



**Universidad
Nacional
Villa María**

Biblioteca Central "Vicerrector Ricardo A. Podestá"
Repositorio Institucional

Ciudades laberinto y multimedialidad

Año
2021

Autores
Fernández Galán Montemayor, Carmen;
Muzart, Eric y Carpio, Sara Inés

Este documento está disponible para su consulta y descarga en el portal on line de la Biblioteca Central "Vicerrector Ricardo Alberto Podestá", en el Repositorio Institucional de la **Universidad Nacional de Villa María**.

CITA SUGERIDA

Fernández Galán Montemayor, C.; Muzart, E. y Carpio, S. I. (2021). *Ciudades laberinto y multimedialidad*. Villa María: Universidad Nacional Villa María

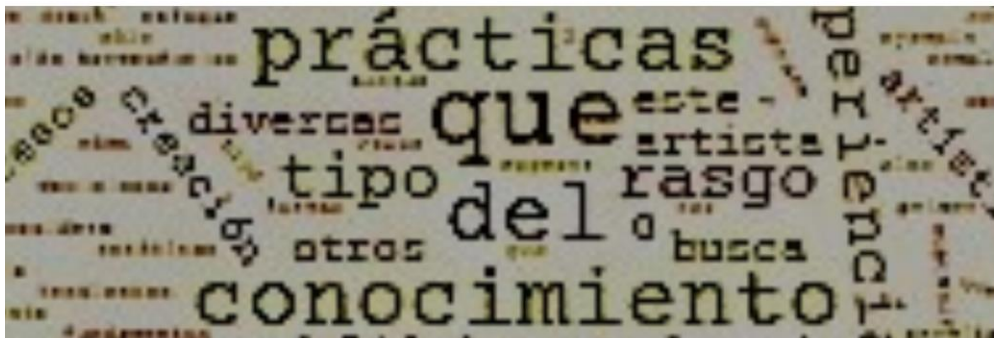


Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional

Seminario de Posgrado **Lo experimental en la investigación artística**

12, 16 y 26
de Junio
3 de Julio
2021

Docentes: Mariana Mussetta y
Cristina Siragusa



Trabajos Finales de
producción colectiva



**Universidad
Nacional
Villa María**

Instituto Académico
Pedagógico de Ciencias
Humanas

Ver
los trabajos



Ciudades laberinto y multimedialidad

Carmen Fernández Galán Montemayor
Universidad Autónoma de Zacatecas
Eric Muzart
Universidad de Villa María
Sara Inés Carpio
Universidad de Córdoba

En el contexto mundial de encierro por pandemia proponemos una resignificación de los espacios y modos de apropiación de la experiencia de los espacios físicos y los escenarios virtuales. Para leer las ciudades laberinto o la ciudad como un laberinto, se propone un recorrido multimedial a partir de una tradición cartográfica aplicada a ciudades americanas. Tomando como referencia las posibilidades presentadas en el Seminario de metodología de la investigación artística de la Universidad de Villa María impartido en 2021 por Mariana Mussetta y Cristina Siragusa, se articulan aquí tres estrategias: 1) *La mejora de un proyecto ya existente*, para lo cual tomamos como base el trabajo de investigación sobre la ciudad de Zacatecas, México Patrimonio cultural de la Humanidad y nombrada este año 2021 como Capital Americana de la Cultura. Los textos base serán la edición crítica de la *Descripción breve de la muy noble y leal ciudad de Zacatecas* (Iberoamericana-Vervuert 2018), que contiene los primeros mapas de la ciudad, y el proyecto realizado por Eric Muzart, *A orillas del ferrocarril, instrucciones para un laberinto de memorias*: <https://ericmuzart.wixsite.com/aorillasferrocarril> que se transforman en un 2) *proyecto nuevo y se adecúa a formatos multimedia* cuyo objetivo central es la realización de un recorrido multimedia por la ciudad atendiendo los puntos de interés que permitan ofrecer al usuario que no conoce la ciudad una experiencia de la misma.



Fig. 1 *A orillas del Ferrocarril*. Eric Muzart 2021

La novedad de proyecto radica en que se trata de una traducción de la cartografía tradicional a un formato digital y una experiencia interactiva. Para este propósito se consideró como 3) *Género discursivo particular* en el diseño de un recorrido laberíntico: el palimpsesto o formato multicapas. Los nuevos géneros discursivos que surgen en la web a modo de *Jardín de senderos que se bifurcan* en hipervínculos y capas que permitirán el diseño de un laberinto con tres niveles. En ese sentido se va a generar un texto híbrido (Burke) y un palimpsesto (Genette) por su composición en varias capas de escritura y por la combinación de otros géneros literarios preexistentes. Es decir, se trata un híbrido entre la cartografía, la poesía laberinto o anagramática, y écfrasis en un proceso de traducción del texto en formato trasmedia y utopía como modelo ideal de ciudad.

Los géneros discursivos considerados para el diseño de un recorrido laberíntico son los siguientes: la cartografía y los atlas geográficos, las coreografías o descripciones de ciudades, la écfrasis como restitución de lo ausente y proceso mnemotécnico (Mitchell). El Atlas de imágenes que se proyecta construir será a

modo de *Mnemosyne* de Warburg, solo que, en lugar de temas y motivos artísticos, se tomarán puntos de interés y memoria como patrimonio de la ciudad.

La écfrasis como restitución de objeto ausente y como elemento de construcción de memoria en la articulación de discursos verbales y visuales, como una “escritura de la mirada” <https://doi.org/10.18848/2474-5197/CGP/v05i02/29-38>, será uno de los conceptos clave para tratar de que aquellos que no conocen la ciudad puedan vivirla. El palimpsesto es la estrategia metodológica en virtud de que el diseño del laberinto se realizará a partir de mapas preexistentes superponiendo capas de otros mapas posteriores y actuales, el atlas será el elemento vinculado a la cartografía y a los mapas de estrellas para los otros niveles del recorrido, junto con la noción de geografía subterránea tomada del jesuita Athanasius Kircher para explorar los territorios no visibles de la ciudad.

Para el diseño del mapa tomaremos la tradición de creación de poemas laberinto descrita por el arquitecto barroco Juan de Caramuel, es decir un Poema laberinto como estructura matemático arquitectónica siguiendo los lineamientos de la *Metamétrica* <https://cvc.cervantes.es/obref/fortuna/expo/historia/histo033.htm> y la narración de Borges contenida en el libro *Ficciones* que se titulada “El jardín de los senderos que se bifurcan” donde se propone una novela con estructura de laberinto. El atlas de imágenes debe su nombre a un género epistémico atestiguado desde el Renacimiento, principalmente en el campo de la cartografía.

El objetivo central es la realización de un recorrido multimedia por la ciudad donde la experiencia del espectador como en las utopías será ir a un lugar, pero no saber precisamente a dónde y que no será el mismo. Nuestro objetivo es brindar al usuario del transmedia una experiencia de conocimiento de la ciudad y sus territorialidades. Partimos del concepto de écfrasis como restitución de lo ausente como una forma de integrar en la memoria la imagen de la ciudad.

El laberinto constará de cuatro niveles y perspectivas:

- 1) El recorrido que realiza un transeúnte por la ciudad
- 2) La mirada a vuelo de águila del primer mapa de la ciudad
- 3) La geografía subterránea o circuito de minas
- 4) Como hilo de Ariadna el usuario contará con un mapa de estrellas

Guía de diseño narrativo

A partir de un entorno gráfico interactivo que se configura desde una metáfora visual de mapa multicapas, exponemos la configuración de plan de investigación experimental, colaborativo y participativo donde se vinculan métodos, objetos y producciones del campo artístico.

En la portada o capa cero como umbral del laberinto se presentan los indicadores paratextuales y el sistema de íconos con las acciones interactivas posibles. La primera capa corresponde a la superficie y se conforma del mapa objeto base del proyecto, ahí los nodos informativos se despliegan con la información relativa a los puntos de interés y a la información coreográfica de la ciudad. Las postas en el trazado indican los espacios y coordenadas de un recorrido sobre los edificios y monumentos institucionales, esta capa corresponde a la memoria oficial de una ciudad patrimonio de la Humanidad UNESCO.





Fig. 2. Capas 0 y 1, genial.ly.
Eric Muzart 2021

La segunda capa corresponde al nivel subterráneo e incluye imágenes superpuestas para indicar objetos de estudio múltiples y entramados. El fondo es la geografía subterránea de Kircher, con narraciones interpoladas de Caramuel y de Borges. La capa final corresponde al mapa de estrellas o constelaciones donde los objetos de interés son: el caleidoscopio, el Atlas y la cinta de Moebius como técnica que permite vincularse con “lo que subyace”. Narración interpolada es el video de Lygia Clark y el concepto de mestizaje que guía la práctica investigativa, entendida como actividad social-individual compuesta por actividades propias del pensamiento artístico, donde se proyecta integrar: personas productoras de artes, gestores culturales (Historias de vida), monumentos no institucionalizados (apropiaciones del espacio público) y memorias no oficiales.

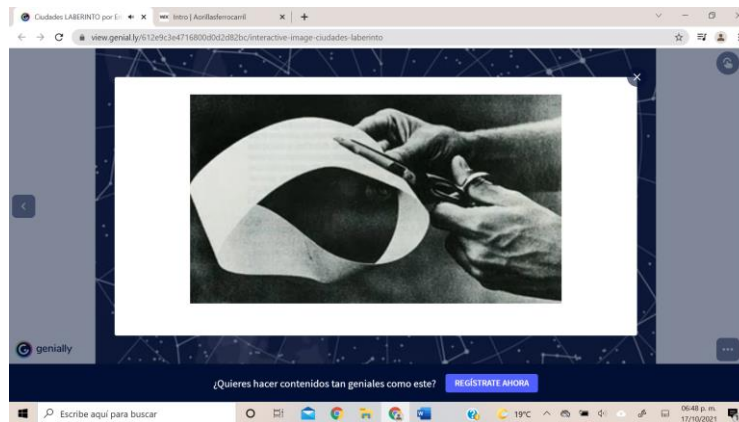


Fig. 3 Capa como diseño metodológico

Los elementos gráficos significativos del recorrido del diseño preliminar son: poemas laberinto, astrolabio y brújula, mapas de Zacatecas antiguos, mapas satelitales, mapas de constelaciones como líneas orientativas. La estrategia de realizar un montaje multicapas para la creación de un texto multimedia palimpsesto implica a su vez distintos receptores en cada capa y cada nodo de la estructura laberinto considerando que el recorrido es además para el viajero: el transeúnte o el ausente (migrantes), con mapas sonoros que acompañen el recorrido como una experiencia interactiva que permita la inclusión.

Las multicapas a su vez se contemplan en la dimensión espacial y temporal de las formas de trasmedialidad para dar cuenta del pasado y del presente de la ciudad, con indicadores como indicios experienciales también de la vida cotidiana (Fernández 2021). Los usuarios y destinatarios se intercambian roles con los diseñadores, ya que en el modelo se irán integrando otros puntos de vista y recorridos virtuales y reales.

El presente escrito constituye el primer borrador de un proyecto de investigación donde se integran varias disciplinas artísticas y el trabajo interdisciplinar entre la historia, las humanidades, las ciencias sociales, el diseño y las artes visuales, entre otros. Las formas en que los géneros discursivos elegidos permiten comunicar la complejidad del proceso de investigación son intrínsecas tanto al recorrido metodológico y al multimedia, es decir, las capas del palimpsesto fueron traducciones de textos a nuevos formatos y resultados de experiencias de investigación en los campos disciplinares mencionados. Los aprendizajes del intercambio transdisciplinar fueron la optimización de recursos, la recuperación de enfoques cualitativos y etnográficos, la discusión teórico-conceptual de la multimedialidad, sus usuarios y alcance para dar cuenta de una experiencia de memoria y territorio.

Bibliografía

- Borges, Jorge Luis [1944]. *Ficciones*. Emecé. Bs. As. Argentina, 1986.
- Bounford, Julie. *La curiosa historia de los laberintos*. Madrid: Librero, 2018.
- Burke, Peter. *Hibridismo cultural*. Madrid: Akal, 2010.
- Calvino, Italo [1972]. *Las ciudades invisibles*, Madrid: Siruela, 2006.
- Duff, David, ed. *Modern Genre Theory*. Taylor & Francis, 2014.
- Fernández, José Luis, *Vidas mediáticas. Entre lo masivo y lo individual*, La Crujía, 2021.
- Fernández Galán Montemayor, Carmen. *Descripción breve de la muy noble y leal ciudad de Zacatecas*, Colección El paraíso en el Nuevo Mundo 4, Iberomericana-Vervuert, Madrid-Frankfurt, 2018.

Fernández Galán, Carmen. Las escrituras de la mirada: écfrasis y emblemática, *Revista Internacional de la Imagen*, volumen 5, número 2, <https://doi.org/10.18848/2474-5197/CGP/v05i02/29-38>, 2020.

Genette, Gerard. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, Barcelona: Taurus, 1989.

Genette, Gerard. *Umbrales*. México: Siglo XXI, 2001.

Laplantine, François y Alexis Nouss (2001). *Mestizaje. De Archimboldo a zombi*. Fondo de Cultura Económica. 2007.

Mitchell, William John Thomas. *Teoría de la imagen*. Madrid: Akal, [1994] 2009.

Scolari, Carlos. *Media Evolution. Sobre el origen de las especies mediáticas*. Buenos Aires: La marca Editora, 2019.

Sibila, Paula. *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*, FCE, 2005.

Warburg, Aby. *Atlas Mnemosyne*, Joaquín Chamorro Mielke trad., Madrid: Akal, 2010.

Sitios web:

Muzart, Eric, *A orillas del ferrocarril, instrucciones para un laberinto de memorias*: <https://ericmuzart.wixsite.com/aorillasferrocarril>

Muzart, Eric, *Barios territorios de memorias*: <http://barriosidoc.unvm.edu.ar/> Webdoc