por amenazante insistencia de la reina de España, me reconocieron categoría y pasé de ser un simple “sitio” a una “villa”. Y a los pocos días, cuando tuve jurisdicción independiente de los antioqueños, me volvieron a bautizar, con el nombre que conservo hasta hoy de Medellín la indiana, porque un conde de Medellín, la española, intrigó a mi favor. (párr. 14)

Imagen 8

Plano de la Villa de Medellín (1791)



Nota. Atribuido a José María Giraldo. Archivo General de la Nación. [Ilustración]. Recuperado de Mapa Centro <https://www.centrodemedellin.co/ArticulosView.aspx?id=339&type=A&idArt=349>

Desde la Alcaldía de Medellín (s.f. párr. 2-7) se afirma que la ciudad ha sido testigo de numerosos cambios. Inicialmente, el territorio estaba habitado por indígenas como los Aburraes, Nutabes, Catíos y posiblemente los Quimbayas según algunos vestigios culturales. Aunque Santa Fe de Antioquia era la capital, Medellín se consolidó como la principal ciudad de Antioquia en 1826 gracias a la labor del cabildo local. Este organismo reguló aspectos cruciales como la circulación de moneda y el mercado dominical, sentando las bases para una ciudad organizada en calles y avenidas que como lo ilustra Jaramillo (s.f.) “Mi nuevo cabildo de Medellín procedió a rectificar mis torcidos callejones para que parecieran calles y algunas nuevas fueron trazadas, pues repartí solares a diestra y siniestra hasta topar con la quebrada y con los terrenos comunales” (párr. 15). A lo largo de los años, Medellín continuó creciendo, lo que también incrementó su actividad económica y mercantil en la importación de bienes, como lo precisa la Alcaldía de Medellín:

Estos productos se vendían en las calles adyacentes al Parque de Berrío, lugar que se convirtió en vía comercial. Gracias a este fenómeno, se desarrolló también el sector

financiero, dando lugar al Banco de Antioquia (1871), el Banco de Medellín (1881), el Banco Popular (1882) y el Banco del Comercio (1896). (s.f., párr. 8)

Imagen 9

Centro de la ciudad (1983)



Nota. Fotografía de Carlos Vidal para la Alcaldía de Medellín. [Fotografía]. Recuperado de <https://www.medellin.gov.co/es/historia-y-simbolos-de-medellin/>

En este sentido, la ciudad ha sido considerada un escenario propicio para el trabajo, tanto que propios como extranjeros reconocían la falta de espacios para el ocio que como lo menciona el Doctor en historia Pablo Rodríguez Jiménez en *Medellín: La ciudad y su gente* (2022): “aunque algunos recelaban de la ausencia de actividades y centros de recreación, lo que más recriminaban era la acendrada dedicación a los negocios y el comercio” (párr. 14) y esto al parecer era un tema que venía inculcándose desde casa dado que también “las empresas comerciales tenían un carácter familiar y eran conocidas por sus propios apellidos” (párr. 15). Es interesante observar que de cierta manera algo de esta verificación histórica sigue permeando el comercio en la ciudad. Además, destaca la actividad económica textil, por la cual existe un reconocimiento industrial, tanto así que “Medellín se convirtió en la ciudad textilera de Colombia, con figuración en toda Latinoamérica” (párr. 20). Asimismo, es importante destacar que, como se mencionó anteriormente, la ciudad tenía un constante flujo de personas transitando sus calles y, desde su fundación, se conformó como un lugar de acogida para migrantes. Como señala Rodríguez:

Podríamos decir que el origen de Medellín marcaría su historia. Nacida del arribo de migrantes procedentes de distintos lugares, este rasgo nunca se perdería. Como veremos más adelante, su modernización sería un nuevo atractivo para gentes que dejaron el campo. Pero también, por particulares razones, sus gentes fueron dadas a migrar, a colonizar otras tierras, aún desde los tiempos coloniales. (2022, párr. 8)

5.1 La configuración de la familia Ramírez Quintero, obrera y comerciante

En el contexto de este proceso migratorio, la familia Ramírez Quintero se conectan y se integran en la historia que conforma esta ciudad que es también la ciudad en la que nací. Papá y mamá unieron sus vidas en matrimonio el 31 de diciembre de 1975 y, pocos días después, decidieron trasladarse a Medellín en busca de un futuro mejor para la familia que apenas conformaban. Provenían del municipio de Granada, localidad ubicada en el Oriente Antioqueño, a dos horas de la ciudad. Lorenzo conocía a Medellín ya que cuando tenía 21 años aproximadamente había trabajado con unos familiares en la plaza de mercado *El Pedrero* ubicada en el sector de Guayaquil. Posteriormente, pasó algunos años en la *Cooperativa del Cafetero*, trabajo que tenía antes de casarse y en el que permaneció durante los primeros años de matrimonio. Al salir de allí volvió al comercio informal.

Imagen 10

El Pedrero (1958)



Nota. Carlos Rodríguez para Archivo Histórico de Antioquia. [Fotografía]. Recuperado de <https://www.centrodemedellin.co/ArticulosView.aspx?id=313>

5.1.1 La generación de mis abuelos

La figura del obrero y el comerciante ha sido especialmente reconocida en la familia Ramírez Quintero. Su presencia se ha rastreado al menos desde la generación de los abuelos. Al hablar de Jesús María Ramírez, conocido cariñosamente como *Chulito*, se hace referencia al padre de Lorenzo. El abuelo ejemplifica muy bien esta tradición. Su vida laboral fue diversa y significativa: desde la extracción de materiales del río para la construcción, pasando por el mantenimiento de carreteras departamentales, hasta la apertura de caminos veredales. Además, en la plaza del pueblo, se destacó como vendedor informal, ofreciendo productos como paletas y conos de helado. Junto a su hermano Francisco vendía un producto que se convirtió en un emblema familiar. Existen dos versiones sobre dicho producto: algunos sostienen que era “Cola Andina”, mientras que otros afirman que se trataba de “Colombinas”. Independientemente de la versión correcta, este producto fue tan relevante para la familia que en el pueblo comenzó a ser conocida como los *Colandinas*.

Imagen 11

Chulito y Tinita (s.f.)



Nota. Foto intervenida de abuelos paternos, Jesús María Ramírez López y María Ernestina Giraldo Salazar. Foto álbum familiar, Intervención Laura Alejandra Ramírez Quintero

Por el lado materno, la historia no es menos notable. La abuela María Clara Elena Castaño asumió la responsabilidad de sostener a la familia tras la enfermedad de su esposo. Su labor como comerciante fue igualmente admirable. Producía y vendía naranjas, panela y escobas, productos que ofrecía en la plaza del pueblo. Era reconocida por su habilidad para negociar tanto en la compra como en la venta, y por su espíritu luchador y servicial. Su dedicación a la comunidad era tal que realizaba tareas que no le correspondían como llevar agua desde una bocatoma o nacimiento hasta la casa de una familia vecina y numerosa para evitarles la carga de transportar el agua con canecas y ollas.

Imagen 12

Toñito y Elenita (s.f.)



Nota. Foto intervenida de abuelos maternos, Jesús Antonio Quintero López y María Clara Elena Castaño Ocampo. Foto álbum familiar, Intervención Laura Alejandra Ramírez Quintero.

Gran parte de la familia por ambos líneas se iniciaron como venteros informales ya sea porque sacaban *el revuelto o la legumbre* de la finca y los comercializaban en los pueblos o porque los ofrecían en la ciudad, especialmente, en las plazas de mercado o como *carretilleros*. Nombres como Justo, José, Manuel, Bernardo, Ramón (conocido como “Maracuyá”) se destacan en esta breve historia familiar que ya muestra el vínculo con las ventas informales desde el pasado hasta hoy.

5.1.2 El papá de los remates y su familia

En un contexto más cercano, es importante hablar de la labor de mis padres a quienes el trabajo los acompañó desde muy temprana edad. Lorenzo, con aproximadamente 15 años, descargaba los carros que llegaba con mercancía a Granada y, además, prestaba el servicio de llevar los mercados a las casas de las señoras del pueblo. Por otro lado, Luz Mery tuvo su primera experiencia laboral

con menos de 12 años, cuando su papá, Jesús Antonio Quintero, le regaló una botella de miel de abeja que ellos mismos producían. Con el dinero adquirido se dio uno de sus primeros gustos: “La vendí y con la plata compré un corte para una blusita con boleros y cinturón con moño para amarrar en la espalda” (L. M Quintero, comunicación personal, 10 de marzo de 2024).

Más tarde, en compañía de su hermano Ramón, se dedicaron a producir panela, tal como lo habían visto de sus padres. Cosecharon la caña de azúcar, activaron el funcionamiento del trapiche para molerla, prendieron el horno y lo atizaron con el bagazo de la caña de moliendas anteriores. Cuando la mezcla alcanzaba la consistencia adecuada, realizaban la prueba del conejo que consistía en sumergir la mano en agua fría para luego meterla en la mezcla caliente, sacarla y repetir el proceso. Si el dulce se cristalizaba en la mano, como caramelo, sabían que estaba lista la panela. Luego las formaban en bolas que agrupaban en pares para más adelante guardarlas en bolsas para su distribución. Posterior a ello, preparaban la bestia para transportarlas hasta donde las comercializaban. Todo esto lo hicieron siendo adolescentes.

Por su parte, Ramón siempre mostró una gran inquietud por el trabajo. Aprendía con facilidad y replicaba lo que veía hacer de sus mayores con el fin de cómo lo dice “ganarse unas moneditas”. El tío comenzó aproximadamente a los 10 años. En la entrevista para el presente trabajo comenta lo siguiente:

Yo hacía mandados. Citaba a la gente a *Telecom* para que fuera a recibir las llamadas. Iba hasta las casas a informarles la hora en que serían contactados, ya que no había teléfonos en las casas. Las personas le daban a uno una monedita, diez o veinte centavos, aunque a veces no le daban nada. [...] Después, cargando mercaditos, veía a alguien con un costal y le preguntaba: ¿Hay que llevarle ese mercado?... Y así andaba detrás de él todo el rato hasta llegar a la casa. También daban algunas moneditas o le llenaban a uno la barriguita. [...] Más tarde, con un carro de rodillos grande, cargaba bultos. Los peladitos del lugar le

ayudaban a uno empujando el carro cuesta arriba, para luego poder bajarlos a todos montados. (R. Quintero, comunicación personal, 17 de octubre de 2024).

Ramón veía estas experiencias como una escuela, donde aprendía de los maestros que lo rodeaban. Reconoce lo relevante que fue para él comenzar desde abajo y afirma que así es como aprendió a mantener el negocio que hoy en día maneja en el pasaje Carabobo, conocido como *El Rematerito*.

El quehacer de Lorenzo, Mery y Ramón fue seguido por Ferney, mi hermano, quien desde pequeño acompañaba a nuestros padres hasta el centro de la ciudad y no faltó mucho tiempo para reconocer su interés por atender a los clientes potenciales, tanto así que se ganó el apodo de *Potro* debido a que brincaba de un lado a otro, quitándole la clientela a los comerciantes veteranos.

Es aquí donde el núcleo familiar hace de la venta informal el modo de producción por excelencia. Mi papá Lorenzo denominó su negocio como *El papá de los remates*. Tenía la convicción de que “El que se alquila se anula a sí mismo” es decir, era mejor trabajar para uno mismo y no para otros, por esta razón regresó a la calle luego de salir del trabajo formal en la *Cooperativa del Cafetero*. Experimentó con diversos productos y encontró éxito en los remates. Se reconocía a sí mismo como “hábil para el negocio, avisado y atento al mercado, siempre buscando machetico”, aunque carecía de conocimientos en la administración de recursos. Cuando se le preguntó la razón por la cual llevaban a los niños al trabajo, respondió: “Una madre responsable no suelta a los hijos... ¿Qué es mejor, enseñar o luchar por sacarlos de los vicios?” (L. Ramírez, comunicación personal, 16 de octubre de 2024) haciendo alusión a que al estar cerca de sus pequeños pueden estar atentos de lo que les sucede y a su vez enseñarles una herramienta o habilidad para que se puedan defender.

Por su parte Luz Mery, en Medellín, bordaba fajones para *Satexco*, un trabajo que realizaba directamente desde su casa, lo que le facilitaba manejar las diversas labores que desempeñaba. Sin

embargo, como vendedora informal inició con Arcesio Ramírez (conocido como “La gallina”) vendiendo artículos de fantasía. Posteriormente, apoyaba a su esposo en las ventas de remate y de los diferentes productos que llegaron a vender.

A la pregunta de por qué llevaban a los niños al trabajo, ella respondió: “Cuando aprenden a trabajar, hay más posibilidades de que hagan cosas buenas”. Luego, recitó algunos dichos conocidos, como por ejemplo, “La ociosidad es la madre de todos los vicios” y “Con el sudor de tu frente ganarás el pan. No con el sudor de el del frente” [sic.] (L. M. Quintero, comunicación personal, 09 de septiembre de 2024). Frente a esto reiteró, tal y como anteriormente lo afirmaba Lorenzo, que el trabajo era una herramienta esencial que los capacitaba para ser adultos funcionales. Mientras los niños estaban cerca, sabían que podía enseñarles valores como la honradez, la perseverancia y la responsabilidad. Ir al centro a acompañarlos no se negociaba, pero trabajar o no era opcional. Decía: “Todo lo necesario se lo damos [sic.]... si ya quiere darse gusto... usted tiene las herramientas para conseguirlo” (L. M. Quintero, comunicación personal, 09 de septiembre de 2024). La gran virtud de Luz Mery ha sido su sabiduría y la excelente capacidad de administración.

Por otro lado, Ramón ya había trabajado en Medellín cuando venía de visita, pero fue su cuñado Lorenzo quien lo convenció de quedarse en la ciudad para trabajar con él. Ágilmente aprendió el proceso. Tanto Lorenzo como Luz Mery afirman que Ramón “superó al maestro” pues desde joven demostró grandes virtudes, entre ellas, la dedicación y la responsabilidad. Además, poseía una notable habilidad para identificar oportunidades, lo que le permitió destacarse en sus labores. Empezó a utilizar el pregón como sistema para trabajar en la ciudad. A continuación su demostración:

Todo a 30/damas caballeros y niños sigan al almacén Anacleto pequeño pero completo/
almacenes garabato donde se vende más barato/almacén garabito más baratico lleva

raimundo y todo el mundo don Celedonio y hasta el mismo demonio/almacén la cucaracha donde usted se agacha y ahí mismo se despacha. (R. Quintero, comunicación personal, 17 de octubre de 2024).

En cuanto a Ferney, éste poseía una habilidad innata para “escanear” a las personas y reconocer cómo conectar con ellas. Según él, existen tres tipos de vendedores: el mercantil o culebrero, que enreda y vende por vender; el comerciante; y el asesor, siendo este último el que realmente conecta con la necesidad del cliente y ofrece un servicio integral. Este enfoque asegura que el cliente tenga una buena experiencia y quiera volver, entendiendo que la mejor publicidad es un cliente bien atendido.

Por aquel entonces, se hacía evidente la sinergia que existía en el trabajo conjunto. Cada uno aportaba sus habilidades únicas, supliendo necesidades específicas y complementándose mutuamente. Esta colaboración no solo mejoraba la productividad, sino que también fortalecía la relación entre ellos. Juntos, podían enfrentar los desafíos con mayor eficacia y alcanzar sus objetivos comunes.

Imagen 13

Familia Ramírez Quintero (s. f.)



Nota. Registro de escenas de familia cuando eran vendedores informales estacionarios. (Izq.) Lorenzo en desde distintas ópticas en el puesto de vendedor. (Der.) Lorenzo con Leidy, Ferney y Ramón. Fotos: Luz Mery Quintero.

5.2 El paso por “la universidad de la calle”

El centro de Medellín, especialmente las calles de Ayacucho (C. 49) y Colombia (C. 50) con las carreras de Carabobo (Cr. 52) y Bolívar (Cr. 51), constituyen el epicentro de esta investigación-creación. Estas vías, cargadas de historia, han sido testigos de la evolución urbanística y social de la ciudad. Además, se reconocen como testigos de los procesos de transformación en los modos de producción de distintas familia como la propia, lo que hace crucial su contexto. A través de diversos archivos, se profundiza en la comprensión de su desarrollo, revelando cómo estas vías han sido escenarios de importantes cambios y adaptaciones a lo largo del tiempo. Para este fin, la cartilla *Historias Callejeras* (2014) del Archivo Histórico de Medellín, una publicación del proyecto editorial *Libros para la Vida* aprovecha la historia documentada para difundir acontecimientos relevantes de algunas de las calles emblemáticas del centro de la ciudad. De esta manera, se define el punto de partida de la siguiente forma:

La calle es una de las características más destacadas de la morfología de la ciudad. Se constituye en un espacio que permite la circulación de personas y, a la par, es el principal elemento de paisaje urbano, pues en ella se desarrolla la vida de sus habitantes y transcurre la historia de la urbe. Las relaciones entre los ciudadanos y el poder se materializan y se expresan en la conformación de las calles, los parques, las plazas y plazuelas. Todos estos lugares de encuentro dejan registros del complejo devenir ciudadano. (p. 9)

5.2.1 Ayacucho o la calle de la Amargura

Desde esta instancia, se hace un recorrido histórico por estos caminos recurrentes. Iniciando con Ayacucho que en la cátedra del ITM *Medellín, la ciudad ocultada*, dictada por el magister en literatura y escritor Gilmer Mesa, hace la acotación de cómo se empieza a llamar esta calle:

Lo que le da nombre a la calle de Ayacucho es justamente el cementerio, porque durante mucho tiempo esa calle se va a llamar la calle de la Amargura. Toda la gente daba su último paseo por esa calle antes de llegar al cementerio de San Lorenzo (ITM Académico, 2023, 29:17)

Como se menciona en la cartilla antes citada (2014, p. 28), a partir del siglo XIX la designación tradicional de algunas calles fue reemplazada por nombres que conmemoraban la gesta emancipadora y rendían homenaje a varios países suramericanos. De este modo, el nombre de la calle de la Amargura fue sustituido en honor a la última batalla patriota que otorgó la libertad al Perú. Luego de esto la calle creció y sus edificaciones tenían marcados matices como sigue expresando en el documento en cuestión:

Además de las edificaciones religiosas, se construyeron algunas de carácter estatal que enriquecieron y diversificaron el uso y la visión de la calle [...] como el Palacio de Justicia,

ubicado en la carrera Carabobo entre Pichincha y Ayacucho, donde fueron comunes los actos suicidas, o la cárcel de varones que albergó la mayoría de las veces presos políticos. (p. 30)

Todo esto permitió variadas manifestaciones en su trayecto pues esta calle se convirtió en un eje de desarrollo urbano, albergando actividades comerciales y de transporte. Al respecto, según Darío Ruiz Gómez (2014, p. 34), la calle Ayacucho, que durante el periodo colonial era un sendero destapado apto solo para viajes a pie, en silletas o a lomo de bestias, evolucionó significativamente con el tiempo, generando dinámicas de apropiación diferentes con el espacio público. Primero, fue utilizada por carretas tiradas por caballos, luego por el tranvía de mulas y, rápidamente, por el tranvía eléctrico. Posteriormente, la calle fue transitada por carros particulares y de transporte público. En la actualidad, es la ruta por la que se desplaza el tranvía.

Imagen 14

Calle Ayacucho en la actualidad (2024)



Nota. Registro de la calle Ayacucho sobre la carrera Carabobo Foto: Laura Alejandra Ramírez Quintero.

5.2.2 Colombia, donde se topan: estudiantes, obreros, vendedores informales y caminantes desprevenidos

Por su parte, en el relato que aparece en *Historias callejeras* (2014, pp. 16-20) se afirma que la calle Colombia ha visto desaparecer muchas de las huellas que marcaron su pasado. La imagen

física actual de este tramo es el resultado de más de 150 años de transformaciones, fruto de múltiples acciones tanto privadas como oficiales. El tiempo como la calle han sido testigos de ciclos de vida que ya se fueron, de las casonas que ya no están. Antes de convertirse en los actuales parqueaderos de motos, algunas casas de la calle Colombia fueron residencias y pensiones. Otras se dedicaban a la venta de comida a domicilio o repostería por encargo, compitiendo con las “cajoneras”, mujeres que pregonaban quesitos y mantequillas campesinas mientras recorrían la calle.

Por esta calle también transitaban los estudiantes y a partir de 1910, la educación pública estuvo dirigida a los niños pobres y era gestionada por los Hermanos Cristianos en lo que hoy se conoce como la Institución Educativa Héctor Abad Gómez. En esta vía también se fomentaba la lectura dirigida a la población obrera.

También en los años treinta, el curso de la calle era seguido por obreros que desde San Benito llegaban a la esquina sur de Colombia con la carrera Berrío, para abordar la lectura en la sede de la Biblioteca Municipal, hoy bodega de mercancías. En estos años, la biblioteca hacía concursos del mejor lector, dirigidos a la población obrera. (p. 20)

Este espacio fue el camino donde se entrecruzaban estudiantes, obreros, vendedores informales y caminantes desprevenidos, y aún conserva esa esencia. La diversidad de personas y actividades que convergen en este lugar refleja su rica historia y su continuo papel como un punto de encuentro vital en la comunidad.

Imagen 15

Calle Colombia en la actualidad (2024)



Nota. Registro de calle Colombia sobre la carrera Carabobo Foto: Laura Alejandra Ramírez Quintero.

5.2.3 ¿Cómo va Carabobo?

En el sitio web *Centro de Medellín* (s.f. párr. 1) citando a Pedro Rodríguez Mira (1953) en su libro *Significado histórico del nombre de algunas calles y carreras de Medellín*, menciona cómo esta avenida es una de las más largas de la ciudad ya que la atraviesa de sur a norte, desde el puente de Guayaquil hasta el barrio Moravia, donde se conecta con la carretera que, en otrora, llevaba a varios municipios del norte del Área Metropolitana. Por lo tanto, era una de las arterias más importantes de Medellín. El autor relata la razón por la cual hoy en día es conocida como la calle Carabobo:

La antigua calle de EL PRADO [...] abierta entre las de Colombia y Maturín, fue llamada más tarde CARABOBO, [...] Se le dio el nombre de Carabobo, en recuerdo del lugar, situado en territorio venezolano, donde fueron libradas grandes batallas [...] la primera, el día 26 de mayo de 1813 [...] la segunda, llamada el WATERLOO DE COLOMBIA, el día 24 de junio de 1821. En esa fecha, el mismo Libertador, con Páez, Cedeño y otros, obtuvo

una espléndida victoria al derrotar al General español Latorre y alcanzar la libertad de la hermana República de Venezuela, parte integrante de la GRAN COLOMBIA. (párr. 1- 2)

Imagen 16

Carrera Carabobo (s. f.)



Nota. Galería histórica, Mapa Centro. [Fotografía]. Recuperado de <https://www.centrodemedellin.co/ImagenesView.aspx?id=328>

Imagen 17

Carrera Carabobo en la actualidad (2024)



Nota. Registro de carrera Carabobo desde diversos puntos de vista. Foto: Laura Alejandra Ramírez Quintero.

En una entrevista para el canal de televisión Tele Medellín, Ramón Quintero participa en un programa titulado *¿Cómo va Carabobo?* (2005-2006), donde se discute el suceso coyuntural que lleva a convertir la vía en una ruta peatonal. En la entrevista, también interviene el arquitecto de Diseño Urbano (EDU), Mauricio Mendoza, quien estaba a cargo de la modificación. Mendoza señalaba que al volver la carrera Carabobo en un espacio peatonal se buscaba lograr una armonía física y estética tanto en la calle como en las fachadas. La transformación convirtió una calle

vehicular congestionada y contaminada en un espacio peatonal acogedor, similar a Junín, con mobiliario urbano especial como lámparas de diseño. Todo fue construido con un diseño detallado, desde los adoquines hasta la gestión de avisos. Además, se plantaron 120 árboles, creando un espacio más agradable para caminar.

Imagen 18

Entrevista ¿Cómo va Carabobo? (2005 – 2006)



Nota. Registro de entrevista en archivo personal cuando realizaron entrevista a Ramón de TeleMedellín, mientras la transformación en vía peatonal de la carrera Carabobo entre 2005 y 2006.

5.2.4 Bolívar, camino de tránsito masivo

La carrera Bolívar, según Rodríguez (párr. 1-3), es una de las vías más importantes de la ciudad ya que conecta varios barrios residenciales que hoy son poderosos núcleos de población. Debido a esto, el movimiento de vehículos para el transporte de pasajeros es muy intenso y constante. Esta carrera se extiende desde el parque de Berrío hacia el sur, sirviendo a un sector exclusivamente comercial. El nombre de esta carrera rinde homenaje al Padre de la Patria, Simón Bolívar, manteniendo un recuerdo permanente del Libertador.

Imagen 19

Carrera Bolívar en la Plazuela Nutibara (1972)



Nota. Fotografía realizada por Gabriel Carvajal, [Fotografía]. Recuperado de <https://www.centrodemedellin.co/ArticulosView.aspx?id=323&idArt=326>

Un hecho que transformó tanto el paisaje urbano como las relaciones en la zona fue la construcción del sistema de Transporte Masivo Metro. Esta infraestructura no solo modificó la fisonomía de la ciudad, sino que también alteró significativamente la dinámica social y económica del área. Como lo señala Rodríguez (2022):

En 1983 la Empresa de Transporte Masivo Metropolitano abrió la licitación para la construcción del metro, obra que sufrió distintos retrasos y complicaciones técnicas y administrativas. Finalmente, el metro de Medellín empezó a funcionar en 1995, constituyendo un hito en las obras públicas colombianas. Más allá de la discusión, que en su momento provocó sobre su costo y trazado, el metro ha tenido un impacto enorme en la economía. (párr. 30)

Imagen 20

Carrera Bolívar en la actualidad (2024)

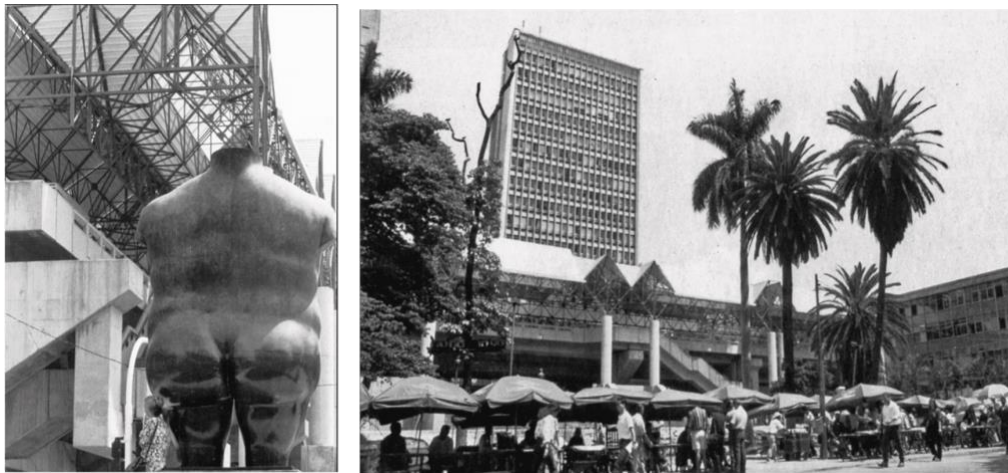


Nota. Registro de carrera Bolívar Foto: Laura Alejandra Ramírez Quintero.

Este hecho tuvo un gran impacto en la carrera Bolívar, particularmente en cercanía con el Parque Berrio, Antes de esta construcción el parque por ejemplo lo utilizaban como cancha de micro fútbol donde competían los venteros contra los que hacían el juego de adivinar donde está la pelota debajo de tres recipientes. Según entrevista a hermanos mayores.

Imagen 21

Estación Parque Berrio (s.f.)



Nota. Galería histórica, *Mapa* Centro [Fotografía]. Recuperado de <https://www.centrodemedellin.co/ImagenesView.aspx?id=367>

6 Proveedores que tienen calle

*Hay presencias casi imperceptibles en las que muy pocas veces reparamos, sabemos que nos observan –y nos observaron siempre– en la quietud de un parque o en el vértigo de alguna avenida. Pero, ¿qué diferencia hay entre un fantasma y una presencia urbana?
Tu presencia me acompaña, sé que estás cerca de mí, voy a buscarte, a mirarte para que puedas verme. Mirar y ser mirado, regocijo del ego, deseo satisfecho, esa es la magia de tu presencia.*

Reflejos Fantasmas Desarraigos. Bogotá recorrida. En: Ausencias y Presencias del Alma de la calle

Juan Carlos Pergolis, Luis Fernando Orduz y Danilo Moreno

Como soporte de este trabajo es fundamental identificar distintos referentes que permitan reflexionar sobre el propio proceso creativo. Por esta razón, se considera la obra del sociólogo estadounidense Howard S. Becker conocida como *Los mundos del arte: sociología del trabajo artístico* (2008), quien ofrece una visión amplia sobre el proceso creativo y laboral de los artistas. Esta mirada sociológica permite comprender cómo el arte no solo es producido por individuos aislados, sino que también es resultado de interacciones sociales y contextos culturales específicos.

También, se toma en cuenta el concepto de arte público transitorio, como lo propone el proyecto *Bus Museo: La piel de la memoria*. Según Susan Lacy en compañía de Pilar Riaño (2003), con este proyecto se buscaba evocar la reverencia asociada con instituciones como museos, galerías de arte e iglesias mediante varios elementos dentro del espacio físico del museo. Pero, más allá de estos elementos, el verdadero valor y profundidad provino de la audiencia misma. Con curiosidad, orgullo y un sentido de conexión con otros, los espectadores presenciaron una multiplicidad de perspectivas y versiones de su propia historia. La exhibición representa una afirmación del valor de la memoria individual, la apreciación estética personal y un sentido de comunidad basado en la importancia de las experiencias personales. Estos antecedentes metodológicos y conceptuales

orientan la investigación hacia una perspectiva inclusiva y participativa, que busca integrar el conocimiento académico con la sabiduría local y las expresiones artísticas del contexto urbano.

Imagen 22

Instalación en el Museo de Antioquia del proyecto *La piel de la memoria* en el contexto del MDE11 (2011)



Nota. Museo de Antioquia. [Fotografía digital]. Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/museodantioquia/6176519986/in/photostream/>

Otra propuesta en esta vía es la del colectivo Puente Lab y Mariangela Aponte Núñez (2016-2017, párr. 1) en su proyecto *(d)estructura* que corresponde a una creación colaborativa, participativa y procesual donde, mediante actividades lúdicas, se invita a diferentes grupos de personas (y en distintos territorios) a dialogar sobre los valores fundamentales de la vida. Este proyecto se realizó en colaboración con el Cantiere Rebirth/Tercer Paraíso de Cuba y el Laboratorio Artístico de San Agustín (LASA) también en este país:

El juego consiste en la conformación colectiva de una estructura a base de piezas de colores a las cuales se le asigna un valor vinculado a las metas y objetivos que materializan, a nivel imaginario, un estado óptimo en la vida. Jugando *(d)estructura* el azar pone de manifiesto cómo decisiones individuales repercuten en lo colectivo y viceversa, la estructura crece o decrece, las piezas se sustituyen, la tensión aumenta con el discurrir de los minutos, se impone negociar colectivamente qué nombrar, qué adicionar o restar; el azar interviene, pero en última instancia los sujetos deciden. (párr. 3)

Imagen 23

(d)estructura (2016-2017)



Nota. Registro fotográfico del trabajo con personas que se involucran en el proyecto [Fotografía digital]. Recuperado de <https://d-estructura.tumblr.com>

Ya con un enfoque en la población de interés, la artista Ana María Baquero (1994-) es un referente a nivel nacional porque realizó un trabajo con la comunidad de venteros ambulantes en el contexto capitalino y surafricano ya que participó en la *Residencia Plataforma Bogotá – Trias Culture: África ArtBox* en Johannesburgo durante los meses de agosto y septiembre del año 2021. En su proceso encontró una metodología apropiada para el trabajo con la comunidad en la fase inicial de su actividad creadora. Primero, realizó entrevistas a miembros clave de la comunidad para comprender mejor sus necesidades. Además, aprovechó la experiencia previa de la comunidad en el centro, donde pudieran existir talleres que facilitaran la creación de cartografías sociales del territorio que frecuentan diariamente, lo que le permitió identificar áreas de interacción, espacios de bienestar y malestar, entre otros aspectos relevantes.

Imagen 24

Joubert Street (2021)



Nota. Esta figura corresponde a la obra de la artista Ana Maria Baquero que aparece en el artículo *Joubert Street* para Idartes, una *intervención* [Dibujo digital]. Recuperado de <https://www.idartes.gov.co/es/articulos/joubert-street-una-exploracion-sobre-el-trabajo-informal>.

Como antecedente local, está la iniciativa de *Confines públicos* la cual nace de la reflexión de diversas entidades culturales (Corporación Otraparte, 2023): *Universo Centro*, el Museo de Antioquia, la Corporación Común y Corriente y el Teatro Pablo Tobón Uribe, que con el apoyo de Comfama y el Instituto de Cultura y Patrimonio de Antioquia (ICPA) invitaron a la ciudad para pensarse, a través del arte y el derecho a habitar el espacio público.

Realizado en el marco de la contingencia de la Alcaldía de Medellín durante la gobernanza de Daniel Quintero cuando se decide encerrar *La Plaza Botero* para controlar el ingreso de drogas y armas, particularmente enfatizando en la supuesta recuperación del sector, en un esfuerzo por garantizar la seguridad de la plaza dado que turistas de todo el mundo visitan “el parque o el museo del autor vivo más importante del mundo” (Arteria, 2023, párr. 8) como es citado en el reportaje de la noticia mediática. Dicho cercamiento buscaba la exclusión de los habitantes habituales para “limpiar” la escena y que estuviera perfecta para ser admirada por el ojo desprevenido e inocente del extranjero que busca una experiencia idealizada de lo que significa estar frente a las obras que donó el maestro a Medellín. Sin embargo el autor vivo más importante del mundo no le causo mayor simpatía la medida pretenciosa tomada por Quintero. Es por esto que el mismo Fernando

Botero envía una carta a la directora del *Museo de Antioquia* mostrando su rotundo desacuerdo con la medida tomada por el alcalde. La carta enviada por el pintor y escultor el 15 de febrero 2023, dice lo siguiente:

He seguido con cuidado las noticias sobre la Plaza Botero, tanto aquellas que hablan de los problemas de seguridad, como estas últimas sobre su cerramiento. Por ello quiero expresar que desde siempre mi voluntad fue que este espacio fuera para toda la ciudadanía y que el Museo de Antioquia fuera su principal cuidador. Cualquier tipo de intervención debe contar con el Museo, tanto en la conservación como en las decisiones en torno al espacio público. La Plaza es un espacio artístico del Museo de Antioquia y de Medellín, así se concibió y bajo ese concepto hice la donación. Que la ciudad transite libremente, así debe estar. (párr. 4)

Para *La pascasio* esto era un modo de “privatizar el espacio” tal y como lo mencionan en su comunicado para Instagram: “En #ConfinesPúblicos conversamos sobre *ahogo, control, rebusque, desdén, vacío, asco y límite*. Estas siete palabras que enmarcan las diferentes presiones que vive hoy *La Plaza Botero* y sus alrededores después de meses del cerco policivo”. En dicha iniciativa se llevaron a cabo diversas intervenciones con artistas enfocados en distintos modos de producción. El profesor y artista plástico Juan Camilo Londoño, cocreador del *Laboratorio del Performance*, y quien ha tenido un amplio recorrido con acciones en el espacio público, fue uno de los invitados. En una conversación con él relató lo que fue una de sus intervenciones:

Se hizo una especie de caballo de Troya para ingresar a la plaza con la forma de un carrito de tintos. Tenía unas puerticas y yo me escondí dentro del carrito. La idea era cruzar la frontera y entrar a la plaza camuflado. Se llamaba Tintos Troya. Entonces, sí logramos entrar. Teníamos susto de que nos hicieran abrir; en ese momento todavía estaban con esa restricción al entrar. Pero pudimos entrar y, entonces, adentro lo que hicimos fue un

intercambio con las personas: les dábamos un café a cambio de que nos contaran una historia de cuando se sintieron excluidos o rechazados en su vida. Era un espacio de conversación sobre qué se siente ser excluidos en ese contexto del cercamiento de la plaza. Pero esas historias nunca las exhibimos ni las publicamos. [sic]. (Entrevista a Juan Camilo Londoño, 12 Octubre 2024).

Y es así como la programación (Corporación Otraparte, 2023, párr. 6) incluyó las voces de escritores, artistas gráficos y performáticos, quienes se unieron a esta conversación mediante la escritura, los sonidos, las imágenes y los cuerpos. Hubo música, performances, conversaciones y otras expresiones artísticas. Todas las actividades fueron de acceso libre.

Por otra parte, está el trabajo de grado de Jeison Daniel Castañeda Paniagua quien en su proyecto *Rebuscadores. Creación visual a partir de las carretas de frutas y verduras del centro de Medellín* explora en su propio contexto sobre las dinámicas del “rebusque” como un símbolo de la cultura popular, con especial énfasis en los vendedores ambulantes de frutas y verduras que operan en carretas por fuera de las plazas de mercado. Esta perspectiva me permite comprender mejor el espacio público y apreciar la estética de las carretas de estos vendedores.

Es importante destacar que este trabajo mantiene una conexión con el presente proyecto que se remonta a sus antepasados, aunque este aspecto no sea el foco principal del proceso creador de Castañeda. Esto lleva a considerar la posibilidad de investigar sobre las historias de la propia familia, quienes han sido vendedores ambulantes y han sido testigos de la transformación del espacio público en el que realizan su trabajo, promocionando sus productos o servicios en las últimas décadas.

Por último, se encuentra el proyecto *Pregoneros Medellín*, un documental interactivo trasmedia que ha sido realizado por *Carabalí Grupo Creativo*, colectivo conformado por los hermanos Ángela (documentalista), Juliana (actriz de teatro) y Esaú Carabalí (músico). En el

equipo también están Thibault Durand, ingeniero egresado de *INSA* en la ciudad de Lyon, Francia, Especialista en la tecnología web y en la concepción de interfaces simples, intuitivas y eficaces. A ellos se sumó el *Grupo Baobab* una empresa de comunicación gráfica radicada en Medellín. En la página principal del proyecto plantean “un recorrido virtual por el universo laboral y personal de aquellos que entendieron que al amor y a los clientes se les seduce por el oído” (párr. 2) permitiendo un acercamiento inmersivo a la historia de vida de cinco vendedores ambulantes que son particulares por su habilidad para pregonar o andar diciendo con voz fuerte rimas que llaman la atención de posibles compradores. Se recogen las historias de personajes del espacio público como La Jale, Pajarito, Líder, El Gaucho, y Papá Vanegas. Esta propuesta que nació en el corazón de una persona se convirtió en un trabajo colaborativo y participativo, desde la elección de los protagonistas como la financiación y formalización del mismo.

Imagen 25

Pregoneros Medellín (2024)



Nota. Registro de escenas del documental interactivo (superior Izq.) Interfaz de proyecto, donde se puede observar la zona geográfica, el mapa de ubicación, cuantas historias han sido descubiertas, y cada personaje con los niveles desbloqueados. Los demás fotogramas muestran la imagen de cada vendedor: Papá Vanegas, La Jale, Pajarito, Líder, El Gaucho en el orden de visualización. Recuperado de <https://pregonerosedemedellin.com/#streetwalk/plazabotero-start-carabobo>.

7 Cajón de rodillos, catre, machetico y pa'lante

El presente estudio se enmarca en una metodología etnográfica y autoetnográfica con un enfoque cualitativo y afectivo explorando en los acontecimientos históricos sucedidos en el espacio público que, a su vez, puede dar cuenta de la transformación a lo largo del tiempo. Este enfoque permite analizar cómo estos eventos han marcado la historia de vida de los participantes, quienes, en su rol de vendedores ambulantes, han transitado y vivido las calles de manera singular.

Al tratarse de un estudio autoetnográfico, se presta especial atención a los lazos familiares. Este enfoque permite una comprensión más rica y matizada de cómo los vendedores informales no solo interactúan con el espacio público, sino también de cómo estas interacciones repercuten en su vida personal, familiar y comunitaria. Para entender mejor las dinámicas relacionales y cómo las personas manejan la complejidad de sus vínculos, es relevante considerar la necesidad de entrecruzar diversas narraciones, como lo menciona la investigadora Silvia M. Barnard Calva en su texto *Autoetnografía: una metodología cualitativa* (2019).

Las narrativas co-construidas ilustran el significado de las experiencias relacionales, particularmente en lo que se refiere a cómo hacen las personas en su conjunto frente a las ambigüedades, la incertidumbre y las contradicciones del ser amigos, familia o compañeros íntimos. Las narrativas co-construidas ven las relaciones como tramas creadas conjuntamente, incompletas e históricamente situadas. Las actividades conjuntas dan lugar a co-construcción de proyectos de investigación. A menudo, sobre o en torno a una epifanía, las personas individualmente escriben primero su experiencia, y luego comparten y reaccionan ante la historia que otro escribió al mismo tiempo. (p. 26)

Esto resalta la importancia de la interacción y la colaboración en la creación de significados compartidos. Para llegar a este punto, se realizaron una serie de pasos que prepararon el camino.

Entre ellos atender a la preproducción, la producción y la postproducción. En la primera, se revisaron archivos que han documentado la historia oficial del centro de Medellín especialmente aquel que se relaciona con el espacio público en el periodo de tiempo consignado desde los años ochenta del siglo XX hasta la actualidad, donde se entrelazan las vivencias y actividades de los participantes, resaltando la normativa que rige y regula estas actividades. También, se hizo un recuento histórico, geográfico, social y cultural del área de investigación comprendido por las calles y carreras de Carabobo (Cr. 52), Bolívar (Cr. 51), Ayacucho (C. 49) y Colombia (C. 50). Lo cual permitió reconocer el contexto de lo que ha sucedido en estos lugares.

Además, se revisaron repositorios y bases de datos para identificar estudios relevantes sobre esta temática, evidenciando el aprovechamiento, las problemáticas y las dinámicas inherentes al espacio público. En este sentido, se analizó el trabajo de artistas que han investigado el espacio público y los vendedores que permanecen en él, así como aquellos que emplean lo procesual y lo lúdico en sus intervenciones, tanto a nivel local como nacional e internacional. Al finalizar esta fase de revisión, se realizó una sistematización de las fuentes que aportaron de manera teórica y práctica en la ejecución de este proyecto.

Para el segundo momento, se abordaron las historias de vida de cada uno de los participantes pertenecientes a la familia Ramírez Quintero, aprovechando lo que menciona la red colectiva de Investigación y Diálogo para la Autogestión Social (IDAS), colectivo que se ha dedicado a repensar la docencia, el arte, el trabajo y la investigación social. En su texto *Etnografías afectivas y autoetnografía*, afirman lo siguiente:

Una metodología afectiva debería tener siempre en cuenta que los vínculos surgen inevitablemente, que compartirnos es una forma de resistencia, que las pausas también son necesarias, que el conocimiento se construye colectivamente, que las historias de lxs otrxs nos pueden afectar o atravesar, que está bien reír o llorar, que hay que darnos un tiempo

para sentir y asimilar las emociones, que nuestro cuerpo tiene un papel central en nuestros procesos y hay que escucharlo. (González, García, Gonzaga *et al.*, 2022, p. 248)

Este enfoque permite profundizar en cómo las experiencias y emociones de cada miembro familiar en el espacio público se entrelazan, proporcionando una comprensión más rica y matizada de sus dinámicas y relaciones. Para ello, se realizaron entrevistas individuales a los cuatro participantes, acompañando la conversación con material de archivo (fotografía, video, audio), tanto personal como público, para evocar recuerdos. La entrevista de forma libre se utilizó como instrumento para recopilar la información de los participantes, solicitando permiso para grabar el audio y almacenar los acercamientos que cada participante hizo al momento de evocar sentimientos. De manera paralela, a quienes lo deseaban, se les suministró materiales para exteriorizar las imágenes que acompañaban el relato por medio de dibujos, dándoles el tiempo necesario para plasmar lo que les suscitaba el archivo.

Imagen 26

Imágenes Radio Clarín (2024)



Nota. Registro del material recopilado del Archivo Histórico de Medellín del radioperiódico Clarín. (Izq.) Cartillas con historias ilustradas de las transcripciones de las emisiones entre 1959-1988. (Der.) Ilustración del reportaje sobre la Gorda Botero
Recuperado: <https://soundcloud.com/patrimoniomde/gorda-botero>

Con esta información recopilada se diseñó un laboratorio donde se hizo uso de la cartografía social. Aprovechándola como lo hizo el Colectivo Puente Lab en el proyecto antes mencionado *(d)estructura:*

La Cartografía Social permite acceso a zonas inexploradas por el saber científico: a ese espacio donde los signos se muestran como inestables y mutables, pues como estrategia de trazado de mapas horizontal, participativo y colaborativo brinda expresión a un sujeto colectivo y plural, que se reencuentra con su subjetividad a nivel microhistórico y micropolítico. Es así que la Cartografía Social supera los límites de la racionalidad científica para devenir exploración colectiva por medio del trato intenso en el ámbito intersubjetivo y con el territorio social (imaginario) y espacial de la comunidad. (párr. 2)

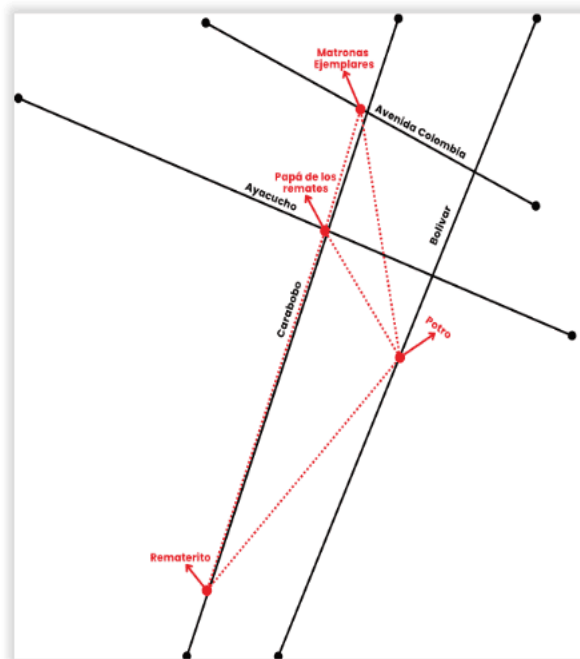
Para esto se aprovecharon materiales didácticos en forma de juego de mesa, donde cada uno de los participantes tenía un geoplano y material para trazar su relato visualmente como hilo o cauchos. Esto detonaba las representaciones con preguntas que aportaron a la conversación como las siguientes: ¿Cuáles eran los lugares que preferían para comer? ¿qué lugares cambiaron la carga simbólica con el tiempo? ¿Qué producto recuerdan más? ¿Cuál era su recorrido? Al finalizar se compartían los sentires y carga simbólica de cada uno y propiciando un espacio de conversación alrededor de dichos hallazgos ayudando a evidenciar qué tanto se relaciona y si se ha transformado o no la percepción del espacio con el paso del tiempo Así como el cambio en la forma de transitar el centro (reconociendo que en la actualidad ya no hacen parte de una economía informal y sus modos de producción son otros).

A partir de estos insumos surgió una convención que relaciona cada una de las calles seleccionadas con cada uno de los participantes, reconociendo una detonación afectiva especial en el espacio público. Ayacucho se relaciona con Lorenzo (papá), quien ha transitado esta calle de manera recurrente durante la mayor parte de su vida laboral. Fue allí donde le otorgaron permiso

de permanencia cuando cambió su estado a vendedor estacionario. Curiosamente, el nombre de la calle también ha conectado históricamente a ambos pues en el pasado dicha vía era conocida como San Lorenzo. Colombia es la calle donde Luz Mery (mamá) estuvo más activamente involucrada en la economía del hogar, con muchas historias conectadas a este lugar. Por otra parte, Ramón (El tío) ha sido un actor activo en Carabobo, reconocido por su permanencia en el tiempo y entrevistado en varias ocasiones por su interés en el sector. Finalmente, Bolívar es la calle donde Ferney (mi hermano) comenzó a interesarse por el trabajo y lo que conlleva un espacio multicultural, frecuentando el área en diversos momentos y volviendo a trabajar en el sector ya siendo un hombre adulto.

Ilustración 1

Trazado cartográfico (2024)



Nota. Esta figura corresponde al trazado de puntos clave entre las calles investigadas [Dibujo digital]. Laura Alejandra Ramírez Quintero

De esta manera, el ámbito lúdico se convierte en una herramienta poderosa en el proceso creativo. Retomando el texto *Arte, acción y participación*, Popper (1989) destaca cómo el juego, en su esencia, no solo es una actividad recreativa, sino también un medio poderoso para la creación

artística y la participación activa del espectador. Esta perspectiva se alinea con el ejemplo que Popper presenta a través de la visión del artista Yáñez, quien ve en el juego una herramienta para liberar la creatividad y fomentar un diálogo dinámico entre el espectador y la obra de arte:

[...] Yáñez elabora desde 1967 un programa de investigaciones destinadas a un «espectador/participante y creador libre, un participante como productor de un acontecimiento plástico, un espectador no consumidor del objeto o de la obra como producto genial del artista, sino constructor de una situación de diálogo con las instalaciones presentadas por el artista o el trabajador de arte». (p. 185)

Es por esto que luego del acercamiento individual, familiar y conceptual se construyó un dispositivo que permite jugar en parejas como mediador de una activación para el espacio público donde cada miembro de la familia –en la calle asignada– juega una partida con un vendedor informal de la actualidad perteneciente al sector señalado propiciando así un diálogo entre los sentires de la misma dinámica vista desde la historia y desde la contemporaneidad.

8 Al cliente lo que pida y un poquito más

Para la presentación del proceso creador se han definido distintos momentos que permiten ver el avance hacia la formalización de la propuesta creativa que es el resultado de una exploración conceptual que permite la integración con los participantes. En primer lugar, se camina por la identificación de los lugares y las historias que llevan al surgimiento de una primera propuesta con la que se intenta hacer un museo comunitario y ambulante con los objetos de los participantes y los vendedores ambulantes. En un segundo momento, se reconoce el juego como recurso para el proceso creador en el que participarán integrantes familiares para ello fue necesario hacer una recopilación de preguntas que sirvieran en el juego. Y, finalmente, se construye un prototipo de un juego que se lleva al espacio público y permite una interacción entre los miembros de la familia con vendedores ambulantes actuales. A continuación, el desglose de cada uno de estos aspectos.

8.1 Primera fase: identificación

Inicialmente, se llevaron a cabo entrevistas abiertas e individuales con los participantes de la familia Ramírez Quintero, registrando las conversaciones en diversos momentos. Se apeló a sus recuerdos sobre su experiencia en las ventas ambulantes, indagando sobre su proceso, eventos memorables, la mercancía que comercializaban, los lugares frecuentados y sus recuerdos del “carrito” utilizado para almacenar y transportar los productos. Durante las entrevistas, tres de los participantes realizaron dibujos esquemáticos de sus recuerdos en una bitácora proporcionada, utilizando marcadores de colores.

Imagen 27

Dibujos realizados en las entrevistas (2024)



Nota. Dibujos que se realizaron durante las entrevistas sobre el puesto de trabajo. Dibujos 1, 2 y 4, Lorenzo Ramírez Giraldo; dibujo 3, Luz Mery Quintero; dibujo 5, Ferney Alonso Ramírez Quintero.

Con la información recolectada, se formuló una propuesta preliminar para un museo ambulante, inspirada en el proyecto del “Bus museo del barrio Trinidad”. Este museo cumpliría la función de recopilar objetos significativos para cada miembro de la familia, permitiendo la construcción colaborativa de un “carrito” ambulante para ser llevado al espacio público. De esta manera, sería posible la interacción del público con las historias para incentivar a los vendedores

ambulantes en la participación mientras comparten objetos con los cuales se identifican. Esta iniciativa enriquecería el diálogo entre objetos, historias y familias que practicaron las ventas informales en los años ochenta del siglo XX y aquellos que lo hacen en la actualidad.

Posteriormente, se exploró la cuestión de los espacios de ocio en el contexto de las actividades laborales cotidianas . Se prestó especial atención a momentos de esparcimiento, como la excusa de “tomar un tinto para conversar” o los juegos presentes en estos entornos, tanto para los niños que acompañan como para los adultos que trabajan.

Imagen 28

Idea: carrito ambulante museo (2024)



Nota. Esquema motivado realizado en la aplicación móvil *Freeform*, utilizando elementos predeterminados como anotación visual que emulaban la posible creación.

Luego de esta idea, se continuó con la exploración junto a los participantes del proyecto, ahora, con énfasis en los juegos. Durante estas conversaciones, se identificaron cuatro categorías de análisis que permitieron reconocer y comprender la noción de espacio público en un lugar como el centro de Medellín: *juegos, colores, materiales y formas*. Estas categorías proporcionaron una línea de análisis que orientó las conversaciones hacia percepciones específicas. Posteriormente, se extendieron las preguntas no solo a los participantes directos de esta investigación, sino también a otros miembros durante reuniones familiares, incluyendo a hermanos que también habían habitado este espacio.

Tabla 1

Categorías de análisis (2024)

<p>Juegos Armatodo, zonga, dados, parqués, cartas, piedras</p> <p>Venta:</p> <p>Colores Blanco, negro, naranja, verde, rojo, amarillo, fucsia</p> <p>Materiales Plástico, madera, metal, lana, radachines</p> <p>Formas Circular, rectángulo, cuadrado, pirámida</p>	<p>Juegos</p> <p>Venta: estrategias para hacer clic historia, esucha, ponderando</p> <p>Colores gris, café</p> <p>Materiales Concreto, madera, plástico</p> <p>Formas líneas rectas, rectángulo, triángulo</p>	<p>Juegos Dominó, parqués, ajedrez, fútbol</p> <p>Venta: terapia, amor</p> <p>Colores verdes, amarillo</p> <p>Materiales metal, madera, cemento</p> <p>Formas Ovaladas, rectángulos, triángulos, círculos</p>
<p>Juegos Maquinitas</p> <p>Venta: Pasatiempo</p> <p>Colores Blanco y negro</p> <p>Materiales Cemento</p> <p>Formas triangular</p>	<p>Juegos Poker, dados</p> <p>Venta: No, virtud, carreta</p> <p>Colores Semáforo</p> <p>Materiales Plástico</p> <p>Formas Baúl, rodillos, Cuadrado</p>	<p>Juegos fútbol, cartas, parqués</p> <p>Venta: escaner, automatico mercaderías, comerciante asesor</p> <p>Colores ladrillo, azul y gris</p> <p>Materiales ladrillo, madera, metal</p> <p>Formas Cuadrícula, lineal</p>

Nota. Se pueden observar las respuestas que dio cada uno de los encuestados a las cuatro categorías con que se les pidió identificar el centro de Medellín.

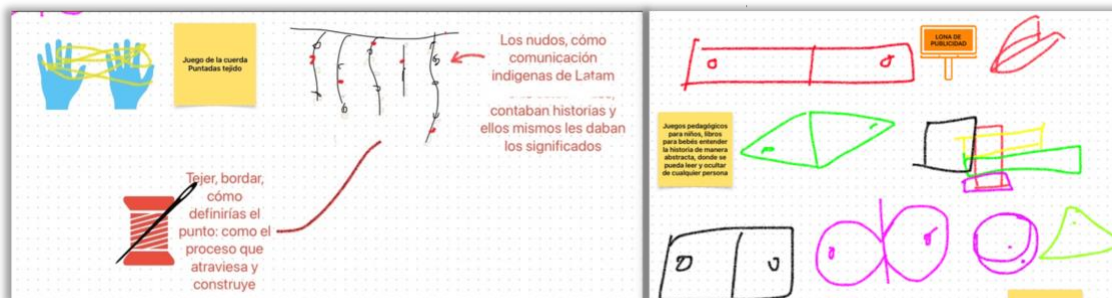
8.2 Segunda fase: acercamiento de familia al juego

Con la recopilación y análisis de las categorías antes mencionadas, se exploraron posibles formas lúdicas que permitirían a cada participante realizar su relato visual. Dado que no se sentían cómodos con las actividades artísticas tradicionales, se optó por elementos no convencionales en las artes plásticas y visuales. Por ejemplo, se propusieron materiales como hilo y telas, lo cual permitió un acercamiento a los juegos que se pueden realizar con estos recursos. En primer lugar, se pensó en el juego del cordel, que era común verlo entre los vendedores y los niños que estaban en el centro de la ciudad. Además, el hilo se asoció con los nudos utilizados por comunidades indígenas para preservar su tradición, donde cada serie narraba un relato, relacionado conceptualmente con la idea principal del proyecto. También se consideró a los niños pequeños, utilizando telas de diversas formas y colores, cada una con un significado particular, permitiendo ser entrelazadas con botones o broches. Esta idea surgió al revisar los libros para la primera infancia

que, generalmente, incluyen actividades sencillas para fomentar el aprendizaje temprano y estimulación sensorial. Alejado de la palabra escrita, este enfoque permitía que cualquiera pudiera brindar un significado personal y facilitar su transmisión.

Imagen 29

Referentes e idea de juego en la primera infancia (2024)

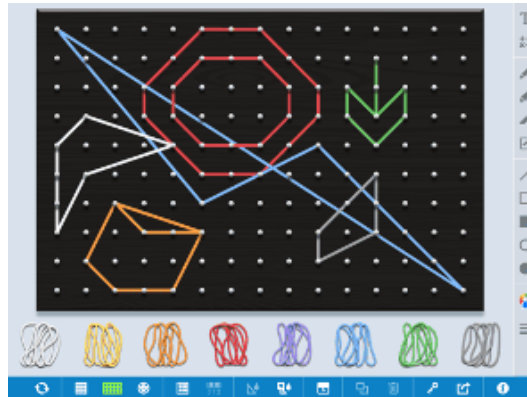


Nota. Esquema motivado realizado en la aplicación móvil *Freeform*, utilizando elementos predeterminados como anotación visual que emulaban la posible creación.

Luego, se transformó la propuesta hacia la posibilidad de tener un espacio que sirviera de soporte para la creación particular de cada participante, donde pudieran trazar sus historias sin utilizar materiales convencionales como lápices de colores o pintura. Por ello, se consideró el uso del geoplano, un elemento utilizado en el área de matemáticas en el colegio para explicar las figuras geométricas, en el cual se puede dibujar cualquier elemento con ayuda de cauchos o hilos. Esta propuesta, al estar más alejada de las artes tradicionales, fue bien recibida y aprobada por los participantes del proceso creativo.

Imagen 30

Interface de geoplano virtual (2024)

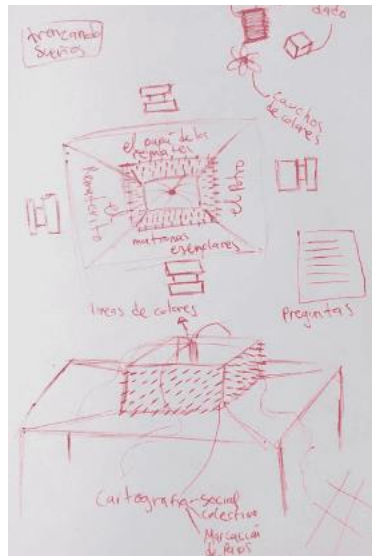


Nota. Gráfico de la experimentación y socialización de la herramienta geoplano, recuperado de la página web: <https://apps.mathlearningcenter.org/geoboard/>

A partir de esta idea, se desarrolló un primer prototipo de juego que integrara los elementos aprobados hasta ese momento para la recolección de fragmentos de la historia personal de cada participante. Se diseñó un juego de mesa con cuatro paredes, cada una emulando un geoplano, permitiendo que los participantes compartieran en la misma mesa mientras jugaban. El juego incluía preguntas que invitaban a dibujar sobre el espacio con hilos o cauchos de colores, reflejando los sentimientos asociados a sus respuestas. Los participantes podían elegir, de manera individual o colectiva, las convenciones y significados de los colores. Además, se incorporó un dado (que estaba intervenido con colores por cada lado). En cada ronda, se seleccionaban al azar la categoría de la pregunta que debían responder mediante un dibujo. Estas nuevas categorías se definieron del siguiente modo: *espacio público, relaciones, anécdotas y venta o producto*.

Imagen 31

Plano prototipo (2024)

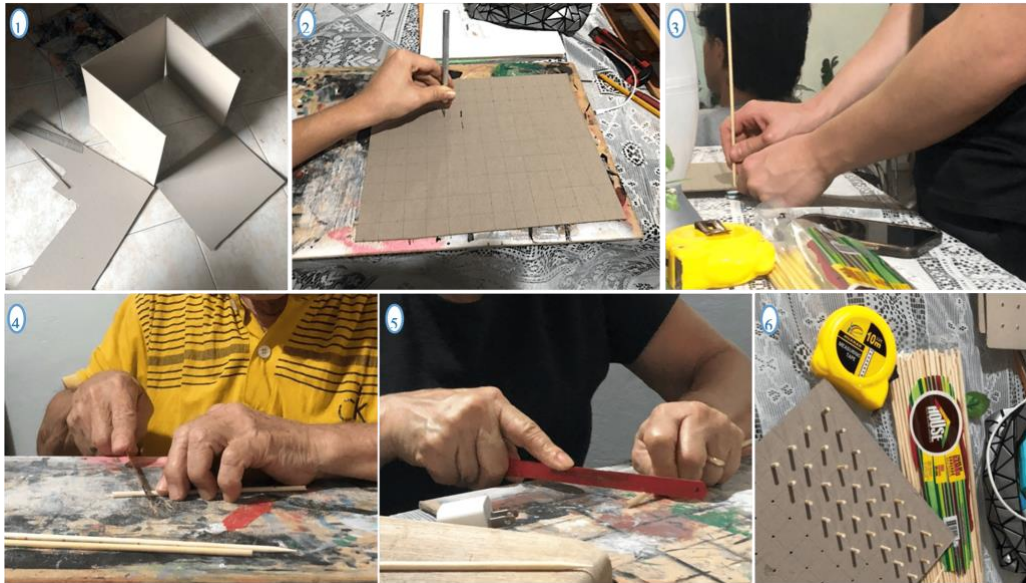


Nota. Ilustración de primer juego, que permite un acercamiento material a los elementos que conceptualmente han sido aprobados por el grupo participante en el proceso creador.

Posteriormente, se inició la formalización utilizando materiales disponibles y fáciles de manipular. Se realizaron cuatro láminas del mismo tamaño con cartón industrial, sobre las cuales se dibujó una cuadrícula. En cada intersección de las líneas verticales y horizontales se hizo un hueco, primero con un cúter y luego con la punta de un palitos de bambú. Posteriormente, los palitos se recortaron y lijaron para emular los peldaños del geoplano. La creación de este prototipo fue un esfuerzo colectivo y colaborativo.

Imagen 32

Creación prototipo (2024)



Nota. Proceso de formalización del prototipo. Img. 1, cuatro láminas de cartón industrial cortadas de 30 x 25 cm c/u. Img. 2, cuadrícula de 12 cuadrados de ancho x 10 de largo cada uno de 2 ½ cm por lado. Img. 3, realización de perforación en cada intersección de la cuadrícula realizado por Samuel Ramírez, hijo de Ferney Ramírez. Img. 4 y 5, recorte de peldaños, utilizando palitos de bambú, divididos en 2 ½ cm c/u realizado por Lorenzo Ramírez, Luz Mery Quintero y Laura Ramírez Quintero. Img. 6, peldaños dispuestos en el soporte de cartón industrial que emula el geoplano.

Imagen 33

Primera experiencia familiar con el prototipo (2025)



Nota. Proceso de familiarización al prototipo del juego *Diario ambulante*. Trazado con tiras *tripa de pollo* de diversos colores

Después de la construcción del prototipo del juego se llevó a cabo la selección conjunta de las preguntas que formarían parte de cada una de las categorías. Cada participante aportó una pregunta o más por categoría, conformando así la lista. Las cuatro categorías son: *espacio público*, *relaciones*, *anécdotas* y *venta o producto*.

Tabla 2 Categorías de preguntas para el juego *Diario Ambulante*

Categorías de preguntas para el juego <i>Diario Ambulante</i>			
Espacio público	Relaciones	Anécdotas	Venta o producto
¿Cómo se sentía con los habitantes de calle?	¿Cómo era su relación con los funcionarios de espacio público?	¿Cómo fue su estadía en el centro de la ciudad?	¿Qué producto le llevó a romper récord?
¿Qué le enseñó la universidad de la calle?	¿Se ayudaban entre colegas?	¿Qué cliente recuerda porque le sorprendió lo que compró?	¿Cuál fue “el machete” que menos le tenía fe?
¿En dónde recuerda tener su puesto de trabajo como vendedor ambulante?	¿Cómo reaccionaba cuando veía a alguien en peligro?	¿Un día en el que el clima no permitió trabajar?	¿Cuál fue el producto en el que se tenía mucha fe pero no se vendió fácil?
¿Cuáles eran los lugares que prefería para comer?	¿Qué lugares cambiaron la carga simbólica con el tiempo?	¿Problema que hoy recuerda entre risas?	¿Qué producto recuerda más?
¿Cómo era la estación del parque Berrio antes del Metro?	¿Recuerda cómo conoció a un buen amigo del centro que aún conserve?	¿Qué producto vendía el proveedor que más recuerda?	¿Cuál fue el producto más caro que vendió y cómo fue esa experiencia?
¿Cómo era su recorrido?	¿Su familia ha influido en sus decisiones laborales?	¿Cuál fue el momento más inesperado que vivió en su trabajo?	¿Qué producto le gustaría volver a vender si tuviera la oportunidad?

8.3 Tercera fase: intercambio entre lo histórico y la actualidad

Como resultado de la experimentación, la propuesta final consiste en crear un dispositivo interactivo que combine elementos lúdicos y artísticos para explorar y reflejar historias personales.

Este dispositivo se utilizará en cuatro momentos espaciotemporales, como se evidencia en la

Ilustración 1 *Trazado cartográfico*. Las actividades se realizarán en parejas, conformadas por un

vendedor ambulante actual de la calle o carrera seleccionada y un participante de la familia correspondiente al espacio. Esto propicia el intercambio de historias, anécdotas y relatos.

El dispositivo hecho en madera, es un maletín con bisagra que permite almacenar objetos mientras está cerrado. Al abrirse, se asemeja al juego de la *Batalla naval*. Incluye un juego de cartas diseñado para conocer al otro mediante preguntas evocadoras de historias relacionadas con su paso por el centro de Medellín, tales como ¿Cómo iniciaste en el trabajo informal? O ¿Qué has vendido en las calles?. Las preguntas son recopiladas previamente de cada uno de los ocho participantes. Se utilizan colores y formas para responder en el tablero que se tiene de frente, creando una representación visual de sus historias para lo cual se hace uso de la cuerda tipo *tripa de pollo* u otro material que facilite la manipulación y el juego.

Imagen 34

Materiales de referencia (s.f.)

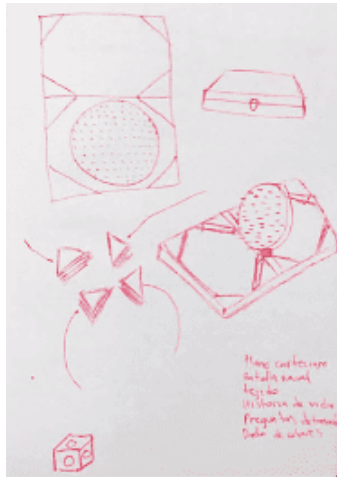


Nota. En la primera imagen se observa una cuerda tipo *tripa de pollo*; en la segunda, un juego de *Batalla naval*; y, en la última, un juego de cartas que tiene preguntas evocadoras. Sale de la combinación de materiales que son comunes en la venta informal y juegos que permiten entablar una conversación profunda para descubrir el trazado del otro por el plano cartesiano o cartografía.

La pared del dispositivo es circular. En ambas caras tiene pistones dispuestos en una cuadrícula que simulan un geoplano. Cada participante tiene la oportunidad de permitir que el azar elija lo que debe responder con su trazo al lanzar el dado que tiene los colores de cada categoría: Espacio público=azul; Relaciones=rojo; Anécdotas=amarillo; y Venta o producto=verde.

Imagen 35

Plano prototipo juego Diario Ambulante (2024)

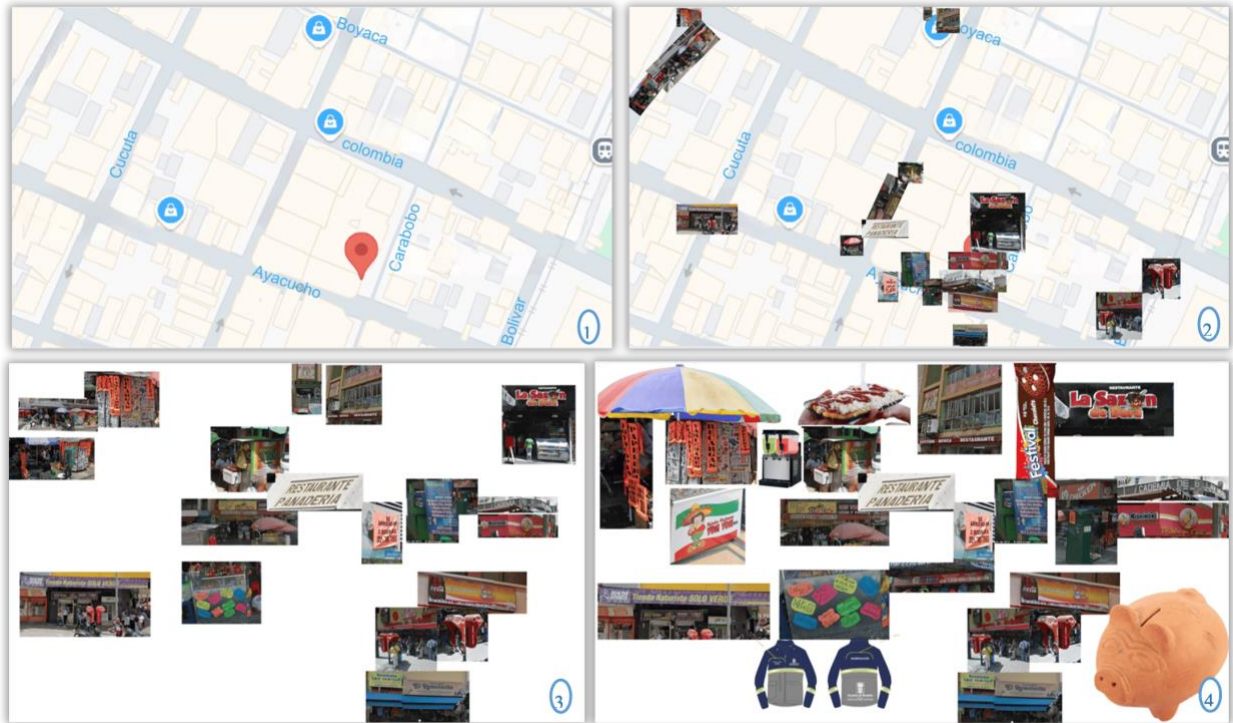


Nota. Ilustración del segundo juego, que permite un acercamiento material a los elementos conceptuales aprobados para el intercambio entre los integrantes de la familia con los vendedores actuales en el espacio público.

Además de este dispositivo interactivo, se realizó una cartografía que permitió recurrir a la memoria afectiva del tránsito particular vivido en el espacio público desde el recuerdo infantil. En esta cartografía se incluyeron algunos avisos publicitarios que evocaron recuerdos de cuando acompañaba a mis padres al puesto estacionario de jugos naturales que tenían en la esquina de Ayacucho con Carabobo, frente al Palacio Nacional. Mi participación en el proceso se conforma a partir de la misma pregunta ¿cómo viví, desde niña, la experiencia del espacio público, desde otro modo de producción familiar?

Ilustración 2

Proceso de construcción de la cartografía afectiva (2024)



Nota. Evidencia del proceso de conformación de la propia cartografía afectiva. Img. 1, elección de la ubicación geográfica. Img. 2, fotogramas elegidos de los avisos de cada calle y carrera. Img. 3, disposición en el espacio. Img. 4, composición final con elementos relevantes de la experiencia, comunes en el espacio público.

9 Del dicho al hecho hay mucho trecho

*He aquí una nueva significancia de jugar,
el poder de transformar,
el poder liberar tal vez
de supuestos culturales y
restricciones sociales al adulto.*

Teoría del juego

Paola López

Desde la concepción y configuración de este trabajo de investigación-creación, se realiza una experiencia mediada por el arte procesual. Es por esto que cabe resaltar lo que la licenciada en letras, con mención en historia del arte y magíster en filosofía, Neida Urbina, señala en su artículo *El arte conceptual: punto culminante de la estética procesual o el arte como proceso* (2005). La autora indica que un ejercicio como este se relaciona con lo que artísticamente se conoce como arte procesual, ya que este enfoque permite que el camino creativo sea tan significativo como el producto final, enfatizando la evolución y transformación de las ideas y materiales a lo largo del tiempo. En este contexto, el arte procesual no solo documenta el desarrollo de la obra, sino que ha permitido involucrar activamente a los participantes, permitiendo conformar un diálogo dinámico y una reflexión profunda sobre sus experiencias y su interacción con el espacio público. Es por esto que,

La obra procesual inacabada por su naturaleza propia, acrecentaría la *mente* del espectador (en el caso conceptual). Este obtendría, entonces, no sólo una comprensión receptiva, sino también productiva. [...] Si antes, la producción artística era subrayada por dos momentos muy específicos, el momento de la creación de los artistas y el momento de las obras, ahora, la intención creadora del espectador, lo sumaremos como un tercer momento de dicho proceso. (pp. 5-6)

Esto permite que la experiencia artística sea enriquecida y ayuda a que la comunidad involucrada tenga un papel activo en la formalización y toma de decisiones. Es por esto que el proceso creador se configura en el diseño y producción de un juego de mesa que funciona como activador de las conversaciones entre los participantes de la familia y los que están en el espacio público en la actualidad propiciando un intercambio de vivencias para reconocer que las mismas actividades pueden ser leídas desde momentos históricos diferentes.

El contexto urbano en el cual se centró la investigación permite revisar diversas perspectivas sobre el uso del espacio público. Fernando Ospina destaca la diversidad del centro de Medellín al afirmar que la fascinación que tiene por el es dado que allí caben todo tipo de personas. Esta afirmación subraya la pluralidad del Centro de Medellín, donde las actividades cotidianas varían significativamente de una cuadra a otra, de un puesto a otro y de una persona a otra. Este entorno no solo ofrece espacios de trabajo y sustento diario, sino también escenarios para el ocio, el descanso y el juego. Paola López, en su *Teoría del juego* (s.f.), menciona que las plazas, por ejemplo, son áreas que propician encuentros en el espacio público,

Las plazas son espacios de ocio y descanso, que tienen gran significación en la población tanto rural como urbana, ya que son estos espacios los que legitiman el juego en el niño y la recreación, el estar descansando, es el tiempo libre, de ocio. (pág. 6)

Sin embargo, este fenómeno no se limita únicamente a las plazas ni a los más pequeños, sino que es observable en una amplia franja de la población. La reflexión sobre un lugar con contextos tan diversos como el centro de la ciudad revela que no existen barreras que limiten los espacios, sino que estos se conectan a las dinámicas que cada transeúnte desea realizar. Esta conectividad facilita la aparición de momentos para el esparcimiento libre y comunal. Por ejemplo, es común encontrar grupos de “parcheros” o “arrastradores” jugando con el azar al tirar dados en

las bancas públicas sobre la calle Carabobo, o a niños interactuando con juguetes, muñecas, balones, el tradicional Tetris, cubos de Rubik y felices con sus burbujas. Además, los juegos de mesa como el parqués, dominó y ajedrez que también están presentes en el espacio público.

Por esto se llegó a la propuesta de diseño, donde se concertó en un prototipo como proyección sobre el uso del juego *Diario Ambulante*. Se diseñó un cofre con bisagras y broche para almacenar todo el contenido del juego, aludiendo al baúl de los recuerdos. Al abrirse, se pueden observar en ambas tapas divisiones triangulares en cada esquina que sirven de estantes para organizar cada categoría de las cartas. Además, se incluye un tablero circular con su respectivo soporte removible que permite encajarlo en el cofre ya abierto. También se diseñaron cartas que contienen las preguntas recolectadas por cada categoría en formato cuadrado y distinguibles por colores: azul para espacio público, rojo para relaciones, amarillo para anécdotas y verde para venta o producto. Al igual que un dado intervenido con los cuatro colores de cada categoría y dos lados con nuevas categorías: blanco para devolver una pregunta que ya haya salido al contrincante, y negro para pedir que el contrincante haga una pregunta libre que no esté en las cartas.

Imagen 36

Cartas por categorías (2024)



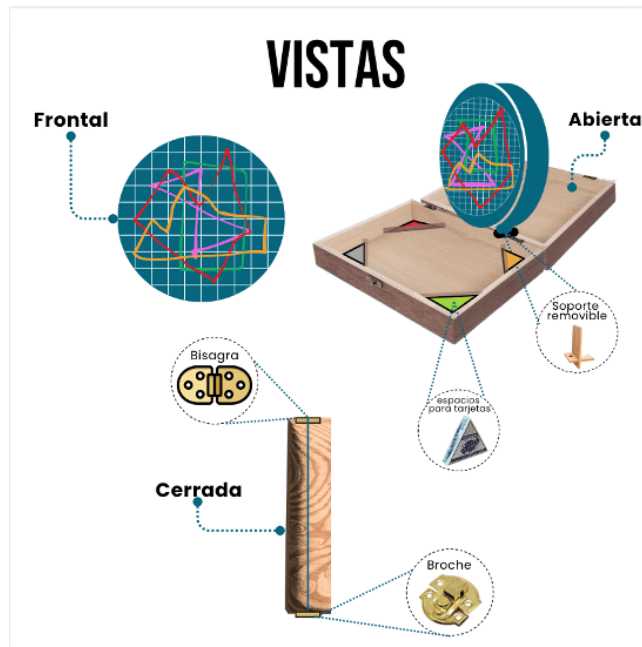
Nota. Diseño general de las preguntas por categorías que tiene el juego *Diario ambulante*. Diseño: Laura Alejandra Ramírez Quintero

Como prototipo proyectual, la pared del dispositivo es circular, simbolizando dos elementos relevantes: en primer lugar, una rueda que se relaciona con el camino ambulante del vendedor y a lo que permite movilizar el carrito con su mercancía, y por otro lado, una moneda que simboliza

los pequeños comienzos en la “universidad de la calle” y cómo, con buena administración, se pueden lograr grandes cosas. La pared cuenta dos caras y en cada una tiene peldaños dispuestos y conformados por una cuadrícula simulando el espacio físico para facilitar la creación de una cartografía afectiva de los recuerdos, cuyo funcionamiento es servir como soporte para realizar dibujos alusivos a las respuestas de la carta seleccionada, utilizando cauchos, tripa de pollo u otro material que facilite la manipulación.

Imagen 37

Prototipo juego en diferentes disposiciones



Nota. Composición general del cofre que lleva el juego *Diario ambulante*. Esquema motivado: Laura Alejandra Ramírez Quintero

Imagen 38

Proceso de conformación del juego (2025)



Nota. Realización del cofre y soportes del juego *Diario ambulante* en madera con la asesoría y gran ayuda de la familia Rios Henao, Carpinteros de profesión. Fotografías: Daniela Rios Henao.

El juego se lleva a cabo en cuatro momentos espaciotemporales diferentes, ubicados en las calles de Ayacucho (C. 49) y Colombia (C. 50), así como en las carreras de Carabobo (Cr. 52) y Bolívar (Cr. 51). Esta intervención será acompañada por una mesa con rodachines, lo que permitirá desplazarla fácilmente de una calle a otra, junto con dos sillas para apropiarse y vivir la experiencia del juego de mesa en el espacio público. De esta manera, se realiza la intervención en los lugares que han sido estudiados y contextualizados en relación con el fenómeno económico, político y social de las ventas ambulantes. Los actores principales de estos lugares jugarán emparejados con cada miembro de la familia. Al colocar a los participantes uno frente al otro, se busca generar un reflejo de lo que se puede llegar a ser o lo que se fue, destacando a las matronas ejemplares de Colombia y a cada pareja con los seudónimos que elijan, para completar la narrativa y profundizar en las historias personales.

Para acompañar el proceso de memoria sobre las experiencias vividas en el centro de Medellín realicé una pintura cartográfica donde se pueden observar lugares que en su momento quedaban a bordo de calle. Estos lugares fueron significativos durante mi infancia, ya que eran sitios donde solíamos comer, puntos de referencia, y lugares de amigos o familiares que invitaban a vivir el centro en un entorno seguro. Además, la pintura incluye elementos característicos de aquellos años, muchos de los cuales aún son visibles en el espacio público hoy en día. Entre estos elementos se encuentra la sombrilla de cuatro colores, que permite resguardarse de la inclemencia del clima; los marranos de barro, que fomentan un manejo financiero prudente al separar monedas para un propósito mayor; además de la típica “flechita”, el celular Nokia 1100 que mi madre utilizaba en su momento para vender minutos. De la misma manera se representan los uniformes de los funcionarios del espacio público, quienes, dependiendo de la situación, pueden ser percibidos como aliados o todo lo contrario. Al igual que algunos juegos que permitían distraerse mientras pasaba el tiempo.

Imagen 39

Cartografía afectiva desde la mirada infantil (2024)



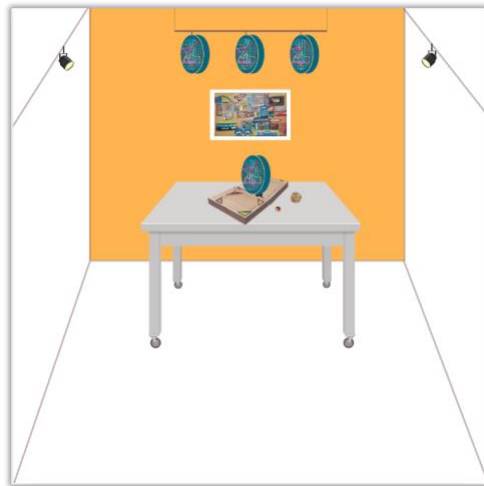
Nota. Fragmentos reconstruidos del centro de Medellín desde una memoria infantil

El montaje está dispuesto de la siguiente manera: en la pared va la pintura de los fragmentos reconstruidos del centro de Medellín desde una memoria infantil. Arriba de la pintura va colgada

desde el techo, una estructura que soporta tres de las cartografías realizadas por las parejas participantes, con espacio suficiente para permitir ver cada uno de los lados con los respectivos trazado realizados durante la activación del juego. Además, va acompañado de los elementos que fueron primordiales para jugar: la mesa con rodachines, el cofre abierto con una de las paredes intervenidas y su respectivo soporte en la disposición utilizada para ser jugado, así como las cartas, el dado y los cauchos.

Imagen 40

Prototipo de montaje en el espacio museal (2024)



Nota. En la imagen se ilustra el espacio y disposición de los elementos que conforman la experiencia artística procesual.

El resultado visual representa un primer acercamiento a lo que la investigación suscitó. Sin embargo, se considera que aún hay mucho por explorar en relación con los prototipos diseñados para ser intervenidos en el espacio público. Este primer acercamiento ha cumplido su cometido al congregarse a un grupo de personas unidas por su experiencia en el centro de Medellín como vendedores ambulantes, además de compartir lazos familiares. Este enfoque permitió el diálogo y el intercambio de experiencias entre los participantes.

Trabajar con procesos tan cercanos ofrece muchas ventajas a la hora de indagar en la información. Además, permite un acercamiento interesante dentro de las familias desde una

perspectiva generacional. Los mayores que vivieron estas experiencias pudieron contar a los más jóvenes historias que de otra manera no hubieran sido posibles, despertando así el interés de los más jóvenes en el legado histórico familiar. Sin embargo, esta cercanía también presentó desafíos, ya que los participantes no siempre tomaron el proyecto de manera profesional. Esto llevó a replantear la metodología del proyecto en varios momentos para asegurar que la interacción fuera lo más llevadera posible para todos los actores involucrados.

Para mejorar este aspecto, sería beneficioso disponer de más tiempo con el fin de explorar cuál sería la metodología más adecuada para trabajar con los participantes, creando una estrategia personalizada que responda a sus necesidades comunes. Además, se considera interesante agregar componentes tecnológicos que permitan una interacción multisensorial, logrando una experiencia inmersiva similar a la del Centro en sí mismo, que atrapa y mantiene atentos a sus habitantes y transeúntes debido a su dinamismo.

En el futuro cercano se espera hacer alianzas con corporaciones, laboratorios, iniciativas de entes culturales que han propiciado un diálogo directo con la población de vendedores ambulantes y sus familias para así cooperar en propuestas que impliquen su participación artística. En cuanto a esta propuesta se proyecta darle continuidad a través de convocatorias de estímulos que permitan tener el capital para seguir con la investigación-creación detonada en este ejercicio académico.

10 Un tintico pa'terminar ¿o qué?

La experiencia artística iniciada y conformada a partir de la presente investigación-creación fue un recorrido enriquecido por el trazado en el espacio público de los carritos ambulantes conducidos y motivados por las memorias de los vendedores callejeros que se han esforzado para llevar el sustento diarios a sus familias. Dicha experiencia tomó la elección correcta al enfocarse en la poética procesual, ya que permitió que el camino iniciado en la mente de una persona se pusiera en diálogo con los participantes que inspiraron este tema investigativo. El intercambio enriqueció y transformó el proceso hacia caminos impensados e inexplorados, reflejando la diversidad de experiencias y perspectivas involucradas.

Además, esta forma de trabajar facilitó encuentros individuales con cada miembro del núcleo familiar, invitándolos a discutir y formular el proyecto desde sus experiencias, saberes y sentires. Estos encuentros no sólo sirvieron para recopilar información valiosa, sino también para fortalecer los lazos familiares y fomentar un sentido de pertenencia y colaboración. Se buscó la metodología adecuada para encontrar el balance necesario y desarrollar una forma de creación que fuera cómoda para todos. Es por esto que, desde el inicio, fue necesario adaptar la creación artística plástica o visual a una categoría que permitiera la participación activa sin intimidar a los participantes.

Asociando esta reflexión con el contexto laboral, se observó que en estos tipos de trabajos es sumamente complejo encontrar momentos de descanso, ocio y, en particular, de juego, dado que los trabajadores dependen de sí mismos para obtener el sustento diario, el cual varía día a día y difiere bastante el ingreso constante que los trabajadores formales reciben quincenalmente o en el tiempo pactado con sus empleadores. Por lo tanto, el tiempo disponible es maximizado para atraer

a los potenciales clientes, así, López (s.f.) menciona cuán difícil es para el imaginario colectivo del adulto integrar el concepto del juego,

En la sociedad, el adulto ha delimitado los espacios del juego a su parecer, jugar en el niño muy pequeño es casi su mundo, pero a medida que va creciendo, jugar pasa a ser casi algo banal, superfluo, es “perder el tiempo”, por ello existen expresiones verbales que ejemplifican esto: decir no juegues conmigo es decir no me molestes, no me mientas, no me hagas perder el tiempo. (p. 6)

Como es notable, esta noción es particularmente enfatizada en la sociedad, que al dejar la etapa infantil también deja de lado todo recuerdo de juego, considerando que estas actividades infantiles solo son para “perder el tiempo” y, por ende, dinero. Es por esto que es comprensible que estos trabajadores no dediquen tiempo consciente y voluntario para jugar o crear, ya que viven para trabajar con el objetivo (como ellos expresan en ocasiones) de que sus hijos tengan un mejor futuro y las oportunidades que ellos no tuvieron. En este contexto, el componente de juego se reveló como un hallazgo conceptual y práctico en la formalización del proyecto.

En este punto, la creación artística y el juego se transformaron para adaptarse a las habilidades y gustos de los participantes. Se identificó que una actividad común entre ellos es la conversación, y se comprendió que cualquier actividad propuesta no podía alejarse de su puesto de trabajo, ya que era impensable que los vendedores ambulantes lo abandonaran para reunirse en un lugar diferente. Por ende, se diseñó un juego que invita a la conversación e intercambio entre generaciones pasadas y actuales de vendedores ambulantes, permitiendo la identificación con un entramado más amplio de la historia personal de este oficio.

Además, se consideró que si los vendedores no podían acudir al juego, el juego debía ir hacia ellos. Por ello, se creó un dispositivo móvil con una mesa con rodachines que permite el desplazamiento del juego hacia los vendedores, y sillas que simbolizan el descanso cuando las

ventas están “suaves” o durante los momentos de baja actividad comercial. Estas sillas proporcionan un descanso de la cotidianidad, permitiendo a los vendedores participar en la actividad lúdica.

En general, se puede afirmar que el propósito inicial se ha cumplido, ya que se logró encontrar una forma para que los vendedores ambulantes de un núcleo familiar crearan y compartieran su relato visual. El proceso de descubrimiento se desarrolló a lo largo del camino. Por consiguiente, este proyecto es un primer acercamiento a un tema con un amplio campo de acción.

Es posible mejorar la metodología implementada, por ejemplo, buscando herramientas para incluir a los niños que acompañan a sus padres en el espacio público, de manera que ellos también puedan hacer un registro de sus experiencias y reflexiones sobre el entorno en el que se desarrollan. Asimismo, la implementación de nuevas tecnologías podría generar la curiosidad suficiente para que el deseo de participación surja más rápidamente en el proceso. Igualmente, de la posible conformación del museo ambulante de los vendedores y sus familias como se mencionó en una de las propuestas iniciales.

11 Reseña del artista

Mi nombre es Laura Alejandra Ramírez Quintero. Nací el 2 de junio de 1998 en la ciudad de Medellín. Soy la menor de cinco hermanos y mi familia se dedicó al comercio en el centro de la ciudad durante gran parte de su vida, lo que me permitió acercarme a experiencias cotidianas y relevantes. En 2017, me gradué en la Tecnología en Programación de Software, un campo que no disfruté, pero en el que descubrí que “todo sirve en la vida”. Este estudio facilitó el análisis lógico de problemas y amplió mis habilidades para resolverlos.

En 2018, cursé un semestre en Bellas Artes en el programa de Artes Plásticas, lo cual me hizo consciente de que lo que consideraba una pasión infructuosa en mi infancia realmente tenía un camino cercano. Como mencioné anteriormente, en mi entorno cercano no era común la creación artística, por lo que ese primer acercamiento fue vital. En 2019, ingresé al ITM Institución Universitaria para estudiar el pregrado en Artes Visuales, donde amplié mucho más mi conocimiento en este campo de acción.

Algo que resonó profundamente con mi quehacer artístico es el interés del arte en la actualidad por la comunidad. Desde hace aproximadamente ocho años, he trabajado con jóvenes y adolescentes, y durante parte de los años 2023-2024 fui voluntaria y practicante en la Corporación Trazos de Libertad, donde enseñaba técnicas artísticas a personas privadas de la libertad junto con otros artistas que han acompañado el proyecto por largos años. Ver de cerca el impacto que tiene un tiempo entorno a la sensibilidad artística transformó mi perspectiva. Me fascina cómo ahora, no sólo es relevante el objeto que legitima al genio artístico, sino que también vuelca el interés en proceso de enseñanza y acompañamiento.

Por último, quiero expresar mi profundo interés y conexión con la comunidad de trabajadores, especialmente aquellos conocidos como obreros. Estas personas han sido una parte

fundamental de mi vida. Más allá de los familiares que pertenecen a esta escala, he encontrado una facilidad natural para conectar con ellos en diversos contextos. Mi experiencia laboral, académica y la vida cotidiana me han permitido acercarme a esta comunidad de manera natural, creando un espacio para compartir historias y vivencias. Este intercambio ha enriquecido mi perspectiva y ha fortalecido mi interés formativo y creativo. Es así como gran parte de mi obra tiene que ver con esta comunidad.

Instagram: @bitacora_laurart

Correo: bitácora.laurat@gmail.com

Referencias bibliográficas

- Alarcón, L. D., y Muñoz, C. C. (julio-diciembre 2018). Ventas callejeras en el espacio público: ¿Víctimas o victimarias?. *Ambiente Jurídico*, 22(01), pp. 129-145. Caldas: Universidad de Manizález <https://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/Ambientejuridico/article/view/3858> ISSN electrónico: 2539-0805
- Albán Achinte, A. (2008). Arte y espacio público: ¿un encuentro posible? *Calle 14 Revista de Investigación En el Campo del Arte*, 2(2), pp. 104-111. Bogotá: Universidad Distrital Francisco José Caldas <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/c14/article/view/2918>
- Alcaldía de Medellín. (s.f.). *Historia y símbolos de Medellín* <https://www.medellin.gov.co/es/historia-y-simbolos-de-medellin/>
- Archivo Histórico de Medellín. (2014). *Historias Callejeras*. <https://patrimoniomedellin.gov.co/publicaciones/historias-callejeras/>
- Archivo Histórico de Medellín. (s.f.). *Historias Callejeras*. <https://patrimoniomedellin.gov.co/lecturas/historias-callejeras/#page/6>
- Bang, C. L. (2013). El arte participativo en el espacio público y la creación colectiva para la transformación social Experiencias actuales que potencian la creatividad comunitaria en la ciudad de Buenos Aires. *Creatividad y Sociedad*, (20), pp. 1-25. <http://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/3608>
- Becker, H. S. (2008). *Los Mundos del arte: sociología del trabajo artístico*.
- Bérrard, S. M. (2019). *Autoetnografía una metodología cualitativa*. Dirección general de difusión y vinculación. Universidad Autónoma de Aguascalientes. <https://editorial.uaa.mx/docs/autoetnografia2.pdf>

Botero pide tránsito libre por Plaza Botero. Alcalde dice que no fue cierre sino “un abrazo”. (2023, 15 de febrero). *Periódico Arteria*. <https://www.periodicoarteria.com/botero-pide-transito-libre-plaza-botero-alcalde-dice-no-fue-cierre-sino-abrazo>

Caicedo, M. Z. y Calvache, D. T. y Jiménez, M. K. (2020). *Vendedores informales, perspectivas de una realidad social y económica* [tesis de tipo grado, Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium]. Repositorio Institucional UNICATÓLICA. <https://repository.unicatolica.edu.co/handle/20.500.12237/1896>

Caracol Televisión. (2019, 31 de marzo). *The Susos Show - Capítulo: Lucho Díaz y Jorge Oñate se tomaron el estudio de Suso El Paspi* [video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=cgJ6KXtJnEc&ab_channel=CaracolTelevisi%C3%B3n

Cardenal, R. (2012). El bien común: Principio de la democracia, la ciudadanía y los derechos humanos. En Instituto Interamericano de Derechos Humanos. (ed.), *¿Quién responde por los derechos humanos de las poblaciones más pobres en América Latina y El Caribe?* (pp. 291-321). IIDH. <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/12/5946/12.pdf>

Castañeda, J. D. (2022). *Rebuscadores. Creación visual a partir de las carretas de frutas y verduras del centro de Medellín*. [tesis de pregrado, Instituto Tecnológico Metropolitano]. Repositorio Institucional ITM. <http://hdl.handle.net/20.500.12622/5634>.

Centro de Medellín. (s.f.). *Carrera Carabobo*. <https://centrodemedellin.co/ArticulosView.aspx?id=328&idArt=332>

Clifford, J. (2001). *Dilemas de la cultura*. Gedisa, S.A.

Corporación Otraparte. (2023). *Confines Públicos Arte, calle y crisis Un encuentro por el derecho a la ciudad*. <https://www.otraparte.org/agenda-cultural/arte/confines-publicos/>

- Delgado, M. (2002). Etnografía del espacio público. *Revista de antropología experimental*, (2), pp. 91-97. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=276439>
- ESAP. (2002). *Informe final de consultoría cartilla espacio público*. <https://repositoriocdim.esap.edu.co/handle/20.500.14471/689>
- Flórez, L. A. (2023). *Proyecto En la Trama del Tejido* [tesis de pregrado, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano]. Repositorio Institucional UTADEO. <https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/>
- García, A. M. (1995). Fundamentación teórica y uso de las historias y relatos de vida como técnicas de investigación en Pedagogía Social. *Aula*, 7, 41–60. <https://revistas.usal.es/tres/index.php/0214-3402/article/view/3375/3396>
- Gómez, F. (2004). Arte, ciudadanía y espacio público. *Arte, Memoria y Ciudadanía*, 5, pp. 36-51. <https://revistes.ub.edu/index.php/waterfront/issue/view/160>
- González García, Gonzaga et al. (2022). *Etnografías afectivas y autoetnografía*. <https://generoymetodologias.org/media/publicaciones/archivos/EtnografiasAfectivas.pdf>
- Guasch, A. M. (2011). *El arte último del siglo XX: del posminimalismo a lo multicultural*. (9.a ed.). Alianza Editorial. ISBN:978-84-206-4445-5
- Hamann, J. (2014). El arte en el espacio público: interdisciplinariedad y convergencia. *Arte Y Diseño A&D*, (3), pp. 35-45. <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/ayd/article/view/19675>
- Hernández, J. L. (2016). Tiempo de dípticos: Análisis del trabajo fotográfico-procesual del artista plástico Rubén Ramos Balsa. *Estúdio: Artistas Sobre Outras Obras*, 14, pp. 110-118. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7758869>

Instituto Distrital de las Artes. (2021). *Joubert Street, una exploración sobre el trabajo informal*.

<https://www.idartes.gov.co/es/articulos/joubert-street-una-exploracion-sobre-el-trabajo-informal>

ITM Académico. (2023, 10 de marzo). Cátedra: Medellín, la ciudad ocultada - Sesión 4. [vídeo].

Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=DCDgNJ7htlg&list=PL2uXb1ZqGtJGEDKjdMwF7oMYalli672Sp&index=4>

Jaramillo, R. L. (s.f.). *Autobiografía de la villa*.

<https://www.centrodemedellin.co/ArticulosView.aspx?id=339&type=A&idArt=349>

Macaya Ruiz, A., y Valero Antón, E. (2022). Arte participativo, comunidad y educación para el

compromiso social. El proyecto Retrato de un Colectivo Vulnerable. *ArtsEduca*, 32, pp. 9-

24. <https://doi.org/10.6035/artseduca.6068>

Maldonado Quezada, J. R. *et al.* (2017). Las ventas ambulantes desde una perspectiva

holística. *CEDAMAZ*, 7(1). pp. 26-38.

<https://revistas.unl.edu.ec/index.php/cedamaz/article/view/370>

Martínez, D. (2019, 22 de noviembre). *La informalidad en la visión de la OIT: evolución y*

perspectivas para América Latina. [https://www.ilo.org/es/resource/article/la-informalidad-](https://www.ilo.org/es/resource/article/la-informalidad-en-la-vision-de-la-oit-evolucion-y-perspectivas-para)

[en-la-vision-de-la-oit-evolucion-y-perspectivas-para](https://www.ilo.org/es/resource/article/la-informalidad-en-la-vision-de-la-oit-evolucion-y-perspectivas-para)

Marxen, E. (2009). La etnografía desde el arte. *Alteridades*, (37), pp. 7–22.

<https://alteridades.izt.uam.mx/index.php/Alte/article/view/181>

MZ-Recamán Santos, C. I. (ed.). (2012). *El alma de la calle: personajes de las calles bogotanas*,

Volumen 11. Corporación Escuela de Artes y Letras.

- Méndez Oliveros, E. P. (2020). Arte comunitario: un marco de referencia para la construcción de un modelo de gestión cultural comunitario. *El Artista*, (17), <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87463242010>
- La Pascasia. [@lapascasia]. (7 de noviembre de 2023). *Cerrar un espacio público es impedir el flujo de quienes habitan, de manera espontánea y cotidiana, un lugar que ha* [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CzXTrcoOZon/>
- Ley 1988 de 2019. por la cual se establecen los lineamientos para la formulación, implementación y evaluación de una política pública de los vendedores informales y se dictan otras disposiciones. 2 de agosto de 2019. D. O. No. 51033
- López, P. (s.f.) *Teoría del juego*. <https://ia800906.us.archive.org/25/items/cifich/Teoria-del-Juego-Paola-Lopez.pdf>
- Observatorio del Bienestar de la Niñez. (2020). *Trabajo infantil en Colombia* [Infografía]. Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. https://www.icbf.gov.co/system/files/infografiatrabajoinfantil_vf.pdf
- Ordóñez, C. (2004). Condiciones infantiles y laborales: trabajo de niños y niñas, vendedores y lustrabotas. *Universitas*, (5), pp. 97-128. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476150824005>
- Riaño, P., Lacy, S., y Agudelo, O. (2003). *Arte, memoria y violencia. Reflexiones sobre la ciudad*. Corporación Región.
- Rodríguez Jiménez, P. (2022). Medellín: La ciudad y su gente. *Credencial Historia*, (230), párr. 8-20. <https://www.banrepcultural.org/biblioteca-virtual/credencial-historia/numero-230/medellin-la-ciudad-y-su-gente>
- Padilla, S. (2019). *Ensayo sobre el Concepto de Comunidad*. <https://hdl.handle.net/11323/2502>
- Pregoneros de Medellín. (s.f.). <https://pregonerosdemedellin.com/#es>

Popper, F. (1989). *Arte, acción y participación*. España: Ediciones Akal.

Radicado provisional Nro. 1720047699 de 2022. “Por medio del cual se reglamenta el Acuerdo Municipal 042 de 2014, que adopta la Política Pública para los Venteros Informales en la ciudad de Medellín y sus familias. Medellín: Alcaldía de Medellín Recuperado de: <https://acortar.link/oOYyBD>

Saavedra, S. (2014). El arte de conmoover. Estudio retórico y pragmático sobre las ventas en los buses. En *Panorama de los estudios del Discurso en Colombia* (pp. 51-72). Universidad Distrital Francisco José de Caldas. https://die.udistrital.edu.co/sites/default/files/doctorado_ud/publicaciones/arte_conmoover.estudio_retorico_y_pragmatico_sobre_ventas_en_buses.pdf

Segovia, M. (2023, 17 abril). *Todo sobre Cantinflas: ¿quiénes son su esposa e hijos? ¿Qué significa su nombre y cómo murió?* <https://www.rtve.es/television/20230417/cantinflas-mario-moreno-esposa-hijos-nombre-muerte/2439010.shtml>

Alcaldía de Medellín. (2024, 12 abril). *Subsecretaría de Espacio Público*. <https://www.medellin.gov.co/es/secretaria-seguridad/espacio-publico/>


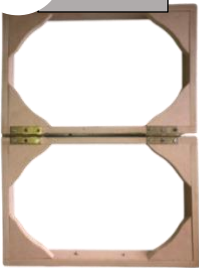

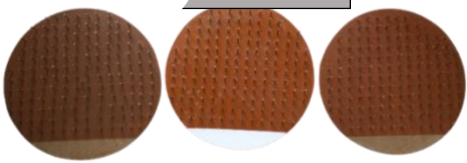
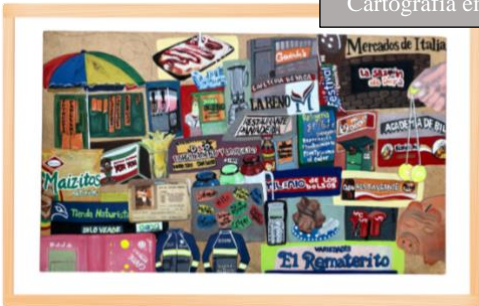
Subtramas. (2020). *Abecedario Anagramático*. <http://subtramas.museoreinasofia.es/es/anagrama/colaborativo>

Ucha, F. (agosto, 2010). *Definición de Obrero*. <https://significado.com/obrero/>

Urbina, N. (2005) *El arte conceptual: punto culminante de la estética procesual o el arte como proceso*. https://www.academia.edu/4112749/Neida_Urbina_El_arte_conceptual_Punto_culminante_de_la_estetica_procesual_o_el_arte_como_proceso01

Anexos

Anexo 1. Proyección final del Juego y arte procesual *Diario ambulante*

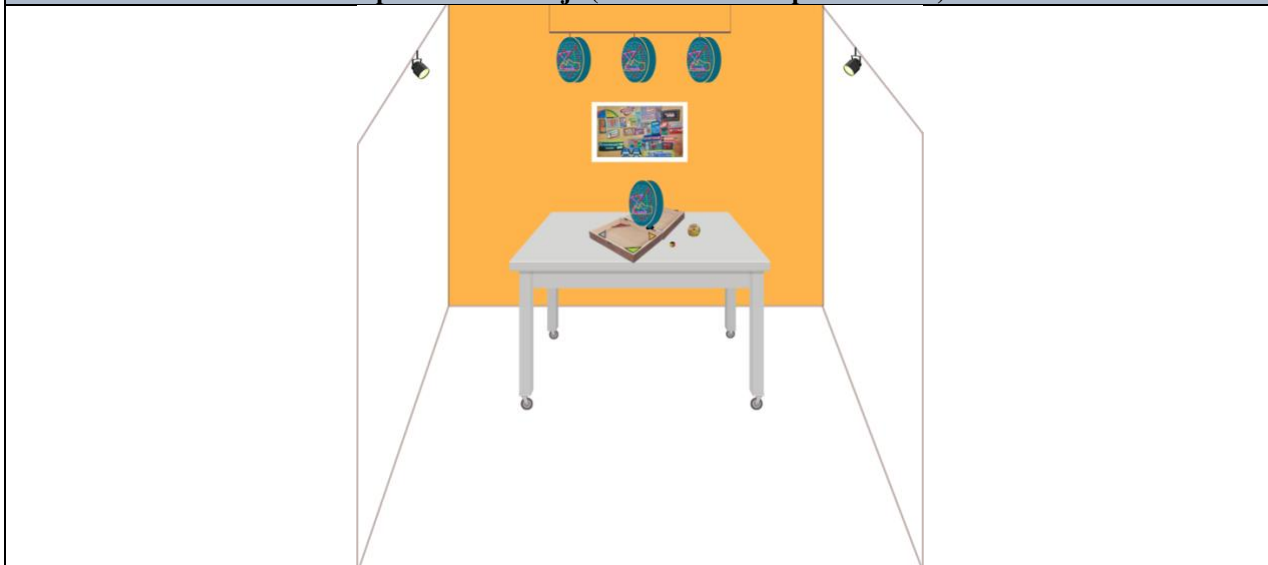
FORMATO PRESENTACIÓN DE OBRA – MUESTRA DE GRADO			
IMAGEN(ES) OBRA(S)	CÉDULA PIE DE OBJETO		
<p>1. Maletín cerrado</p>  <p>2. Maletín abierto</p>  <p>2.1 Soporte ensamblado</p>  <p>3. Soporte cartográfico</p> 	<p>Artista (nombre)</p> <p>Laura Alejandra Ramírez Quintero</p>	<p>Obra (título)</p> <p>Diario Ambulante</p>	
	<p>Medidas</p> <p>1. 40cm x 26.2cm x 9.2cm 2. 53cm x 40cm x 4.3cm 2.1. 53cm x 40cm x 28cm 3. 30 cm c/u</p>		
	<p>Técnica o medio expresivo</p> <p>Arte procesual, juego, técnicas mixtas (pintura, intervención digital, impresión laser)</p>		
	<p>Año de producción</p> <p>2025</p>		
	<p>IMAGEN(ES) OBRA(S)</p>  <p>Cartografía emotiva</p>	<p>Artista (nombre)</p> <p>Laura Alejandra Ramírez Quintero</p>	<p>Obra (título)</p> <p>Diario Ambulante</p>
	<p>Medidas</p> <p>66 cm x 46 cm</p>		
	<p>Técnica o medio expresivo</p> <p>Técnicas mixtas (pintura, collage, intervención digital, impresión laser)</p>		
	<p>Año de producción</p> <p>2025</p>		

Descripción de la obra y texto que acompaña la obra en salas del Museo (Resumen que describe de manera general la propuesta)

A través de un enfoque interdisciplinario que integra el arte procesual, la sociología urbana y la historia, esta obra recopila las historias de vida de un grupo de vendedores ambulantes y su interacción con el espacio público del centro de Medellín, específicamente en las carreras y calles de Carabobo (Cr. 52), Bolívar (Cr. 51), Ayacucho (C. 49) y Colombia (C. 50) desde los años ochenta hasta la actualidad. Se abordan las dinámicas legales y sociales, la participación infantil y la representación popular de los obreros, con el humor como referente. La metodología etnográfica y autoetnográfica permitió la colaboración activa de los participantes en la creación de sus relatos visuales y un prototipo de juego que facilita el diálogo intergeneracional y la remembranza histórica.

Paralelamente, desde la experiencia personal, se realiza un *collage* pictórico en forma de cartografía emotiva que recopila los espacios, alimentos, objetos y juegos que forman parte de la historia de la niña que acompañaba a sus padres después de la jornada escolar.

Propuesta de montaje (Planos o bocetos preliminares)



Requerimientos, necesidades técnicas y de montaje

La obra, como se muestra en la ilustración, requiere un espacio en el interior de la sala de exposiciones con buena iluminación. Es necesario contar con una pared de fondo donde se dispondrá la pintura a una altura adecuada para ser vista en medio de los otros elementos. Los soportes cartográficos, requieren ser suspendidos en el aire mediante un mecanismo desde el cielorraso, que debe sostener los tres círculos, separados de la pared de fondo, lo suficiente, para permitir su visualización por ambas caras. Además, se necesita una mesa para disponer el juego para dos personas, con todos sus elementos.

Anexo 2. Modelo de consentimiento informado usado en la investigación-creación



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo _____,

Declaro que he sido informado e invitado a participar en el proyecto de investigación denominado “Diario Ambulante: El arte procesual como lugar del juego y la memoria en el Centro de Medellín” éste es un proyecto de investigación-creación que cuenta con el respaldo del Instituto Tecnológico Metropolitano. Que he hecho las preguntas que me surgieron sobre el proyecto y que he recibido información suficiente sobre el mismo. Comprendo que mi participación es totalmente voluntaria, que puedo retirarme del estudio cuando quiera sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí. Estoy en conocimiento del procedimiento y la finalidad con que se utilizarán mis datos personales y las garantías de cumplimiento de la legalidad vigente.

Tomando ello en consideración, otorgo mi consentimiento para cubrir los objetivos especificados en el proyecto.

Firma del participante _____

Fecha _____

Anexo 3. Formato autorización derechos de imagen y de propiedad intelectual usado en la investigación



AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS Y PRODUCCIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL PARA EL TRABAJO DE GRADO EN ARTES VISUALES DE LA FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES, ITM INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA.

El trabajo de grado “Diario Ambulante: El arte procesual como lugar del juego y la memoria en el Centro de Medellín” realizado por la estudiante Laura Alejandra Ramírez Quintero identificada con C.C. 1152466647 para optar al título de Maestra en Artes visuales, requiere el registro de imagen fotográfica y producciones audiovisuales (videos), para lo cual es necesario contar con el consentimiento informado de quienes participen.

Yo _____, con cédula de ciudadanía número _____, de _____; manifiesto mediante la firma de este documento que: 1). Autorizo la toma de fotografías y material audiovisual, para ser utilizados como material académico e investigativo. 2). Autorizo la toma de fotografías y material audiovisual, para ser utilizados en el presente trabajo de grado el cual será impreso, difundido en plataformas, medios digitales, presentaciones académicas, demás actividades educativas que sean requeridas y a la totalidad de usos que puedan tener las fotografías y material audiovisual (o parte de los mismos e incluyendo los formatos en que puedan reproducirse) en las que aparezco, utilizando los medios técnicos conocidos en la actualidad y los que pudieran desarrollarse a futuro, y para cualquier aplicación. Todo ello con la única salvedad y limitación de aquellas utilizaciones o aplicaciones que pudieran atentar contra mi imagen y el derecho de honor en los términos previstos por la ley. 3). Autorizo que el material fotográfico y audiovisual, entre a ser parte del archivo del ITM Institución Universitaria y sus bases de datos. 4). Asimismo, autorizo el uso de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, y en general, todos los derechos de propiedad intelectual que resulten de dicho trabajo de investigación-creación. 5). Mi autorización no fija ningún límite de tiempo y no tiene ámbito geográfico determinado de ninguna clase para su concesión ni para la explotación de las fotografías y videos, o parte de los mismos, en las que aparezco como participante de la actividad, por tanto, pueden figurar en cualquier tiempo y país en cualquiera de las condiciones antes mencionadas. 6). Es mi deseo expresar que esta autorización es voluntaria y totalmente gratuita, por lo tanto, la estudiante y la universidad son libres de utilizar, reproducir, transmitir, retransmitir, mostrar públicamente, crear otras obras derivadas de mi imagen en cualquiera de los medios antes mencionados, estableciendo que se utilizará única y exclusivamente para los fines señalados.

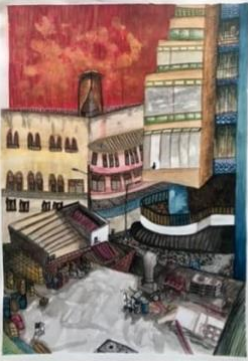
Con la firma de este documento acepto y autorizo el mismo.


Firma




Nombre

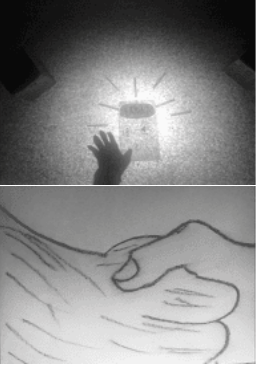

Número de cédula


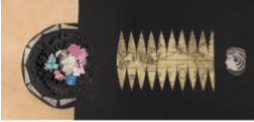
Anexo 4. Tabla de catalogación de la obra de Laura Alejandra Ramírez Quintero

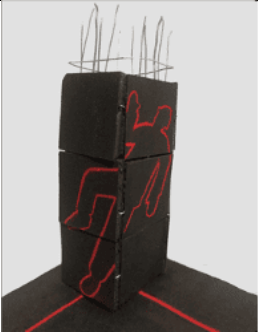
No. entrada	Imagen	Título de la obra	Observaciones	Año	Técnica (medio) o soporte técnico	Exhibición en	Dimensiones	Descripción, estado de conservación, ubicación	Tema
1		<i>Serenata en el centro</i>	N/A	2020	Técnicas mixtas: aguada, Rapidógrafo, colores y acrílico	N/A	35 x 25 cm	<p>Se observan tres edificaciones de variados tamaños. En primer plano, en la parte inferior, hay una terraza con material en desuso, como carretillas, tanques, cajas de gaseosa, tejas y ductos de ventilación que salen del edificio. Detrás de ésta, al lado izquierdo, se ve una estructura en perspectiva con fachada doble, donde se observan muchas ventanas individuales dispuestas de manera variada en cada uno de los lados. En la parte superior sobresale una columna, y al fondo toma protagonismo una pared roja con detalles claros y oscuros en escala tonal. Al lado derecho, hay una edificación de varios pisos con una estructura irregular escalonada que va desde una zona abierta hacia un balcón, destacando una columna azul, hasta una cima que se va haciendo más pequeña de manera ascendente. En cada división se logran apreciar ventanales grandes, y en uno de ellos se asoma la silueta de una persona.</p> <p>En esta pieza se hace una reinterpretación del espacio público en el centro de Medellín, en la esquina entre la Carrera 53 Cundinamarca y la Calle 48 Pichincha. Se hace uso de una alta saturación en los colores, evidenciando la dualidad del espacio al comparar la visión de terrazas desoladas y desordenadas con las</p>	El centro de Medellín

								calles atestadas de personas ofreciendo y adquiriendo productos y servicios, todos dispuestos a atender de la mejor manera. Colección particular.	
2		<i>Las colandinas</i>	N/A	2020	Tallado en panela	N/A		<p><i>Las colandinas</i> buscan apropiarse de la disposición típica de las monedas, que generalmente retratan el rostro de un personaje con su nombre y año de creación inscritos alrededor, como si abrazaran el rostro. Este proyecto utiliza un alimento tradicional colombiano conocido como <i>panela</i> resultante de los procesos de elaboración que se llevan a cabo en los trapiches con la caña de azúcar. Aprovechando su forma circular, se plasman en este producto los rostros representativos de las mujeres que llevaron a cabo este proceso en mi núcleo familiar. Los rostros de perfil y semiperfil se asocian con los siguientes nombres: Luz (1955), Clara (1922), Tinita (1925-2012) y María (1891-1962), haciendo alusión a una historia genealógica entre madre, abuelas y bisabuelas. Estas configuraciones elaboradas en bloques de panela tallada ya no existen.</p>	Mujeres campesinas


3		<i>Veraque not</i> 	N/A	2020	“Scratchboard” sobre pantalla de PC y teclado	N/A	Variable	<p>Se utiliza un monitor y teclado de un computador en desuso, preparados con una mezcla que emula la técnica del <i>Scratchboard</i>. En la pantalla se recrea la interfaz de un navegador en modo incógnito, mostrando pestañas de redes sociales como <i>YouTube</i>, <i>Facebook</i>, <i>Instagram</i>, <i>WhatsApp</i>, <i>Twitter</i> (ahora <i>X</i>), <i>TikTok</i> y finalmente <i>Google</i> donde se busca la “empatía”. La URL de la búsqueda aparece en la barra de direcciones. En el área de trabajo, un hombre disfruta de una paleta, con una gorra con el símbolo de Internet. A su izquierda, aparece el Error 404, indicando que el contenido ha sido eliminado o no está disponible. En el teclado, las letras E-M-P-A-T-I-A y el <i>Enter</i> se interviene, siendo este último reemplazado por una lupa. Se hace una crítica a los creadores de contenido que se aprovechan con tal de viralizar sus videos. Como el caso de creadores de contenido colombianos donde ofrecían “Bonja en barra”, un jabón cubierto de chocolate, a un presunto habitante de calle, burlándose de él cuando descubría la verdad.</p>	Problematización la empatía en internet/ habitante de calle
4		<i>Conocimiento obrero</i>	Tiempo: 00:01:04	2021	Stop motion (fotografía, sombras realizadas con PaperCut, carboncillo)	N/A	N/A	<p>En esta animación se utilizan recursos como el retrato fotográfico, el dibujo analógico y las sombras a través de siluetas en contraluz. En la secuencia se permite diferenciar las manos de dos personajes: un obrero laborioso y otro que evidencia una posición de autoridad que menosprecia el trabajo y conocimiento de su subordinado, hasta que este se vuelve indispensable para resolver una dificultad.</p>	Obrero Modos producción



									
5		<i>Potro</i>	N/A	2021	Retrato digital programa <i>Illustration</i>	N/A	3300×2550 px	<p>Se trata de un hombre en plano frontal de busto. Lleva un sombrero aguadeño, una camisa gris y en el cuello, unos detalles rojos. También lleva un delantal negro, visible solo en la cuerda que se sostiene en el cuello. El fondo es magenta en los bordes y se degrada hasta el centro en un tono rosado.</p> <p>“Potro” es el apodo que le dieron al personaje retratado desde pequeño, debido a que brincaba de un lado a otro, quitándole la clientela a los comerciantes veteranos.</p> <p>El carácter acogedor es representado en sus cálidos colores de fondo que se entremezclan como foco de atención en la figura principal, resaltando la caracterización que permite reconocer fácilmente “quien está a cargo del negocio” y la sonrisa empática que más que atender de manera amable invita a conversar, como típico comerciante paisa.</p> <p>Colección particular.</p>	Comerciante paisa



6		<i>El despertar del ánimo</i>	N/A	2022	Serie de fotografía digital intervenida con el programa <i>Photoshop</i>	N/A	20 x 25 cm c/u	<p>Tres fotografías capturan a una mujer de cabello largo y oscuro en distintas posiciones. En la primera, está centrada de semiperfil, alzando los brazos en un gesto de estiramiento, con los ojos cerrados y una leve sonrisa, en un plano medio corto. En la segunda, vista desde la derecha, la mujer está recostada sobre sus brazos; el izquierdo cubre gran parte de su rostro, dejando visible solo una ceja y un ojo semiabierto. El brazo derecho está estirado, formando una línea que llega hasta el borde inferior. En la tercera, el rostro de la mujer está en primer plano, de semiperfil izquierdo, con el ceño fruncido y los ojos cerrados, sosteniendo su cabeza con las manos.</p> <p>La serie representa tres estados de ánimo al despertar, mostrando la variabilidad emocional con el paso de los días. La cotidianidad se refleja en la superposición de retazos de cobijas y sábanas, que mediante transparencias revelan particularidades internas. Una intervención acentúa las líneas del personaje, en forma de puntada simple, uniendo variabilidad y cotidianidad.</p> <p>Colección particular.</p>	Cotidianidad/ estados de ánimo
7		<i>Memoria</i>	N/A	2022	Collage sobre <i>Foamboard</i>	N/A	52 x 25 cm	<p>En un rectángulo horizontal de <i>Foamboard</i>, se presenta en el lado izquierdo una superposición de capas. Cada nivel muestra recortes de pasaportes, una persona con maletas, un niño en cama, niños jugando a la “golosa” y un feto sobre la definición de política. La superficie lisa está rodeada por puntos y figuras en forma de</p>	Memoria


								<p>escalera, recogidas por una hoja color crema. En el centro, hacia la derecha, hay un mapamundi y, al final, una cabeza con un espiral mirando a la izquierda.</p> <p>Las líneas discontinuas de la vida, con picos y curvas, evocan los sucesos vividos por los migrantes, representando diferentes periodos: partida, adultez, niñez, enfermedad, juego y nacimiento. La espiral de la vida, con recuerdos típicos a la izquierda, se distancia del observador, simbolizando el duelo por lo que fue y ya no es.</p> <p>Colección particular.</p>	
8		<i>Columna encofrada</i>	N/A	2022	Mixto (lija, lápiz de color, Foamboard, alambre dulce, MDF))	N/A	28 x 23 x 18 cm	<p>Una tabla rectangular de MDF, tapizada con papel de lija, sirve como soporte. De una esquina sobresale una estructura prismática de tres niveles de Foamboard, también tapizados con papel de lija y sostenidos con alambre dulce. La intervención incluye lápiz de color rojo. En la base, dos líneas rectas parten de la columna y se extienden hasta el final de la tabla formando un ángulo de 90°. En dos caras de la columna, se ha dibujado la silueta de un trabajador de la construcción en caída, con una pierna y un brazo extendidos y las otras extremidades flexionadas.</p> <p>El juego lingüístico entre la técnica de contención de columnas con concreto y la idea de un cofre para un fallecido es la premisa. El croquis en rojo simboliza el peligro y destaca la delgada línea entre negligencia y autocuidado.</p> <p>Colección particular.</p>	Obreros


9		<i>Máquina de trabajo</i>	Obra colaborativa con Alejandra Valencia, Liliana Asprilla, Elisa, Mateo, Fernando y Mosquera	2022	Trabajo procesual (Performance)	N/A	N/A	Se realizó una acción colaborativa en las escaleras de la FAH del ITM Floresta, delimitada por letreros amarillos típicos de áreas en limpieza. Estos letreros fueron intervenidos con frases como “Máquina de trabajo” y “Lo que más deseo es descansar”, extraídas de entrevistas con el personal de aseo. Durante la acción, Alejandra y yo, como estudiantes, barrimos y trapeamos de manera ininterrumpida y mecánica, mientras el personal de aseo ensuciaba lo que limpiábamos, representando su labor diaria. Colección particular.	Obreros (personal de aseo)
10		<i>Conocimiento obrero</i>	N/A	2022	Instalación / pintura expandida técnicas mixta (cemento, lámina galvanizada, lápiz de color, acrílico)	N/A	Variable	La obra consta de tres elementos de diferentes materiales que reflejan la experiencia de esta población. Una lámina galvanizada, cubierta con cemento, en el lado superior izquierdo, muestra la dureza de su labor. Esta lámina tiene líneas rojas que forman un ángulo de 90°, representando las marcas en el espacio del plano a la derecha, intervenido con palabras representativas del gremio. En un pedestal hay un cuaderno y un lápiz que simbolizan el conocimiento formal y sirven como bitácora del maestro de obra. Colección particular.	Obreros
11		<i>Transmisión empírica</i>	Obra colaborativa con Liliana Asprilla Tiempo: 18'30"	2023	Video performance	N/A	N/A	Esta acción destaca los procesos de mantenimiento diario del personal de aseo de la FAH del ITM Floresta, mediante un trabajo colaborativo con Liliana Asprilla, quien explica y enseña su labor. La acción consiste en salir del cuarto de lavado y dirigirse al baño de	Obreros (Trasmisión de labores de aseo)

								<p>mujeres, donde la empleada de oficios varios está con el carrito de aseo, observar los productos e usarlos. Luego se busca que Liliana explique el orden y correcto uso de los éstos. La acción se apoya en las siguientes preguntas ¿cómo se aprendió el uso de los productos y cómo se disciplinan las acciones que se aprenden para una labor específica dirigida por un jefe?</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

12		<i>Construir/Invadir</i>	Obra Colaborativa con Eider Andrés Arboleda	2023	Fanzine técnicas mixtas: Impresión laser, PaperCut, Rapidógrafo, acuarela	N/A	Tabloide	Este <i>fanzine</i> se realizó a partir de una investigación y un recorrido por las calles del barrio Castilla. Se utilizó impresión digital para el texto informativo relevante y para las imágenes encontradas durante el recorrido, así como imágenes históricas. La técnica de <i>PaperCut</i> se empleó para crear detalles como ventanas, que permiten jugar con lo oculto y lo revelado cuando el <i>fanzine</i> no está completamente extendido, ya que los pliegues ocultan la información. Además, se utilizaron ilustraciones con rapidógrafo y acuarela para dar color a los detalles que se desean resaltar sobre el espacio del barrio. Colección privada	Barrio
13		<i>Reciclador</i>	N/A	2023	Fotografía digital	N/A		En el barrio Castilla, se observa en una de sus lomas a un personaje con una vestimenta que se percibe como un uniforme de trabajo. Va caminando con un carrito supermercado metálico, transportando cinco costales amarrados con bolsas en su interior. Se trata de un reciclador o alguien similar, que lleva lo recuperado a un centro de acopio para recibir su pago por el trabajo realizado. Es un retrato de una persona que transita su barrio. Colección personal.	Obrero (reciclador)

14		<i>Punk not dead</i>	N/A	2023	Fotografía digital	N/A		<p>En la imagen se puede ver la fachada de una casa con el ladrillo al descubierto, con una inscripción restaurada recientemente alusiva a la subcultura punk que predomina en la historia del barrio. En una ventana, una cortina de color verde oscuro está ligeramente corrida, dejando ver a alguien en su interior que nos observa. Los pósters del guía reposan sobre la pared mientras él da su explicación.</p> <p>Durante el recorrido por Castilla, se hace una parada en un sitio representativo de la subcultura, donde explican que la inscripción en esta casa fue restaurada hace poco. Colección personal.</p>	Barrio
15		<i>Popular ambulante</i>	N/A	2023	Collage digital IA	N/A	15 x 15 cm	<p>En la imagen se observa un collage digital de un escenario público, como la calle, precisamente sobre un paso peatonal. En ella se encuentra lo que la IA interpreta como un carrito de un trabajador ambulante, mostrando la relación de lo público y lo privado con las carretillas. A este carrito se le han agregado detalles de la cultura popular, como los dibujos que aparecen en las chivas, pero en escala de grises. Además, se han añadido dos rostros contruidos a partir de la recombinación de los rasgos que la IA tiene de los vendedores ambulantes de este territorio. Colección personal.</p>	Obrero (Vendedor ambulante)

16		<i>O sea aseó</i>	N/A	2023	Proyección de intervención en redes sociales con IA	N/A	variable	<p>Se presentan cinco (5) piezas gráficas. Una es un banner de la empresa <i>O sea aseó</i>, con su nombre, rama, sitio web y un personaje icónico. Las otras cuatro son E-cards con personajes creados por IA y lemas para redes sociales como <i>LinkedIn</i>, mostrando los valores de la empresa. Algunas frases son: “Yo soy el que limpia tu consigna”; “Siempre atento y sonriente/ El lugar queda reluciente/ Tus secretos están seguros”; “Soy mestiza y también puedo trabajar con servicios generales en Europa por una buena oferta”; y la imagen de los avisos de precaución intervenidos.</p> <p>La intervención aborda cómo se percibe al otro como cuerpo político desde su posición socioeconómica. Se usa IA para crear personajes específicos, mediada por un <i>prompt</i> descriptivo. Así, se pone en discusión qué tan acertado es el resultado de la combinación de las bases de datos con las que se alimenta la IA, considerando que este espacio está siendo colonizado y solo muestra la realidad de un gueto que no representa a todos.</p>	Obrero (Imaginario de las personas del aseó/ IA)
----	---	-------------------	-----	------	---	-----	----------	--	---

17		<i>Revolución</i>	<p>Obra creada en colaboración con Alejandra Gutiérrez. Con la participación de Jhonatan Tobón Arango, Wayra Díaz Morales, Sara Cristina Toro, Leidy Johana Cardona Ospina, Alexander Franco, Laura Daniela Morales, Laura María, Eider Andrés Arboleda, Juan José Mejía, Gabriel (música) y Daniela Ríos Henao.</p> <p>Tiempo: 00:03:44</p>	2024	Videoarte colaborativo / <i>Stopmotion</i>	Puede ser exhibido...	N/A	<p>Para la realización del <i>stop motion</i>, se llevó a cabo un trabajo colaborativo con estudiantes de la FAH del ITM. Cada uno realizó su casa utilizando una variedad de materiales comunes para todos (cajas de cartón, recortes de revistas y de telas, hilos, marcadores, pinturas). Luego de ese proceso, las casas fueron prestadas para –en el estudio– darle vida a una casa creada a partir de características de cada una de ellas, mostrando así cómo somos un pedacito de todos. Para la escenografía, se utilizó un mantel, objetos que permitían el volumen debajo de éste, luces que cambiaban la atmósfera, luces tipo hilo LED y los materiales sobrantes de la intervención con los compañeros. A través de esta representación en forma de casitas, queremos mostrar cómo se construye la revolución personal y el impacto que tiene las personas que transitan y nos acompañan a veces por nuestra vida, que nos permite reafirmar nuestras bases y componer nuestro ser.</p>	La construcción social
----	---	-------------------	---	------	--	------------------------------	-----	---	-------------------------------

