

Dibujos mentales en el Mar Caribe colombiano

Fabian Enrique Leotteau Castro

**Universidad de Caldas
Facultad de Artes y Humanidades
Maizales, Colombia
Año 2020**

Dibujos mentales en el Mar Caribe colombiano

Fabian Enrique Leotteau Castro

Trabajo de Investigación presentado como requisito para optar el título en
PhD en Diseño y Creación

Director de Tesis

PhD Heitor Alvelos

Grupo de Investigación DICOVI

Línea de Investigación:

Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente
(Artes, Ciencias y Tecnología) III Cohorte

Universidad de Caldas
Facultad de Artes y Humanidades
Maizales, Colombia
Año 2020

Agradecimientos

Ofrezco mis agradecimientos a HASHEM, a mi director de tesis PhD Heitor Alvelos, a los Pescadores artesanales SantaPri a su familia, a los otros pescadores de La Boquilla, a Ocho, a los miembros de la fundación Chinchorro de Taganga a sus familias, a los pescadores de Old Providence y a toda su familia, a mi padre quien siendo pescador artesanal me inspiró a desarrollar este proyecto antes morir, a todos los profesores del Doctorado durante mi período académico, en especial a Adriana y Felipe, a Susana Barreto profesora de la Universidad de Oporto a los compañeros del doctorado en Oporto, al equipo de producción de VIDENS, a las directivas del Festival de la Imagen, a mi esposa Susan Leotteau, a mi Madre Marina, a mi hermana Lotty y, a mis suegros Robert y Sara Platz, y a todos aquellos que de alguna manera hicieron parte de este proyecto de investigación.

Este proyecto de investigación ha sido financiado en su totalidad con presupuesto ajustado del autor, para cumplir los objetivos trazados. Debo decir que a los pescadores artesanales se les solicitó el permiso por escrito para el registro de las imágenes y la información que ellos expresaron, bajo el Convenio de OIT, Oficina Internacional del Trabajo, (OIT, Oficina Internacional del Trabajo Ginebra, 2013), respetando el derecho de imagen y el de autor, como también respetando la información registrada con sus nombres. Además, la Vicerrectoría de Investigación de la Universidad del Atlántico y el Doctorado de la Universidad de Caldas, me apoyaron con cartas de permisos y de ética para la ejecución de la investigación.

Tabla de contenido

Resumen.....	11
Palabras claves	11
Abstract	12
Keywords	12
Introducción	13
I. Consideraciones Preliminares	24
i. Tema.....	24
ii. Justificación.....	24
iii. Pregunta problema.....	29
iv. Objetivo general	30
v. Objetivos específicos.....	30
vi. Hipótesis.....	31
vii. Metodología	31
1. Capítulo.....	36
Estructura teórico conceptual sobre la imagen y dibujos	36
1.1. Teorías de la Imagen	39
1.1.1. Imagen.....	40
1.1.2. Autopoiesis.....	45
1.1.3. Imaginación.....	46
1.2. Estudios Culturales en el Caribe	48
1.2.1. Territorialización.....	50
1.2.2. Prácticas identitarias culturales	52
1.2.3. Patrimonio ideológico	52
1.2.4. Pesca artesanal.....	53
1.2.5. Diseño social en la pesca artesanal.....	56
1.3. Teorías del Dibujo.....	58
1.3.1. Dibujos mentales	62
1.3.2. Marcas y/o puntos	65
1.3.3. El Placer de dibujar	66

1.4.	Teorías del Arte.....	67
1.4.1.	Investigación en Artes.....	69
1.4.2.	Experiencia estética.....	75
1.5.	Semiótica visual.....	77
2.	Capítulo.....	83
	Contexto: el gran Caribe y el Caribe colombiano.....	83
2.1.	El gran Caribe.....	83
2.1.1.	Sitio geografía de los pueblos pesquero en el Caribe colombiano.....	88
2.1.2.	Taganga.....	90
2.1.3.	La Boquilla.....	91
2.1.4.	Old Providence.....	97
2.2.	Portulanos.....	104
2.3.	Antecedentes.....	110
2.3.1.	¿Quién ha investigado anteriormente sobre el tema los dibujos mentales en el Caribe colombiano?.....	132
2.3.2.	¿Cómo se puede definir un dibujo mental en el contexto Caribe?.....	139
2.3.3.	¿De qué manera los pescadores del Caribe colombiano crean los dibujos mentales de las rutas de navegación en su contexto?.....	146
2.3.4.	¿Hasta dónde llegan las fronteras de la pesca en el Mar Caribe?.....	150
3.	Capítulo.....	156
	Metodología.....	156
3.1.	Procesos y procedimientos.....	157
3.2.	Primera fase.....	157
3.3.	Segunda Fase.....	162
3.3.1.	Listado de preguntas.....	164
3.4.	Entrevistas a pescadores.....	165
3.4.1.	Cronograma de Actividades.....	166
3.4.2.	Calendario de visitas.....	181
3.5.	Recolección de información en los pueblos pesqueros.....	184
3.5.1.	La Boquilla.....	184
3.5.2.	Taganga.....	191
3.5.3.	Old Providence.....	193
3.6.	Tercera Fase.....	196
3.6.1.	Método etnografía visual.....	197

3.6.2.	Equipo de talento humano de producción audiovisual del grupo VIDENS	198
3.6.3.	Hardware y software del grupo VIDENS.....	199
3.7.	Cuarta fase, análisis y sistematización de la información recolectada.	201
3.7.1.	Banco de Imágenes.....	204
3.7.2.	Confrontación de imágenes creadas por el artista investigador con los pescadores artesanales.	215
3.7.3.	Seleccionar una imagen para ser investigada	218
3.7.4.	Análisis preliminar y comunicación de la imagen con los pescadores.....	222
3.7.5.	Narrativas Internas de las imágenes	234
3.7.6.	Narrativas externas de las imágenes.....	238
3.8.	Quinta fase, visualización de las imágenes creadas por el artista investigador.....	244
4.	Capítulo	246
4.1.	Procesos y Narrativas de los pescadores	246
4.1.1.	¿Cuáles son las fases de una excelente pesca?	247
4.1.2.	¿De qué manera se puede estudiar el proceso colaborativo en la organización de una pesca?	254
4.1.3.	¿Cuándo se organiza una pesca, se recuerda la interconexión de las rutas anteriores o se crean nuevas rutas de desplazamientos?	257
4.1.4.	¿Cómo se imaginan los pescadores una buena pesca?	260
4.1.5.	¿Cómo nacen las historias orales de los pescadores?	264
4.1.6.	¿Qué tipo de herramientas tradicionales (artefactos y elementos recursivos) utilizan los pescadores?	269
4.1.7.	¿Qué tipo de herramientas usan los pescadores para ubicarse en el Mar Caribe?... ..	284
4.1.8.	¿Cómo inciden los procesos de interacción entre los pescadores con la comunidad donde viven?	295
4.1.9.	¿Quiénes de la familia intervienen en el proceso de pesca?.....	298
5.	Capítulo	303
Interpretación		303
5.1.	Visualización de las interpretaciones	304
5.1.1.	¿Cómo observan los pescadores las imágenes en el mar y como la interpretan?....	306
5.2.	Una mirada desde las artes visuales del Caribe.....	317
5.2.1.	¿Cómo podemos interpretar los dibujos mentales de los pescadores a través de la mirada de un artista visual?	323
5.2.2.	La interpretación que hace el artista investigador sobre los dibujos mentales de los pescadores ¿puede ser considerada una experiencia estética?	341

5.2.3.	¿De qué manera las artes visuales, en especial el dibujo contribuye a la generación de nuevo conocimiento?.....	349
5.2.4.	¿Cómo el artista investigador interpreta el mundo de los pescadores?	351
5.2.5.	Historias orales Visualizadas.....	352
5.2.6.	¿Cómo se plantea la relación entre los dibujos mentales de los pescadores y los portulanos?	357
6.	Capítulo	362
	Visualización de los dibujos mentales	362
6.1.1.	¿De qué manera los dibujos mentales de los pescadores pueden ser visualizados como artes visuales?.....	364
6.1.2.	¿De qué manera el dibujo contribuye a la generación de nuevo conocimiento?.....	371
6.1.3.	¿Cómo se identifican los mapas mentales en los pescadores artesanales?.....	380
6.1.4.	¿Cómo visualizan los pescadores las manchas de color en el mar en sus dibujos mentales?387	
6.1.5.	¿Cuáles son las experiencias de vida reflejadas en los dibujos mentales?	390
6.1.6.	¿Cómo se visualizan los dibujos mentales de los pescadores a través de sistemas digitales? 394	
6.2.	Visualización de dibujos mentales	402
6.2.1.	Glosario de Imágenes	408
6.2.2.	“El último Monokarí” historia de vida original.....	410
6.2.3.	Alfabeto Kewak.....	415
6.2.4.	Dibujos digitales.....	416
6.2.5.	Dibujos digitales en un mar digital.....	426
6.2.6.	Montaje de Dibujos en un Museo Digital	429
6.2.7.	Écfrasis de los dibujos	447
7.	Capítulo	463
	Conclusiones	463
8.	Anexos.....	480
9.	Referencias.....	492

Tabla de Ilustraciones

Ilustración 1 "Cojinúa"	10
Ilustración 2 "Sueño de una pesca"	23
Ilustración 3 "Maretas y Cielo"	35
Ilustración 4 Sistema Visual de dibujos mentales a través de las teorías de la imagen.....	38
Ilustración 5 "Kewak"	82
Ilustración 6 Ubicación de Taganga.....	89
Ilustración 7 Ubicación de La Boquilla.....	91
Ilustración 8 Ubicación de Old Providence.....	97
Ilustración 9 "Planeando una pesca"	155
Ilustración 10 "Maretas y Cielo"	245
Ilustración 11 'Arte en Kewak'	302
Ilustración 12 "Estas son experiencias vividas"	361
Ilustración 13 Glosario de Imágenes	409
Ilustración 14 Segmento de Ficha de convocatoria CreaDigital2018	413
Ilustración 15 Alfabeto Kewak	416
Ilustración 16 LACMA Format.....	418
Ilustración 17 "Plumas, pez y espumas"	447
Ilustración 18 "El Santa Pri, Lakarí"	449
Ilustración 19 "Kewak, la Artépolis del Caribe".....	451
Ilustración 20 "Batalla marina"	453
Ilustración 21 "Las espumolas".....	455
Ilustración 22 "Sexo en Kewak"	458
Ilustración 23 'Marcas y Puntos'.....	461
Ilustración 24. "Compa, hay buena pesca".....	462
Ilustración 25 "Similitudes entre Mapas mentales y Portulanos"	466

Contenido de Tablas

Tabla 1 Cronograma de Actividades de la Investigación.....	167
Tabla 2 Calendario de Visitas a los pueblos de La Boquilla, Taganga y Old Providencia	181
Tabla 3 Equipamiento tecnológico que se usa en la investigación	200
Tabla 4 Banco de Imágenes de la Investigación	204
Tabla 5 Banco de videos	219
Tabla 6 Nombre de videos editados	221
Tabla 7 Nombre de las Fotografías	221
Tabla 8 Hardware.....	240

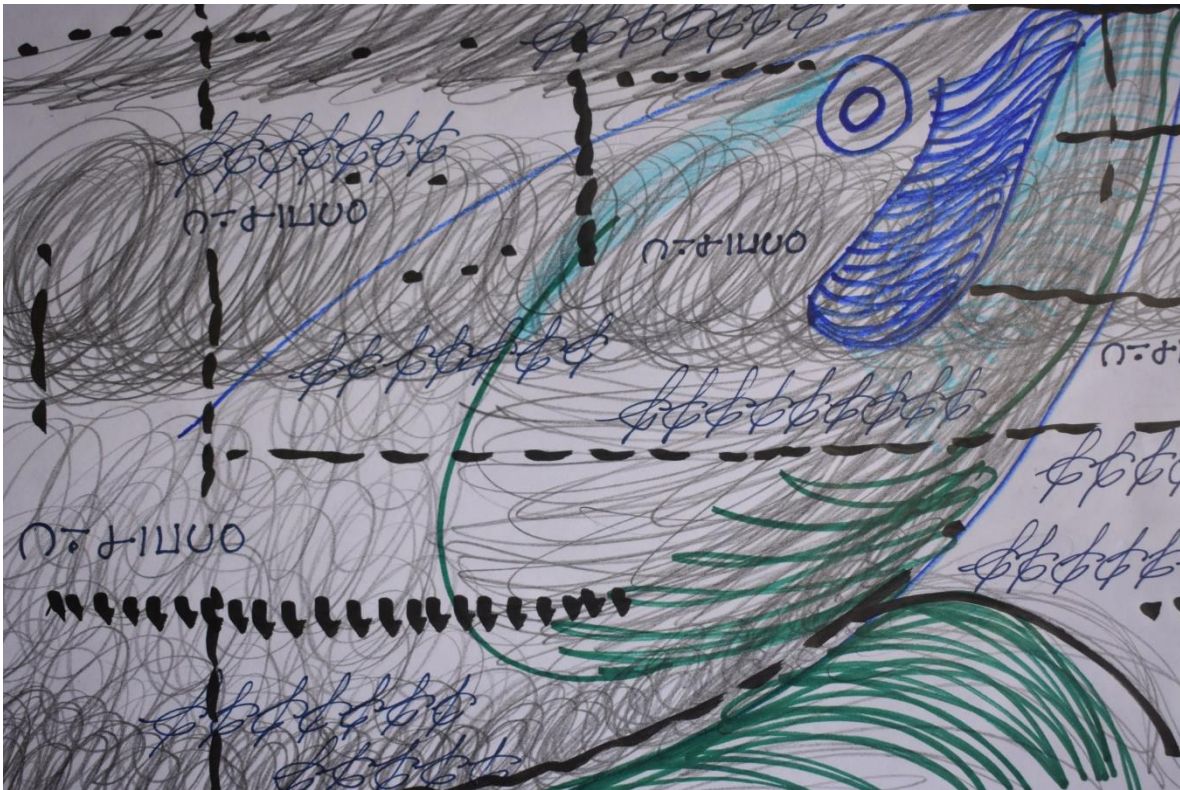


Ilustración 1 "Cojinúa"

Drawing N ° 1245
Author: Fabian Leotteau
Title: "Cojinúa"
Technique: Graphite and ink on paper
Dimensión: 21.59 cm x 27.94 cm

Resumen

El objetivo es revelar la relación existente entre el patrimonio ideológico de las historias orales y los dibujos mentales de pescadores artesanales de La Boquilla, Taganga y Old Providence y su articulación con los dibujos de portulanos de la época de la colonia en el contexto del Caribe colombiano. Esta investigación se desarrolla desde la visión de un artista investigador, con el fin de comprender el sentido de la imagen y el dibujo mental desde lo visual, las teorías de la imagen, el dibujo, lo social y cultural, mediante la observación y participación en el universo de estudio del Mar del Caribe colombiano. Los pescadores, al identificar las corrientes marinas, el color del mar, la dirección de los vientos, el tipo de luna, la posición del sol, las aves que se acercan a la playa; aspectos que permiten hacer un trazado mental sobre el mar territorial para salir a pescar. De ahí crean historias orales y dibujos mentales en su contexto. Por consiguiente, el artista investigador extrae esas imágenes de la memoria de ellos, las interpreta, las verifica con ellos a través de la photo-elicitation, fundamentada en narrativas externas y creación de nuevas imágenes para visualizarlas digitalmente. Podemos decir que los pescadores contribuyen con sus historias orales, sus gestos, su universo marino a fortalecer el ‘patrimonio ideológico’ de la pesca artesanal en Caribe colombiano.

Palabras claves: Dibujos mentales, pescadores artesanales; photo-elicitation; patrimonio ideológico; conocimiento empírico; Mar Caribe.

Abstract

The objective is to reveal the relationship between the ideological heritage of the oral histories and the mental drawings of traditional fishermen from La Boquilla, Taganga, and Old Providence and their articulation with the portulan drawings of the colonial era in the context of the Colombian Caribbean. . This research is developed from the vision of a researcher artist, in order to understand the meaning of the image and mental drawing from the visual, image theories, the drawings, the social and cultural, through observation and participation in the universe of study of the Colombian Caribbean Sea. The fishermen, when identifying the marine currents, the color of the sea, the direction of the winds, the type of moon, the position of the sun, the birds that approach the beach; aspects that allow making a mental drawing on the territorial sea to go fishing. From there they create oral histories and mental pictures in context. Consequently, the investigating artist extracts these images from their memory, interprets them, verifies them with them through photo-elicitation, based on external narratives, and the creation of new images to visualize them digitally. We can say that fishermen contribute with their oral histories, their gestures, and their marine universe to strengthen the 'ideological heritage' of artisanal fishing in the Colombian Caribbean.

Keywords: Mental drawings, Traditional Fishermen; photo-elicitation; ideological heritage, empirical knowledge; Caribbean Sea.

Introducción

Este proyecto nace en el taller que dictó el PhD Heitor Alvelos a los estudiantes de doctorados en el XIII Festival Internacional de la Imagen en 2013. El Doctor Alvelos identifica y colabora con las experiencias de investigación interconectando el proyecto de las artes plásticas y visuales en el Caribe colombiano de Fabián Leotteau como antecedentes para profundizar con la creación de los dibujos mentales de los pescadores artesanales para navegar en el Mar Caribe, su conexión entre puertos y portulanos, haciendo una comparación entre ambos, por lo que esta investigación no se ha hecho hasta el momento.

Como no hay comparación anteriormente hecha, esta idea, nos invita a aprehender a navegar en esta investigación, lo cual no fue nada fácil, por los vientos alisios que entraban a sotavento y salían a barlovento en el Mar Caribe. Desde que zarpamos de un puerto seguro, se presentaron fuertes corrientes marinas. Las que se presentaron en esta navegación. De este modo, cómo piloto de este viaje, aprendí a leer los signos de la naturaleza para crear mi ruta de navegación e investigación con la ayuda de mi capitán de navío, el Dr. Heitor Alvelos, quien me guió navegando de puerto seguro en el Mar Caribe, cruzando el Atlántico hasta llegar a Porto seguro, es decir a la Universidad de Oporto. Con

la aplicación del método de investigación pude navegar científicamente mediante las coordenadas trazadas, los objetivos planteados. Durante el largo viaje a mar abierto de pronto aparecían las tormentas y bajaba las velas, según instrucciones de mi capitán, hasta que la marea pasara, pero después que se calmaba la tormenta, nuevamente izaba mis velas para continuar navegando. Así fue como hice de esta investigación éste dibujo mental del les voy a hablar. Los dibujos que verán fueron revelando el viaje ideoestético de esta tesis. Esta tesis es un dibujo visualizado desde las ciencias y las artes en el Mar Caribe. Pero además como toda larga travesía, al fin estamos llegando a puerto seguro para atracar y finalizar la faena de la captura del pez máspreciado, mi título de PhD.

Entonces haremos un viaje ideoestético, porque sabemos para donde vamos, es decir comenzaré presentando los resultados de investigación, luego explicaré los procesos y procedimientos de cómo se adquirió el nuevo conocimiento y la nueva imagen, que ha sido una gran experiencia porque he aprehendido con h, a reconocer, valorar y respetar la manera de pensar, actuar y la contribución a la riqueza del diseño social de los pescadores en su contexto, desde la ideoestética y desde las ciencias, porque el Caribe es oral, en cualquier lengua que se estudie.

A lo largo de este viaje aprendí a valorar a los pescadores artesanales su conocimiento sobre la naturaleza, la relación con sus familias, la relación con sus amigos, su contexto, pero más que eso aprendí a vivir con muy pocas cosas, pero con una gran imaginación creando fantasías y jugando con las palabras y con la imagen.

Entonces debemos entender que esta es una investigación ejecutada por un artista plástico y visual, quien aplica la metodología etnográfica reflexiva de la imagen a fin de expresar cómo los pescadores artesanales utilizan el dibujo, muchas veces sin saberlo, de una manera empírica y, cómo ellos crean sus historias orales e historias de vida sobre sus hazañas de la pesca en el mar Caribe.

Sin embargo debemos decir que, este proyecto de investigación ha sido financiado en su totalidad con presupuesto ajustado del autor, para cumplir los objetivos trazados. Por su parte a los pescadores artesanales se les solicitó el permiso por escrito para el registro de las imágenes y de la información que ellos expresaron. Debo sostener además que, la Vicerrectoría de Investigación de la Universidad del Atlántico, me apoyó con cartas de permisos y de éticas para la ejecución de la investigación, también el programa de Doctorado de la Universidad de Caldas. Todo esto, bajo el Convenio de OIT, Oficina Internacional del Trabajo, (OIT, Oficina Internacional del Trabajo Ginebra, 2013), respetando el derecho de imagen y el de autor, como también respetando la información registrada con sus nombres. Debo manifestar que para acercarme a los pescadores artesanales me apoyé en amigos, conocido y algunos familiares miembros del grupo Investigación VIDENS, cuando trabajaba en la Universidad del Atlántico hasta 2017. Hasta mediados de 2017 fui coordinador del grupo VIDENS. El equipo de talento humano de producción audiovisual que me apoyó con el registro de las imágenes y con la edición de los videos. Cabe agregar que los equipos de tecnología usados durante la investigación son

de propiedad del investigador. Además, la investigación contó con la colaboración de algunos miembros del equipo de producción audiovisual del grupo VIDENS. La redacción de las traducciones de los artículos fueron ejecutados por mi esposa Susan Leotteau.

Por lo anterior, resulta oportuno mencionar que esta investigación tiene sus antecedentes en la Maestría en Estudios Culturales del Caribe en 2007, cuando en los primeros módulos se revisan los portulanos de la época de la colonia sobre las batallas trasatlánticas en el Caribbean Sea por razones geopolíticas. Los dibujos de los mapas de navegación por el Mar Caribe en la época de la colonia, son fascinantes por su color, por la delimitación de los bordes de conceptos geopolíticos marcando su territorio, por los animales míticos, la dirección de los vientos vistos a través de la rosa de los vientos y las figuras humanas dibujadas en los extremos del mapa, las rutas de navegación, los bordes antillanos y del continente y, otro por las historias fascinantes que nacieron en las tabernas, como las historias orales, los relatos canciones, historias de piratas, algunos mitos y leyendas alrededor del “Rumbaleón”¹.

Ahora bien, esta manera de observar las cartas de navegación y escuchar las historias orales dio origen a un proyecto denominado “el dibujo como pensamiento en el Caribe colombiano”, el cual se aborda como antecedente y se articula a ésta investigación actual en

¹ Espíritu revoltoso que poseían los piratas, corsarios y bucaneros. Es un ron de caña, producto del residuo de la melaza que quedaba de la molienda de la caña de azúcar. Los esclavos aprendieron a hacer destilación en alambiques artesanales y le enseñaron este proceso a los mayores con el fin de que siempre tuvieran ron para hacer el trabajo forzoso, es decir hacer el trabajo más placentero por el maltrato de le daban los amos a sus esclavos.

la tesis doctoral. Es decir que es un insumo de la literatura anterior desde las artes visuales, en especial el dibujo, porque en el Mar Caribe se evidencia ‘la estética del movimiento’, cómo fenómeno de las prácticas identitarias culturales; para comprender, cómo los pescadores artesanales utilizan los dibujos mentales para ubicarse en el Mar Caribe, porque bien sabemos que los piratas, corsarios, bucaneros y navegantes tenían sus portulanos, pero los pescadores nativos del Caribe no sabían leer un mapa, sólo tenían y tienen su ‘navegador en su cabeza’ como dicen ellos, este tipo de navegador es el que se investigará en la tesis y se hará visible.

Para iniciar la recolección de datos, nos introducimos en el mundo de los pescadores artesanales antes de salir a pescar, es decir, ellos hacen una lectura del medio ambiente previa del contexto. En este caso, de acuerdo a las indicaciones del director de tesis, esas técnicas metodológicas las utilizaremos para introducirnos en el campo de estudio, estas son muy importantes para crear nuestra carta de navegación para la investigación. A partir del tema ha investigar, el objeto de estudio tanto del dibujo como de la imagen, la pregunta problema, la justificación, los objetivos y la metodología. De ahí, identificamos algunos conceptos teóricos básicos que nos permitieron visualizar la imágenes guardadas en el memoria de los pescadores.

Es por ello que a partir de los conceptos y preguntas que surgieron inicialmente sobre el tiempo/espacio en el contexto, su interconexión con las entrevistas, el estudio sobre la teoría de la imagen y su representación simbólica en la investigación, son las que nos llevan

a la pregunta problema de investigación. No debemos olvidar las preguntas que surgieron durante el proceso de análisis con el fin de identificar la información que estamos buscando. De igual manera, se expresa la manera como se abordó al problema de investigación en su primera fase comenzando por las salidas de campo, la literatura anterior y las entrevistas a los pescadores.

En ese sentido, en el primer capítulo nos introduciremos a navegar por el Mar Caribe en las teorías del arte, de la imagen, del dibujo, arte del Caribe, la semiología visual y los estudios Culturales del territorio; identificados como estructuras teóricas conceptos, las que representan las velas izadas de portulanos y mapas mentales, estos son nuestras marcas o puntos. Para entrar en las categorías de análisis como marco teórico de la investigación, estudiaremos la teoría de la imagen y los estudios visuales, la fenomenología de la percepción, teorías del arte y del dibujo, la aplicación de la metodología social, ciencias duras matemáticas y geometría, estudios culturales del Caribe, la cartografía, la metodología etnográfica reflexiva de la imagen y photo-elicitation, algunos autores y la aplicación de sus teorías y conceptos para que nos ayuden a navegar y llegar a puerto seguro.

En esta ruta de navegación, el segundo capítulo lo hemos denominado “Contexto: gran Caribe y Caribe colombiano”, en este se habla sobre la sitiogeografía de cada uno de los pueblos donde se desarrolla el estudio, el medio ambiente, la relación entre el hombre caribeño y el medio ambiente, su comportamiento social y cultural. Además, nos

introducimos en la literatura anterior desde los Estudios culturales del Caribe y la geoestética.

Al mismo tiempo, el director y capitán de la tesis, el PhD Heitor Alvelos, dice que: “en el tercer subcapítulo debe escribirse la experiencia del trabajo etnográfico que se ha hecho en los pueblos de los pescadores de La Boquilla, Taganga y Old Providence, incluyendo la naturaleza metodológica, explicando el proceso desde el principio, de cómo se ha llegado a hacer las entrevistas sin la cámara y luego con la cámara, aplicando las técnicas metodológicas” (Alvelos, 2015), este tercer capítulo corresponde a la metodología en todos sus procesos y procedimientos.

En la cual, el artista investigador se introduce en el contexto con el fin de hacer el estudio y registro de los fenómenos sociales y culturales de su interés mediante la observación y participación en la vida social. Este tipo de metodología se ve reflejada en la relación y la articulación del rol del artista como etnógrafo, buscando extraer los dibujos mentales de la mente de los pescadores a través de su interpretación a partir de sus problemáticas en el contexto, para visualizarlos a través de las prácticas artísticas en la creación de discursos visuales. Posteriormente se habla de las marcas como dibujos mentales, creados y desarrollados por los pescadores que le sirven como herramientas fundamentales para ubicar el lugar de su pesca en el Mar Caribe. Pero además, la experiencia de navegar por el Mar Caribe es muy particular, porque muchos de ellos no utilizan localizador, por lo que

dicen ello: “el navegador lo tenemos en la cabeza” y no todos tienen la capacidad de retener esas marcas.

Para entender la expresión: ‘el navegador lo tenemos en la cabeza’, el Dr. Alvelos dice que: “debemos validar las entrevistas por medio de la interpretación de las imágenes con ellos mismos, cómo también la relación con la literatura anterior, identificando las experiencias de la pesca en los pueblos mencionados anteriormente, al evidenciar la relación existente con sus propias experiencias” (Alvelos, 2015), este es la estructura del cuarto capítulo, denominado “Procesos y narrativas de pescadores”, en este se aborda una serie experiencias de vida a partir de las historias orales de parte de los pescadores.

Estas experiencias se conectan con las observaciones de los dibujos metales en el capítulo quinto, denominado “Interpretaciones” en la manera de, cómo los pescadores se apoyan en ellos para desarrollar sus actividades de la pesca artesanal. En ese orden de ideas se abordan las marcas y los dibujos mentales en los que se apoyan los pescadores artesanales cuando salen y regresan de la pesca. Asimismo, los dibujos de portulanos del Mar Caribe creados por españoles, italianos, ingleses y portugueses, son los que más nos interesan por la relación que tienen con el Mar Caribe, estos poseen una visualidad con un tipo de diseño y un sentido expresivo imaginario sobre las orillas y las profundidades del mar, propio de la época colonial, los cuales generan mucho interés en cómo fueron dibujados.

Continuando con el sexto capítulo “Visualización”, en este se abordan las maneras en cómo el artista investigador extrae, analiza y visualiza las imágenes, para ser visualizada mediante un soporte de papel. Esos dibujos fueron validados por los pescadores. Por lo que Alvelos sostiene que “en quinto lugar se buscará una interpretación de la información que se reveló, acompañado de una reflexión sobre los aspectos metodológicos del proyecto de investigación” (Alvelos, 2015), llevados a la visualización de las imágenes extraídas de la mente de los pescadores. En este sentido, las imágenes reveladas son llevadas a unas plataformas digitales y, compartidas con otros investigadores en la relación de intercambio y colaboración interdisciplinaria de las artes en las redes de tecnologías. Además, las imágenes son llevadas a un Museo Digital sobre la estética del movimiento en el Caribe.

Ya para el séptimo capítulo se describen las conclusiones, una de ellas es que los pescadores contribuyen con sus historias orales, sus gestos, su universo marino e incluso algunos de ellos identifican el pez antes de su captura; dichas imágenes fortalecen el “patrimonio ideológico” del mundo de la pesca artesanal. Asimismo, el artista investigador extrae esas imágenes de la memoria de ellos, las interpreta, las verifica a través de la photo-elicitation, fundamentada en narrativas externas y creación de nuevas imágenes para visualizarlas digitalmente. Entonces, comencemos a navegar por el Mar Caribe.

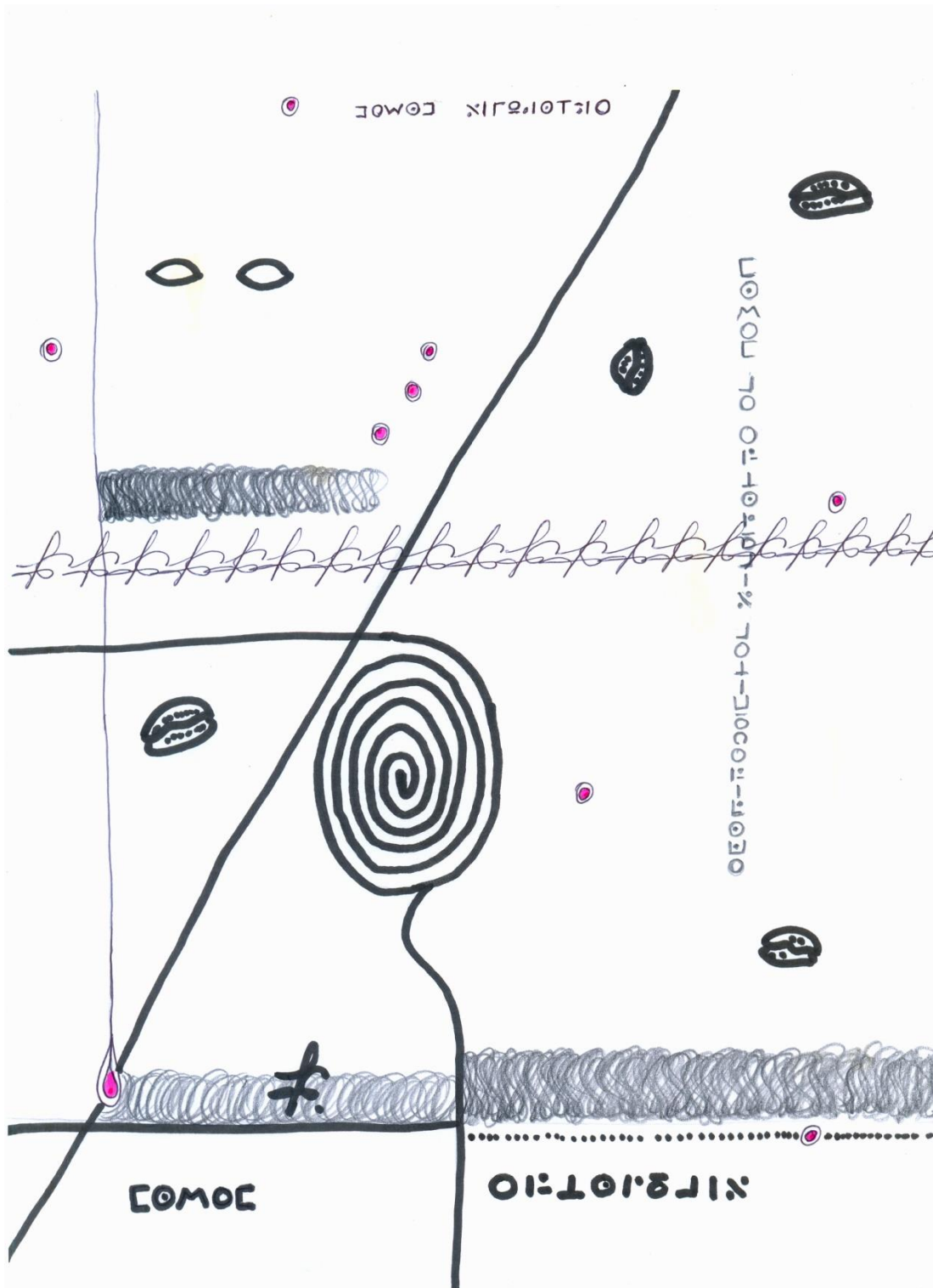


Ilustración 2 "Sueño de una pesca"

Drawing N ° 10
Author: Fabian Leotteau
Title: "Dreams of fishing (Sueño de una pesca)"
Technique: Graphite and ink on paper
Dimensión: 21.59 cm x 27.94 cm

I. Consideraciones Preliminares

i. Tema

Dibujos mentales de pescadores artesanales de La Boquilla, Taganga y Old Providence y su relación con los portulanos de la época de la colonia con el Mar del Caribe colombiano.

ii. Justificación

La investigación lo que busca es mostrar y preservar el ‘conocimiento empírico’ de los pescadores artesanales de La Boquilla, Taganga y Old Providence, a partir de la manera de crear sus marcas o puntos para navegar a mar abierto sin usar GPS. Esas marcas generan unas coordenadas en un plano en movimiento, señalado como el Mar Caribe, pero además crean un mapa mental que le ayuda a marcar su territorio. Este ‘conocimiento empírico’ es el que fortalece el ‘patrimonio ideológico’ a fin de transformar de manera creativa e innovadora la creación de dibujos mentales guardados en sus memorias. Debemos decir que sólo algunos pescadores, los más veteranos saben cómo ubicarse en el mar en los pueblos pesqueros mencionados anteriormente. Sin embargo, este ‘conocimiento empírico’ se puede perder, sino se registra en imágenes o textos escritos, porque es una fuente de información ancestral que, al hacerla visible fortifica su valor cultural en su contexto y en el Caribe. Con los resultados de esta investigación se espera aportar a la ‘estética del movimiento’ y a las nuevas miradas desde las artes visuales en el Caribe. También para que

los hijos y nietos de los pescadores artesanales aprehendan esa práctica tradicional, porque es más fácil para los jóvenes usar GPS.

El propósito es hacer un estudio y registro sobre la pesca artesanal mediante la observación y participación. Pero además, saber identificar las herramientas, muchas de esas herramientas son creadas por ellos mismos, las que usan para salir a pescar. Por lo que se identificará el proceso de creación de marcas y/o puntos que usan los pescadores, como coordenadas para ubicarse en el Mar Caribe. Para ello identificaremos los elementos disponibles en su contexto a partir de la lectura de los signos naturales. Es decir que el aprendizaje de la lectura de los signos naturales es para identificar y asegurar su desplazamiento de su trabajo a mar abierto, buscando obtener una excelente pesca. La lectura de los signos naturales previos, alimentan simbólicamente a los pescadores a la creación de historias orales en el fortalecimiento del “patrimonio ideológico”.

Ahora bien, para lograr extraer esa información de la mente de los pescadores, se justifica la aplicación de la metodología etnográfica reflexiva de la imagen en el contexto social. La que permite hacer el análisis sobre las imágenes de ellos, en su contexto, los comportamientos sociales y sus relaciones personales. Por lo que es importante para el artista investigador visualizar esas imágenes contadas oralmente y guardadas en la memoria de ellos. De este modo, es importante extraer esas imágenes de la memoria de ellos, para interpretarlas, verificarla a través del método photo-elicitation y crear nuevas imágenes para visualizarlas en soporte rígido, es decir sobre papel y soportes digitales.

Los dibujos mentales lo aplican como una herramienta más con el fin de mejorar la producción de su pesca. Podemos agregarle que esta acción de crear dibujos mentales les permite también crear historias orales en su contexto sobre el Mar Caribe. Esas historias son las que se harán visibles a través de dibujos sobre papel.

Para el desarrollo de esta investigación se ubicaron tres pueblos pesqueros en el contexto del Mar Caribe colombiano, dos en el continente y uno en una isla en las aguas territorial del Mar del Caribe colombiano. Estos pueblos se escogieron, buscando la manera de crear unas coordenadas imaginarias, de forma triangular a partir de dos puntos fijos en la playa en el continente hasta una isla ubicada en el Mar Caribe, igual como lo hacen los pescadores cuando crean sus dibujos mentales. Primero, ellos ubican unos puntos fijos en la playa para saber dónde están y saber para dónde se dirigen.

Cabe señalar que los pescadores artesanales viven en la pobreza, muchos son afrodescendiente, otros son indígenas y otros son una mezcla de entre ellos mismos, viven además, de lo que produce el mar. Por ello la relación del dibujo como estructura de conocimiento, es decir que los pescadores poseen una riqueza en su contexto aplicando ‘estrategias de supervivencias’ como decía Fals Borda.

De igual manera al identificar los portulanos o mapas de navegación de la colonia con colores fascinantes, animales míticos y algunas figuras humanas en los extremos, usados

por navegantes con grandes destrezas, como piratas, bucaneros, corsarios y todos aquellos que buscaban tesoros en el Caribbean Sea. Estos portulanos siempre estuvieron relacionados con la expansión geopolítica de los países europeos, con las historias y grandes hazañas contadas en las tabernas alrededor del ‘Rumbaleón’, desde los relatos canciones, creando mitos y leyendas. Esas historias que las vemos en la serie de las películas, ‘Piratas del Caribe’ y que a muchos nos fascinan, son las que de alguna manera serán reinscritas en dibujos.

Ahora bien, los dibujos sobre papel, hechos por el artista investigador, son una fuente de información visual muy importante, donde se representa el sentido de la imagen de los pescadores, articulado a las historias contadas por ellos mismos, pero a su vez representadas desde la visión del artista investigador. Estos dibujos muestran problemas ambientales, sociales, culturales, económicos y políticos; se puede decir entonces que ellos sobreviven de la pesca artesanal, frente a esos problemas. Cabe señalar que los pescadores viven en un estado de pobreza. Muchos son afrodescendiente, otros son indígenas y otros son una mezcla de todos ellos y viven de lo que produce el mar.

Igualmente, los pescadores de mayor edad aún usan marcas para navegar, ellos han tratado de transmitir su conocimiento a sus hijos, pero muchos no quieren aprender porque hoy existe el GPS y muchos los usan. Sin embargo, esa memoria genética de los pescadores se está perdiendo, porque solo unos pocos pueden navegar sin GPS, por lo que buscamos

preservar ese patrimonio desde sus realidades, sus mapas mentales y sus hazañas, fortaleciendo ‘el patrimonio ideológico’ en su contexto.

Los nativos indígenas crearon sus propias rutas de navegación en canoas, mucho antes de la época de la colonia y le enseñaron a los ‘afros’ y a los navegantes europeos a navegar por el Mar Caribe. De este modo podemos hacer un recorrido por la memoria de los pescadores artesanales en su cultura, conocer sus historias producto de la imaginación a través de los dibujos que nos permite observar esos mapas mentales. Imágenes que no podíamos ver con anterioridad, pero con la interrelación entre artes y cultura es posible, antes que se pierda esa memoria genética.

Otra justificación es que ‘el Caribe piensa’, entonces nos preguntamos ¿cómo así, qué piensa? Las artes visuales del gran Caribe se fundamentan en la ‘estética del movimiento’, lo que implica la conexión entre el mar y la música, en un constante ir y venir. Pero más que eso, en una epistemología propia del ‘ser Caribeño’ y la memoria genética de un pasado de ‘un viaje sin retorno’ y, a su vez mezclado con otras culturas. En ese sentido, la manera de ‘pensar el Caribe’, se aplica a la visualización de puntos y líneas imaginarias en un plano en movimiento, generando otra manera de pensar del Caribe desde las visualidades, el dibujo.

Para justificar la extracción de los dibujos de la memoria de los pescadores; esta, se hace con el fin de hacer visibles esos mapas creados de manera intuitiva, pero a su vez, son la representación del marco-espacio del mar territorial donde ellos consiguen el sustento para

sus familias y lo hacen de una manera tan natural que, pareciera algo sencillo, pero es muy complejo en su diseño, construcción y en sus desplazamientos. Por eso los dibujos iniciales se crean en la manera tradicional igual como se hace un dibujo, en grafito y tinta sobre papel. Como cuando los escribas, creaban sus crónicas de viajes de navegación, al dibujar sus representaciones simbólicas en sus diarios, los trazados apoyados con textos que describían sus imágenes o cuando los dibujantes de portulanos creaban esas cartas de navegación. Cada dibujo es una fuente de información, consolidación, de control, de poder muy valiosa porque se conecta con otros dibujos. Estos dibujos no se pueden ver de manera individual, deben verse en forma seriada porque uno, hace parte de un todo. Por eso se tomaron las dimensiones del formato tamaño carta de los dibujos, buscando representar una carta de navegación visual para navegar en el Mar Caribe sin usar GPS. Los dibujos representan la verificación de esos mapas de navegación, pero además cada dibujo posee dos aspectos supremamente importante, uno es la forma visual que vemos y otro es el conocimiento de las marcas para navegar por el mar. Conocimiento que se ha transmitido por generaciones de manera oral, entre familiares y parientes cercanos en los pueblos pescadores mencionados anteriormente. Por ello se justifica este proyecto de investigación para revelar esos dibujos mentales y hacerlos visibles en diversos soportes.

iii. Pregunta problema

¿De qué manera los pescadores de La Boquilla, Taganga y Old Providence se apoyan en el dibujo mental para ubicarse en el Mar Caribe durante la ejecución de la pesca tradicional y

cómo se articulan estos dibujos mentales con los portulanos de la época colonial y, si existe una relación entre ambos?

iv. Objetivo general

Revelar la relación existente entre el patrimonio ideológico de las historias orales y los dibujos mentales de los pescadores de La Boquilla, Taganga y Old Providence y su articulación con los portulanos de la época de la colonia en el contexto del Caribe colombiano

v. Objetivos específicos

- Comprobar la relación existente entre los dibujos mentales y las historias orales de los pescadores del Caribe colombiano para ubicar una buena pesca en el Caribbean Sea.
- Obtener una reinscripción sobre los dibujos patrimoniales de los portulanos (cartas de navegación) relacionados con el Mar Caribe en la época de la colonia
- Legitimar la imagen como herramienta narrativa visual a través del dibujo digital en el contexto del Caribe

vi. Hipótesis

Los dibujos mentales de pescadores artesanales son herramientas para navegar a mar abierto. Al hacerlos visibles, podemos comparar la relación existente, que no estaba conformada anteriormente, entre los dibujos mentales de algunos pescadores artesanales del Caribe colombiano y los dibujos de portulanos del Caribe de la época de la colonia, hasta el punto de reconocerlos y valorarlos.

vii. Metodología

Metodológicamente este proyecto se desarrolla por fases de una manera incremental, bajo las teorías de la imagen, los Estudios culturales en el Caribe, las teorías del arte en el Caribe, las teorías del dibujo y la semiología de la imagen, identificadas como categorías primarias aplicadas como estructura teórica conceptual. Cada una de estas categorías principales se apoya en sus categorías secundarias, como el sistema visual, la territorialización, al placer de dibujar y la epistemología del arte, las que enriquecen la imagen y la luz en el contexto del Caribe en la producción de los dibujos mentales a partir de la primera imagen, con el objeto de comprender el proceso y los resultados de la investigación. Asociada a ella, la etnografía de la imagen aplicada durante el trabajo de campo en los pueblos de La Boquilla, Taganga y Old Providence en el Caribe colombiano a un grupo de pescadores artesanales, con quienes convivimos con ellos un tiempo para

ganarnos su confianza, a fin de recolectar la información pertinente como fuente primaria de la investigación. En ese orden de ideas los actores, quienes poseen la experiencia de la pesca tradicional contribuyen con sus conocimientos a través la palabra oral en las entrevistas grabadas en video y en audio, en los pueblos mencionados anteriormente.

Por lo que esta investigación se desarrolla bajo la metodología etnográfica reflexiva en la que se ejecuta y se aplican técnicas de investigación social, como falsas entrevistas inicialmente y entrevistas verdaderas después con el fin de extraer la información verdadera, a su vez este procedimiento es complementado con el método de etnografía visual, luego hacer su análisis para finalmente hacer visibles las imágenes reveladas como generación de nuevo conocimiento.

Para comprender el nuevo conocimiento, en sus procesos y procedimiento creativo de los dibujos, debo decir que estos dibujos pasaron por varias fases, iniciando con el abordaje al contexto, las entrevistas a los pescadores, este es un tipo de imagen guarda en la memoria de los pescadores, es oral y se extrajo en varias reuniones, seguidamente el artista investigador hacía sus propios bocetos, de una manera articulada a los dibujos hechos por los pescadores en la arena o en el aire. Aquí encontramos cuatro tipos de dibujos, uno el del contexto, otro el que está guardado en la memoria, otro el que se transmite oralmente con gestos, otro, el hacen en la arena o el aire y el otro, el boceto hecho por artista investigador.

Con la caracterización secuencial de estos dibujos, apoyado en el análisis de los videos, los bocetos, los audios y las fotografías, se fueron reconstruyendo otros dibujos. Luego el artista investigador recreó los cuatro dibujos anteriores en uno solo, sobre papel y se los llevó a los pescadores para que los vieran; así, ellos validaban sus imágenes contadas por ellos mismos, pero desde la mirada del artista. Estos dibujos son historias y hazañas de pescadores para comprender la manera en cómo piensan ellos. Ahora bien, para que estas imágenes se hagan visibles se necesita un soporte en la interrelación entre ciencias y artes.

En la manera en que la representación de los dibujos mentales se enfoca teóricamente en dos vías, una desde la comprensión y aprehensión de los pescadores en su contexto y la segunda desde la visión epistemológica de las artes del Caribe, cruzando transversalmente las teorías de la imagen desde el principio, hasta el producto final, es decir que vamos de la primera imagen oral y visual de la realidad del Caribe a la sexta imagen en la visualidad valorada desde la estética del movimiento en el Caribe.

Para visualizar esos mapas o dibujos mentales guardados en la mente de algunos pescadores artesanales veteranos, transmitidos oralmente, es necesario indagar previamente, en un registro visual de ellos, generando la primera imagen hasta el momento.

Para este caso, nos apoyamos en las teorías de la imagen para visibilizar estos dibujos mentales y hacerles un reconocimiento a la herencia del ‘patrimonio ideológico’ y al

‘conocimiento empírico’ que poseen los pescadores artesanales, explicado desde las categorías de análisis en el marco teórico como soporte metodológico.

Es decir que la metodología etnográfica complementada con la exégesis de la imagen, nos va a evidenciar el proceso de extracción de la imagen de la mente de los pescadores con el fin de hacerla visible a ellos y a la comunidad. Para iniciar, lo hacemos a partir de las entrevistas, su contexto y la imagen de los propios pescadores. Las imágenes analizadas y recreadas son más 1500, las que permiten visualizar los dibujos mentales de los pescadores después que fueron verificados, a través de la metodología photo-elicitation y luego trasladadas a una plataforma digital. La experiencia de revelar los mapas mentales extraídos de la mente de los pescadores artesanales, representados a través de dibujos en tinta y grafito sobre papel, luego transferidos a una plataforma digital, comprobando una nueva mirada sobre las cartas de navegación y las historias orales de pescadores, como modelo de representación visualizada. Para comprender mejor el procedimiento de extracción de las imágenes, se hablará en el capítulo 1 acerca de la Estructura conceptual de dibujos mentales. Las imágenes de los dibujos mentales se podrán observar en el capítulo de Visualización.

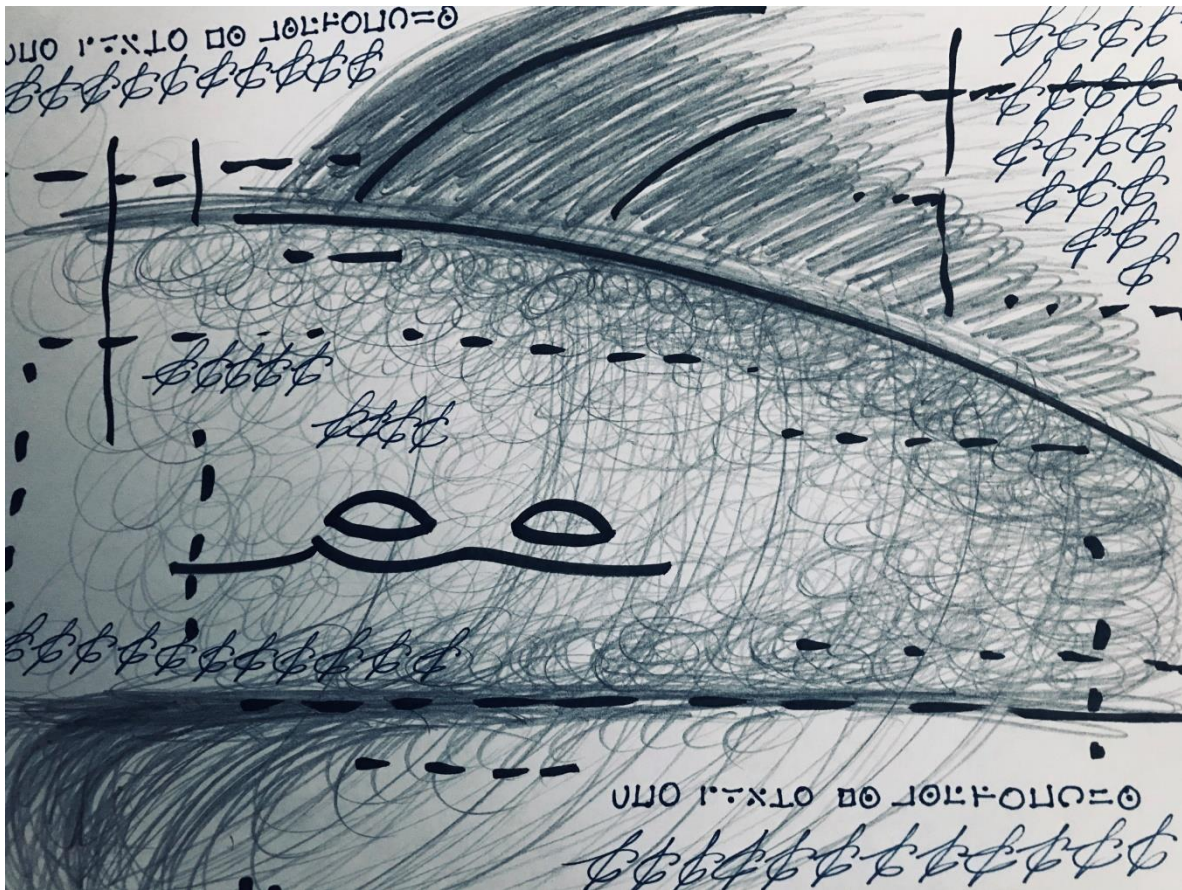


Ilustración 3 "Maretas y Cielo"

Drawing N ° 1546
Author: Fabian Leotteau
Title: "Maretas y Cielo"
Technique: Graphite and ink on paper
Dimension: 21.59 cm x 27.94 cm

1. Capítulo

Estructura teórico conceptual sobre la imagen y dibujos

En este capítulo se describen sobre las teorías teóricas conceptuales aplicadas, las que nos ayudan a ubicar las fases de producción de los dibujos mentales desde una visión global, a partir de la primera imagen, con el objeto de profundizar y comprender el proceso y los resultados de la investigación. A continuación se especifica la estructura teórica conceptual aplicada, a partir de las teorías de la imagen, los Estudios Culturales en el Caribe, las teorías del arte en el Caribe, las teorías del Dibujo y la semiología de la imagen, identificadas como categorías primarias en la que cada una tiene categorías secundarias. Con esta estructura lógica profundizaremos conceptualmente en los dibujos mentales, iniciando con las imágenes re-creadas por los pescadores artesanales para navegar a mar abierto, hasta llegar al sexto dibujo visible como representación, entendamos re- que significa doble y presentación, como su palabra lo dice, presentar; a fin de revelar el proceso de re-presentar los dibujos mentales con un componente epistemológico desde las artes del Caribe, las que podemos observar en el capítulo de visualizaciones cómo resultado de la investigación.

Significa entonces que la re-presentación de los dibujos mentales está enfocada teóricamente en dos vías, una desde la comprensión y aprehensión de los pescadores en su contexto y la segunda desde la visión epistemológica de las artes del Caribe, cruzando transversalmente las teorías de la imagen desde el principio hasta el producto final, pero a su vez iniciando con la imagen, es decir que vamos de la primera imagen oral y visual de la

realidad del Caribe a la sexta imagen en la visualidad valorada con la estética del movimiento en el Caribe.

Este proceso de revelar esos dibujos mentales, es muy parecido a lo que ocurre en un laboratorio de fotografía, cuando en una cubeta con agua y químicos se va revelando una imagen, esto se presenta bajo unas condiciones adecuada de luz para evitar que se deleve la imagen. Podemos decir entonces que, la captura de la imagen con una cámara, usando rollo fotográfico es una experiencia única que, cuando se ve el proceso de revelar la imagen en papel en un laboratorio, parece magia, de ahí la relación de la palabra imagen con la palabra magia, etimológicamente hablando. Debemos tener claro que, nuestro interés es la captura de los dibujos mentales a través de la imagen, para ello nos apoyaremos en las teorías pertinentes para revelar esos dibujos mentales. Por lo que debemos iniciar hablando sobre el primer dibujo oral o la primera imagen oral, aquí se encuentra registrada la importancia de la sabiduría ancestral que poseen los pescadores artesanales.

Para comprender como los dibujos mentales son un ‘conocimiento empírico’ ancestral, guardado en la memoria colectiva de pescadores artesanales, se hace necesaria la aplicación de las teorías de la imagen, la que nos ayudarán a revelar las fases de extracción de los dibujos mentales con el fin de hacerlos visibles en un soporte rígido o fluido. Por lo que la descripción en la gráfica, presenta la fundamentación teórica en la que se abordaron los dibujos mentales como primera imagen, profundizando en las teorías de la imagen, primeros definimos el concepto de imagen articulada a las teorías de la imagen, luego

continuamos con las teorías los Estudios culturales en el Caribe, las teorías del Dibujo, las teorías del arte Caribe mediante una estructura lógica por fases para llegar al sexto dibujo, el cual podemos ver.

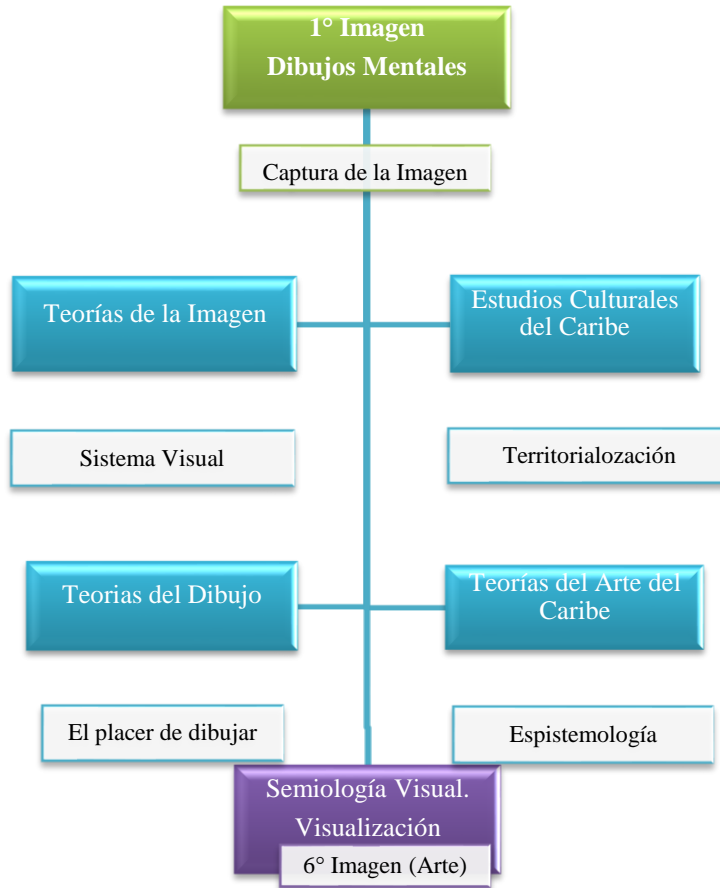


Ilustración 4 Sistema Visual de dibujos mentales a través de las teorías de la imagen

1.1. Teorías de la Imagen

Iniciaremos diciendo que esos mapas o dibujos mentales guardados en la mente de algunos pescadores artesanales veteranos, son transmitidos oralmente, por lo que indagando previamente, no tenemos registro visual de ellos, hasta el momento. Entonces, nos preguntamos ¿cómo podemos extraer esa información para visualizar esos dibujos mentales?, cabe sostener que, para ejecutar esta acción y responder esta pregunta, nos fundamentaremos en las teorías de la imagen a partir del proceso de cómo se produce la imagen externa y cómo entra en nuestro cerebro y cómo sale para que pueda ser visible ante los demás a través de un soporte.

Para comprender las teorías de la imagen, es muy importante que se comprenda las fases de producción de la imagen, aquella que se produce en el exterior, en la realidad del contexto, pasando por los canales de nuestros sentidos hasta llegar a nuestro cerebro, qué al ingresar a nuestro cerebro se encuentra con otras imágenes y se ejecuta un diálogo reflexivo epistemológico interno. Aquí se expresa una lucha interna procesada en lo más profundo del pensamiento. De ahí que surge una nueva imagen justificada con su valor, ya sea formal, e informal, estético o kitsch, para ser expresada mediante un lenguaje visible y comprensible a los demás. Finalmente esa imagen apoyada en un soporte, ya sea rígido o fluido llega a la visualidad, es ésta última imagen la que re-representa esas historias orales y esos dibujos para navegar por el Mar Caribe.

1.1.1. Imagen

Muchos autores han escrito textos sobre la imagen apoyados en conceptos científicos del proceso de la visión y han hecho sus aportaciones filosóficas a las teorías de la imagen, por supuesto que este conocimiento contribuye a las teorías del arte, la historia del arte, la estética, además desde las ciencias como hecho fenomenológico y como proceso de comprender y aprehender el contexto. Hoy en día existen centros de investigación especializados sobre las teorías de la imagen, la luz y otros problemas de percepción. El problema de la luz, ha sido uno de las grandes inquietudes que ha tenido el hombre, por la velocidad, por los cambios, por la refacción entre otros aspectos. Sin embargo, a lo que a nosotros nos interesa es la visualización de esos mapas mentales, no vistos, para hacerlos visibles a ellos mismos y a los demás. Por eso no apoyaremos en el arte donde muchos intelectuales se han preguntado, ¿qué pasa por la mente del artista? ¿Cómo se producen esas obras de artes? ¿Qué es lo que ven los artistas? ¿Qué es arte? Todas estas preguntas y muchas más, pero para responderlas, sólo hay un conducto para procesar, comprender y responder esas pregunta, es a través de las teorías de la imagen, he ahí la fundamentación teórica para llegar a los resultados finales.

Por eso iniciamos hablando sobre la captura de la imagen, un ejemplo claro lo tenemos en la cámara fotográfica que usa rollo, experiencia tomada del estudio de la visión y lo imaginario (Sarte, 1946). Podemos decir entonces que siempre se ha usado la imagen como un lenguaje para comunicarse con otros. Lo que ha sucedido es que la imagen ha evolucionado en su presentación y representación, pero el proceso es el mismo. La imagen

ha pasado de la realidad al muro, después al bloque de piedra, es decir un imagen de bulto, luego pasó a las paredes, de ahí pasó a la madera en los retablos, luego al papel, luego a las canvas, en diversos soportes, hoy en día se presenta mediante un fluido en movimiento, en internet. Por supuesto, para este último se usan hardware y software que posibilitan la interconexión con imágenes codificadas. Además, desde que se fueron descubriendo y aplicando las teorías del arte, ésta se apoyó en la teoría de la imagen a fin de fundamentar la visualidad del arte a través de la historia.

Por lo anterior apoyado en el uso de la imagen, en el campo de estudio donde desarrolla la investigación se usaron herramientas tecnológicas, hardware y software con el propósito de capturar y guardar las imágenes, las que más tarde fueron analizadas y recreadas. Hoy en día también se usa la imagen como proceso de comunicación mediante infografías, lenguajes no verbales, procesos sígnicos e icónicos, entre otros. En este sentido, abordaremos la imagen desde la representación para visualizar los mapas mentales de pescadores.

Entonces, iniciamos con el concepto de imagen identificada como la representación o mimesis de algo, etimológicamente la palabra imagen viene de imago, que se aproxima a magia e imagen, podríamos comprender entonces que la imagen es la visión de una ilusión óptica. Sin embargo, lo importante es percibir el mensaje que trasmite esa imagen, es decir la señal o el signo evidente, su percepción como proceso metodológico, como una acción natural del espectador en el cerebro a través de la fenomenología de la percepción. La

imagen se define como: “el proceso de mirar, parte de una fuente que produce el mensaje convertido por un transmisor, que direccionado por un canal va hacia un receptor, pudiendo reconvertirse el mensaje haciéndolo llegar al destinatario en este caso el espectador” (Vilches, 1990), podríamos decir entonces que la imagen se captura a través del canal receptor para enviar un mensaje.

De hecho las imágenes poseen características en sus mensajes visuales, según Doni Dondis dice que los mensajes visuales: “tiene tres tipos de percepción como es: el sistema de símbolos (input), el material visual representacional y la infraestructura abstracta, que sería todo lo que se ve al natural o compuesto con efectos intencionados”. Y sigue diciendo: “que la visión está ligada a lo experimental de la información que recaba la máxima aproximación a la naturaleza exacta de la realidad, y la capacidad de visualizar va enlazada también a la capacidad de formar imágenes mentales” (Dondis, 1992), por lo que la imagen puede ser manipulada desde interior, mediante técnicas y en su composición. A partir del proceso de percepción y análisis de la imagen, puede entenderse la relación de los códigos visibles y ocultos al cambiarle el significado, logrando un nuevo significante. Esta acción nos abre la mente a otros campos del conocimiento, como la imagen política sobre el contexto, la cual pasan por el mismo procedimiento hasta llegar a la imagen en la memoria de los pescadores, convertida muchas veces en imagen crítica, pero adaptable a su contexto, y la otra imagen reflexiva, identificada desde la geostética como la observa el artista investigador.

A partir del concepto de imagen, nos adentramos en sus teorías para comprender su captura desde el exterior, hasta llevarla a nuestro cerebro; entendido esto, como proceso gestáltico, es por ello que nos fundamentaremos en las teorías de la imagen, esa imagen que pasa por fases secuenciales descubriendo y diferenciando la forma y el fondo, hasta llegar a identificar la forma en nuestra memoria, este fenómeno ocurre en cuestiones de segundo en nuestro cerebro, tal como lo describe Jean Paul Sarte en su libro “L'Imaginaire: Psychologie phénoménologique de l'imagination” (Sarte, 1946), el cual fue tomado por otros investigadores, tal es el caso de (Hauser, 1959) para hablar sobre la fenomenología de reducción en la que el artista hace un análisis sistemático limitado a la comprensión, descripción y explicación más allá de la expresión de juicio; y Maurice Merleau-Ponty habló sobre el fenómeno de percepción de la imagen, el cómo se produce esta imagen en el cerebro y cómo se expresa esta imagen. Porque debemos tener claro que la imagen que ingresa a nuestro cerebro, sale luego resignificada. Este fenómeno es el que ocurre de manera natural cuando ingresa en nuestro cerebro una información, es decir es el método de adquirir conocimiento.

Consecuente a ello el capítulo 3, habla sobre los procesos y procedimientos metodológicos aplicados desde la etnografía reflexiva de la imagen, en donde se explica de manera detalla el proceso de extracción de los dibujos mentales desde la oralidad y la lectura de los signos en el contexto. Sin embargo, debemos aclarar que el sistema visual nos permite entender la práctica del snorkeling, igual como lo describe **Vassily Kandinsky** en su libro “de lo espiritual en el Arte” como proceso de entrar en un cuadro, en este caso la máscara de snorkeling es la que nos permite profundizar en la mentes de los pescadores, de la misma

manera como nos sumergirnos en el mar y observar los colores tan brillantes por efecto de la refracción de la luz. Esta visión nos lleva a otros niveles de profundidad sobre la imagen, aquella que está guardada en la memoria de los pescadores.

Asimismo, el sistema visual conecta las teorías de los Estudios Culturales en el Caribe, llevándonos a entender el contexto y las cualidades de la comunicación visual con el efecto de la experiencia estética. Ésta es la que, hace que los dibujos mentales sean transformados en una representación visual, seleccionando, sintetizando, transfigurando y valorando esos dibujos mentales, los que expresan las realidades del espacio y de lo que se percibe en el contexto. El sistema visual se fundamenta en la concepción visual, desde una visión táctil, es decir, al tocar con los ojos los objetos (tangibles e intangibles), llevados a una visión plástica, asignándoles un color bajo una técnica. Estos elementos contribuyen a comunicar el mensaje interno con el externo, comenzando con los ‘fundamentos perceptivos del sistema visual’, en el que “el lenguaje y la comunicación visual se relaciona con el verbo y su relación de sustancia fónica con la gráfica. [...] El campo visual comprende la psicología de la forma, mediante la percepción visual dispuesta a despertar similitudes. Al comprender la figura y el fondo, [...] otras células le dan el sentido de forma y de límite de la figura forma” (Leotteau F. , 2014) En (Merleau-Ponty, 2000), esto es lo que nos permite comprender e interpretar esa imagen que no es arte y llevarla a otro nivel, el del arte, para darle la valoración geoestética necesaria que, alimentada desde las teorías del arte, nos permitan abordar las teorías de la ‘estética del movimiento’ en el Caribe.

En la comprensión de la ‘estética del movimiento’ en el Caribe, concepto articulado a las emociones y los sentimientos que produce el Mar Caribe y sus profundidades, además la relación del hombre con su medio ambiente, tema que se habla en el capítulo del contexto a partir de la sitiogeografía. Sin embargo, lo que deseo abordar desde las teorías de la Imagen es el efecto que produce el Mar Caribe, para entender el ‘paisaje bucólico’ que llama Edward Glissant en su libro “El discurso antillano”; por ello hablaremos desde la biología y los efectos que producen las emociones y los sentimientos, en la contemplación del ‘paisaje bucólico’, en el concepto de autopoiesis de Humberto Maturana.

1.1.2. Autopoiesis

Las emociones y los sentimientos identificados en gestos sobre el lenguaje no verbal de los pescadores artesanales son abordados como proceso biológico que se produce en el ser humano, tienen su fundamentación en el mundo de la biología, tal como lo argumenta Humberto Maturana al sostener que: “La biología es un dominio de observación, de explicación y de reflexión sobre el vivir de los seres vivos. Si miro, por ejemplo, un fenómeno químico, ese fenómeno químico es biológico en la medida en que para comprenderlo debe mirarse en el contexto del vivir del ser vivo... Lo biológico tiene que ver con el vivir del ser vivo, por esto se aprende biología “biologizando”, en el mirar y amar a los seres vivos (Maturana, 1996), en este sentido las emociones que transmiten las imágenes a los propios pescadores, evidencia la acción de la autopoiesis que el mismo Maturana ha conceptualizado como: “La autopoiesis, son dos raíces griegas: autos, que quiere decir sí mismos, y poiein, que significa producir. “Los seres vivos son sistemas cerrados en su dinámica de constitución como sistema en continua producción de sí mismos”, y sigue diciendo “... la convivencia, el lenguaje resulta fundamental porque es el

instrumento con que configuramos el mundo en dicha convivencia” (Maturana, 1996), este concepto es muy importante porque contribuye a revelar la imagen guardada en la memoria y en el contexto, a partir de los gestos, los sentimientos y las emociones que los pescadores le ponen al relato de sus historias orales, las cuales, sólo se pueden visualizar a través de los videos.

Otro de los conceptos que nos ayudan a la comprensión de las lecturas de los dibujos mentales es la imaginación, el cual se define más adelante.

Entonces, los conceptos autopoiesis e imaginación, los definimos con el fin de poder comprender cómo piensan los pescadores, cual es el origen de las historias orales y el origen de los dibujos mentales para salir a pescar. De hecho es en lugar del pensamiento visual en que construyen las grandes hazañas que ellos cuentan de manera jocosa. Algunas de estas historias serán descritas en el capítulo Narrativas e Interpretaciones.

1.1.3. Imaginación

El concepto de imaginación tiene un gran valor y aplicación en el contexto del Caribe colombiano porque es el fundamento de la imagen que le da sentido apoyado en la sensibilidad a las historias orales. Este proceso es la lucha interna que se produce en la mente de los pescadores, donde fluyen varios factores contextuales, emocionales y de agilidad mental, porque recurren a las imágenes guardadas en la memoria. En ese orden de

ideas, para comprender aún más nos apoyamos en Calderón, quien retoma a Flusser cuando dice que “... en la concepción tradicional de imaginación [Imaginieren] ésta era comprendida como “la capacidad específica de crear y descifrar imágenes” (Flusser 2001:80), aunque, naturalmente, como él mismo afirma (Flusser, 1967), la imaginación por sí sola no basta para la creación de imágenes. Así, cuando el hombre imagina pone entre él y el mundo un medio. La imagen interna que él se representa es un “entre medio”, porque se sitúa entre el humano y el mundo (Calderon, 2012). Cabe agregar que la luz del sol en el Mar Caribe cae perpendicularmente. Este fenómeno natural en muchas ocasiones, cuando los pescadores se encuentran a mar abiertos, ellos confunden la realidad con la fantasía. Entonces recurren a las imágenes guardadas en su memoria recreando el momento, con imágenes orales, producto de la imaginación.

De igual forma referenciamos el concepto de imaginarios en el mundo de la pesca, los cuales se articulan de manera exagerada y articulada con la fantasía, con un sentido propio del contexto, asociado a la ‘teoría del rodeo’ que habla Glissant (Glissant É. , 2002) con relación a la mamadera de gallo, concepto producto de las mezclas culturales para tratar de comprender lo que otros hablaban en otra lengua, los africanos y descendientes, lo que ellos entendían fonéticamente, le asignaban un significado y una palabra a fin, la cual le daba otro valor a esa expresión en otra lengua. Estas acciones se convirtieron en juegos de palabras, razón por la cual se creó una nueva lengua en el siglo xviii en el Gran Caribe, el creole o papiamento, para el entendimiento del juego de las palabras. Asimismo, Ernesto Licona (Licona, 2003) aborda los imaginarios desde lo ‘irreal o ficticio’, igual como se

presenta la relación con el dominio de la imaginación. De hecho este concepto es tan importante para los pescadores, podemos decir que es un metalenguaje.

Esta manera de ver el concepto de imaginación es una acción natural en el Gran Caribe, sin embargo este concepto de imaginación hace que cuando los pescadores crean sus marcas imaginarias en el mar territorial, es con el fin de crear unas coordenadas para crear sus rutas de navegación. Porque lo que crean los pescadores en su mente, de manera fácil, como dicen ellos, son las marcas, realmente son puntos que pueden identificar fácilmente para trazar unas líneas imaginarias, de un punto a otro para desplazarse a mar abierto. Ahora bien, este espacio-tiempo lo debemos ubicar en el Mar Caribe a partir de las teorías de los Estudios Culturales en el Caribe.

1.2. Estudios Culturales en el Caribe

Las teorías de los Estudios Culturales en el Caribe es abordado en profundidad en el capítulo Contexto: Gran Caribe y Caribe colombiano, lugar donde se desarrolló la investigación. Es pertinente aclarar que la Cultura Caribe se presenta desde los Estudios Culturales en el Caribe, por ello retomamos una definición de Raymond Williams, al decir que “Los estudios culturales son un campo de investigación de carácter interdisciplinario que explora las formas de producción o creación de significados y de difusión de los mismos en las sociedades actuales. Desde esta perspectiva, la creación de significado y de los discursos reguladores de las prácticas significantes de la sociedad, revelan el papel

representado por el poder en la regulación de las actividades cotidianas de las formaciones sociales” (Gómez, 2000). Debemos aclarar que no nos detendremos en el concepto de estudios culturales, sino sobre que nos introduciremos en los Estudios del Caribe que tienen su fundamentación en los Estudios Culturales como lo señala Stuart Hall: “La institución se centra especialmente en analizar una forma específica del proceso social, correspondiente a la atribución de sentido a la realidad, al desarrollo de una cultura, de prácticas sociales compartidas, de un área común de significados. Para los estudios culturales, la cultura no es una práctica, ni es simplemente la descripción de la suma de hábitos y costumbres de una sociedad. La cultura pasa a través de todas las prácticas sociales y es la suma de sus interacciones. El objetivo de los estudios culturales es definir el estudio de la cultura propia de la sociedad contemporánea como un terreno de análisis conceptualmente importante, pertinente y teóricamente fundado. En el concepto de cultura cabe tanto los significados y los valores que surgen y se difunden entre las clases y grupos sociales; como las prácticas efectivamente realizadas a través de las que se expresan valores y significados y en sus contenidos. Los medios de comunicación de masas desarrollan una función primordial al actuar como elementos de esas relaciones (Hall, 2010). Ahora bien, los pescadores artesanales desarrollan su actividad a partir de determinados valores en su contexto cultural, por lo que el papel del análisis cultural, es esencialmente el descubrimiento y descripción de las historias de vidas desde la pesca. Basado en valores que puede considerarse como componentes de un orden atemporal, o que hacen una referencia permanente a la condición humana en el Contexto Caribe.

Al percibir el contexto del Caribe en sus complejidades y cantidades de problemáticas, debemos identificar el concepto de territorialización para adaptarlo al sistema del espacio a fin de entender el sentido espacio territorial, en el que incursionan las coordenadas imaginarias para delimitar la pesca, pero debemos entender que esa es el espacio de la memoria territorial, dentro del mar territorial del gran Caribe, en donde se funden las líneas de la imaginación. De hecho en este territorio prevalece la confusión de la fantasía con la realidad, donde el mundo se detiene, donde se burlan hasta de la muerte, porque ellos aún viven de sus muertos en los relatos canciones, de este modo las historias orales han generados varios premios nobel, que debido a las mezclas culturales que convergen en este territorio, cargado de ese paisaje ‘bucólico’ en sus ‘islas que se repiten’, se crean y se escriben tantas historias llenas de mucha imaginación, por eso este territorio es un lugar fascinante donde cualquier cosa puede ocurrir.

1.2.1. Territorialización

El espacio-tiempo donde se desarrolla la investigación es en el Mar territorial del Caribe colombiano, este Mar del Caribe es un territorio sitiogeográfico de interconexión entre islas por el Mar, es un plano en movimiento, en un espacio-tiempo donde el ir y venir son acciones constantes. Hago referencia al espacio, identificado como el Mar territorial en constante movimiento, articulado al tiempo, porque durante el año, se desarrollan fenómenos diversos, por efectos del movimiento de rotación y traslación de la tierra; generando las corrientes marinas y la velocidad de los vientos. Elementos son supremamente importantes para los pescadores, quienes los conocen en profundidad, ellos

saben en qué momento del año hay buena pesca y cuando ellos pueden salir a pescar. Para los pescadores el Mar territorial es un lugar de trabajo, por eso para entender la conexión entre el dibujo y el lugar de trabajo de los pescadores, debemos hablar de territorialización desde la conceptualización en la tesis de Carolina Salguero (Salguero, 2019), definida como “(...) La memoria permite entender el recuerdo como imagen mental que se encuentra territorializada en un lugar, es decir ubicada, acotada, apropiada y sentida en el territorio. Si bien la categoría de territorialización se inclina hacia “la estrategia que se utiliza, y el efecto que causa el delimitar un territorio (...). Sugiere un control determinado por una persona, grupo social o étnico, por un Estado o bloque de Estados” (Nates, 2017) (Nates, 2011, p.12), nosotros lo planteamos como el hecho de apropiación, asentarse, tomar lugar, establecer un punto específico de relación. Al respecto comentan Aguilar, Sevilla y Vergara (2001) que “Las narraciones que representa los lugares también las constituyen. Estos relatos establecen marcas, señales y fronteras imaginarias y simbólicas de la ciudad y tienen eficacia en los desplazamientos de los ubícolas.” (Aguilar, 2001, pág. 15), es interesante observar como los pescadores marcan sus territorios en un lugar fijo en la playa, para desplazarse en un plano en movimiento, el mar. Podríamos decir que establecen una territorialización que identifican fácilmente en el Mar Caribe. Ellos necesitan saber dónde se encuentran sus nasas o la posición donde pescaron la vez anterior. Por ello el concepto de territorialización articulado al dibujo mental nos permite identificar las coordenadas que los pescadores guardan en su memoria como una práctica identitaria.

1.2.2. Prácticas identitarias culturales

Para continuar hablando sobre la territorialización, lo ajustamos a la definición de prácticas identitarias culturales y su relación en su contexto social, incluida en su propia lógica estableciendo una interrelación entre individuos y sus acciones culturales, en este caso la pesca artesanal como práctica identitaria; aquí nos apoyamos en Pierre Bourdieu, al sostener que: “lo que existe en el mundo social son las relaciones – no las interacciones entre los agentes o las relaciones intersubjetivas entre individuos, sino las relaciones objetivas que existe, independientemente de la conciencia individual y la voluntad” (Bourdieu, 1992), es por ello que las relaciones sociales en el Caribe colombiano son una manera particular de convivencia, por lo que se acercan mucho a esas relaciones objetivas, convirtiéndose muchas veces en actos de mucha familiaridad, los cuales se fortalecen por la empatía y por el respeto al mar. Estas relaciones objetivas son realidades que conectan con las fantasías de los pescadores nos introducimos en la subjetividad individual y la objetividad de la sociedad en la medida que se establece una construcción social en la colectividad. De ahí que en esa empatía social, nos lleva a la interpretación del respeto por la práctica de la pesca como acción de donde se deriva el sustento familiar. Ese respeto es un conjunto de intereses ideológicos que ellos retroalimentan usando palabras con doble sentido con un gran valor de sensibilidad paterno.

1.2.3. Patrimonio ideológico

Esa sensibilidad paterna y respeto de sus prácticas de la pesca artesanal nos lleva a comprender el concepto ‘patrimonio ideológico’, como “es un conjunto de ideas concebidas

acerca del mundo y la sociedad que responde a un conjunto de intereses, aspiraciones o ideales de una clase social en un contexto social determinado y que guía y justifica un comportamiento práctico de los hombres acorde con esos intereses, ideales y aspiraciones” (Vargas Alvarado, 2016), este concepto es muy importante por el respeto por el mar, el respeto por la familia, la valoración ideológica de la pesca, la construcción de historias orales, la creación de mapas mentales para pescar, son elementos esenciales que fueron revelados en los dibujos y en las historias contadas por ellos mismos. Consecuente a ello, los dibujos sobre papel retroalimentan ese ‘patrimonio ideológico’ fortaleciendo sus prácticas identitarias culturales de la pesca artesanal, desde el conocimiento empírico en ‘la memoria colectiva’ (Halbwachs, 2004), que poseen los pescadores artesanales veteranos.

1.2.4. Pesca artesanal

En el lenguaje de los pescadores veteranos se evidencia el respeto que siente la familia por su pescador, su héroe del mar. En ese sentido, identificamos que el ‘patrimonio ideológico’ se establece por la pesca artesanal como práctica identitaria. Entonces definimos “pesca artesanal” debemos mencionar que la palabra pesca proveniente del latín que significa “piscis” que puede traducirse como “pez”, “acción y efecto de pescar. Oficio y arte de pescar” (RAE, 2019), lo que nos lleva a decir que las acciones y efecto que desarrolla el hombre para extraer del mar o de otros cuerpos de agua tales como diversos peces, moluscos, mariscos y crustáceos para el sustento familiar, está relacionado con la enorme variedad de acciones de las faenas y oficios que ejecuta el pescador en los diferentes tipos

de pesca de manera tradicional y con pocos recursos tecnológicos en los diferentes cuerpos de aguas.

Entonces la pesca artesanal es una actividad pesquera que utiliza técnicas tradicionales con pequeños barcos en zonas costeras. “Traditional fisheries involving fishing households (as opposed to commercial companies), using relatively small amount of capital and energy, relatively small fishing vessels (if any), making short fishing trips, close to shore, mainly for local consumption” (García, 2014). Es por ello que estas actividades se dan en la colectividad en algunas comunidades y, se ejecutan en los pueblos cercanos al Mar Caribe, es importante señalar que estas acciones son para el sustento diario y en algunas ocasiones para sostenimiento económico de la familia.

La pesca artesanal en el Mar del Caribe colombiano es una actividad tradicional, enraizada en su entorno, articulada a las costumbres familiares apoyadas muchas veces en el medio ambiente, esta actividad se hereda y se desarrolla de generación en generación, en donde los niños reciben instrucciones de sus tíos, padres o abuelos, luego ellos transmiten sus conocimientos a sus hijos y sobrinos, se puede decir entonces que, en el contexto del Caribe colombiano por su complejidad, es muy variable por la sitiogeografía y por los diversos cuerpos de aguas que existen.

Una de las preguntas iniciales en esta investigación fue precisamente: ¿Cuántos pescadores hay y cuanta gente vive de la pesca artesanal en el mundo y, como se podría visualizar eso en nuestro contexto? Lo que nos llevó a averiguar en la FAO (Food and Agriculture

Organization of the United Nations) algunas estadísticas sobre pescadores artesanales señalando lo siguiente: “De acuerdo con estadísticas de la FAO y sus cifras del año 2010 (publicadas en 2014), el número total de pescadores y piscicultores en el mundo se estima en 54,8 millones. La misma estadística indica que el 87% de las personas empleadas en el sector pesquero se encuentran en Asia. Mientras que el crecimiento de la actividad pesquera de captura se ha detenido o incluso muestra una cierta tendencia a la disminución, se observa un aumento sostenido en la cantidad de personas ocupadas en la acuicultura” (García, 2014). Estos indicadores demuestran que en el mundo entero se desarrolla la pesca como actividad comercial, pero también como actividad del sustento diario de una manera artesanal. Lo que indica que, los que practican la pesca artesanal en el mundo son alrededor de 54,8 de millones de pescadores, sin embargo sabemos que el número de pescadores artesanales es muy bajo debido a varios aspectos, tales como las herramientas y la capacidad de producción a gran escala, lo que la industria pesquera desarrolla con facilidad.

Además existen una variedad de modalidades de sistemas de prácticas de pesca, pero lo que nos interesa para esta investigación es la pesca artesanal con sus métodos y herramientas sencillas tradicionales, transmitido por generaciones, en la que sus prácticas identitarias son ‘acciones cotidianas como invención del hombre’, como diría De-Certeau, (De-Certeau, 1999), estas acciones cotidianas son estrategias de supervivencias para el sustento familiar.

Ahora bien, el ejercicio de la pesca artesanal tiene un propósito claro, el sustento familiar, el cual nos traslada a evidenciar como se ejecuta ese ejercicio y cómo los pescadores

artesanales se apoyan en el dibujo mental sin saberlo, por ello debemos comprender que son las teorías del dibujo y para sirven.

1.2.5. Diseño social en la pesca artesanal.

Debemos entender como los pescadores artesanales diseñan una pesca, nos referimos a un proceso de organización, más que eso, a un diseño de tipo social, por lo que ellos, lo que hacen es organizar la actividad de la pesca de una manera tan sencilla sin complejidades, pero para otras que están fuera de ellos, significando que no hacen parte del contexto y, al verlo desde afuera lo entendemos como diseño social de la pesca artesanal. Por ello para entender más este concepto teórico nos fundamentamos en Arturo Escobar en su artículo: ‘Diseño para las transiciones’, donde define: “El modelo de Diseño para las Transiciones incluye cuatro proposiciones: (a) vivimos en un mundo donde todos tienen que diseñar y rediseñar su existencia; por lo tanto, el objetivo del diseño se convierte en el apoyo a proyectos de vida individuales y colectivos; (b) el mundo está experimentando una gran transición; el diseño puede contribuir a fomentar una cultura de localismo cosmopolita que vincule, efectivamente, lo local y lo global a través de infraestructuras resilientes que acerquen la producción y el consumo con base en sistemas distribuidos; (c) las acciones de la gente para cambiar sus condiciones de vida cotidianas se llevan a cabo, cada vez más, a través de organizaciones colaborativas; los expertos en diseño, como piezas importantes en este redescubrimiento de la colaboración, ayudan a crear las condiciones para el cambio social; (d) todo lo anterior tiene lugar como parte de una conversación internacional sobre el diseño con el propósito de transformar el trasfondo cultural para el trabajo del diseño

experto y no experto. Cuatro proposiciones interrelacionadas, entonces: todos diseñamos; este diseño es parte integral de importantes transiciones en curso que operan sobre la base de la agencia distribuida; las organizaciones colaborativas son fundamentales para el diseño; todo lo cual significa que está surgiendo una nueva cultura del diseño. Estas cuatro proposiciones –que conciernen al agente, la historicidad, la forma, las metas y la cultura del diseño– sirven de fundamento para una poderosa visión del diseño para la innovación social” (Escobar, 2017).

En ese sentido, los pescadores artesanales diseñan su propio sistema de pesca, rediseñando sus actividades a partir de sus historias orales; ellos, muchas veces, recurren a sus imágenes fragmentadas guardadas en su memoria. En segunda medida los pescadores recrean su mundo en su contexto vinculando afectivamente lo local y lo global en las acciones del producido de la pesca para su consumo familiar. En particular el tercer punto sobre la actividad de la organización de la pesca, a partir de su estructura familiar articulándose con los propios pescadores, quienes trabajan de manera colaborativa, cada uno sabe cuáles son sus responsabilidades. El cuarto aspecto relacionado con el propósito de transformar el trasfondo cultural, es decir las problemática sociales y políticas que se ven en estos pueblos pesqueros, las identificamos en la creación de sus prácticas identitarias culturales. La pesca artesanal, identificada como práctica identitaria cultural se reafirma en el contexto cultural, con el “diseño social”, término que permitirá profundizar en futuros proyectos. Estas prácticas identitarias se profundizan en el capítulo 4. Procesos y Narrativas de los pescadores y el capítulo 5 Interpretaciones.

1.3. Teorías del Dibujo

Para comprender las teorías del dibujo primero debemos definir el concepto del ejercicio del dibujo debo argumentar que el punto es la representación de un signo que se conecta con otro signo o punto en una sucesión de puntos que conforman una línea, esa línea es una representación de un traslado o desplazamiento, hasta llegar al encuentro de otro trazado. De ahí que estas acciones conforman un dibujo en el espacio y en la mente del artista. Ahora bien, un dibujo es un discurso visual con un contenido, donde afloran las emociones y los sentimientos, los cuales se ven reflejados en la fuerza y el valor tonal de las líneas o de los puntos. En todo caso el dibujo es un sentimiento y es una forma de pensamiento. Cabe señalar que en el capítulo de Interpretaciones, se describe la acción de dibujar claramente.

Como puede observarse el concepto “dibujos mentales” son dos términos, pero para comprenderlo, debemos tomar como punto de partida el concepto que se utilizó en el artículo “El dibujo como herramienta de ubicación para la pesca en el Caribe colombiano” (Leotteau F. , 2015), el cual dice que: “el dibujo es un término que está presente como concepto en muchas actividades, en lo que determina el valor más esencial en sí mismo, en el hecho mismo de establecerse como conocimiento. Está, siempre relacionado con movimientos, conductas y comportamientos, que tienen en común el ser sustento ordenador

de una estructura, a través de gestos que marcan direcciones generativas o puntuales que sirven para establecer figuras sobre fondos diferenciados. También hace referencia a los procedimientos capaces de producir esos trazos definidos, y al uso y a las connotaciones que estos procedimientos han adquirido en su práctica histórica. El dibujo se establece siempre como la fijación de un gesto que concreta una estructura, por lo que enlaza con todas las actividades primordiales de expresión y construcción vinculadas al conocimiento, a la descripción de las ideas, las cosas y a los fenómenos de interpretación basados en la explicación de su sentido por medio de sus configuraciones” (Gómez Molina J. J., 1995). De este modo el concepto de dibujo, relacionado con la representación de la imagen lo identificamos cómo “el carácter de ‘representaciones’ de los dibujos que se producen en su mayor complejidad. El valor que adquieren como forma de aprehensión sensible de las ideas y de los objetos es el que les confiere la multiplicidad de sentidos, y su papel clave en el conocimiento de las cosas. “El dibujo como representación marca el intento más radical del ser humano por vencer la necesidad de los acontecimientos, en el deseo de volver a hacer presente por medio de la imagen la idea que tenemos de ella misma” (Gómez Molina J. J., 1995).

“Pero los dibujos, además de representaciones, de esquemas o de conceptos de lo real, son ante todo, aunque parezca una obviedad, ‘dibujos’, un tipo de imágenes que se definen en el contexto de unas prácticas determinadas, científicas, técnicas o artísticas que le dan valores muy concretos, vinculados a las categorías de sus conocimientos” (Gómez Molina J. J., 1995), definitivamente el dibujo como proceso de conocimiento adquiere unos valores

científicos y estéticos en este contexto; lo que genera una nueva manera de apreciar el Caribe.

Continuando con el concepto y teoría del dibujo; ‘el dibujar corresponde a pensar’. “Dibujar es fundamentalmente re-presentar, volver a hacer presente, visible, aquello de lo que habla el dibujo. La acción de dibujar nos representa a nosotros mismos en la acción de representar. Un artista produce en un marco limitado de imágenes que le determina cada época, pero también dentro de otro modelo que es el de su enseñanza. La evolución del aprendizaje del dibujo ha estado marcada por los modelos de ‘verdad’ de cada momento, aquellos que determinaban el ámbito de la aparición de la imagen con respecto a la idea que respaldaba el valor de las representaciones” (Gómez Molina J. J., 1995), en este sentido la representación de los dibujos van desde el interior de la memoria de los pescadores pasando por los gestos, palabras, imágenes, pensamientos hasta hacerlos visibles, develando la verdad de los pescadores como la del artista investigador, desde la geoestética y las ciencias.

Es por ello que nos preguntamos: ¿Qué es dibujar? Para responder nos apoyamos en Antonio Rabazas el sostener que: “Según las ciencias del comportamiento dibujar es actuar. Es marcar el desplazamiento de los movimientos de la mano y el cuerpo sobre un plano. Es, por lo tanto, la huella de la trayectoria de un punto, un diagrama² que refleja el pensamiento

² La noción de diagrama como máquina operativa y abstracta, la acuña Michael Foucault y la recoge G. Deleuze, en su libro “Las palabras y las cosas”. Tratamos con más precisión este concepto a lo largo del trabajo.

visual. Aún en el caso de la copia más literal, un dibujo de una silla no es una silla, no es el objeto, sino una representación³ de éste, realimentada por la sucesión de trayectorias que intervienen en la acción de dibujar” (Rabazas, 2004), significa entonces que la acción de dibujar es la manera de establecer una trayectoria creando formas o puntos de encuentro que se distinguen en un plano mediante un diagrama.

Ahora bien, en primer lugar la acción de dibujar es la acción de obtener un registro de una imagen. En este orden de ideas los pescadores piensan sus lugares donde ubicar las marcas, ya sea en un punto fijo en la playa, imaginando la conexión o trazado con otros puntos referenciados. En este sentido encontramos dos componentes, uno es fundamentalmente el que es tomado de la realidad, al que lo cargan de significados mentales en su configuración. El otro tipo de dibujo es la acción de marcar con una herramienta de grafito o de tinta en una hoja de papel evidenciado como una huella de un rastro de un movimiento nos lleva a evidenciar una marca significativa. Constituyéndose en una virtud del sentido espiritual. Por otro lado el dibujo técnico apoyado en las tecnologías, necesita ser preciso; ese tipo de dibujo revela una seguridad en el trazo como comportamiento de una estructura tomada de la realidad en la construcción de mapas de navegación para su ubicación, digamos de un proceso geopolítico.

³ El uso dado en este trabajo al término representación trasciende a las imágenes artísticas afectando a los tipos de representación visual técnica o científica. Más que una imagen cerrada y terminada, la representación permite seguir el rastro de su producción, de su hacer y unir el acto del dibujante con lo representado y su forma de representarlo. Una posición semejante mantiene S. Alpers, en su trabajo *El Arte de describir, el arte holandés en el siglo XVII*, Madrid, Blume, 1987.

En ese sentido, buscando la manera de concebir y estructurar las historias orales visibles y no limitarse al simple hecho de guardarlos en la memoria para el uso personal de ellos y para una colectividad muy cercana y pequeña, los pescadores artesanales crean sus propios mapas de navegación estableciendo el control de la navegación por sus experiencias de vida y conocimiento empírico sobre el contexto. Por eso al describir las historias orales, nos encontramos que son dibujos orales que nacen en la memoria de los pescadores, durante los oficios de la prácticas identitarias culturales, la que nos traslada a los dibujos mentales.

1.3.1. Dibujos mentales

El concepto de dibujo mencionado anteriormente articulado con el término “mentales” se acerca a los mapas mentales de Juan Manuel Muñoz Gonzales y otros autores, definido de la siguiente manera: “Los mapas mentales son una técnica que potencia un modelo de aprendizaje con todo el cerebro, orientado, prioritariamente, al desarrollo de capacidades y estrategias” (Muñoz, 2014), por lo que los pescadores artesanales aprehenden de manera oral desde niños a la creación de dibujos mentales para marcar su territorio de pesca.

Al identificar un dibujo mental lo podemos definir inicialmente desde la mimesis, es decir en producción mental del sentido de creación en el estado no verbal del pensamiento visual, la que se puede definir como: “La interpretación ricoeuriana de la mimesis surge en el contexto de una teoría de la metáfora, de modo que, como veremos, toda mimesis tendrá

algo de metáfora y toda metáfora será en alguna medida mimética. ‘La recuperación de la mimesis aristotélica’ parte del rechazo de la interpretación de la mimesis como mera copia, comenzando por la identificación de aquellos rasgos que la separan de ésta. [...] Ricoeur señala las diferencias entre el concepto platónico y el aristotélico. Platón no sólo aplica la mimesis a todas las artes, sino a las cosas en su conjunto, designando diversos grados de semejanza, mientras que Aristóteles limita su empleo a las ciencias poéticas, excluyendo por tanto las teóricas y las prácticas. Por otra parte, lo que caracteriza a la mimesis aristotélica no es la relación de semejanza (como en la mimesis-copia), sino un proceso de construcción, la construcción de la trama [...]” (Martínez Sánchez, 2006, págs. 161-166). Es decir que los dibujos mentales, como su nombre lo dice se encuentran en la mente de los pescadores, pero lo relacionamos con el de los mapas por su uso y aplicación con el fin de comprender cómo es que los pescadores recrean sus imágenes en la mente y las convierten en esos mapas o cartas de navegación, por ello el sentido de semejanza articulado a la mimesis en donde se genera un tramado.

Ahora bien, ese tramado identificado como un plano, ya sea fijo como soporte o en movimiento como el Mar Caribe, es el que le da el sentido de trasladarse de un punto a otro en un espacio-tiempo, por eso el dibujo en esta investigación surge a partir de tres puntos de vistas, el primero es el contexto del Mar Caribe, el segundo es el que se encuentra relacionado con el sentido de la imagen guardada en la mente de los pescadores; el tercero lo abordamos a partir del fenómeno de percepción visual y la concepción de la imagen. El cuarto a partir del análisis e interpretación del artista investigador; el quinto para ser verificado por los pescadores y el sexto como resultado geostético en sí mismo, como

nuevo conocimiento en las artes del Caribe. A su vez, esta interpretación se compara con los dibujos de los dibujantes cartógrafos coloniales, es decir a través en la creación de los portulanos, en donde los mapas coloniales estaban acompañados de imágenes de la fauna marina y de figuras humanas que tenían una relación con la ubicación del contexto con el mapa referenciado. Este tipo de portulanos, despertó gran interés desde el inicio de los Estudios Culturales sobre el Caribe.

En relación a lo anterior podemos traer a colación otro concepto sobre mapa mental con el fin de unificar criterios que nos ayuden a expresar y comprender la mejor manera de navegar en esta investigación, entonces podemos definir que: “un mapa mental es un diagrama usado para representar palabras, ideas, tareas, dibujos, u otros conceptos ligados y dispuestos radialmente alrededor de una palabra clave o de una idea central. Los mapas mentales son un método muy eficaz para extraer y memorizar información. Un mapa mental es una imagen de distintos elementos, utilizados como puntos clave que proporcionan información específica de un tema en particular o de la ramificación de varios temas en relación a un punto central... (Buzan, 1974)”. Este diagrama usado para representar imágenes, es la mejor manera de extraer la información de los dibujos mentales para pescar a mar abierto.

Por eso observamos como en esta investigación se evidencia como los pescadores recurren al uso de los mapas mentales aplicándolos en los ámbitos personales y en las faenas de la pesca para identificar los puntos y marcas para salir a pescar. Por su parte los mapas mentales de los pescadores contribuyeron desde su ‘conocimiento empírico’ a identificar

las coordenadas y la expansión de la memoria mediante señales e imágenes en el mapa mental o carta de navegación. Uno de los elementos más importantes son los puntos de reconocimiento o marcas fijas en la playa, la que usan como base del dibujo trazando líneas imaginarias representas como coordenadas.

1.3.2. Marcas y/o puntos

Esas coordenadas referenciadas en cada uno de los pueblos pesqueros donde se desarrolla la investigación. Este es uno de los elementos más importantes a la hora de crear esos mapas mentales, porque son marcas en el espacio para no perderse, como dicen ellos. Esas marcas y/o puntos son herramientas imborrables que ellos utilizan como recurso de apoyo para el desarrollo de sus faenas de pesca a mar abierto. Podemos decir también que sus manos son herramientas, igual que su memoria, estas se encontraron en los pueblos de pescadores artesanales.

Por lo anterior se definirá el concepto de marca identificado como: Señal que se hace o se pone en alguien o algo, para distinguirlos, o para denotar calidad o pertenencia” y marca en el mar es “Punto fijo en la costa, que por sí solo, o combinado en enfilación con otros, sirve para indicar la situación de la nave y dirigir su rumbo” (Española, 2014, 23° edición), asimismo encontramos señal como: “Rasgo o nota que se pone o hay en las cosas para darlas a conocer y distinguir las de otras” (Española, 2014, 23° edición). En ese orden de

ideas el concepto de marca los aplican los pescadores para identificar algunos puntos de referencia en el Mar Caribe.

De igual manera el concepto de ‘punto’, lo define la RAE como: “Señal de dimensiones pequeñas, ordinariamente circular, que, por contraste de color o de relieve, es perceptible en una superficie” (Española, 2014, 23° edición). Por medio del cual los pescadores identifica un lugar en la playa que ellos pueden ver a la distancia, es decir un punto o una señal referenciada que ellos logran ver con el fin de usarlo como referencia articulados a los otros puntos y trazan una especie de coordenadas imaginarias, es decir hacer esos puntos visibles.

1.3.3. El Placer de dibujar

Entonces, el dibujo con su propia autonomía, es la primera forma de pensamiento visual y la manera en como guardamos información en nuestra mente a través de la imágenes. Debido a esto, nosotros guardamos imágenes codificadas en el cerebro que permiten llegar a una sinapsis permitiéndonos recordar y construir ideas.

Las imágenes articuladas al placer de dibujar y guardadas en nuestro cerebro, nos apoyamos en (Leotteau F. , 2017), cuando dice que: “El placer de dibujar es uno de los goces espirituales más grandes que tiene el hombre, mediante el cual un ser humano puede

expresarse con plena libertad. De hecho esta liberación del espíritu hace que, tanto la mano como el cuerpo puedan conseguir una acción física y mental con la intención de definir una armonía admirable, igual que en la danza, en el performance o incluso en cualquier otra acción, en donde se expresen ideas y pensamientos con gestos y con el cuerpo humano. El dibujo como representación de los movimientos del cuerpo permite gesticular de una manera armónica y equilibrada las acciones manifestadas de la personalidad del ejecutante”. Es por ello que los trazos de dibujos sobre papel deben ejecutarse en un espacio donde al artista puede manejar 180° con el fin de gozar de su libertad de expresión gráfica, semejante al disfrute de observar una imagen, ya sea fija, o en movimiento.

1.4. Teorías del Arte

Hasta aquí hemos descrito las teorías de la imagen, de los estudios culturales del caribe y del dibujo, ahora para hacer visible el sexto dibujo debemos fundamentarnos en las teorías del arte del Caribe, porque el contexto del Gran Caribe tiene una particularidad referenciada en las artes, y es que en este contexto se desarrolla ‘la estética del movimiento’ (Benítez Rojo, 1989), pero además el Caribe en su estructura filosófica el ‘Caribe piensa’ (Glissant É. , 2002). Por eso después de extraer la información visual de la mente de los pescadores, se le debe asignar una valoración ‘geoestética’ (Wood, 2006), es decir la estética del contexto.

Indagando en la representación geoestética de la imagen revelada, llevadas a las artes del Caribe nos fundamentamos en las teorías del arte del Caribe, porque bien sabemos toda

obra de artes es hija de tu tiempo y de su espacio. Significando que la imagen revelada es la evidencia de un proceso contextual desde la economía, la geopolítica, la geohistoria y por supuesto la geoestética. De hecho el Caribe es un laboratorio de investigación en artes, por su complejidad, por su diversidad cultural, por su metalenguaje, por sitiogeografía como también su sentido de la oralidad y su fantasía, constituyéndose en producciones geoestéticas con una marcada resistencia de multirrelaciones.

El arte del Caribe colombiano identificado como un arte de resistencia, convergencia y multirrelaciones, establece paradigmas estéticos a partir de sus propias simbologías, generando nuevo conocimiento sobre el contexto. Asimismo, el dibujo como hilo conductor nos enseña a aprehender sobre el medio ambiente y la interrelación del hombre con la naturaleza. Es por ello, la experiencia del trabajo etnográfico en la investigación en artes, busca demostrar el proceso fenomenológico del dibujo como primera forma de pensamiento visual, el uso y aplicación de herramientas tecnológicas, su incidencia y contribución a la generación de nuevo conocimiento y por supuesto al placer de dibujar como hecho espiritual para desarrollar la pesca en el Mar del Caribe colombiano.

Ahora bien, para algunos artistas la investigación en artes es una indisciplina, por lo que en el proceso de creación de las prácticas artísticas, muchas veces no se tiene en cuenta una metodología precisa, sino que el artista recurre a procesos y procedimientos de creación espontáneos, e incluso algunos valoran la etapa del ‘pensamiento preverbal’, es ese momento del proceso creativo, donde no existe la palabra, sino la imagen reflexiva

epistemológica, identificada como ‘obra procesual’ que más tarde es interpretada y terminada por el espectador.

En ese orden de ideas, podemos decir que la investigación en artes en el Caribe, ha venido generando un gran debate entre académicos por lo complejo del arte y sus diferentes expresiones y maneras de evaluación, como sabemos bien, se ha hablado mucho sobre el problema del arte, por la subjetividad, por lo que el arte no se puede comprobar, pero nos enseña a ver el mundo de una mejor manera, el cual gira en torno a una serie de estereotipos en la investigación, lo que implica y lo que ofrece. En el debate se ha llegado a preguntar: ¿una exposición de pintura puede ser considerada proceso de investigación o no? O ¿Cómo podemos hacer investigación en artes con métodos científicos? O ¿El dibujo como imagen podrán considerarse un resultado de investigación?

1.4.1. Investigación en Artes

En relación a la investigación en artes, Christopher Frayling en el Royal College Art en su artículo “Research in Art and Design” en 1993, plantea tres visiones sobre la Investigación, Investigación en artes y Diseño, Investigación para las artes y el diseño e Investigación a través del arte y diseño, las cuales generan las nuevas manera de comprender el arte en la actualidad, pero también analiza y propone la manera en diferenciar la investigación en artes y su relación con otras disciplinas.

En uno de sus apartes del texto Frayling menciona que: “Research with a big R – often used in partnership with the word development means, according to the OED, work directed towards the innovation, introduction, and improvement of products and processes. And nearly all the listed usages, from 1900 onwards, are from the worlds of chemistry, architecture, physics, heavy industry, and the social sciences. Research as professional practice, which earns it the big R” (Frayling, 1993). Se puede pensar entonces que la Investigación en artes es también un tipo de investigación igual que al que se desarrolla en otras disciplinas, lo que ha ocurrido es que este tipo de investigación, para los expertos no saben cómo avalarla por la cantidad de desacuerdos, por lo subjetivo del arte, por los problemas del arte, hasta el punto que algunos han llegado a sostener que es una “indisciplina” y puede que sea cierto por la cantidad de aristas que tienen las artes y la cantidad de procesos y procedimientos que se desarrollan.

Cabe mencionar que, dentro de un proceso para crear una pintura, existen experimentaciones en investigación, una sobre la técnica de la pintura, es decir el estudio de los colores en diversos campos, como la psicología del color, el peso del color, la temperatura del color, la limpieza del color, hasta los ingredientes químicos su reacción y efectos del color, con el fin de identificar la paleta deseada de acuerdo al tema a investigar. En otro punto de vista sería el tema del que trata la pintura, el cual tiene que ver con lo cognitivo y lo que experimenta, como dijo Picasso: “Among the several sins that I have been accused of committing, none is more false than the one that I have, as the principal objective in my work, the spirit of research. When I paint, my object is to show what I have found and not what I am looking for. In art intentions are not sufficient and, as we say in Spanish, love must be proved by facts and not by reasons...” (Frayling, 1993). Es

importante señalar la manera en como la investigación en artes ha sido desde hace mucho tiempo un proceso en el que algunos artistas desarrollan en su Laboratorio-Taller, investigación sobre la paleta de colores y sus componentes químicos a fin de buscar la limpieza del color y unas características particulares de la paleta deseada, la cual le dará la identificación al artista. Ahora bien por otra parte el contenido, identificada esta como el componente epistemológico de la pintura, este es uno de los elementos fundamentales en el arte, porque es ahí donde se interpreta el discurso visual para que el espectador dialogue con el artista.

Picasso trató de representar las manchas de color en “Las Señoritas de Aviñón” fundamentado en las máscaras africanas, a partir de la investigación que desarrolló sobre el sentido de las máscaras africanas y su relación con el mundo espiritual, es decir que cuando el arte contribuyó al ser humano a asimilar los aspectos perceptivos de la experiencia de la armonía, de la belleza y de la naturaleza, este le ayudó en gran medida a hacer de él lo que es. En este sentido, el artista a través de la sensibilidad comprendió el mundo de las formas y de las estructuras naturales. Es por ello que al expresar su experiencia artística, también contribuyó a otras personas a comprender el mundo desde otro punto de vista (Bohm, 2009).

Otro ejemplo son los resultados de investigación en artes desarrolladas en el Royal College of Art durante los años 70 y 80, articulada al sistema de la educación, sujeta a unas competencias aplicada al diseño, las ciencias y las Humanidades, pero además a la relación

con la creación, en donde se abordan los problemas del ser urbano en el texto “Las Tres Rs” de Bruce Archer, (Archer, 1976).

Sobre la base de la investigación en artes encontramos como las ciencias con sus múltiples ramas define, desde sus diferentes disciplinas una mirada sistémica en la producción del conocimiento, en donde involucra a la filosofía, la visión de Francis Bacon y la de Karl Popper a partir de “conjeturas e hipótesis en la investigación en artes desde una manera empírica apoyado en la antropología y las Humanidades” (Archer, 1995).

Esto no quiere decir que los pescadores son artistas, pero sí tienen una manera de ver el mundo y saben interpretar la naturaleza de una manera tan sencilla que reconocen las imágenes que les ofrece la naturaleza y el mar, un ejemplo claro, lo tenemos en la isla de Old Providence, allí a los pescadores nativos les gustaría vivir como si vivieran en el fondo del mar, por los colores que allí se encuentran, esos colores brillantes por el efecto de la refracción de la luz que atraviesa el agua y llega a las profundidades, son hermosos de verdad. Sin embargo, como no pueden vivir en el fondo del mar asumen una realidad con los colores brillantes en la decoración de sus casas de madera. Esta es otra de las experiencias de vida de los pescadores en su territorio.

De hecho lo que hace el arte es despertar los sentidos para enviar un mensaje epistemológico al espectador a través de las formas, generando una estabilidad estructural

reflexiva en la búsqueda de una retroalimentación conceptual. Es decir que la forma, el color y el mensaje icónico se establece para que entre la información que el artista desea intercambiar con el espectador, a fin de que él espectador pueda reflexionar sobre el mensaje de las ideas enviado a través de las formas visuales, auditivas, gestuales, de tacto o de gusto mediante los lenguajes del arte (Calabresse, 1987) y (Goodman, 2010).

Por ello, el fenómeno de pensar una imagen desde la gestáltica, para acercarnos a las teorías del arte de (Arnheim R. , 1979), (Calabresse, 1987), (Jiménez, 2004), (Goodman, 2010), llevándonos a otro nivel de la realidad artísticas, como dice Roland Barthes que: “hace tiempo que no hemos llegado a darnos cuenta de que el arte no se produce en un espacio vacío, que ningún artista es independiente de predecesores y modelos, que él, no menos que el científico y el filósofo, es parte de una tradición específica y trabaja en una estructurada zona de problemas. El grado de maestría dentro de este marco y, al menos en ciertos períodos, la libertad de modificar estas exigencias, es de presumir que formen parte de la compleja escala por la que se mide el logro” (Barthes R. , 2007), esto nos lleva a los problemas del arte y sus teorías para llevarla a la visualización y por supuesto a su interpretación desde la geostética; porque esa imagen icónica fundamentada en una descripción idealistas, transformada en un objeto plástico visual, ese dibujo que podemos ver, valorado desde las teorías del arte, es un lenguaje con fines estéticos como fenómeno de comunicación, de significación con nuevos significantes.

Entonces, debemos preguntarnos: ¿qué es el arte y para qué sirve el arte? esta es una pregunta muy compleja porque el arte es hija de su tiempo y de su espacio. Sin embargo, podemos entender las teorías del arte del Caribe desde ‘la estética del movimiento’, esa que habla (Benítez Rojo, 1989). Asimismo, la pregunta siguiente para qué sirve el arte, es otra pregunta que han hecho los teóricos del arte desde hace mucho tiempo. Podríamos decir que el arte, sirve para entender y guardar los procesos de la imagen en cada contexto, es la memoria de los pueblos y nos enseña a ver el mundo de una manera diferente. Ahora bien, ¿Qué es más importante en el arte, el artista o la obra de arte? Profundizando en esa pregunta y en las teorías del arte, debemos comprender, cómo y dónde se genera el proceso de creación. La respuesta está en lo más recóndito de la mente del artista, en el ‘pensamiento visual y preverbal’, según David Bohm en su libro “Sobre la Creatividad” (Bohm, 2002), es decir la imagen se produce en el ‘pensamiento visual’, como lo corrobora (Arnheim R. , 1969), (Arnheim R. , 1979), (Barthes R. , 1982), (Berger J. , 1974), (Brea, 2005), (Brea, 2006), (Calderon, 2012), (Debord, 1999), (Dondis, 1992), (Gauthier, 1996), (Goyes, 2003), (Kepes, 1969), (Mitchell, 1995), (Michaud, 2007), (Goodman, 2010), (Zuleta, 2001), (Zunzunegui, 1995), éste, es la primera idea que se tiene sobre alguna cosa o sobre lo que uno cree saber sobre algo. Debemos entender que nosotros no guardamos palabras en nuestro cerebro, nosotros guardamos imágenes en nuestro cerebro, las que se interrelacionan con otras imágenes, generando pequeños cortos circuitos entre neuronas, cuando se siente que comprendes ese ‘algo’, eso que los artistas y los científicos identificamos, pero que muchas veces, no sabemos cómo explicar con palabras, sino con imágenes, esa es la fase de ‘pensamiento visual o preverbal’.

Este es uno de los grandes problemas del arte, porque no todas las personas comprenden que el arte es un lenguaje, que transmite una información más allá de la simple forma que se percibe. Por eso, no todo el que sabe dibujar hace artes, tampoco el que sabe pintar y usa colores para que la imagen se vea ‘bonita’, es arte. Para darle la categoría de arte se necesita que la imagen, esté fundamentada en la estética, bajo unos conceptos epistemológicos claros y comprensibles al espectador. Podemos decir entonces que, lo más importante en el arte es la esencia del ‘pensamiento visual’, es esa idea primaria llamada imagen. Recordando a Platón, cuando dijo que: ‘el arte es la representación de las ideas formas’ (Platón, 1871). De acuerdo a esto, es en el ‘pensamiento visual’ donde surge la primera idea o idea principal, la que el artista le va dando forma, le genera una apariencia, estableciendo unas dimensiones de espacio y tiempo, apoyado en el uso de materiales sígnicos, el contexto y por supuesto, el sentido epistemológico, este último es el que le da la categoría de Arte. Por consiguiente, el artista al apropiarse de la idea principal, esa que transforma en un mensaje que expresa a través de un lenguaje visual, audiovisual, abre los sentidos del espectador para enviar el mensaje epistemológico; este hace que se convierta en la reflexión epistemológica entre el artista y el espectador. He ahí la esencia del arte.

1.4.2. Experiencia estética

Este concepto es fundamental en el momento de interpretar visualmente los dibujos mentales que derivan de este tipo de experiencias, a partir de las imágenes que nos artes para llevarlas a las artes visuales, lo que implica una reflexión desde el sentido de la imagen hacia la estética, por ello se entiende que: “... allí donde la estética antropológicamente

contempla de la belleza y del arte debe ser tematizada. No obstante, el concepto de experiencia estética se mantiene constantemente en peligro, al ser confundido con los ya citados, conceptos parciales o al ser sustituido por conceptos científicos aparentemente más precisos, por ejemplo, por el conocimiento estético” (Bense, 1972). Desde los años setentas ha sido progresivamente sustituido por el concepto de *recepción*, el cual se ha impuesto en el discurso científico actual, dada su arbitraria interpretabilidad y su capacidad de ser ampliado y limitado sin oponer resistencia. La experiencia estética se presenta, por el contrario, como una refuncionalización placentera de la experiencia cotidiana, que se abstrae de la totalidad de la estructura fundamental, o sea, sujeto, objeto y los modos de experiencia de su carácter práctico-vital de la realidad. La experiencia estética muestra un inicio claramente perceptible, una estructura de desarrollo inmanente y un final en progresiva extinción, tiene por tanto una <forma> (Gestalt) determinada. Se basa en la cooperación de la percepción sensible, el sentimiento,, la voluntad y el pensamiento, sobre la base de una disponibilidad elevada frente a la realidad y resultado del intercambio libre entre sujeto y objeto, hasta que la energía <lúdica> liberada por la refuncionalización ha sido consumida. La experiencia estética permite, no sólo una cooperación libre de conflictos de las formas de actividad fundadas en la naturaleza sensible e intelectuales del ser humano, sino que en casos particulares permite también la armonía entre el ser humano y la naturaleza, sin que para ese fin la naturaleza deba ser modificada o destruida. Por eso, la profundidad de la experiencia estética no es la mera visión de la experiencia o mejor, del pensamiento de un fundamento unitario bajo la existencia alienada o dividida del hombre, sino la de un sentimiento oscuro, aunque afirmativo, de que la naturaleza y el ser humano están afinados armónica y mutuamente” (Henckmann, 1998).

1.5. Semiótica visual

El estudio de la semiótica visual es muy importante para comprender el sentido de las imágenes en el contexto, por ello debemos iniciar con el concepto de semiología o semiótica, definido como el estudio de los signos o símbolos en el ámbito social que según Umberto Eco en su libro ‘Tratado de Semiótica general’ sostiene que “la semiótica tiene que ver con cualquier cosa que puede ser asumida como signo en el ámbito social. En este sentido, la semiótica es, en principio la disciplina que estudia todo aquello que puede ser usado para mentir” (Eco, 1975), esta definición permite entrar a desarrollar la écfrasis de la imagen que dio como resultado final, por lo que cada signo identificado en las entre vistas se le cambió su significado y creó un nuevo significante, esto es lo que hacen los artistas en la creación de sus discursos visuales.

Sin embargo, para Roland Barthes “la semiótica es una ciencia, cuyo interés no son los objetos, sino los discursos que de ellos se elaboran, así como el lenguaje y los signos que están en lugar de los objetos. En esta ciencia, los signos son por sus relaciones dinámicas”. Ahora bien, no se trata de entrar a una discusión, sino a comprender el sentido de los signos de las imágenes que emanan de las entrevistas, pero más profundamente del significado mismo de las historias o relatos como le llama Barthes, la cuales la define como: “El relato puede estar sustentado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y por la mezcla ordenada de todas estas sustancias: está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuento, la novela corta, [...] Además, bajo todas estas formas casi

infinitas, el relato esté presente en todas las épocas, todos los lugares, todas las sociedades, el relato comienza con la misma historia de la humanidad...” (Barthes R. , 1993. 2° edición). En ese orden de ideas el significado y el significante para Barthes “ubica saberes e historias existentes en la cultura en algún momento de su diseño. El Sentido pasaría a ser aquella noción que sintetiza esos saberes o historia constituida. El Concepto sería la construcción de otros saberes e historia sobre la base de la idea previa, mientras que la Significación correspondería al Mito: aquello que finalmente consumimos y naturalizamos de la cultura” (Barthes R. , 1993. 2° edición). Con esta aclaración entramos a estudiar la imagen desde comunicación a través de los signos lingüísticos, sino también el uso de elementos culturales tales como el medio ambiente, el peinado, los gestos, las imágenes, las formas y los colores, buscando evidenciar los sentimientos y emociones, asignándole valores subjetivos que deseamos transmitir.

En consecuencia el arte se puede considerar ciencias porque debería practicarse como investigación de las leyes de la naturaleza, debido a que está imbricada en las prácticas tecno-artísticas que confluyen en el amplio proceso de la producción de la imagen y del dominio simbólico del medio ambiente. Así podemos decir que, puede existir una ciencia de la estética donde marque los límites comunicativos del arte en los procesos de prácticas culturales.

Consecuente a lo anterior, una obra de arte es absolutamente un sistema semiótico visual que el artista le da vida creando un cosmos; además, debe gozar de unos principios

filosóficos como la epistemología entendida como la teoría del conocimiento, es decir la gnoseología situada por encima del saber que pregunta por las condiciones que posibilitan a las ciencias. Una epistemología, se integra sobre las condiciones de las ciencias sobre su historia, sus métodos, sus conceptos y sus paradigmas. Estas teorías, permiten hacer construcciones cognitivas – epistémicas referenciadas en la conciencia y en la experiencia social, dotándolo de su mejor sentido hacia la reflexión para expresar sus ideas constituidas en el pensamiento visual.

Entonces, la percepción estética entendida como la experiencia que abarca todos los ámbitos de la percepción y, en algunos casos es confundida con la belleza y con la interpretación del arte mediante los sentidos, en consonancia a esto, debemos recordar que lo bello intelectual es considerado un sentido de la estética y no de belleza. La experiencia de la percepción visual llevada a la estética a través del dibujo sólo puede ser comprendida como parte de un todo, es decir que cada elemento que se perciben en el discurso visual hace parte de todo el sistema semiótico visual señalado como obra de arte. Por su parte toda percepción sensible no es una forma de aprehender las cosas, ni tampoco algo codificado con la belleza. Hemos entendido que desde la antigüedad el concepto de estética está ligado a la percepción sensible, lo cual ha generado dificultad en la comprensión de la reflexión de la fenomenología de la percepción visual como herramienta de aprehensión de los objetos tangibles e intangibles los que son transfigurados o resignificados en el arte actual.

Ahora bien, las artes visuales actuales muestran una visión reflexiva intelectualmente, la cual ya no se dirige a los sentidos sino directamente al espíritu, es el arte actual, el que te pone a pensar. Así el rol de la experiencia de la percepción visual es variable y depende de las condiciones ideológicas, culturales, geohistórica y geopolítica, de modo que, se pueda comprender la antropología visual enfocada hacia las fenomenologías de la percepción a través de los sentidos en donde el dibujo actúa como instrumento para despertar los sentidos para dialogar con el interlocutor - receptor. Por eso hoy en día, los teóricos de las artes argumentan que cada vez que asiste a una exhibición de artes, debes salir con un nuevo conocimiento en tu memoria, confirmando en valor geoestético.

Con el valor geoestético sobre lo visual, encontramos los campos de acción sobre la visualidad, la cultura visual, la imagen infográfica, la imagen icónica, la imagen plástica y visual, las que se constituyen y explica muy bien el proceso sobre cómo podemos comprender la imagen, la que habla Guy Gauthier (Gauthier, 1996). De hecho en el capítulo sexto Visualización se profundiza en sobre la semiología visual y la interpretación de la imagen de los pescadores en su contexto. Vamos entonces al contexto del Caribe.



Ilustración 5 "Kewak"

Drawing N ° 13
Author: Fabian Leotteau
Title: "Island of Kewak"
Technique: Graphite and ink on paper
Dimension: 21.59 cm x 27.94 cm

2. Capítulo

Contexto: el gran Caribe y el Caribe colombiano

La noción de Caribe ha sido —y está siendo— continuamente redefinida y reinterpretada, en función del interés por ofrecer respuestas a las influencias externas y a los procesos internos.
Norman Girvan

En este capítulo abordaremos en primera instancia el contexto del gran Caribe con el propósito de llegar al contexto del Caribe colombiano describiendo su sitiogeografía y sus procesos de mezclas culturales que se dieron en este contexto desde los Estudios Culturales del Caribe, especialmente en los pueblos pesqueros donde se desarrolla la investigación.

2.1. El gran Caribe

En términos generales para delimitar el mar territorial del Caribe colombiano en cuanto a las características generales del Caribe colombiano, este se encuentra localizado en el extremo noroccidental de Suramérica; limita al norte con Jamaica, Haití y República Dominicana; al noroeste con Nicaragua y Costa Rica, al este con Venezuela en la zona de Castilletes (N 11o50í W 71o18í) y al oeste con Panamá en la zona de Cabo Tiburón (N 08o42í W 77o19í). Tiene una longitud lineal de costa de 1642 km, un área terrestre aproximada de 194513 km², una zona económica de 524981 km² y ocupa un 11% de la

superficie del país (INVEMAR, 2002; Steer et al, 1997), (Garay, 2005).

El Mar Caribe es el lugar donde se desarrolla la investigación y su importancia se debe a que se convierte en el laboratorio territorial geopolítico, donde se aborda el sentido del dibujo mental como herramienta de ubicación para la pesca. En efecto necesitamos ubicar y reconocer la topografía de los lugares donde se desarrolla la investigación por eso es necesario expresar que, antes de comenzar la disertación sobre los métodos, sobre el proceso de creación de dibujos mentales y las prácticas identitarias de la pesca artesanal en el Caribe colombiano debemos contextualizar el Gran Caribe. Cabe agregar que, para fundamentarnos en el contexto nos apoyaremos en la tesis de Maestría de Estudios Culturales del Caribe titulada “El arte del Caribe colombiano en los Salones Regionales de Artista” (Leotteau F. , 2009), la cual permitirá ubicar geográficamente los pueblos pesqueros de La Boquilla Taganga y Old Providence, pueblos inicialmente indígenas que fueron marcados por el exterminio, por la esclavitud con la traída de los “afros” desnudos y en contra de su voluntad, por las mezclas culturales, por el sistema de plantación, la colonización, la descolonización, los conflictos armados por el dominio del territorio y las luchas de aguas internacionales.

Como puede observarse estos pueblos han creado imaginarios y cosmovisiones en las artes, apoyados en la fragmentación y en el aislamiento, la relación del caribeño con el medio ambiente, los relatos-canciones, la visualización del contexto y los procesos económicos que hacen de este, un lugar especial donde se puede experimentar cualquier cosa como en

un gran laboratorio. Este sentido de visualizar la actividad de la pesca “a mar abierto” como dicen los pescadores de los pueblos pesqueros de La Boquilla, Taganga y Old Providence en el Caribe colombiano es una práctica en el tiempo/espacio que se ha desarrollado y se sigue ejecutando desde hace mucho tiempo y la veremos a través de la creación de dibujos.

En primera instancia vamos de lo general a lo particular, es decir primero debemos situar el Caribe colombiano ubicado en el trópico americano, en la zona de transición entre los humedales ecuatoriales y los más secos en el trópico de cáncer, con un clima promedio entre seco y húmedo con unas temperaturas entre 25° y 35°C, influenciado por los vientos alisios del noreste y reservas de arrecifes que hacen ver el mar de valores tonales de azules y verdes, es un espacio donde se tejen muchas historias orales que permiten crear muchos imaginarios sobre el contexto y su relación con el caribeño.

Ante la situación planteada, la cultura del Caribe con sus numerosas expresiones mantiene sus prácticas identitarias que se pueden leer de diversas maneras, pero estas prácticas, aceptadas en el contexto del Caribe, también fue un campo de batalla de las grandes potencias trasatlánticas, por el dominio del territorio, especialmente por el mar. Por lo que podemos observar que la cultura ha sobrevivido al drama. La gente del Caribe no se ha detenido solo a llorar sus muertos, sino que por la magia del arte, esos muertos siguen vivos en la memoria de los pueblos a través de sus relatos, de sus cosmovisiones, sus canciones, de sus imaginarios. Es esta memoria lo que le da sentido a la variedad de expresiones de su

alegría, como la música, la danza, las artes visuales que, pareciera ser el antídoto a la tragedia (Leotteau F. , 2009).

Esta memoria plasmada en el Caribe insular como en el continental sigue conservando su cultura a través de una relación muy particular, un “feeling” expresado en el “performance”, en la capacidad de improvisar frente a la desventura y a la adversidad, que los hace los mismos, pero “de una cierta manera” diferentes (Benítez Rojo, 1989). Este “feeling” se puede sentir en los relatos-canciones de cada una de las grandes áreas culturales (insular, continental, periférica), que hacen del Caribe un lugar diverso y especial, en donde todas las formas del arte están presentes (Leotteau F. , 2009).

Según Gerhard Sandner (Sandner, 2003), “el espacio Caribe ha sido de conflictos, en los cuales se expresan inmediatamente los intereses de política territorial, política económica y de estrategias militares de potencias lejanas. La fragmentación insular parece haberse incrementado por el mosaico espacial de las marcas coloniales españolas, británica, francesa, holandesa y, después, también norteamericana. Este fraccionamiento y la radical determinación foránea no impidieron que aquí se originara un nuevo hemisferio cultural, determinado en primera instancia por los elementos geográficos-culturales de un sincretismo enraizado profundamente” (Sandner, 2003). Ante la situación planteada el Gran Caribe es, y ha sido un territorio marcado por muchos problemas de distintas índoles, por lo tanto se puede analizar por cualquier arista por donde se mire, sin embargo uno de los

grandes problemas es la discriminación a los *pescadores artesanales*⁴ por la sencilla razón de ser afrodescendientes y, realmente ellos son quienes han hecho de sus experiencias un modo de vida particular que, entre otras cosas han contribuido mucho al desarrollo de las ciudades cercanas donde viven con el producido de lo que sacan del mar y con sus prácticas identitarias culturales.

De ahí que para entender el contexto del Caribe colombiano podemos hacer el reconocimiento de lo étnico, de lo que queda de los pueblos originales que habitaron el Caribe, de lo que sobrevive. Por supuesto que las problemáticas de la melanina han ocasionado conflictos de discriminación y a su vez agravan el sentido de desigualdad expresado en las problemáticas socio-políticas (Leotteau F. , 2009). Pero no debemos olvidar las oleadas de migraciones a esta sitiogeografía que si bien, es un lugar donde todo se puede experimentar, también permite que se integren las prácticas artísticas, espirituales y culturales externas o nuevas con un sentido de pertenencia que incentiva la creación y la imagen, promueve la imaginación y permite nuevas representaciones de la realidad a través de la interculturalidad.

Dadas las condiciones sobre el caribe colombiano, lugar donde convergen las tradiciones, las manifestaciones de las prácticas artísticas, las cosmovisiones, los mitos, la oralidad, las

⁴ Se aclara que esta investigación se fundamenta en la pesca artesanal, no en la pesca industrial. Entre estas dos existen varias diferencias, una de ellas es que los pescadores artesanales crean sus propias herramientas para salir a pescar, donde todos aportan, venden y se reparte el producto de la pesca en la que fundamentan sus actividades del diario vivir. Por lado la pesca industrial poseen herramientas técnicas y tecnológica de hoy día, donde los trabajadores desarrollan sus labores para una industria pesquera y reciben un salario mensual y toda la pesca le pertenece a los dueños de la empresa.

historias de vida, en toda su diferencia idiomática, histórica, geográfica, se expresa la necesidad de pensar en cómo se construyeron los imaginarios, permitiendo reconocer la realidad actual como base de la producción artística, esta realidad es lo diverso, es lo que une al contexto, donde sus puertos se conectan con otros puertos de navegación por el mar Caribe.

2.1.1. Sitiogeografía de los pueblos pesquero en el Caribe colombiano

El Caribe colombiano ubicado en el trópico americano, en la zona de transición entre los humedales ecuatoriales y los más secos en el trópico de cáncer, con un clima promedio entre seco y húmedo con unas temperaturas entre 25° y 35°C, influenciado por los vientos alisios del noreste y reservas de arrecifes que hacen ver el mar de distintos colores tonales entre azules y verdes.

Vemos entonces cómo en cada uno de los pueblos mencionados anteriormente mantiene sus propios ecosistemas, los cuales son totalmente parecidos pero diferentes, cada uno conserva sus características particulares de acuerdo a sus sistemas ecológicos. Esto nos ayuda a la construcción de una topografía, en donde encontramos algunas similitudes en el sentido de que los tres son “pueblos cercanos al mar caribe”, pero con muchas diferencias (Benítez Rojo, 1989); los tres ubicados en el trópico, los tres son pueblos de pescadores y desarrollan esas actividades en el mar territorial en el Caribe colombiano, pero dadas las circunstancias en cada uno de ellos la geografía es diferente, es decir que en el caso de la

Boquilla su característica es que está ubicado a orillas de la ciénaga de la Virgen, un lugar de muchos manglares con un gran cuerpo de agua dulce y un banco de arena que llega a orillas del mar caribe. El pueblo de Taganga está ubicado en la falda de la Sierra Nevada de Santa Marta y su relación con el mar caribe se da a través de bahía profundas que bordean la montaña y el Old Providence su isla fue producto de erupciones volcánicas y conserva en sus ecosistemas ciertos minerales que le han permitido establecer una cantidad de arrecifes que hacen ver la diversidad de colores que posee el mar caribe en ese contexto.

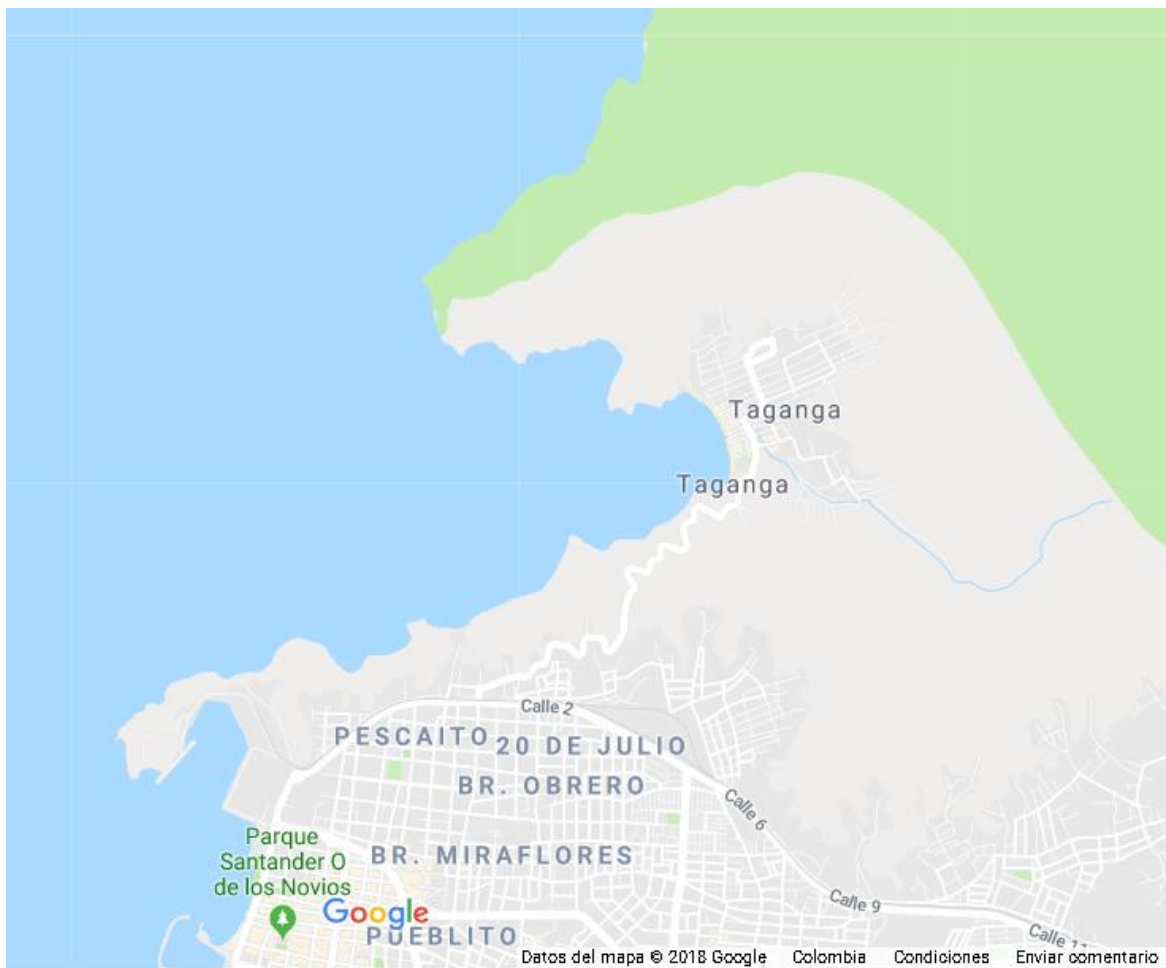


Ilustración 6 Ubicación de Taganga

Ubicación de Taganga

Captura de Imagen de Google Maps

<https://www.google.com.co/maps/@11.2645907,-74.2086251,14z?hl=es-419> bajado el 03/04/2017

2.1.2. Taganga

Uno de los lugares en donde se desarrolla esta investigación es el pueblo de pescadores de Taganga, un pueblo cerca de Santa Marta en el Departamento del Magdalena a orillas del mar Caribe. “Taganga está rodeada por montañas con vegetación cactácea y pequeños árboles, como el trupillo. Es popular por sus paisajes y miradores, tiene 3.000 habitantes aproximadamente”. El término Taganga según algunos investigadores, “podría tener dos acepciones, la primera nos dice que podría significar “Serranía de las serpientes” derivada de los vocablos indígenas que en la cultura alzaría son Ta-gunmy donde “Ta “significa cerro y “Gunmy” culebra o serpiente. Ello tendría su asidero en razón a que los cerros que la circundan, abundaban muchos animales de esta especie. La segunda tendría que ver con la etimología de la palabra indígena donde “Ta” es un entrante y “Ganga” es el mar, lo cual significaría lugar o sitio en donde se adentra el mar. El corregimiento de Taganga fue segregado de la antigua Comuna Pescadito-Taganga, la cual pasó a denominarse Comuna Pescadito. El perímetro urbano de la ciudad de Santa Marta, se modificó conforme a los límites del corregimiento, lo que se hará mediante un decreto con categoría de acuerdo”⁵.

⁵ El Tiempo, Publicación eltiempo.com Sección Otros Fecha de publicación 27 de agosto de 1998 Autor NULLVALUE en <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-825998> revisado 25-04-2015

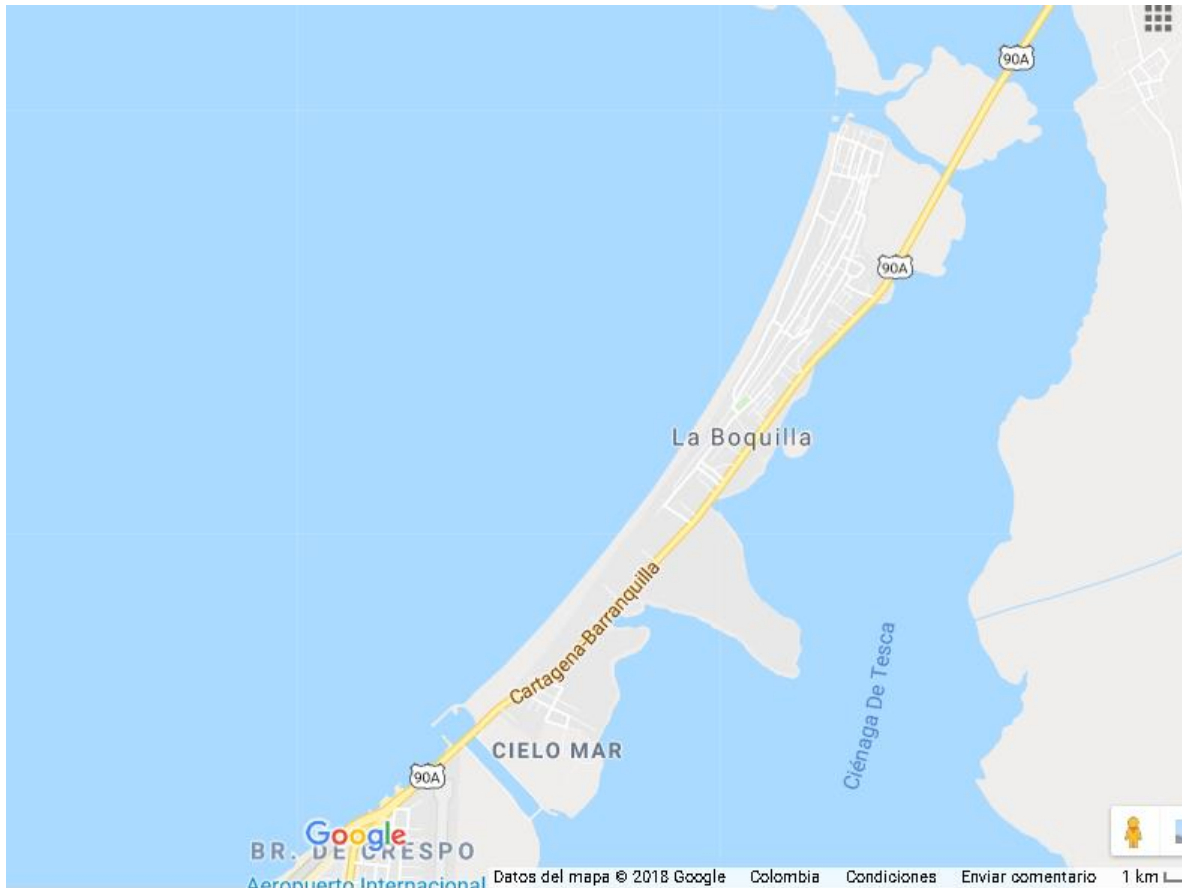


Ilustración 7 Ubicación de La Boquilla

La Boquilla

Captura de Imagen de Google Maps

<https://www.google.com.co/maps/place/La+Boquilla,+Cartagena,+Bol%C3%ADvar/@10.4715412,-75.5169642,14z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x8ef63ac603c966eb:0xffffaa28f02b7c7d!8m2!3d10.471126!4d-75.49687?hl=es-419>

2.1.3. La Boquilla

Por su parte el corregimiento de la Boquilla ubicado en el sector norte del departamento de Bolívar a orillas del mar Caribe, al norte limita con el pueblo de Manzanillo del mar, al sur con el barrio de Crespo y el aeropuerto, al oriente con la Ciénaga de la Virgen y al occidente con el mar Caribe, rodeado por una serie de actividades turísticas, prácticas identitarias culturales y la pesca. Recibe el nombre de La Boquilla por su posición

geográfica ubicada en un banco de arena que comunica una serie de canales llamadas bocas entre la Ciénaga de la Virgen, las bocas que vienen de los manglares de la Ciénaga de la Virgen y vierten sus aguas al mar Caribe, pero además porque era la más pequeña de las bocas que existían entre Boca Grande y Boca Chicha. En la actualidad La Boquilla está ubicada dentro de la localidad llamada la Virgen y Turística, de ahí su denominación de Unidad Regional de Gobierno.

La Boquilla desde antes de la llegada de los europeos fue habitada por la tribu Calamarí que tuviera allí sus asentamientos. “Cuando la ciudad de Cartagena estuvo completamente fortificada. Los Corsarios y piratas, entraban en pequeñas embarcaciones por La Boquilla, atravesaban la Ciénaga y sitiaban a la ciudad por el nororiente, por lo que se hizo necesario construir baterías en la entrada de las bocas, que hoy yacen sepultadas bajo tierra. Posteriormente esta área fue poblada por algunas familias provenientes de pueblos como San Onofre (sucre), Villanueva (Bolívar) y Rocha, se establecieron en ranchos de bahareque, ya que vieron que era una tierra productiva para el desarrollo de la pesca” (Edwin, 2009).

Con el propósito de hacer un recuento de la historia del pueblo de la Boquilla, se tomó una parte de la información de algunos personajes del pueblo, recopilando la información mediante un trabajo de campo realizado en el pueblo, ellos manifestaron como fue sus inicios y sostienen que fue muy precario por lo que no tuvieron las condiciones clara para obtener una buena calidad de vida, por sus procesos económicos y la cantidad de problemas

ambientales y sociales que poseen. Sumado a esto se ve en la actualidad las problemáticas de vulnerabilidad en la salud, los ecosistemas, el territorio, adaptabilidad sociocultural, procesos sociales y políticos, bajo esas condiciones prevalece la necesidad de recuperar estos espacios por la explotación inminente del aprovechamiento del territorio, el turismo y las grandes construcciones.

Adicionalmente en el pueblo de la Boquilla se encuentran dos lugares donde ir de pesca, uno es en canoa por los canales de conexión por los manglares en la ciénega de la Virgen, donde sacan pescados de la ciénega y los que vienen del mar e ingresan al agua dulce. Dentro de los manglares ubicados por toda la costa del Caribe colombiano encontramos distintos ecosistemas, pero para conocer un poco más el ecosistema de la ciénega de la Virgen identificamos que “los manglares son asociaciones de arbustos que se reproducen en aguas fangosas, donde conviven animales y vegetales con un alto grado de complejidad biológica tropical... se comprende el aporte del sedimento, el nivel del agua, la salinidad, el manejo natural de la hidrodinámica, los detritus que permiten obtener una alta productividad de animales marinos y terrestres, como insectos, termitas y hormigas; donde las hojas de los arbustos que caen al agua y llegan al fango sirve de alimento a las bacterias y a su vez son el alimento de peces y langostas que depositan sus huevos en las raíces, usando estos espacios para la cría y también protegerse de los depredadores, contribuyendo al desarrollo de un ecosistema complejo” (Márquez Calle, 2008), bajo estas condiciones ecológicas podemos evidenciar como los nativos pescadores de la Boquilla conocedores de estas riquezas marinas desarrollan sus actividades en la ciénega de la Virgen cuando el mar está demasiado picado, es decir cuando hay mare alta, sin embargo los muchachos

aprehenden a pescar en ese lugar, con todas las problemáticas de esos lugares, en la actualidad los pescadores le colocan nombre a los caños y ofrecen el servicio de turismo ecológico a través de un paseo en canoa por los manglares y ellos les van contando algunas historias que vivieron en esos lugares. Es importante resaltar que lo ambiental es la relación de la sociedad con los ecosistemas y sus recursos que ofrece la naturaleza, es por ello que los pescadores aprovechan todos sus ecosistemas.

En efecto el corregimiento de La Boquilla ubicado en el sector norte del departamento de Bolívar a orillas del Mar Caribe, al norte limita con el pueblo de Manzanillo del mar, al sur con el barrio de Crespo y el aeropuerto, al oriente con la Ciénaga de la Virgen y al occidente con el mar Caribe, rodeada por una serie de actividades turísticas, prácticas identitarias culturales y la pesca. Recibe el nombre de La Boquilla por su posición geográfica ubicada en un banco de arena que comunica una serie de canales llamadas bocas entre la Ciénaga de la Virgen, las bocas que vienen de los manglares de la Ciénaga de la Virgen y vierten sus aguas al Mar Caribe, pero además porque era la más pequeña de la bocas que existían entre Boca Grande y Boca Chicha. En la actualidad La Boquilla está ubicada dentro de la localidad llamada la Virgen y Turística, de ahí su denominación de Unidad Regional de Gobierno.

La Boquilla desde antes de la llegada de los europeos fue habitada por la tribu Calamarí que tuviera allí sus asentamientos. “Cuando la ciudad de Cartagena estuvo completamente fortificada. Los Corsarios y piratas, entraban en pequeñas embarcaciones por La Boquilla,

atravesaban la Ciénaga y sitiaban a la ciudad por el nororiente, por lo que se hizo necesario construir baterías en la entrada de las bocas, que hoy yacen sepultadas bajo tierra. Posteriormente esta área fue poblada por algunas familias provenientes de pueblos como San Onofre (sucre), Villanueva (Bolívar) y Rocha, se establecieron en ranchos de bahareque, ya que vieron que era una tierra productiva para el desarrollo de la pesca” (Valiente E. , 2009).

Con el propósito de hacer un recuento de la historia del pueblo de La Boquilla, se tomó una parte de la información de algunos personajes del pueblo, recopilando la información mediante un trabajo de campo realizado en el pueblo, ellos manifestaron como fue sus inicios y sostienen que, fue muy precario por lo que no tuvieron las condiciones clara para obtener una buena calidad de vida, por sus procesos económicos y la cantidad de problemas ambientales y sociales que poseen. Sumado a esto se ve en la actualidad las problemáticas de vulnerabilidad en la salud, los ecosistemas, el territorio, adaptabilidad sociocultural, procesos sociales y políticos, bajo esas condiciones prevalece la necesidad de recuperar estos espacios por la explotación inminente del aprovechamiento del territorio, el turismo y las grandes construcciones.

En el pueblo de La Boquilla se encuentran dos lugares donde ir de pesca, uno es en canoa por los canales de conexión por los manglares en la ciénaga de la Virgen, donde sacan pescados de la ciénaga y los que vienen del mar e ingresan al agua dulce. En estos manglares ubicados por toda la costa del caribe colombiano encontramos distintos

ecosistemas, pero para conocer un poco más sobre el ecosistema de la ciénaga de la Virgen identificamos que “los manglares son asociaciones de arbustos que se reproducen en aguas fangosas, donde conviven animales y vegetales con un alto grado de complejidad biológica tropical... se comprende el aporte del sedimento, el nivel del agua, la salinidad, el manejo natural de la hidrodinámica, los detritus que permiten obtener una alta productividad de animales marinos y terrestres, como insectos, termitas y hormigas; donde las hojas de los arbustos que caen al agua y llegan al fango sirve de alimento a las bacterias y a su vez son el alimento de peces y langostas que depositan sus huevos en las raíces, usando estos espacios para la cría y también protegerse de los depredadores, contribuyendo al desarrollo de un ecosistema complejo” (Márquez Calle, 2008), bajo estas condiciones ecológicas podemos evidenciar como los nativos pescadores de la Boquilla conocedores de estas riquezas marinas desarrollan sus actividades en la ciénaga de la Virgen cuando el mar está demasiado picado, es decir cuando hay marea alta, sin embargo los muchachos aprehenden a pescar en ese lugar, con todas las problemáticas de esos lugares, en la actualidad los pescadores le colocan nombre a los caños y ofrecen el servicio de turismo ecológico a través de un paseo en canoa por los manglares y ellos les van contando algunas historias que vivieron en esos lugares. Es importante resaltar que lo ambiental es la relación de la sociedad con los ecosistemas y sus recursos que ofrece la naturaleza, es por ello que los pescadores aprovechan todos sus ecosistemas.

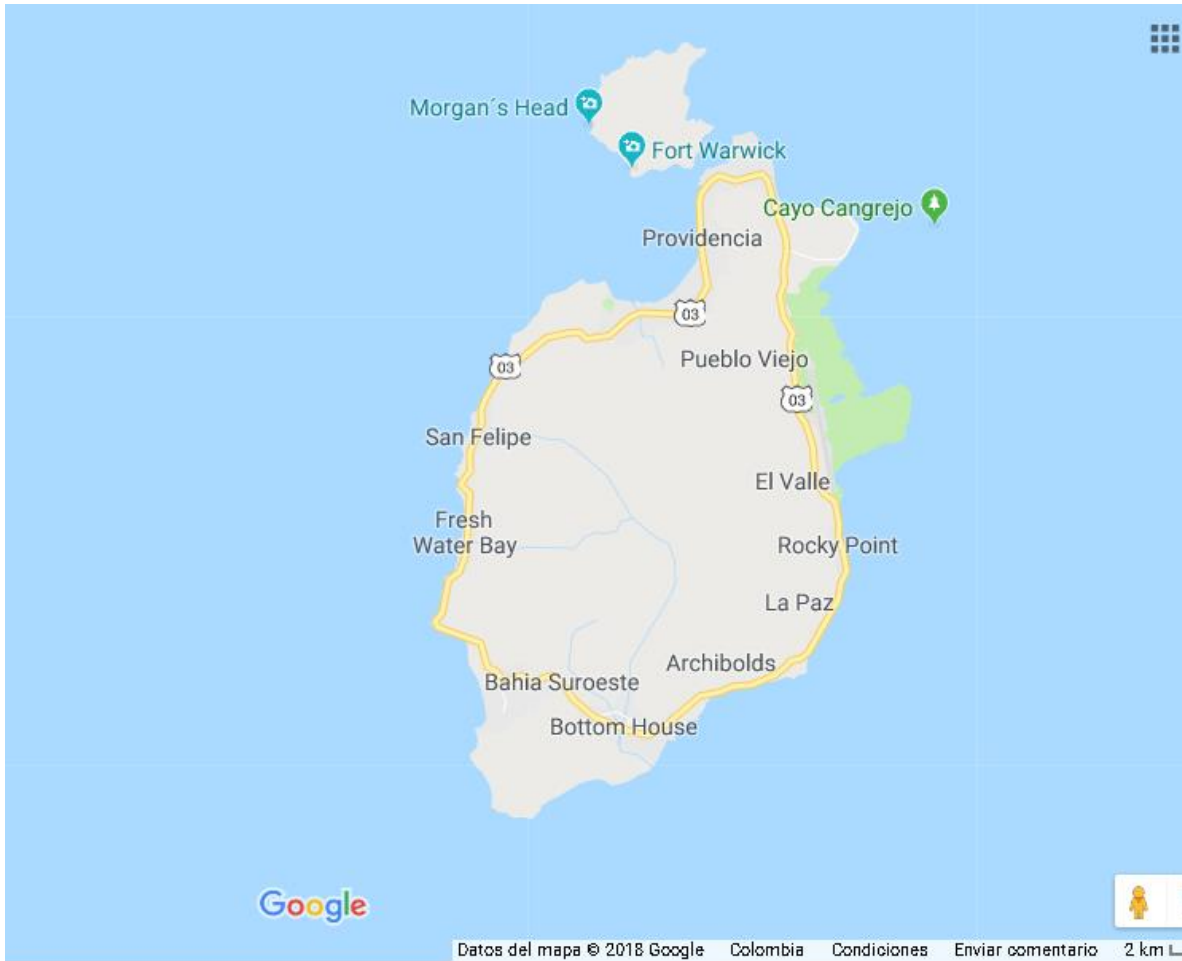


Ilustración 8 Ubicación de Old Providence

Captura de Google Maps

<https://www.google.com.co/maps/place/Isla+de+Providencia/@13.3532582,-81.4077059,13z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x8f04d2f781c5ca8f:0x987189f81dd4136!8m2!3d13.3387613!4d-81.3729372?hl=es-419>

2.1.4. Old Providence

Tal como se ha visto anteriormente, para ubicarlos en el contexto del mar territorial del caribe colombiano iniciaremos en “el archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa Catalina identificado como “un departamento de Colombia localizado al occidente del mar

Caribe, a 775 kilómetros (480 millas náuticas) al noroeste de la costa Caribe del país y a 220 km (140 millas náuticas) de las costas orientales de Nicaragua. La capital departamental es San Andrés y tiene un solo municipio, Providencia y Santa Catalina Islas. Es considerada como una de las islas más hermosas de Colombia con una de las mejores playas de América” (Ministerio de Comercio, 2014). Este archipiélago dentro de sus prácticas identitarias culturales desarrolla la pesca artesanal como actividad del sustento diario de los raizales (Cano Schutz, 2005), en efecto también se dan otro tipo de actividades de comercio por ser puerto libre, pero lo que a nosotros nos interesa es la pesca artesanal como experiencia de vida, por lo que los pescadores de Old Providence son reconocidos como los “lobos del mar”, por su gran capacidad de ubicación en el mar territorial en el Caribe.

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando, nos enfocaremos un poco en cómo “la historia social del Archipiélago comenzó a fines de la década de 1620, y en particular en las islas de Providencia y Santa Catalina, donde se construyeron los primeros asentamientos ingleses entre 1627 y 1629; aunque inicialmente fue San Andrés la isla que recibió los primeros marinos, colonos y aventureros holandeses e ingleses, los asentamientos se hicieron favorables en las otras islas; sus nombres originarios fueron Henrietta (San Andrés) y Providence (Providencia y Santa Catalina). En sus orígenes, las islas fueron bases comerciales y militares protestantes fortificadas, inscritas en las luchas económicas y políticas contra el imperio español, lo cual hizo del Caribe un escenario regional conflictivo e inestable. Muy pronto se fueron transformando en plantaciones sostenidas con mano de obra negra esclava procedente de Jamaica y otras islas antillanas”

(Eastman, 1992). Contrariamente como se ha expresado, vemos como otros autores señalan que cronológicamente la historia del archipiélago comienza a partir de 1510, casi un siglo antes. No obstante cuando España toma posesión de las islas, en 1929 un grupo de puritano ingleses llega a la isla bajo el mando de Jhon Pym y el conde Warwick, sin embargo cabe señalar la traída de los esclavos africanos desnudos y en contra de su voluntad se dio a partir de 1633 (Ministerio de Comercio, 2014), lo que encontramos en esta discusión es que no sabe con exactitud cuándo fue la llegada de los ingleses a estas islas, pero lo que sí sabemos es que los raizales de Old Providence se han convertido en los mejores navegantes del país, debido al conocimiento adquirido de los ingleses y el reconocimientos de los signos de la naturaleza en su propio contexto.

La isla de Old Providence, “tiene 7 km de largo y 4 km de ancho. Se localiza a 90 km al norte de la isla de San Andrés y 220 km de Nicaragua. La isla fue por mucho tiempo un lugar tranquilo y no tuvo los efectos del turismo. Sin embargo el incremento del turismo y en particular del ecoturismo lo han puesto en la mira del interés de visitantes. Tanto el buceo como el esnórquel son muy practicados debido a los arrecifes de coral, la riqueza de fauna y flora marina y las aguas transparentes. Junto a ella se encuentra otra islita llamada Santa Catalina separada por un canal natural de 150 m de amplitud... Cayos: Suroeste (Southwest Cay), Tres Hermanos (Three Brothers Cay), Casabaja (Bottom House Cay) y Cangrejo (Crab Cay)” (Ministerio de Comercio, 2014). Esta riqueza de las islas y de cayos del mar territorial colombiano, hacen que los raizales de todo el archipiélago utilicen los medios de comunicación y de interconexión marítima entre los puertos utilizando canoas, botes, lanchas y otros medios que, por las experiencias de los desplazamientos entre una

isla y otra se crean unas rutas de navegación apoyadas en el conocimiento que tienen sobre el mar territorial, el mismo que utilizan para la pesca lo aplican para el desplazamiento de personas de una isla a otra.

Cabe agregar que los pescadores de Old Providence, conocedores de las corrientes marinas, los arrecifes, sus colores dentro y fuera del mar, los vientos alisios del Mar Caribe, llamados los “lobos del mar” identifican las manchas de color de los cardúmenes, sus desplazamientos y el tipo de pez. Este conocimiento empírico de los signos naturales les permite a ellos hacer sus trazados por el mar teniendo en cuenta las condiciones de la naturaleza para navegar de una isla a otra.

Para contextualizar sobre el Caribe colombiano nos remitiremos al artículo “El Dibujo como herramienta de ubicación para los pescadores del Caribe colombiano” (Leotteau F. , 2015) de Fabián Leotteau en el que hace una descripción sitiogeográfica sobre el Gran Caribe, luego del Caribe colombiano y finalmente de los pueblos pesqueros de La Boquilla, Taganga y Old Providence, pueblos donde se desarrolla el universo de la investigación “Trazados mentales en el Caribe colombiano” con el fin de centrarnos en el espacio/tiempo donde se hace dicha investigación.

Cabe agregar que los pescadores de Old Providence, conocedores de las corrientes marinas, los arrecifes, sus colores dentro y fuera del mar, los vientos alisios del Mar Caribe,

llamados los “lobos del mar” identifican las manchas de color de los cardúmenes (concentración grande de peces, generalmente de la misma especie, que se desplazan juntos), sus desplazamientos y el tipo de pez. Este conocimiento empírico de los signos naturales les permite a ellos hacer sus trazados por el mar teniendo en cuenta las condiciones de la naturaleza para navegar de una isla a otra.

Ante la situación planteada del espacio, el otro factor que juega un papel importante es el tiempo, el cual se registra en el momento en que se ejecutan los Estudios Culturales del Caribe, en donde a partir de la observación de los portulanos ante la llegada de Colón, quien se tropezó con el Caribe buscando la ruta de la seda, se dibujaron muchos mapas con figuras humanas buscando darle una representación gráfica de los lugares, en esa época se pensaba que “la tierra era plana”. En esa época había muchas historias orales que se escuchaban en las tabernas, lugar donde nacieron las historias, los mitos y leyendas. Pero además se intercambiaban los mapas de la época en la búsqueda de tesoros, esa época de la colonia fortaleció las historias de piratas, bucaneros y corsarios.

Significa entonces que los dibujos de portulanos con los colores que se visualizan le daban un sentido particular a las historias en los puertos del gran Caribe. Es por ello que cuando se tocaba el tema de las batallas trasatlánticas motivadas por varias razones en el Caribbean Sea en la época de la colonia; se exhiben los dibujos fascinantes de los mapas de la época de la colonia que envuelven a los que los veían y los ubica en otro mundo. Estos dibujos de portulanos logran impactar a la vista por su color, los animales míticos, las figuras humanas

dibujadas en los extremos del mapa, las rutas de navegación, los bordes antillanos y del continente y los pequeños detalles que se logran observar. De igual manera es importante mencionar las historias orales que con muchas fantasías que nacieron en las tabernas, como las historias orales, los relatos canciones, las historias de piratas, algunos mitos y leyendas, todas ellas alrededor del ron que permitieron ver el contexto de otra manera diferente, lo interesante es que algunas de esas historias se mantienen.

Ahora bien, los pescadores nativos de los pueblos mencionados donde se viene desarrollando la investigación, se han alimentado de la producción pesquera que les ofrece el Caribbean Sea, sin embargo ellos viven del producido de la pesca que muchas veces son fortalecidas con historias orales que le han contado en las esquinas que, a su vez les contaron sus ancestros en las tabernas.

Significa entonces que para ubicarnos en ese contexto nos hemos apoyado en los Estudios Culturales del Caribe, en donde al revisar el contexto encontramos que: “Como puede observarse estos pueblos han creado imaginarios y cosmovisiones en las artes apoyados en la fragmentación y el aislamiento, la relación del caribeño con el medio ambiente, los relatos-canciones, la visualización del contexto y los procesos económicos que hacen de este, un lugar especial donde se puede experimentar cualquier cosa como en un gran laboratorio. Este sentido de visualizar la actividad de la pesca “a mar abierto” como dicen los pescadores de los pueblos pesqueros de La Boquilla, Taganga y Old Providence, en el Caribe colombiano a través de la creación de dibujos mentales, es una práctica en el

tiempo/espacio que se ha desarrollado y se sigue ejecutando desde hace mucho tiempo” (Leotteau F. , 2015).

Con relación a lo anterior, se puede decir que la práctica de la pesca artesanal en los pueblos mencionados anteriormente es una actividad que se apoya en las experiencias de vida, ubicados en su propio contexto reconocido por ellos, además ellos saben que hacen parte de él, esto es de suma importancia porque es el lugar donde ellos han creado sus cosmovisiones y reconocen sus ancestros a quienes involucran en las actividades de la pesca como procesos continuo de la vida diaria.

Estos tres pueblos se seleccionaron por su similitud y por sus diferencias culturales, sociales, ambientales, sus ecosistemas y por estar en el Mar Caribe. Además, porque en la época de la colonia en el Mar Caribe existían tres puertos importantes que fueron los que comenzaron a evolucionar y a crecer, estos puertos son el de Vera Cruz en México, la Habana en la isla de Cuba y el Cartagena de Indias. Se puede decir que los pescadores para navegar a mar abierto utilizan tres puntos o referencias, por ello en esta investigación se seleccionaron estos tres pueblos pesqueros, que entre otros comentarios son producto de mezclas culturales que enriquecen el contexto.

2.2. Portulanos

Los portulanos son cartas de navegación o mapas de cartografía que se comenzaron a diseñar en el siglo xiii en Europa, especialmente en Italia (Génova, Venecia y Roma), en España en Palma de Mallorca y las cartas náuticas de Portugal entre los siglo xiii y xvi. Cabe mencionar que, para el desarrollo de esta investigación se tuvo en cuenta algunos portulanos de la época de la colonia y su relación con el gran Caribe.

Podemos decir que: Portulano viene: “Del italiano portolano, y este deriva del latín portus 'puerto'. Colección de planos de varios puertos, encuadrada en forma de atlas. En la Edad Media, carta marina que indicaba los puertos de mar, los ríos, los rumbos de los vientos” (Española, 2014, 23° edición). Estas cartas de navegación o mapas portulanos hicieron posible la navegación en la época medieval con el uso de herramientas como la brújula, astrolabio, entre otras herramientas tecnológicas. Estos portulanos comienzan a dibujarse en el siglo xiii y continúan dibujándose en la actualidad, pero con otro tipo de herramientas tecnológicas actuales.

El inicio de los portulanos fue práctico y su objetivo era ser útil para la navegación, los cuales requirieron del estudio detallado de la orilla de las costas apoyada en el dibujo de las playas como representación de las mareas y los vientos, para ello es necesario la toponimia, la orientación y trazado de los rumbos.

De igual manera dentro de la investigación se encuentra el sentido del dominio del espacio del caribeño antes de la llegada de los europeos, africanos y asiáticos. Los nativos identificaban el contexto del mar territorial, es decir que los nativos tenían un conocimiento geoespacial por la evidencia de conexiones entre una isla y otra por el reconocimiento de ‘la isla que se repite’, en estos mares, ellos compartían su cultura y mercancías a lo largo en todo el Mar Caribe.

Podemos sostener que los portulanos de alguna manera cambiaron el sentido geopolítico de las naciones europeas por la búsqueda de la expansión de su territorio y las luchas trasatlánticas. Lo que nos lleva a apoyarnos en Denis Wood cuando sostiene que “los mapas prosperaron con el nacimiento del estado” (Miami, 2018), por ello los diseños de portulanos fueron tan importantes para algunas naciones europeas porque el dibujo se consolidó de una manera científica expandiendo su territorio, de ahí que la cartografía comenzó a desarrollarse hasta el punto de crear escuelas de dibujantes expertos en mapas o de cartografías aportándole un valor fundamental geopolíticos a las naciones europeas.

Estos mapas articulados al concepto de cartas de navegación, lo definimos de la siguiente manera: “los mapas son una simple mediación mimética entre la realidad espacial y la percepción humana de la realidad, también participa en la creación de la propia realidad que pretende reflejar. Son construcciones sociales cargadas de valores o de clase, que sirven intereses, expresan intenciones y naturalizan posiciones ideologizadas” (Harley J. B., 2001), esta definición la tendremos en cuenta para comprender más la interpretación de los

mapas mentales de los pescadores. A su vez anexamos otra definición muy corta pero igualmente validera que dice Harley para que los dibujos mentales de los pescadores artesanales adquieran el valor representativo como patrimonio ideológico, esta es: “los mapas son instrumentos que permiten la percepción y conceptualización de la totalidad, del marco-espacio (poder panóptico, separación sujeto-objeto, ordenando el espacio uniformemente, punto de vista exterior, narrador omnisciente” (Harley J. B., 2001), es interesante comprender este tipo de mapa, porque lo que presenta, es como si se estuviera jugando sobre un tablero de ajedrez, visto desde arriba, en donde todos los espacios del tablero se convierten en el plano en movimiento identificado como el Mar Caribe, este se tienen en cuenta desde una visión exterior y desde una narrativa gestual.

Harley, sigue diciendo que “los mapas fueron un invento para el control del espacio y facilitaron la expansión geográfica de los sistemas sociales, una forma de apuntalar empleada por el poder del Estado. Como medio de vigilancia implican tanto el cotejo de información relevante para el control estatal de la conducta de la población sometida, como la supervisión directa de esa conducta. En los tiempos modernos, mientras mayor es la complejidad administrativa del Estado, y más penetrantes sus ambiciones territoriales y sociales, también es mayor su apetito de mapas” (Harley J. B., 2001). Estos conceptos de mapas relacionados entre sí, nos permiten comprender el marco-espacio como estrategia de desplazamiento de los pescadores en la pesca. Observamos entonces que, el sentido de marcar su territorio es de mucha importancia para ellos, porque les permite identificar el lugar para hacer vigilancia y control de la pesca.

Es interesante lo que simboliza o representa un mapa, Harley menciona que: “un mapa nos dice: “Léeme con cuidado, sígueme de cerca y no dudes de mí”. Y continúa: ‘Soy la tierra en la palma de tu mano. Sin mí, estás solo y perdido’. En realidad lo estamos. Si todos los mapas del fueran destruidos y desaparecidos por órdenes de alguna mente malévola, todos los hombres volverían a estar ciegos, todas las ciudades serían extrañas entre sí, todas las marcas de la tierra se convertirían en señales sin significado apuntando hacia la nada. No obstante, al verlo, sentirlo, pasar un dedo sobre sus líneas, un mapa es una cosa fría, no tiene ninguna gracia y es aburrido, es producto de los instrumentos de medición y la hoja del dibujante. Aquella costa, ese garabato irregular con tinta escarlata no muestra arena ni mar ni rocas; no habla de ningún marinero moviéndose a todo vela en mares profundos para legar a la posteridad, en un pergamino o en una tabla de madera, un manuscrito invaluable. Esta mancha café que marca una montaña no tiene, para el ojo común, ningún significado, aunque 20 hombres, o 10 o uno solo hayan arriesgado la vida para escalarla. Aquí está un valle, allá una ciénaga y más allá un desierto; y aquí está un río que algún alma curiosa y valiente, como un lápiz en las manos de Dios, trazó por primera vez con los pies sangrantes” Beryl Markilam *West with the Night*, 1983 en (Harley J. B., 2001, págs. 185-207). De esta interpretación de un lápiz en las manos de Dios es que se van construyendo imaginarios a partir de esos símbolos subjetivos que nos llevan a otros mundos, por ello la creación de tantos mitos y leyendas alrededor de mar y hazañas de aventuras de piratas.

Por su parte la escuela de diseño de cartografía británicas sostiene que: “la Sociedad Cartográfica Británica propone que existan dos definiciones de cartografía, ‘una para los cartógrafos profesionales y otra para el público en general’. Una definición para usarse en la comunicación con el público sería: ‘La cartografía es el arte, la ciencia y la tecnología del trazado de mapas’. La de los ‘cartógrafos’ sería: ‘La cartografía es la ciencia y la tecnología de analizar e interpretar las relaciones geográficas y la comunicación de los resultados mediante mapas’. Para muchos puede resultar sorprendente que el ‘arte’ no aparezca en la cartografía “profesional” (Harley J. B., 2001, págs. 185-207).

Entonces podemos decir que los portulanos comienzan aparecer por la necesidad de saber leer las rutas de navegación a mar abierto, porque los primeros navegantes no sabían dónde llegaban, solo se guiaban por las estrellas y por las corrientes marinas. Otro de los recursos en que se apoyaban los navegantes eran las sondas, es decir utilizaban una cuerda larga como una especie de ancla, pero no pesaba tanto, sólo era una guía para saber sobre el fondo del mar, sin embargo tenían una gran dificultad cuando las aguas eran muy profundas no podía controlar la dirección, este tipo de recursos lo usaban cuando había mucha neblina o cuando el clima no los acompañaba.

En ese orden de ideas los dibujos de portulanos identificados como cartas de navegación de la colonia sobre el Caribbean Sea, se investigaron buscando la manera de comprender algunas rutas migratorias que se desarrollaron en la región del Caribe. Existen varios registros de los viajes de Cristóbal Colón, por la expansión de texto de su las crónicas de

segundo viaje ‘las crónicas de Colón’, en donde dice el cronista que: “parece que llegamos al paraíso” (Wood, 2006), por la descripción del marco-espacio tan impresionante que cualquier lector visualiza y se apodera del contexto; de inmediato desea venir al paraíso, pero eso motivó aún más la llegada de los europeos al Caribe.

Debo agregar que durante la pasantía entre la Universidad de Oporto y algunas Universidades de la Florida en USA, en especial la Universidad de Miami en The Lowe Art Museum, University of Miami se llevó a cabo ‘Antillean Visios; or Maps and The Making of The Caribbean: An Exhibition of Cartographic Art’ (Miami, 2018, pág. 67), en esta exhibición de mapas del Caribe se describe el primer portulano impreso en el Caribe, que se dibujó en 1511 por Peter Martir, en él portulano se describen las exploraciones de Colón, Vespuccio, Caboto, Magallanes, da Gama, Cortés, entre otros, sin embargo el rey Fernando de la Corona Española prohibió su divulgación a los extranjeros por la descripción y poder del mapa. Esta exhibición describe el sentido del poder geopolítico y las luchas por el territorio a través de los mapas o cartografía del mar Caribe. Es de mucho interés ver cómo los Estados se van apoderando de este contexto convirtiéndolas en un lugar extra-espacial de batallas marítimas fuera de sus naciones con el fin de asegurar el sentido de poder y de su expansión territorial. Por ello en esa exhibición fue muy importante para esta investigación por la relación del sentido del poder geopolítico, geocultural y social en un marco-espacio totalmente diferente fuera de su contexto.

De hecho los estudios culturales del Caribe hacen mucho énfasis en ese tipo de expansión del territorio por lo que fue en los puertos donde comenzaron a crecer las naciones. De ahí que las historias de navegantes escuchadas en las tabernas eran de gran apreciación para las comunidades. Podemos ver entonces cómo de alguna manera fueron trasladadas las ideas del estado de algunos países europeos al Caribe conservando algunos su arquitectura, dejando una marca visual de poder.

Por ello la relación entre las historias orales de algunos pescadores del Caribe colombiano y de los dibujos de portulanos (cartas de navegación), se investigó la analogía existente entre la interconexión entre puertos marítimos que contribuyeron al desarrollo de la región del Caribe colombiano a través de las historias orales e historias de vidas de los pescadores. Esto nos lleva al reconocimiento de algunas historias de pescadores y su articulación al dibujo de portulanos. Significa entonces que se estudiará el dibujo desde su expresión creativa en la mente de los pescadores, que va desde la palabra oral al pensamiento creativo porque los pescadores tienen una gran imaginación y una relación con sus imaginarios caribeños permitiendo la interconexión entre los puertos.

2.3. Antecedentes

Para introducirnos en el universo de estudio debemos hacer una revisión a la literatura anterior sobre los Estudios Culturales del Caribe, como también sobre el dibujo y los mapas mentales a fin de encontrar el punto de convergencia y la manera en cómo se llegó al nuevo conocimiento, por lo que debemos centrarnos en cuatro preguntas importantes que

surgieron, las cuales nos ayudan a retroalimentar el tema sobre los dibujos mentales en el contexto del Caribe colombiano, al integrar el dibujo en relación con el pensamiento visual, las acciones de la pesca artesanal y el contexto del Caribe colombiano.

Según se ha visto esta investigación tiene como referencia la investigación “El dibujo como pensamiento en el Caribe”, a su vez, los dibujos de portulanos de la época de la colonia del gran Caribe, las historias orales, historias de vidas, las artes, la resistencia, convergencia y las multirrelaciones, las que permiten de alguna manera comprender el contexto desde el dibujo como forma de pensamiento, al sostener Leotteau que: “El arte nos invita a reflexionar desde lo real maravilloso hacia las formas del pensamiento en el Caribe, las cuales pueden ser interpretadas mágicamente generando nuevo conocimiento. De este modo encontramos en los archivos históricos y en los portulanos que, los cronistas reseñaban algunos hechos dibujando mapas y paisajes en tinta con el fin de tener un acercamiento real de las cosas que observaban en este contexto. Así, el dibujo se convierte en el hilo conductor que articula el medio ambiente y el hombre en la geohistoria, la geopolítica, la religión, la ecología, la estética, los Estudios Culturales y Visuales. Se puede decir entonces que, el dibujo con su propia autonomía es la primera forma de pensamiento, recordemos por ejemplo que el ser humano guarda imágenes codificadas en el cerebro que le permiten llegar a la sinapsis para construir ideas convertidas en dibujos” (Leotteau F. , 2013).

Vemos entonces cómo en cada uno de los pueblos mencionados anteriormente mantienen sus propios ecosistemas, los cuales son totalmente parecidos pero diferentes, cada uno conserva sus características particulares de acuerdo a sus sistemas ecológicos. Esto nos ayuda a la construcción de una topografía, en donde encontramos algunas similitudes en el sentido de que los tres son “pueblos cercanos al Mar Caribe”, pero con muchas diferencias (Benítez Rojo, 1989); los tres ubicados en el trópico, los tres son pueblos de pescadores y desarrollan esas actividades en el mar territorial en el Caribe colombiano, pero dadas las circunstancias en cada uno de ellos la geografía es diferente, es decir que en el caso de la Boquilla su característica es que está ubicado a orillas de la ciénaga de la Virgen, un lugar de muchos manglares con un gran cuerpo de agua dulce y un banco de arena que llega a orillas del mar caribe. El pueblo de Taganga está ubicado en la falda de la Sierra Nevada de Santa Marta y su relación con el mar caribe se da a través de bahía profundas que bordean la montaña y el Old Providence su isla fue producto de erupciones volcánicas y conserva en sus ecosistemas ciertos minerales que le han permitido establecer una cantidad de arrecifes que hacen ver la diversidad de colores que posee el mar caribe en ese contexto.

En el marco de la observación anterior, además de la cantidad de problemáticas que existen, como las ambientales, sociales, políticas y culturales, cabe mencionar que estas influyen en la manera de como el caribeño se sobrepone ante la adversidad para trata de salir a delante y mantener la pesca artesanal como recurso y sustento de sus familias, es por ello que Germán Márquez Calle sostiene que: “en el nivel ecosistémico lo mejor estudiado son los arrecifes y los corales, en concordancia con su importancia. La pesca es relativamente menos conocida, a pesar de su estado crítico. No hay balances satisfactorios del estado de los recursos aunque se sabe, en el caso de la pesca, que está muy afectada por la

sobrepesca” (Márquez G. S., 2006). Sabemos que la pesca se encuentra en un estado crítico y que los mismos pescadores sostienen que ahora es más difícil salir a pescar, pero lo único que conocen es el mar y por ello no pueden negar esta realidad, en ciertos momentos ellos se cambian de trabajo apoyados en el conocimiento que poseen sobre el Mar Caribe y se dedican a otras actividades como el turismo por las islas, lo que les deja dividendos por las temporadas.

Como puede observarse los problemas que aquejan a este territorio son de tiempo atrás, uno de esos problemas fueron los saqueos a ciudades de puertos por parte de piratas, filibusteros, corsarios y bucaneros en la época de la colonia, sin embargo estas historias orales contadas de generación en generación han sido y siguen siendo motivo inspiración para que los raizales y los pescadores creen sus propias historias para compartirlas a los turistas con gran imaginación a cambio de dinero, cuando la pesca se pone difícil. De este modo las ciudades puertos fueron creciendo poco a poco y vemos como “algunas zonas del Caribe colombiano como la bahía de Cartagena, la bahía de Hooker en San Andrés, las zonas industriales de Mamonal y Barranquilla, así como las áreas de explotación de carbón, gas y níquel, los oleoductos y los puertos carboníferos y petroleros, son focos puntuales de conflictos ambiental causados por la contaminación y el impacto ambiental del desarrollo. Asimismo, las grandes ciudades evidencian mayores problemas ambientales para la disposición de sus desechos y aguas servidas” (Márquez G. S., 2006), este tipo de problemáticas ambientales sumada a la de la pesca que, muchas veces obligan a los pescadores a cambiar de actividad, buscando el sustento de la familia.

De los planteamientos anteriores, se puede decir que los pescadores caribeños no se dejan morir de hambre y se sobreponen ante la adversidad creando “estrategias de supervivencias” como el turismo y otras actividades. Es por ello que durante el desarrollo de las salidas de campo, éstas contribuyen a la investigación en el campo de las artes y del pensamiento del Caribe colombiano.

De igual manera debemos mencionar las acciones de la pesca a través del informe de INVEMAR (Instituto de Investigaciones Marinas y Costeras “José Benito Vives De Andrés”) <http://www.invemar.org.co/> de 2011 determina los límites del litoral del Caribe colombiano, de la siguiente manera: “La costa Caribe colombiana se caracteriza por la convergencia de las placas tectónicas de Nazca, Suramérica y El Caribe, cuyo choque le confiere al territorio un marco morfo estructural complejo en el cual se destaca hacia el NW la presencia de la Sierra Nevada, hacia el sur se erigen el cinturón Plegado de San Jacinto que aflora costa adentro, a excepción de la porción norte que se encuentra bajo el mar, y el cinturón Plegado del Sinú, al oeste del cinturón de San Jacinto, que aflora desde Santa Marta hasta el Urabá y en el que el diapirismo de lodos modifica la geomorfología y controla y genera, entre otros fenómenos, los levantamientos costeros (González *et al.*, 1988; Vernet, 1985)” (INVEMAR, 2011).

Con la relación al tema del medio ambiente y al contexto del Caribe colombiano se ha hablado mucho sobre las islas del Caribe identificadas como lugares de esparcimiento, donde se puede ir de turismo por la belleza de sus sistemas ecológicos, la relación del mar

con el hombre y la naturaleza. Lo que ha generado desde tiempos de la colonia una serie de historias orales e historias de vida que los nativos las cuentan a los turistas tratando de mostrar algunos acontecimientos de experiencias vividas. Hoy se habla de las haciendas al resort, la industria del pecado.

En el rastreo de la documentación, se encontró una variedad de autores que hablan sobre los sistemas ecológicos, la preservación y conservación del medio ambiente, pero el que más abordó este tema, es el profesor Germán Márquez Calle, quien ha escrito varios libros sobre los problemas ambientales y su incidencia en las prácticas identitarias culturales en el Caribe colombiano.

Dentro de las investigaciones desarrolladas por el profesor Germán Márquez Calle sobre los estudios del Caribe en “El Archipiélago Posible” (Márquez G. , 2006), plantea que se evidencian algunas problemáticas debido al progreso que ha tenido la isla por la explotación del turismo internacional, en la que no se tiene en cuenta la preservación y conservación del medio ambiente a partir del reconocimiento de los sistemas ecológicos, sus recursos naturales bajo un esquema de un plan de desarrollo sostenible, en donde se involucren las relaciones ambientales de los pescadores artesanales con sus arrecifes complejos en la búsqueda del desarrollo sostenible y sustentable a fin de mantener ciertas tradiciones culturales y la singular belleza natural, además una de las acciones que más explotan es el turismo internacional sin involucrar con acciones de prevención y conservación del medio ambiente como también el oficio de la pesca artesanal en Old

Providencia.

De igual manera se encontró que algunas de las actividades comprendidas como estrategias de supervivencias, las técnicas y las tradiciones culturales enfocadas desde lo social, cultural y económico resaltan la identidad que constituyen el acervo material e inmaterial a partir de las acciones de la pesca artesanal en cada uno de los pueblos donde se hizo la investigación, por lo que las investigaciones anteriores permitieron comprender al caribeño, producto de una mezcla de cultural de cuatro continentes, el cual convierte el *sujeto fáctico* que desarrolla y crea la pesca en la producción doméstica en su complejidad en la que se apoya en algunos procesos de comprensión de la naturaleza, geohistóricos de espacio y tiempo en cada contexto, lo que permitió establecer el reconocimiento en profundidad sobre sus actividades culturales y la manera de recrear sus formas simbólicas en cada contexto permitiendo ampliar la diversidad cultural.

El Caribe colombiano por su sitiogeografía presenta uno de los grandes problemas en el sector de la isla de Providencia relacionado con su geohistoria, la geopolítica y la comercialización de productos que desplazaban desde Nicaragua a Colombia y a otros lugares del Caribe, esto lo hacían con el fin de articular aproximaciones culturales en las que se mantenían redes de intercambio, migraciones, comunicaciones y relaciones familiares en un ir y venir a través del Mar Caribe.

El archipiélago de San Andrés al comenzar el siglo XIX recibió migraciones jamaicanas creando relaciones comerciales con el Caribe inglés y occidental. Por lo que Alberto Abello Vives sostiene que: “Las dos partes son regiones pobres en sus países (a pesar de que el archipiélago tiene uno de los productos brutos per cápita más altos de Colombia) y se encuentran entrelazadas, una vez más en la historia, por el tráfico de drogas realizado desde Colombia y dirigido principalmente a los Estados Unidos, como el destino final de mayor preferencia. Las dos partes son una zona estratégica para el transporte de los narcóticos y por lo tanto un territorio propicio para las acciones norteamericanas y colombianas en ejercicio de sus políticas coincidentes de seguridad nacional y de lucha contra el narcotráfico” (Abello Vives, 2009), es este uno de los problemas de la isla en la que algunos pescadores no regresan, otros en cambio regresan pero no dicen cuándo, sus mujeres siempre los esperan y mantienen una nostalgia. Algunos de los pescadores que no regresan son detenidos en las cárceles de México por llevar drogas en lanchas, este fue un trabajo de campo que desarrolló Abello Vive, en donde reveló que la población entre los 18 y 40 años de la isla de Providencia, ejercen el transporte de drogas, convertido en el trabajo familiar, en el que la navegación es el fin máspreciado, por lo que el dinero no es un fin, sino un medio que les alcanza a tener una excelente reputación. Cabe mencionar que por las características de los isleños, hablando tres lenguas, inglés, creole y español y con su astucia y reputación de ser los mejores navegantes de Centroamérica, los invitan a trabajar desde cualquier costa a llevar y traer drogas a México o Estados Unidos en sus lanchas rápidas, tratando de evadir cualquiera de las políticas de seguridad y de narcotráfico.

En este sentido, Abello reveló que: “los capitanes de las lanchas rápidas que llevan drogas a México y los Estados Unidos son solo muchachos de entre 20 a 25 años que, por el

conocimiento de las rutas de navegación y siendo pescadores artesanales conocen las rutas, pero las lanchas no es de ellos, la droga no es de ellos, ellos solo les pagan por hacer el trabajo en el mar Caribe porque los conocen. Los viajes los hacen de noche en lanchas rápidas a gran velocidad tratando de burlar los radares, para lo que se preparan durante un tiempo” (Abello Vives, 2009). Resulta interesante ver como estos jóvenes se ganan la vida probando suerte que algunos logran, pero otros son atrapados. El conocimiento del mar y de las rutas de las drogas, son transmitidas por sus amigos de la misma edad, quienes han logrado hacer el trabajo y regresan con dinero. Otros en cambio cuando los capturan deben pagar una condena en esos países. Lo importante de estas experiencias es la manera de como ellos aprenden a hacer sus trazados de la rutas a poyados en las rutas de la pesca y como aprenden a reconocer los distintos lugares donde se extrae una buena pesca, esto les permite adquirir experiencias porque van a pescar desde niños con sus amigos y familiares. Los jóvenes lo primero que aprenden es a pescar y luego van haciendo el reconocimiento sobre las distintas rutas de las drogas en su mente. Esto parece un juego de niños y jóvenes porque lo que buscan, es lograr tener éxito en la entrega para tener dinero y sentirse bien.

Es evidente entonces que de alguna manera los trazados que los jóvenes aprenden a hacer en su mente desde niños sobre la pesca, son aplicados más tarde en otros tipos de trabajos como por ejemplo en el transporte de turistas, el de conducción de lanchas rápidas para hacer deportes náuticos y en el transporte de droga a ciertos lugares en el Caribe.

Otro de los puntos a responder es precisamente la relación entre los dibujos mentales y el contexto del Caribe, dentro de la revisión de la documentación no se encontró una estrecha

relación entre el Caribe y los dibujos mentales, sino se halló, como varios autores hablan de las historias de vidas e historias orales venidas de otras latitudes que fueron creciendo y se popularizaron hasta el punto de convertirse en mitos y leyendas que, le permitieron crecer a las ciudades puertos. Estos mitos y leyendas que se escuchaban en las tabernas se trasladaban de un puerto y eran contados por sus familiares.

Dentro de las entrevistas a los pescadores algunos sostienen, como sus familias iban de un lugar a otro a pescar o a llevar algunos productos del continente a las islas, creando rutas de productos de un puerto a otro, de este modo fueron creciendo las ciudades puertos que se hacían conexión de un puerto a otro a través de una ruta marítima y que los capitanes de las embarcaciones eran quienes conocían las rutas igual que los ayudantes de los barcos, como decían ellos.

En efecto la creación de las rutas de parte de los capitanes de navíos era interesante porque ellos se apoyaban en herramientas rudimentarias para hacer los trazados del viaje, por ejemplo algunas embarcaciones viajaban del muelle de los Pegazzos en Cartagena de Indias hasta San Andrés y de ahí a Providencia llevando productos naturales como madera, tabaco, café, arroz, entre otros y trayendo productos, tales como cerámicas chinas para vender en la isla de Barú. Este tipo de comercio se desarrollaba desde hace mucho tiempo y los navegantes se transmitían sus conocimientos de generación en generación. Era tanto el conocimiento que sabían a qué hora deberían zarpar del puerto de Cartagena, se debe aclarar que ellos utilizaban brújulas y mapas de navegación que compraban en las tabernas a los marineros extranjeros que traían de Europa.

Con el propósito de ubicarnos en el contexto del universo de estudio se comenzó a revisar la relación entre el dibujo y los portulanos; indagando, descubrimos que existen desde la época antes de la colonia, por lo que los mapas fueron dibujados por expertos que comenzaron a crear escuelas de mapas de navegación. Lo que implica la relación de la cartografía del siglo xiii que apareció en Europa aplicada a la navegación impulsada por la brújula, las cartas náuticas y otras herramientas, en donde se identificaba la posición de las embarcaciones y las distancias dibujadas entre los puertos. Es por ello que al tratar de identificar y comprender el problema planteado sobre los dibujos mentales de los pescadores, se presentan algunas posibilidades en torno al estudio de los dibujos y su relación con el contexto.

En ese orden de ideas, indagando sobre los portulanos se encontró una información relevante que, contribuyó al desarrollo de la investigación por lo que aparecen temas de gran importancia relacionados a la identidad, la simbología, organizaciones, herramientas artesanales para la pesca, permitiendo interpretar y examinar la información relevante sobre procesos y procedimientos que realizan los pescadores artesanales en su producción doméstica y sus lugares de origen.

Significa entonces que los resultados hallados en internet sobre las “cartas portulanas o portulanos”, revelaron que su atención se centra en las rutas marítimas de navegación mediante trazados de líneas, los detalles de la costa en los sectores navegables, la dirección de los vientos y la dirección de las mareas. Según la “Cartografía para navegantes” en la

que señala que: “Las primeras cartas portulanas aparecen en Génova, Venecia y Palma de Mallorca, y estos continuarían siendo los principales centros de producción cartográfica durante los dos siglos” (portulano, 2007), lo que implica la creación de algunas escuelas expertas en el diseño de cartas portulanas que les ayudaría a completar el mapamundi en el siglo xv y crear las rutas de navegación, estableciendo coordenadas para hacer el tránsito marítimo de puerto a puerto por y, hacia el Mar Caribe.

Se puede decir entonces que, los dibujos de cartas de portulanos establecen una relación directa, apoyados con la brújula, lo que les permitía a los navegantes crear las rutas de navegación para saber por dónde ir y a que puerto llegaban.

Uno de los temas fascinantes que les ha permitido crear historias de vida e historias orales son las que cuentan los pescadores, transmitidas por generaciones y, en algunos casos se escucharon en las tabernas. Esas historias son relacionadas precisamente con las historias de tiburones, animal marino inteligente a quien le temen, pero también, lo veneran y le han creado tantas historias orales que algunas resultan fantasiosas producto del sol que cae perpendicularmente, del movimiento del mar, de los colores del mar, entre otros elementos, los pescadores conocen muy bien y ‘sazonan’ historias orales para darle otro sentido.

Cabe mencionar que en el rastreo de la información sobre la pesca artesanal en los distintos lugares del Caribe colombiano se encontró información variada, de cómo algunos autores

han identificado la preservación de la pesca de tiburones y rayas en el Mar Caribe, lo que implica la conservación del medio ambiente en el mar territorial. Es por ello, el artículo “Ontología política de la pesca en el Caribe colombiano en el marco del estudio de los tiburones” (Jorge, 2015), sostiene que: “da cuenta de la manera como las prácticas específicas de cada grupo, se adscriben a ontologías concretas: los científicos imbuidos en la ontología moderna, cuya base filosófica se puede encontrar en una separación entre naturaleza y sociedad, y los pescadores, para quienes aquellos no-humanos llamados tiburones son seres con cualidades humanas que desdibujan las fronteras modernas entre naturaleza y cultura”, en la que se plantea la producción de conocimientos sobre los tiburones y las prácticas de la pesca artesanal desde la etnografía, lo que determina la asociación de esta literatura a la investigación actual, y las formas de aprovechamiento de los tiburones en una comunidad de pescadores en el departamento del Magdalena, lo que les permite crear las historias orales e historias de vida. Los conocimientos sobre la pesca de tiburones dan cuenta de un modo de ser del pescador caribeño por convivir con el mar y lo que implica el conocimiento de la pesca artesanal y la relación del mundo y sus problemáticas en la que se concibe y actúan en el Caribe colombiano.

Resulta oportuno mencionar que en el momento en que se estaba indagando sobre la literatura anterior, resultaron otras preguntas que se ajustan a los procesos de la pesca artesanal apoyadas en políticas de estado con el fin de preservar y conservar el medio ambiente, lo que determina que el estado no sólo apoya la pesca industrial, sino que también apoya la pesca artesanal y otras actividades aleatorias que generan acciones paralelas que permitan aplicar el conocimiento sobre la pesca para generar estrategias de

supervivencias enfocadas en el turismo ecológico. En este sentido, se indagó la pesca y el apoyo del estado al preguntar: ¿De qué manera el estado colombiano protege y apoya a los pescadores artesanales en el contexto del Caribe colombiano?

Sé encontró que el Ministerio de Agricultura y la Autoridad Nacional de Acuicultura y Pesca (AUNAP) “La pesca y la acuicultura en Colombia en 2014” Francisco Esquivel sostiene que: “Colombia es un país tropical con una gran cantidad de cuencas hidrográficas que lo posicionan en un lugar destacado en recursos hídricos en el mundo; posee una de las mayores diversidades de peces del planeta y uno de los más altos índices de biodiversidad. El país cuenta con múltiples sistemas hidrológicos diversificados en cuerpos de agua dulce, salobres y marinos, con una gran variedad de pisos térmicos con características climáticas estables a lo largo del año, con terrenos con aptitud para realizar acuicultura y con una vasta red fluvial que recorre casi todo el país, lo que ofrece un muy amplio potencial para el desarrollo de la actividad” (Esquivel, 2014). Lo que determina la importancia de la pesca como actividad de desarrollo y donde los pueblos cercanos al mar Caribe sacan su sustento, es decir que los ecosistemas marinos y la gran biodiversidad que posee el Caribe colombiano se convierte en la despensa para el sustento de las familias que viven a orillas del mar y que asumen como recursos económicos producto de la pesca artesanal.

Esa basta diversidad de recursos hídricos que posee el Mar del Caribe colombiano, en donde el pescador caribeño vive sus hazañas de una manera tal que por el hecho de estar ubicado en el trópico los rayos del sol que se reflejan en el mar y el sol que ellos reciben

durante las faenas de la pesca, les da la “inspiración” para crear esas historias orales e historias de vida.

En el documento anterior encontramos además, la importancia de la pesca en Colombia a través de “El sistema de Gobernanza de la Pesca y la Acuicultura” en donde aborda el tema de la “Política Nacional de la Pesca y la Acuicultura” constituyéndose en un sector productivo de interés social el que regula, ordena, administra, desarrolla y aprovecha en forma sostenible el manejo integral del medio ambiente, los recursos pesqueros y la importancia de proteger y aprovechar la biodiversidad, y de promover en su interrelación con los procesos de planificación económica, social y física.

De igual manera el Plan Nacional de Desarrollo (PND 2010 - 2014), en su capítulo VI habla sobre la Sostenibilidad Ambiental y Prevención de Riesgo como parte de las estrategias de la investigación y transferencia de conocimiento en la gestión ambiental compartida. Lo que se busca articular con este documento es la verificación de las políticas de estado que contribuyan al sostenimiento de acciones relacionadas con la pesca artesanal, ya que en varias de las entrevistas los pescadores han manifestado la falta de apoyo de parte del estado, es por ello que nos apoyamos en esta documentación con el fin de responder a las inquietudes y quejas presentadas por los pescadores artesanales.

Otro de los aportes a esta investigación para dar respuesta al apoyo del estado a los pescadores artesanales es desde “La Ley 13 de 1999: Estatuto General de Pesca, cuyo

objeto es “regular el manejo integral y la explotación racional de los recursos pesqueros con el fin de asegurar su aprovechamiento sostenido” (Esquivel, 2014), lo que significa que el estado protege a los pescadores, siempre y cuando los pescadores aprovechen los recursos naturales y protejan el medio ambiente. En eso indica que los pescadores se encuentran apoyados por las leyes del estado en los tres pueblos donde se desarrolló la investigación.

De igual manera se evidencia como el Comité Ejecutivo para la Pesca (CEP), entidad encargada establecer las cuotas de medidas de manejo de la pesca cada año, fundamentada en la información suministrada por los centros de investigación y por las Autoridades competentes que permiten la extracción de peces en los cuerpos de aguas de Colombia. Hecha la observación anterior, podemos decir que a esta entidad están vinculadas las ONG, Autoridades Pesqueras, los institutos de Investigación, la Academia, la Oficina de Generación de Conocimiento de AUNAP, Servicios Estadístico Pesquero de Colombia (SEPEC) y el Programa de Observadores Pesqueros de Colombia (POPC), la cuales se reúnen con el fin tratar de conservar el medio ambiente y aplicar las políticas que el estado generó buscando el desarrollo sostenible y sustentable desde el Ministerio de Agricultura y Desarrollo Rural, la Dirección de Asuntos Marinos, Recursos Acuáticos del Ministerio del Medio Ambiente y Desarrollo Sostenible y Autoridades de la AUNAP.

La producción pesquera en Colombia ha variado en términos generales por lo que los años 90’s la pesca industrial era aproximadamente de un 55%, la pesca artesanal era de un 25%, sin embargo en la actualidad la industria pesquera extrae un 29% y la pesca artesanal un

20% según la AUNAP, entre otras cosas “la pesca se ha desarrollado principalmente en tres frentes de actividades específicas que son: marítima, continental y la acuicultura. En la pesca artesanal marítima y continental así como la piscicultura de pequeña escala, están vinculadas de manera directa cerca de 180.000 pescadores aproximadamente, (pequeños acuicultores 29.000 y pescadores artesanales 150.000) lo que significa que más de 400.000 personas dependen exclusivamente de estas actividades productivas” (Esquivel, 2014), según estas estadísticas podemos sostener los empleos directo que mantiene esta actividad generando más de 50.000 empleos y cerca de 197.000 puesto de trabajos indirectos, lo que significa que la extracción de recursos pesqueros en Colombia se ejecuta desde dos puntos de vista, uno a mar abierto en donde se extrae atún, pargo, lebranche, corvina, mojarra, róbalo, cojinúa, jurel, mero, raya, tiburón, entre otros, pero además crustáceos como camarón, caracol, cangrejos, jaiba, langosta, almejas, pulpo, entre otros y otro en agua dulce en el continente, en el que se extrae: bagre, bocachico, mojarra, algunos crustáceo y moluscos.

De igual manera el sector de la industria pesquera internacional, tienen autorización de extraer peces, crustáceos y moluscos a gran escala, entre otras cosas porque en esta zona del mar territorial de Colombia está ubicada en unas profundidades o abismos marinos que permiten que se produzca gran cantidad de especies marinas que podrían terminar con el problema del hambre en Colombia.

En el Caribe insular, específicamente en las islas de San Andrés, Santa Catalina y Old

Providence se desarrolla la pesca artesanal enfocada en la langosta espinosa, el caracol pala y variedad de peces de interés comercial, el biólogo marino Eric Castro González, en su artículo “Implicaciones de los tratados internacionales suscritos por Colombia sobre la dimensión territorial del Archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa Catalina: Una mirada diferente desde “abajo” y el sector pesquero” presentado en el Foro Internacional de Fronteras del Caribe, sostiene que el Caribe es tan complejo desde las miradas ambientales, geográficas, geopolítico y geohistórico con aguas del mar territorial de alrededor de 589.160 km², lo que implica que estas islas y las otras más pequeñas son de propiedad de Colombia por postulados geohistóricos del derecho internacional, lo que ha generado la necesidad de delimitar fronteras marítimas y acordar derechos de explotación de recursos naturales con varios países vecinos, inclusive con los Estados Unidos. Es así, como en el transcurso del siglo XX se suscribieron tratados bilaterales con Nicaragua (Esguerras-Bárceñas, 1928), Estados Unidos (Vásquez-Saccio, 1972), Panamá (Liévano-Boyd, 1976), Costa Rica (Fernández-Facio, 1977), Honduras (Ramírez-López, 1986) y Jamaica (Sanín-Robertson, 1993), (Castro Gonzales, 2009). Lo que determina la gran demanda de la zona pesquera y la cantidad de recursos que obtienen de ese sector del mar territorial.

Pero además surgen otras preguntas que de alguna manera afectan la explotación de la pesca artesanal, sin embargo las fronteras de la pesca para los pescadores artesanales del Archipiélago no saben hasta donde llegan por lo que siempre han desarrollado sus faenas artesanales de una manera intuitiva y por instrumentos rudimentarios que ellos han diseñados para ubicarse en el mar, es por ello que al retomar la pregunta que hizo Erick Castro Gonzales sobre esta actividad, que los mismos pescadores artesanales se han hecho,

relacionada con las acciones del sector pesquero, al cuestionar: ¿Qué implicaciones han tenido o podrían tener estos tratados sobre el desarrollo del sector pesquero? A lo que Castro Gonzales responde: “Adicionalmente y, de especial interés en la actualidad, es un breve análisis que se hace sobre los efectos derivados sobre el sector pesquero de la demanda interpuesta por Nicaragua en contra Colombia ante la Corte Internacional de Justicia en 2001”, lo que delimita los espacios de los pescadores artesanales en la actualidad, por la disputa y luchas limítrofes por el mar territorial y sus incidencias se encontró que: “En 2000 la UNESCO declaró el archipiélago como la Reserva de Biosfera Seaflower, para la promoción del uso sostenible de los recursos naturales y la cultura. Posteriormente, el Ministerio de Ambiente, Vivienda y Desarrollo Territorial en 2005 declaró un área marina protegida de uso múltiple de alrededor de 65.000 km², que es una de las más extensas en el mundo” (Castro Gonzales, 2009), lo que determina que el mar territorial del Archipiélago continúa en disputa y aún no se ha aclarado. Estas acciones para los pescadores artesanales colombianos es un problema por lo que si cruzan los límites, los persiguen las fuerzas militares marinas de Nicaragua y los expulsan del territorio marino, pero le quitan la producción pesquera, es decir su trabajo. En tal sentido, estas problemáticas las están dialogando los diplomáticos de ambos países para llegar a un acuerdo, pero no es fácil, el problema continúa, pero no sabemos hasta cuándo.

De lo anterior, esta investigación no trata del problema geopolítico entre Nicaragua y Colombia sobre las fronteras marítimas, sino que busca diferenciar y disponer las áreas del mar territorial donde los pescadores artesanales de Providencia desarrollan sus actividades de faenas de la pesca, pero además, donde crean sus propias herramientas de pesca y de

ubicación en el Mar del Caribe. Motivo por el cual estas experiencias también le dan insumos para la creación de historias orales en el contexto. Por consiguiente estamos incursionando en otras aéreas del conocimiento que permiten identificar algunas problemáticas de tipo social y humanistas que se tocará en el capítulo de interpretación y la manera de cómo se conecta con la práctica de la pesca.

En ese orden de ideas existe un tipo de pesca artesanal que es identificada como la pesca ornamental, pero en todo el país que produjo USD\$ 7.650.000 para el año 2013, lo que significa que aún se sigue explotando la fauna marina de nuestro país, algunas veces con licencias del estado, pero otras de una manera clandestina. Esto demuestra que la pesca en sus diversas acciones se convierte en un recurso económico sustentable para el sector pesquero ornamental.

De igual manera encontramos algunos centros de investigación como el Instituto de Investigaciones Marinas y Costeras (INVEMAR), ubicado en el pueblo de Gaira cerca de Santa Marta monitorea y hace seguimiento a los diferentes cuerpos de aguas en la región tanto del Caribe colombiano, como del pacífico, sin embargo lo que es de nuestro interés es el Caribe colombiano y en él se evidencia algunas las problemáticas en torno a la explotación de los recursos naturales sin ninguna prevención o conservación, en este sentido el informe sostiene: “El desarrollo industrial, a costa de la desproporcionada explotación de los recursos naturales y el crecimiento de los asentamientos poblacionales sin adecuada planeación, son entre otros, factores que han contribuido al deterioro de las

condiciones ambientales de nuestro planeta y Colombia no está exenta de tales actuaciones” (INVEMAR, 2005).

Por su parte el Instituto Colombiano de Desarrollo Rural (INCONDER) presentó un informe sobre la Pesca y la acuicultura en el año 2006 en el que señala la estadística de los volúmenes de especies marinas que se explotan en los diversos cuerpos de agua en Colombia, pero además tratar de regular los precios de la venta de pescado, crustáceos y moluscos en el mercado, lo cual ha permitido conocer el aprovechamiento de los recursos marinos, su explotación para controlar la preservación y conservación de las especies marinas, el informe sostiene que: “A finales del 2005, fue necesario reevaluar las cifras de pesca y acuicultura que cuenta con unos históricos realizados a partir de cifras de información secundaria y que requería tener un verdadero Sistema Estadístico de precios, volúmenes de desembarcos y estado biológico de las especies. Fue así como en el 2006 se celebró el convenio de Cooperación Científica y Tecnológica No. 03/06 con el Instituto Colombiano de Desarrollo Rural (INCODER), con el fin de aunar esfuerzos para adelantar los proyectos “Sistema de Información de Precios y Mercados de Productos Pesqueros” y el “Sistema de Información Sectorial Pesquero y Acuícola” y de esta manera consolidar en el tiempo un Sistema de Información Pesquero que sirva de herramienta para que el estado pueda establecer políticas encaminadas al aprovechamiento sostenible de los recursos” (Ministerio de Agricultura y Desarrollo Rural, 2006).

Se observa claramente cómo se evidencia el apoyo del estado mediante políticas y planes

de desarrollo que contribuyen a concientizar a las buenas prácticas relacionadas con el medio ambiente en el contexto del Caribe colombiano, pero también hay que decir que los pescadores artesanales se quejan y nos saben a quién dirigirse para exponer sus problemáticas y sobre todo al uso y abuso de los espacios territoriales de sus ancestros de quienes heredaron sus tierras y sus cuerpos de aguas marinas.

Algunos pescadores oriundos de los pueblos donde se desarrolla la investigación han expresado en sus historias orales que, algunas personas se les han acercado diciéndoles que en ese sector está prohibido pescar, lo que los aterra a ellos porque durante toda su vida ellos han pescado en ese sector y sostiene que ahora no pueden ingresar a sus propios territorio, siendo el lugar donde tanto tiempo han pasado y han creados sus propias historias. En este sentido, esto es como sacar a los hombres de su propia tierra y expulsarlos a otro territorio, ellos se preguntan ¿de qué vamos a vivir, sino sabemos hacer más nada? Creo que el estado debería prestar más atención a estos cuestionamientos que se convierten en tensiones que se podrían solucionar mediante proyectos de investigación y desarrollo.

Ahora bien, volviendo al tema de los dibujos mentales y su relación con el contexto del Caribe colombiano cabe mencionar la importancia de los trazados de las rutas de la pesca que se relacionan con las historias orales e historias de vida, pero además el ingrediente fantástico que le agregan los pescadores sobre los animales marinos, hacen ver a estas historias llenas de imaginarios que, algunas de ellas han sido llevadas al cine y a otros medios para ser contadas en diversas manera pero propias del territorio, que aún atrae a

grandes y chicos.

En las observaciones anteriores para entrar en el universo de estudio debemos centrarnos en cuatro preguntas importantes, las cuales nos ayudan a retroalimentar el tema sobre los dibujos mentales en el contexto del Caribe colombiano, al integrar el dibujo en relación con el pensamiento visual, por lo que las pregunta se describen a continuación:

2.3.1. ¿Quién ha investigado anteriormente sobre el tema los dibujos mentales en el Caribe colombiano?

En la revisión de la literatura anterior sobre los dibujos mentales de los pescadores artesanales en el contexto del Caribe colombiano, se debe mencionar que este tema no se ha encontrado una literatura específica, significando que se ha estudiado las acciones del dibujo por un lado, como hecho de apreciación y de adquirir conocimiento desde el pensamiento visual; en una segunda instancia nos encontramos con los Estudios Culturales del Caribe y por el otro los mapas mentales, cada uno de estos aspectos se logra identificar desde su propio punto de vista y de manera independiente. En ese orden de ideas en esta investigación se crea una convergencia entre el dibujo en el Caribe colombiano como contexto y los mapas mentales para cumplir los objetivos planteados.

Podemos sostener que, el dibujo como acción permite que las imágenes se hagan visibles y generen conocimiento a partir de las ideas transmitidas. Esta acción tiene que ver con la fenomenología de la percepción en las teorías de la imagen, pero además en las acciones

del dibujo como herramienta de conocimiento, las cuales se hablará en el capítulo de la interpretación. Es por ello que nos fundamentaremos en autores cómo: Juan José Gómez Molina con sus libros: *“Estrategias del Dibujo en el arte contemporáneo”* y *“Las Lecciones de Dibujo”*, cabe agregar que las referencias bibliográficas en estos libros han sido tomadas a fin de ampliar el sentido y acción del dibujo desde el pensamiento visual, es por ello que, adicionamos otros referentes de suma importancia para esta investigación como: el equipo Arco Editorial Team con su libro *“Escuela de Dibujo: Aprender a dibujar”*; la tesis doctoral de Alberto Rabazas *“Caos sensible: orden y caos en la construcción de los proyectos de creación en las artes plásticas”*. Es evidente expresar que la investigación de Fabián Leotteau con sus artículos: *“El dibujo como herramienta de ubicación para la pesca en el Caribe colombiano”*, *“Dibujando el mapa para encontrar el Caribe colombiano”*, *“El Dibujo como pensamiento en el Caribe”*, *“Laboratorio de Dibujo contemporáneo”*, la website: <http://leotteau.wix.com/monokari> , han contribuido a esta investigación en la retroalimentación y contextualización de los texto anteriores, los cuales no han sido publicados, pero es un trabajo que comenzó en 2008, lo que significa que las acciones investigativas anteriores se reestructuran en este documento. De igual manera encontramos la tesis doctoral de Javier Lozano Egea *“Vocabulario provisional del dibujo contemporáneo: la herida”*, *“Del dibujo de objetos al dibujo como objeto. El modelo de Beuys”* (Rabazas, 2000) de Antonio Rabazas, cuando cita a Beuys en una entrevista que le hicieron el 18 de junio de 1984 en Düsseldorf, al decir: “El dibujo para mí existe ya en el pensamiento. Si los significados completos e invisibles del pensamiento no están en una forma, nunca resultará un buen dibujo... (Rabazas, 2000)”, significa entonces que los pensamientos visuales que poseen los pescadores y todo ser humano hacen parte de nuestro imaginario, a su vez se convierten en la idea principal en nuestro cerebro inicialmente,

generando un dibujo mental en forma de escritura, pero que se debe hacer visible mediante un soporte para que el dibujo tome forma mediante una imagen.

En segunda instancia se revisó la literatura sobre los Estudios Culturales del Caribe y se tomaron a varios autores referenciados en el capítulo de contexto con el fin de identificar los aspectos más importantes sobre el Caribe y la manera en cómo el mar territorial se constituye en el escenario propicio para esta investigación en el universo de estudio. En este sentido, no se trata de escribir un listado de los autores referenciados, sino de relevar las teorías de los Estudios Culturales del Caribe, el rodeo, la estética del movimiento, las historias orales e historias de vida, la complejidad del Caribe, los procesos geohistóricos que hicieron posible en este contexto, las multirrelaciones, las convergencias, las mezclas culturales, el nacimiento de una nueva lengua, el pensamiento visual, la metodología etnográfica, la investigación etnográfica visual, a fin de contribuir al desarrollo de estos procesos en la generación de revelar el patrimonio ideológico de los pescadores artesanales de La Boquilla, Old Providence y Taganga.

En tercera instancia el tema sobre los mapas mentales de los pescadores artesanales del Caribe colombiano no se encontró ninguna literatura específica, significa entonces que no lo han abordado hasta el momento, sólo se ha encontrado los autores que han investigado sobre los mapas y las cartografías desde un punto de vista de la historiografía, articulado a los procesos geohistóricos y geopolíticos, pero como este no es nuestro tema en particular, se ha tomado sólo la creación de los portulanos de la época de la colonia, específicamente en el Caribbean Sea a partir de la interpretación de la creación de ruta de navegación y los dibujos como herramienta de conocimiento. Es por ello que el concepto de mapa lo

tomamos del historiador y cartógrafo Brian Harley sobre la invención de los mapas descrita en las definiciones, identificando como los europeos llegaron al Caribe con ambiciones de expansión sobre este territorio, pero también la expansión de las industrias trasatlánticas anhelando una región donde poseer una mejor vida social a través de las acciones mercantilistas. En efecto se observa el propósito con que vinieron los españoles a este territorio del Caribe, quienes trajeron a expertos cartógrafos, excelentes dibujantes con el propósito de trazar el territorio que estaban invadiendo. Aquí se demuestra el uso del dibujo para la creación de mapas como estructura de conocimiento visual, integrando el dibujo como herramienta visual para determinar la sitiogeografía del espacio invadido en el caso del gran Caribe.

Ahora bien, el sentido del mapa “lejos de fungir como una simple imagen de la naturaleza que puede ser verdadera o falsa, los mapas redescubren el mundo, al igual que cualquier otro documento, en términos de relaciones y prácticas de poder, preferencias y prioridades culturales. Lo que leemos en un mapa está tan relacionado con un mundo social invisible y con la ideología como con los fenómenos vistos y medidos en el paisaje. Los mapas siempre muestran más que la suma inalterada de un conjunto de técnicas” ([1990], 61), (Edney, 2006)”, de hecho la creación de mapas hacen posible dibujar los bordes de las sociedades de una manera muy puntual apoyados en un conjunto de técnicas que hacen posible la visibilidad del territorio, sin embargo para los pescadores artesanales los bordes imaginarios de los lugares donde se logra una excelente pesca, sólo existe en la memoria de ellos, por lo que se busca es visualizar esos mundos simbólicos que mantiene los

pescadores en sus cerebros, es por ello que profundizaremos en la ideología de las formas de los paisajes imaginarios de los pescadores en sus contextos.

De igual manera debemos sostener la creación de los mapas mentales y el funcionamiento en que los pescadores reafirman su memoria mediante el ejercicio diario de salir a pescar, se podría decir que, los pescadores disfrutaban al crear sus mapas mentales, presentándoles retos que, ellos mismos descubren libremente. Es decir que los mapas mentales de los pescadores son una forma de pensamiento visual que les ayuda a generar la información necesaria para la navegación y la creación del mundo simbólico de una manera lógica y creativa. Significa entonces que la estructura de los mapas mentales de los pescadores se genera a partir de los puntos o marcas que ellos usan como referencias y de ahí trazan líneas de forma lógica en un plano en movimiento. Entonces la lancha es la idea principal y los puntos son los trazados llegan a la lancha, como un proceso mental.

Ahora bien, este proceso es similar al que se ha usado desde hace mucho tiempo, solo que en el contexto del Caribe, no se registran este tipo de acciones, porque los africanos y los indígenas no sabían leer, ni escribir en las lenguas que trajeron los europeos, sin embargo los africanos e indígenas se comunicaban con gestos e imágenes en cada una de sus culturas que muchas veces las hacían en la arena y las registraban en piedras, en tejidos, en filigranas y hasta en la piel de cerdo.

Como se observa claramente, el registro de imágenes era una acción para guardar la memoria de la cultura, pero ellos transmitían sus conocimientos a sus seres más cercanos de

una manera oral y con gestos, significa que ellos dibujaban sus mapas y los guardaban en su memoria para ser usados cuando debía trasladarse de un lugar a otro en el territorio. Por eso vemos que algunos indígenas que trabajaban como guías de los españoles en las rutas de desplazamientos. Es por ello que al apoyarnos en James Henry Breasted cuando sostiene que: “...significant from the viewpoint of historiography in the history of cartography in that it relies heavily on the expertise of anthropologists. In so doing, it marks an important step toward a truly interdisciplinary history of cartography and helps to draw an exciting new perspective into the debate over the nature of maps (Breasted, 1998), significa que la cartografía ayuda al artista investigador a ubicarse en el campo de estudio a través de los mapas de rutas, de la misma manera que los pescadores artesanales lo hacen, pero los mapas los tienen en su memoria y saben cuál es el camino correcto para llegar al lugar de pesca.

En efecto la cartografía contribuye a crear una nueva mirada desde el dibujo, pero como destaca Matthew Edney -actual director del proyecto *The History of Cartography*, desde inicios de los años ochenta, algunos cartógrafos que “no fueron hipnotizados por las tecnologías digitales, se acercaron a la semiología y la semiótica como forma de concebir los mapas. Parte de esta exploración fue realizada en términos históricos (Edney, 2006, pág. 18) por teóricos críticos del empiricismo que abogaron por una transformación en la manera de interpretar la naturaleza de los mapas, hasta entonces centrada en un paradigma evolucionista que situaba el desarrollo de la cartografía moderna en una camino de progreso hacia la perfección de sus técnicas, prácticas y herramientas. En efecto, entre los cartógrafos académicos había primado, desde los años sesenta, la idea de que los mapas eran una forma de lenguaje, y que la cartografía, como ciencia, debía descubrir y

perfeccionar la gramática y la sintaxis de comunicación de los mapas (modelo de comunicación cartográfica) (Edney, 2006, pág. 18)”, esta manera de ver la cartografía en la actualidad tiene su origen en la mente de los nativos exploradores, es decir con un lenguaje visual al marcar los puntos y las direcciones de desplazamientos por el mar territorial. El asunto es que la naturaleza del mapa como lenguaje de comunicación a través del dibujo se convierte en una ciencia, lo que implica la relación entre signos y símbolos que son usados en el trazado de los dibujos y el valor de líneas, pero a la vez la grafía de un espacio que lo hace más visible.

Vemos entonces como algunos antropólogos de los años 80 se apoyaron en los mapas y las cartografías para el desarrollo de sus proyectos de investigación, por lo que Edney sostiene que: “distanciándose de los cartógrafos académicos y sus modelos de comunicación cartográfica, varios historiadores de la cartografía exploraron a lo largo de la década del 80 diversas alternativas de entender la naturaleza de los mapas recurriendo a la historia del arte, la historia de la ciencia, la antropología, la crítica literaria, la semiología y los estudios culturales; acercando así, las preguntas de la historia de la cartografía a las de las historias sociales de la cultura (arte, ciencia, tecnología, etc.), (Edney, 2006, pág. 19)”, lo que significa que la cartografía tuvo su interrelación con otras disciplinas científicas que la enriquecieron y que además, generaron y abrieron un camino al uso y aplicación de recursos tecnológicos, sin olvidar las matemáticas, la geometría y el dibujo como herramientas de conocimiento, pero el interés de esta investigación son las cartografías mentales de los pecadores, aquellas que no son visuales y que nos enfocaremos en ellas en la medida de llevarlas a las visualidades desde los inicios de la cartografía, es decir desde la creación de portulanos de la época de la colonia del Caribbean sea, pero que aún se siguen

utilizando y se ha convertido en la herramienta que más usa el hombre, su memoria y la palabra oral en el contexto del Caribe.

Ahora bien, debemos entrar en la acción del dibujo mental en la interrelación de los mapas mentales y la acción del dibujo en el contexto del Caribe colombiano, sobre el dibujo y su sentido de expresión, además también debemos mencionar la cantidad de autores que han estudiado la imagen y algunas metodologías sobre las teorías de la imagen las que abordaremos más adelante. Asimismo, debemos hacernos otra pregunta en relación a la creación del dibujo mental desde la mirada de los pescadores artesanales.

2.3.2. ¿Cómo se puede definir un dibujo mental en el contexto Caribe?

A partir del concepto de dibujo mental que se planteó anteriormente en la primera parte de esta investigación y, en la pregunta anterior, el dibujo mental como expresión puede estar articulado al contexto del Caribe en la manera en que intervienen varias disciplinas interrelacionadas desde el pensamiento visual, teniendo en cuenta ‘la estética del movimiento’ que identifica este contexto, según Benítez Rojo (Benítez Rojo, 1989).

A lo largo de estos planteamientos, los procesos de investigación sobre el dibujo cómo herramienta de conocimiento nos llevan a relacionar las ciencias y el arte, e incluso a otras disciplinas, es decir también influye sobre la manera de expresar los sentimientos y las emociones sobre la exaltación y el placer de dibujar como hecho espiritual, llevándolo a la categoría de lo fantástico y lo real en el Caribe. Significa entonces que el dibujo es una

acción espiritual donde se crean imágenes a partir de la imaginación en el estado del pensamiento visual. Pero además, cuando Bruce Neumann sostiene que: “El dibujo como estrategia es un proceso ayuda a definir formas dentro del proceso de proyección de ideas visuales. Dibujar entonces es igual a pensar, es un proceso de construcción de imágenes y formas en el espacio. Es parte fundamental de la producción visual pues es la forma plástica más cercana al pensamiento. La idea es la materia de los pensamientos, los conceptos y las imágenes mentales. El dibujo es por sus cualidades formales y materiales una traducción de la acción de pensar en un plano gráfico. Nos basta un lápiz y un papel para definir estructuras multidimensionales en un espacio delimitado, en este caso la hoja de papel. El dibujar es una acción, una acción inteligente pues la inteligencia inscribe comparar las cosas con el fin de resolver algún cuestionamiento... (Barrera, 2016)”, de este modo el dibujo como construcción de formas e imágenes articulado a la gestualidad del caribeño, genera una manera de actuar, porque no es la acción de dibujar en un papel, es la acción de gestualizar y de pensar visualmente.

Ante esta situación, el dibujo en el Caribe como expresión del pensamiento visual y la manera de manifestar las acciones que permitan visualizar la imagen guardada en el cerebro de los pescadores artesanales, incitan a que se vaya revelando el patrimonio ideológico de los mapas mentales, apoyándonos en Eduardo Barrera al decir que: “El pensamiento no se puede definir solo a través de algunas señales, bordearlo a través de gestos y de condiciones que lo hacen más cercano y concreto. El dibujo no puede definir por completo el pensamiento, pero esta definición de formas y de construcción de lenguaje se ubica en el mismo punto que se generan los pensamientos en la mente. El dibujo construye y define

formas, estas pueden representar una experiencia perceptual o una estructura social, un organigrama institucional o un esquema de movimiento, las cuales tienen su punto de confluencia es ser una estructura que sustenta la forma; su significado en que es leído, todo esto es a lo que denominamos lenguaje del dibujo (Barrera, 2016)”, es decir que el patrimonio ideológico de los pescadores comprende una estructura cultural y social relacionado con la imagen, el contenido de la historia oral y la forma como los pescadores expresan sus acciones a través de un lenguaje muy gestual para hacer visibles los pensamientos visuales de los pescadores, evidenciando el dibujo como acción de pensamiento.

Ahora bien, en la medida en que el hombre del Caribe se plantea interrogantes reflexivos sobre el medio ambiente, construye ideas culturales un tanto confusas que pueden ser identificadas como resultado de imaginarios expresadas desde sus prácticas identitarias culturales de una manera inseparable a las acciones de un dibujo. Es por ello que el caribeño siente la necesidad de entender su microcosmos, induciéndolo a visitar espacios aleatorios inimaginados en sus memorias, donde se sumerge en diferentes mundos alegóricos con el fin de construir y aprehender desde la relación del medio ambiente y su entorno con el universo simbólico en el contexto del Caribe.

En este orden de ideas el arte nos invita a reflexionar desde *lo real maravilloso y mágico* hacia las formas del pensamiento en el Caribe, los cuales pueden ser interpretados mágicamente con sus propias simbologías produciendo conocimiento. De este modo

encontramos a los cronistas quienes reseñaban sus hechos dibujando mapas y paisajes en tinta, como base de su investigación con el fin de tener un acercamiento real de las cosas que observaban en la época de la colonia. Así, el dibujo se puede señalar como el hilo conductor que enseña a aprehender del medio ambiente la interacción del hombre con la naturaleza, habitado muchas veces en la geohistoria, la geopolítica, la religión, la ecología, los estudios culturales y visuales. Entonces se puede decir que el dibujo con su propia autonomía, es la primera forma de pensamiento en el Caribe. Debido a esto, podemos decir que el ser humano guarda imágenes codificadas en el cerebro que le permiten llegar a la sinapsis para recordar y construir ideas.

Para resaltar este propósito se debe recordar el proceso sobre la fenomenología de la percepción visual aplicada a las prácticas de identidad con la visión de algunos intelectuales en el Caribe, es decir que a través de la herramienta del dibujo y su articulación a las ciencias podemos construir las historias orales e historias de vida. Un dibujo es un esbozo sobre la teoría de la interpretación de la realidad, previa al realismo visual, con la que surgió el realismo intelectual. No se dibuja lo que vemos, sino lo que conocemos de las cosas.

El placer de dibujar es uno de los goces espirituales más placenteros para expresarse con plena libertad. De hecho esta liberación hace que tanto la mano como el cuerpo puedan conseguir una acción integral física y mentalmente con la intención de lograr una armonía admirable en el movimiento de la línea, igual que en la danza. El dibujo como

representación de los movimientos del cuerpo permite gesticular de una manera armónica y equilibrada las acciones manifestadas de la personalidad del ejecutante. De este modo los dibujos gozan de la libertad de expresión gráfica, incursionando en los Estudios Culturales como si fueran conciertos visuales. Es por ello Leotteau expresa en su investigación sobre “el dibujo como pensamiento en el Caribe” que: “La historia de la cultura en China es admirable y, demuestra como la función del arte tenía que adaptarse a sus prácticas de identidad, de la misma forma los encontramos en los sistemas del arte egipcio, los cuales deben ser coherentes y se proyectaban con su finalidad. Asimismo, el manejo y dominio de la imagen es algo que se puede describir con evocación poética. El artista chino es capaz de conjurar las montañas, los árboles, las flores; porque ha aprehendido los secretos de estos a través del dibujo, con la idea de evocar los estados de ánimo sobre la naturaleza y su universo (Leotteau F. , 2008), en este sentido se observa claramente la relación existente entre la función del arte en cada una de las culturas mencionadas y la manera en cómo puede estrechar y evocar los elementos de la naturaleza para hacerlos visibles a través de un dibujo.

En efecto el dibujo como forma de pensamiento visual lo referenciamos desde la historia del arte en sus procesos en cómo se produce la creatividad a partir del dibujo como primera forma de pensamiento, al respecto Ernest Gombrich sostiene que: “con esta idea se observa la preocupación de los artistas, para que la iglesia con sus trabajos no llegue a acabar con el arte, sino que se puedan construir formas ideales de pensamiento separados del yugo de la iglesia. De igual manera encontramos otros libros como el Álbum de esbozos Desde Alberto Durero, donde el conocimiento de la geometría y la estereometría del cuerpo

humano son aplicables al canon de belleza, tratando de construir la figura humana perfecta (Gombrich, 1997)”, es de mucho interés la preocupación de los artistas en la época del renacimiento y el barroco que tenía por el arte, sin embargo nos hemos dado cuenta que el dibujo siempre lo trataban en segunda clase, es decir una acción secundaria, pero indispensable para hacer pintura y escultura, pero también cabe mencionar la relación del sentido de la proporción de la figura humana y sus cánones de medida las que abrieron otra puerta al conocimiento de la estructura osteológica y miológica del ser humano.

Resulta evidente que el estudio del canon de la figura humana contribuyó al acercamiento de otras disciplinas como la medicina y las ingenierías de la figura humana, generando “el verdadero método y orden para dibujar todas las partes y miembros del cuerpo humano de Odoardo Fialleti (Fialleti, 2011)”, en donde alcanza un mayor detalle de los elementos que componen la figura humana. Por consiguiente estos catálogos de dibujo que aparecieron aluden a los procesos analíticos de investigación en artes, aplicados en la academia. De este modo otros libros con sus respectivos autores y sus metodologías acerca de la acción del dibujo, nos hacen recordar la importancia de la interrelación entre las ciencias y el arte, en este caso específico el dibujo puede ser considerado una herramienta de conocimiento. Es por eso que la interrelación entre el cuerpo humano con los elementos químico y físicos del universos, pero también del cuerpo humano generan una unidad perfecta del ser entre ciencias y artes, al retomar las palabras de Gombrich cuando sostiene que: “la idea de los cuerpos regulares con un orden matemático y geométrico en el TIMEO de Platón como elementos constitutivos del universo, los cuales conforman las leyes de la naturaleza (Gombrich, 1997)” es decir que la estructura interna de los elementos naturales y el cuerpo

humano mantienen la misma interrelación entre su componentes, significa que químicamente el universo está constituido de una manera integral y que el dibujo ha permitido llegar a esas conclusiones donde el dibujo como imagen genera un lenguaje visual y de nuevo conocimiento sobre los aspectos fundamentales de la estructura internas de los cuerpos humanos como de los elementos de la naturaleza.

Por su parte Vivian Nutton en su sitio web sobre Andreae Vesalius en la introducción sostiene que el libro “Fábrica del cuerpo Humano” dice que: “Vesalius was not alone in demanding a leading place for anatomy in medical education; he was contributing to a trend, not setting it. His emphasis on using human corpses, where possible, was also one that was not unique to him, although the impact of the Fabrica undoubtedly inspired many to follow him, and contributed to the general acceptance of human dissection beyond Italy (Nutton, 2003), Andreae Vesalius dentro de su investigación sobre la fábrica del cuerpo dice que la anatomía para las artes es importante en el reconocer la figura humana en su proporción para la acción de dibujar, lo cual inspiró a otras a seguirlo, pero también los artistas se apoyan en otras ciencias para la creación de la figura humana.

Ahora bien, el dibujo en la época precolombina era considerado como una estructura de conocimiento, no era arte, sino una imagen que tenía significado y ellos le colocaban un significado dentro de sus culturas, vemos por ejemplo la filigrana de la cultura Zenú y la Tayrona en el Caribe colombiano, con un alto valor simbólico a partir del reconocimiento de la flora y la fauna. En este sentido, “podemos señalar que el dibujo en la época

precolombina fue una herramienta fundamental para todas las culturas en especial en la elaboración de los diseños de vestidos ceremoniales, vasijas, prendas de ritual, construcción de herramienta de uso agrícola, entre otros objetos. Sin embargo, el dibujo también se ha usado como elemento de construcción básica para los templos ceremoniales y para identificar a los dioses, en la arquitectura, también en las coreografías que acompañan los festejos, es decir que el dibujo es la estructura mental de las ideas o mejor dicho la primera idea que se tiene para hacer cualquier cosa y se viene usando desde tiempos ancestrales (Leotteau F. , 2008), esta tipología heredada de sus ancestros se ha manifestado de generación en generación de manera oral, esta fue una de la entrevista que se a un indígena de la cultura Tubará de la cultura Mokane familiares de los Zenúes, ubicada a una hora de Barranquilla, dicha entrevista se ejecutó en el 2009 cuando se estaba desarrollando la investigación el Dibujo como pensamiento en el Caribe.

2.3.3. ¿De qué manera los pescadores del Caribe colombiano crean los dibujos mentales de las rutas de navegación en su contexto?

La dimensión narrativa de los dibujos mentales se plantea desde lo que han escuchado los pescadores de sus antepasados del ‘conocimiento empírico’ que ha sido transmitido de generación en generación de parte de sus abuelos, sus tíos, sus padres, primos y algunos amigos, quienes en su memorias guardan un gran legado ancestral sobre las experiencias de las rutas de la pesca que también son usadas para el turismo ecológico bordeando las islas y muy cerca a la orilla.

Durante el proceso de las entrevistas a los pescadores en los pueblos de La Boquilla, Taganga y Old Providence se les hizo varias preguntas una de ellas fue ¿cómo se ubican en el mar Caribe?, los más veteranos respondieron que se apoyaban en marcas, puntos y señales, y los más jóvenes respondieron que en algunos casos se apoyan en el GPS, pero en términos generales se encontró en sus respuestas ciertas similitudes, pero también diferencias. Es decir que los pescadores veteranos quienes recibieron el conocimiento de parte de sus parientes más cercanos para navegar por el Mar Caribe, saben cómo ubicarse en el mar territorial, utilizando puntos o marcas referenciadas que guardan en su memoria que les sirve para hacer sus trazados.

Esta experiencia se da por varios factores, uno de ellos es que ellos aprenden jugando desde niños a hacer el reconocimiento de su sitiogeografía, pero además también escuchan las historias que les cuentan los abuelos, de ahí se va construyendo un imaginario que se va fortaleciendo cada vez más por sus experiencias en el Mar Caribe. Lo que los hace dueños de sus entornos y de las profundidades de su mar. Es interesante destacar que en las observaciones que se hicieron sobre el imaginario de los niños, ellos jugaban con barcos, carros y algunos otros tipos de instrumentos de desplazamientos, evidenciando la importancia del movimiento y del reconocimiento de la gran imaginación de estos niños que, entre otras cosas su alimento por estar cerca al mar se constituye en las bendiciones que le da el Mar Caribe.

De igual manera se comprobó que en los tres pueblos coincidencialmente algunos de los pescadores les hicieron propuestas para llevar drogas a mar abierto y tuvieron esa

experiencia, pero lo que si comentaron fue “que era un trabajo para preocuparse porque muchos de los que se fueron no regresaron” (Howard, 2008), lo que significa que es un riesgo para la familia, sin embargo ellos son conscientes de eso, pero no les preocupa porque lo único que han aprendido es a navegar, pero tampoco han estudiado o se han salido de los estudios, porque no les interesa. Es decir que ellos cuando les hacen esas propuestas lo piensan y se atreven a jugarle a la suerte con los viajes que ellos hacen, esperando tener éxito y sacar a su familia a delante.

Todas esas problemáticas que se encuentran en la región del Caribe colombiano producto de las migraciones y constantes ir y venir por el Mar Caribe por diversos motivos, hacen de este territorio, un lugar lleno de historias por las mezclas culturales que llegaron de algún lado desde hace mucho tiempo, antes de la época de la colonia, es por ello como Edouard Glissant en su libro “El Discurso Antillano” (Glissant E. , 2005), sostiene que el Caribe: “es un lugar de resistencia, convergencia y de multirrelaciones”, que de algunas manera se establecieron en este contexto, quienes vinieron de todas partes, porque el gran Caribe es un “Crisol”, donde todo se puede experimentar.

Es por ello que las rutas de navegación de una isla a otra que en un principio las ejecutaban los indígenas porque sabían que podían entrar a barlovento y salir a sotavento, pero además ellos los hacía en canoas, no eran embarcaciones grandes, sino eran pequeñas y las rutas las hacían con remos y había un líder quien tenía el conocimiento de la ruta de navegación.

Este conocimiento es tan importante para ellos porque es la manera de cómo los nativos isleños pueden conectarse con las otras personas de las otras islas y como dice Héctor Rojas Herazo en artículo “Rasgos lineales para bocetar el Caribe” en el libro compilado por Cecilia López Montaña y Alberto Abello Vives “La costa que queremos”, en el que señala que “los caribeños llevan noticias de una isla a otra sin mojarlas” (Abello A. L., 1998), se observa claramente la importancia del movimiento por el Mar Caribe convertido en algo tradicional y fundamental para los propios caribeños de las islas, sin embargo cabe destacar de como el conocimiento de los abuelos es transmitido a los jóvenes quienes aprenden desde niños a ser pescadores y navegantes, eso les enseñan sus padres “...para no dejarse morir de hambre”, como diría Orlando Fals Borda en su artículo “Notas sobre la reconstrucción de relaciones de Colombia en la Cuenca del Caribe” (Abello A. L., 1998).

Ahora bien, este conocimiento sobre crear unas rutas de un puerto a otro, resulta evidente en su memoria porque pareciera que ellos tuvieran un mapa por donde ir por el mar. Esta capacitación la hacían los mayores, pero que solo los niños más observadores eran quienes aprendían sobre las rutas, en una de las entrevistas, ellos cuentan como aprendieron a pescar y a navegar realmente, es decir que las problemáticas del contexto los obligaba a tomar decisiones desde pequeños en las que se jugaban su futuro.

Como puede observarse los pescadores del Caribe colombiano para realizar sus hazañas de la pesca a mar abierto, se apoyan en sus experiencias, lo cual tiene unas implicaciones de carácter ancestral porque en consecuencia está muy marcado el prestigio de los capitanes de las naves que, para que ellos sean reconocidos, deben venir de experiencias de sus familias.

Este es un tipo de seguridad que exigen los que suben a sus lanchas porque reconocen sus recorridos y los pasajeros y demás pescadores sienten más confianza.

Ahora bien, los pescadores siempre utilizan el dibujo ‘sin saberlo’ como narrativa o hilo conductor que les ayuda a interpretar y aplicar a sus rutas de navegación, es decir que ellos generan un conocimiento a partir de las historias orales en la creación de los mapas mentales que hacen. Esta es una de las reflexiones que se han hecho buscando darles importancia al dibujo en sus diversas facetas en el contexto del Caribe colombiano para luego interpretarlos y hacerlos visibles.

Asimismo, en el capítulo cuarto se explicará sobre los procesos y las narrativas de los pescadores, lo que nos ayudará a fundamentar el sentido de los dibujos mentales en el contexto del Caribe colombiano.

2.3.4. ¿Hasta dónde llegan las fronteras de la pesca en el Mar Caribe?

Realmente los límites de la pesca los ponen los pescadores veteranos, ellos ubican cada una de las zonas por donde creen que viene el cardumen, es decir que por su experiencia sostienen que a cierta hora el cardumen entra por esa dirección y señalan el lugar, de este modo identifican los límites por donde posiblemente entra el cardumen.

Es interesante ver como ellos señalan algunos lugares y dicen que la zona de pesca va desde 100 nudos a la derecha y 100 nudos a la izquierda, inicialmente se ubican en un extremos y

comienzan a demarcar la zona en forma de círculo, luego ellos comienzan a soltar el chinchorro y lo acomodan dependiendo de la corriente, peor le dejan una entrada por donde creen que entren los peces, luego ellos se van y regresan al día siguiente para recoger lo que les dejó el paso del cardumen.

Ellos hacen un dibujo identificando unos puntos que se alcanzan a ver a la distancia, son las coordenadas que se inventan para ubicar el trasmallo, es decir que los extremos y el punto medio del trasmallo lo ubica en dirección de una marca o línea imaginaria que va desde el extremos del trasmallo al punto de referenciar unos lugares estratégicos en la playa, es interesante comprender como ellos hacen sus trazados desde una montaña de rocas por ejemplo hasta el extremos del trasmallo, o un edificio o, alguna otra referencia que les ayude a hacer los trazados. Esos trazados sólo los pescadores mayores son los que saben dónde ubicar el trasmallo, los jóvenes que los acompañan contribuyen con el proceso de la pesca, así van aprendiendo, lo que los hace partícipe para que se vayan acostumbrando a las labores de la pesca artesanal con trasmallo. Cabe señalar que este tipo de trasmallo artesanal es diseñado por ellos mismos, de hecho sabe cuántas brazas deben tener y donde debe ir más tupido el trasmallo para que los peces se enreden al pasar y no puedan continuar.

En este sentido, las entrevistas que se desarrollan durante el levante de los insumos de la investigación arrojaron unos resultados que durante el análisis de la información se encontró como los pescadores se apoyan en el dibujo, pero sin saber que estaban dibujando, porque lo que ellos hacen es un trazado a partir de un punto de referencia a otro para

ubicarse a mar abierto. Es por ello que surge una serie de preguntas que permitieron identificar como se ubican los pescadores en el Mar Caribe en su faena de la pesca, preguntas que se le hicieron a todos los pescadores que salían a mar abierto, y varios de ellos coincidieron en que utilizaban marcas, es por ello que retomo la entrevista que se le hicieron al señor Rafael Matos, pescador de Taganga y respondió: “para nosotros es fácil, con marcas que ponemos en la playa, pero también en las montañas que se ven” (Matos, 2015), se evidencia entonces que la información guardada en su cerebro son trazados, que muy bien se pueden decir que son coordenadas como un mapa para ubicarse en el mar, lo que significa que ellos hacen sus trazados a partir de lugares específicos en la tierra, es decir que ellos tienen los pies en la tierra y pareciera que se elevaran de la tierra y llegaran al punto que tomaron como referencia, trazando líneas como si estuvieran haciendo un mapa. Esas acciones que hacen desde niños imitando a los adultos son muy importantes para ellos porque que adquieren experiencia con la que pueden desplazarse a distintos lugares por el mar territorial, dichas experiencias son aprovechadas por los pescadores al cambiar de actividad, llevando a los turistas a playas y ensenadas cercanas en temporadas de vacaciones.

Coincidentalmente en los tres pueblos donde se desarrolló la investigación, varios de los pescadores manifestaron que, para la época de turismo, ellos cambian de actividad porque encuentran en los turistas un momento donde pueden adquirir recursos económicos de una manera diferente. En efecto los pescadores navegantes para llevar en sus lanchas a los turistas, se apoyan en el conocimiento que adquirieron durante la pesca, sobre como desplazarse y como ubicarse en el mar.

De los dibujos mentales de los pescadores hablaremos un poco más en el capítulo de “Las Narrativas de los dibujos mentales”.

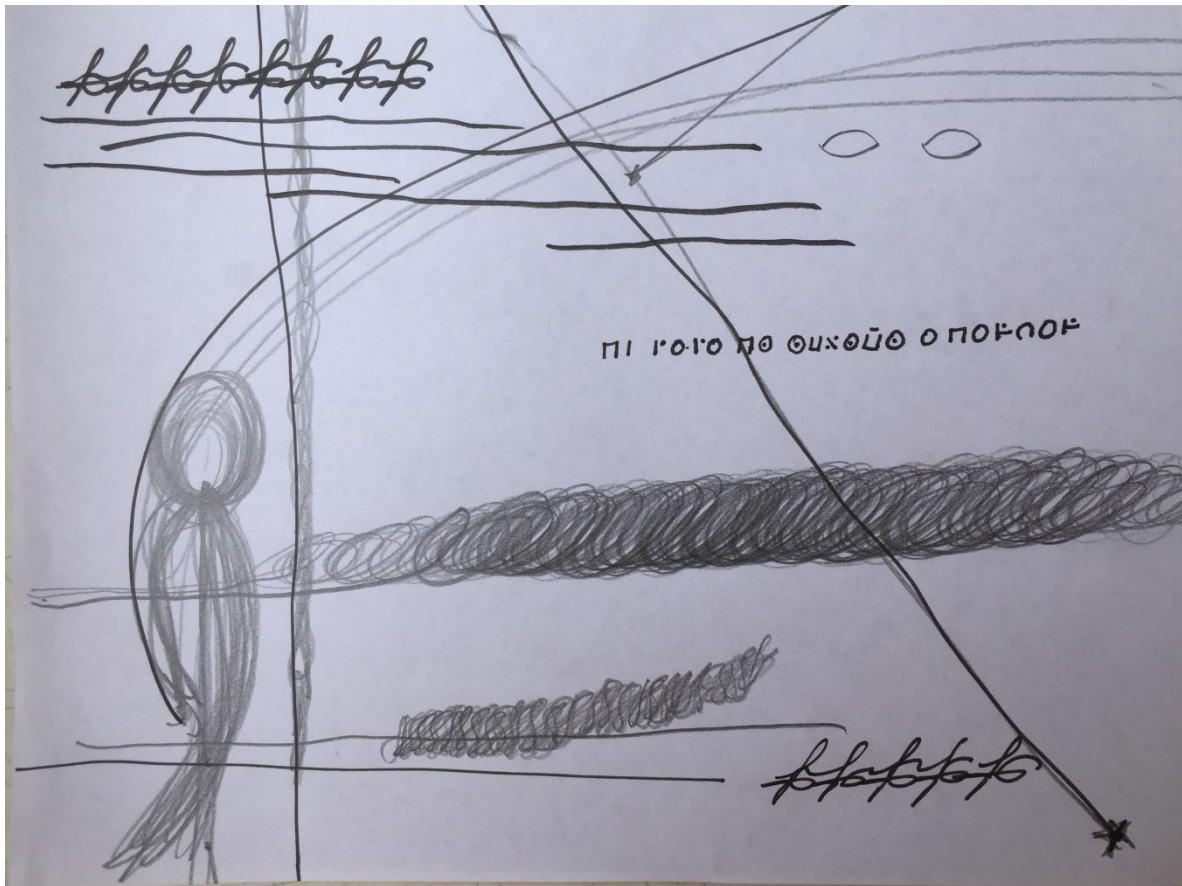


Ilustración 9 "Planeando una pesca"

Drawing N ° 15
Author: Fabian Leotteau
Title: "Planning a fishing (Planeando una pesca)"
Technique: Graphite and ink on paper
Dimensión: 21.59 cm x 27.94 cm

3. Capítulo

Metodología

*“Rather, I understand sensory ethnography
as a developing field of practice”
Sara Pink*

Esta investigación se desarrolla bajo la metodología etnográfica reflexiva en la que se ejecuta y se aplican técnicas de investigación social, como falsas entrevistas inicialmente y en la segunda sección entrevistas verdaderas, con el fin de extraer la información verdadera, a su vez este procedimiento es complementado con el método de etnografía visual, buscando hacer su análisis de los resultados para finalmente visualizar las imágenes reveladas como generación de nuevo conocimiento.

La metodología del proyecto de investigación se desarrolla de la siguiente manera:

1. Primera fase, revisión preliminar para ingresar al universo de estudio.
2. Segunda fase, trabajo de campo en lugar del universo de estudio. Entrevistas a los pescadores sobre sus experiencias de la pesca artesanal.
3. Tercera fase, análisis y sistematización de la información recolectada.
4. Cuarta fase, metodología de la imagen. Confrontación y validación de las imágenes creadas entre los pescadores artesanales y el artista investigador.

5. Quinta fase, visualización de las imágenes creadas por el artista investigador.

3.1. Procesos y procedimientos

Para comprender el proceso y el procedimiento creativo de los dibujos mentales, debo decir que estos dibujos pasaron por varias fases, iniciando con el abordaje al contexto, las entrevistas a los pescadores. Este es un tipo de imagen guarda en la memoria de los pescadores, es oral y se extrajo en varias reuniones. Seguidamente, el artista investigador hacía sus propios bocetos, de una manera articulada a los dibujos hechos por los pescadores en la arena o en el aire. Aquí encontramos cuatro tipos de dibujos, uno el del contexto, otro el de la memoria, otro el que transmiten oralmente y con gestos, otro, el de la arena o el aire y el otro, el del boceto hecho por artista investigador.

3.2. Primera fase

En esta primera fase, se hace la revisión preliminar de la literatura anterior, revisión de dibujos de portulanos, contexto social y cultural del Caribe colombiano, la sitiogeografía, la geoestética y por supuesto las artes visuales del Caribe para ingresar al universo de estudio. El universo de estudio es un grupo de pescadores artesanales en cada uno de sus pueblos pesqueros a fin de recolectar la información como fuente primaria para analizarla y llevarla a un soporte rígido. Por lo que se diseñó un calendario de visitas para planificar el trabajo de campo. En ese orden de ideas las fotografías, los bocetos previos, las entrevistas grabadas en video y en audio de los pescadores artesanales que poseen la experiencia de la

pesca ancestral, son los documentos primarios que contribuirán para su conocimiento y para identificar las fases de extracción de las imágenes.

Con el acercamiento previo a los pescadores artesanales en los pueblos de La Boquilla Taganga y Old Providence en el Caribe colombiano, se identifican algunos procesos de las prácticas identitarias relacionadas con su cultura, el sentido de la imagen que no es arte, el lenguaje que usan, la descripción sobre su propio contexto a fin de reconocer el mundo desde el sentido social, cultural y geopolítico.

En cuanto a revisar la literatura anterior sobre la pesca artesanal en el contexto del Caribe y en otros lugares del mundo, autores referenciados en los antecedentes. Asimismo, se indagó sobre el origen de los portulanos, identificados como cartas de navegación para desplazarse por el mar, también la creación de las escuelas de cartógrafos en Europa. En este mismo orden se investigó sobre la sitiogeografía del mar territorial del Mar Caribe y sus problemáticas ambientales, sociales y políticas.

Por su parte, se organizó un listado de preguntas para hacer las entrevistas buscando consolidar la pregunta de investigación enfocada en el tema de los dibujos mentales de los pescadores de La Boquilla, Taganga y Old Providence y su relación con los portulanos de la época de la colonia en el Mar del Caribe colombiano, es decir que a medida que se avanza en la investigación surgen otras preguntas que refuerzan el planteamiento del problema.

Tal como se ha visto para el desarrollo de esta investigación se han seleccionado tres pueblos de pescadores con el propósito de comprender cómo los pescadores artesanales en sus labores diarias identifican su contexto a mar abierto. La razón por la que se seleccionaron estos pueblos es porque aunque se ubican en el Mar Caribe de Colombia, dos se encuentran a la orilla y el otro pueblo es una isla que pertenece al Departamento de San Andrés es porque los pescadores utilizan tres puntos fijos para navegar en un plano en movimiento. Ahora bien, la unión entre estos tres puntos en el contexto es de forma triangular, lo que permite articular e identificar las marcar o puntos fijos en que se apoyan los pescadores artesanales para desplazarse por el Mar Caribe. Es decir qué, con esta selección de pueblos pesqueros se revelan los tres puntos identificados como marcas que, los mismos pescadores utilizan al momento de salir a pescar sin instrumentos de navegación, por tal motivo el artista investigador se apropia de ese concepto de las marcas para desarrollar y ubicarse en el contexto del Mar Caribe, permitiéndole crear su propio universo de estudio y creativo a la vez para el ejercicio de la creación de los dibujos mentales, pensando en la visualización y el imaginario de las historias orales de los pescadores artesanales.

Dada las condiciones anteriores, el artista investigador sintiéndose identificado como ‘pescador de imágenes’ se apoya en las ilusiones de los pescadores creando su propio universo creativo en la medida en que se va acercando a estos pueblos, mediante una triangulación que permita identificar y relacionar las marcas en el contexto del mar territorial del Caribe. Este es un proceso similar al que usan los pescadores en sus prácticas identitarias culturales y por su ubicación en el Mar Caribe. Por consiguiente estos pueblos mantienen algunas diferencias culturales por sus orígenes diversos, pero a la vez son

similares en sus prácticas culturales y la relación que mantienen la hacen por el Mar Caribe; haciendo este contexto complejo, porque va más allá de esas conexiones por el Mar Caribe, por ello se producen procesos culturales por la llamada “estética del movimiento” que según Benítez Rojas (Benítez Rojo, 1998), es la manera en como el movimiento del Mar Caribe es usado para comunicarse de un puerto a otro, también la forma de caminar, bailar, comer, pensar y de asimilar el contexto en el esplendor del paisaje bucólico articulada a la música y a las artes en el Caribe que, entre otras cosas “llevan noticias sin mojarlas” como diría Héctor Rojas Herazo (Abello A. L., 1998), esta es la razón por la que se establecen los desplazamientos por el Mar Caribe.

Se pudo observar como los pescadores cuentan sus historias utilizando lenguajes propio en cada una de sus culturas, con unos términos que ellos mismos han creado y hacen referencia a otras experiencias, pero además poseen la virtud de expresarse con las manos porque son muy expresivos, sin embargo cuando están frente a la cámara se presentan muy tímidos hasta que se acerca un amigo y les dice algo al oído y ellos se ríen y su mente se abre más, al parecer el contacto y acercamiento de otros amigos los hace entrar en más confianza. Estas acciones pasaron con frecuencia por lo que cuando estábamos reunidos en conversación fuera de cámara ellos hablaban historias que no las habíamos escuchado antes porque eran para ellos y para sus amigos. Como puede observarse tenemos dos momentos, uno en el de las entrevistas y otro fuera de cámara en el que las entrevistas tuvimos que aplicar técnicas de comportamiento social como el acercamiento a la gastronomía en la investigación y hablar un poco de música y de las cosmogonías de sus culturas para que los pescadores pudieran entrar en más detalles.

Durante las visitas a los pueblos de Taganga y La Boquilla con el propósito de explorar e identificar los aportes y las principales limitaciones para el desarrollo de las entrevistas a los pescadores, se determinó que se tendrán en cuenta las problemáticas presentadas sobre la manera de como convocar a todos los pescadores, pero por diversos factores de compromisos adquiridos con antelación y con las responsabilidades de sus familias, algunos pescadores no podían asistir a las reuniones para dialogar y hacer las entrevistas, lo que permitió establecer con ellos un tiempo prudente para que puedan organizar sus ideas y contestar las preguntas.

Debemos sostener qué, en primera instancia se creó el listado de preguntas que permitieron establecer e identificar algunas problemáticas que, en cierta medida, contribuyeron a las entrevistas con el fin de extraer la información necesaria para comprender su mundo y sus prácticas identitarias culturales.

Tal como se ha visto, la selección del pueblo de La Boquilla, ubicado a una hora y cincuenta minutos desde Barranquilla, por la vía al mar antes de entrar a Cartagena de Indias. Por el otro extremo, Taganga a dos horas desde Barranquilla, ambos pueblos tienen conexión por transporte terrestre, pero para trasladarnos a la isla de Old Providence, el viaje es por aire y dura una hora y quince minutos, este último implicó un atraso en la recopilación de datos, pero se logró desarrollar seis entrevistas en tres visitas que hicimos, además se logró visitar el Instituto de Estudios Caribeños en la Universidad Nacional de Colombia en la isla de San Andrés.

3.3. Segunda Fase

En la segunda fase del trabajo de campo se desarrollaron las entrevistas de acuerdo al calendario de visitas. Dentro del trabajo de campo se planificarán 3 pescas en cada pueblo pesquero de la misma manera que ellos lo hacen, con el fin de diseñar y reconocer las rutas de navegación y su faena de la pesca. Salimos con ellos a pescar antes del amanecer.

Lo primero que se hizo en el proceso de investigación fue identificar los contactos de los pescadores en los pueblos seleccionados para iniciar el levantamiento de la información pertinente. Al contactar a uno de ellos se acordó una reunión en una fecha donde todos podían asistir para conocernos y socializar el proyecto, y explicarles cual era la intención del mismo y cuál era su posición en el proyecto de investigación, en esa primera reunión se compartieron unas bebidas para entrar en confianza y luego se socializó la experiencia, hasta el punto de organizar una agenda de trabajo con ellos, ganándonos la confianza para que respondieran a las preguntas y entregaran la información que necesitábamos sobre las experiencias de la pesca y sus diversas actividades.

Mientras se estaban gestionando los contactos de los pescadores en cada uno de los pueblos de La Boquilla, Taganga y Providencia, se diseñaba el listado de preguntas relevantes para hacer las entrevistas a los pescadores con el propósito de establecer un diálogo y un acercamiento a los pescadores.

Cabe mencionar que, en cada uno de los pueblos que se socializó el proyecto y se les dijo que se trataba de un proyecto de investigación, también se les dijo que se les iban a hacer

unas preguntas y se iba grabar en video para tener un registro del proceso de la investigación y, con las imágenes grabadas se realizaba un video, además se les comentó que se contaba con el apoyo de la Universidad de Caldas y la Universidad del Atlántico.

En la primera visita se hizo solo para hablar e identificar a los pescadores en sus pueblos, en esta primera visita no se llevaron las cámaras solo fue una visita de socialización, para conocernos y búsqueda de nuevos contactos, esta reunión fue de mucho interés porque al estar un buen rato con ellos, nos contaban algunas hazañas de la pesca, lo que permitió entrar en la investigación, pero también nos acercamos a sus familias que, lo que se buscaba inicialmente era acercarnos a los pescadores y a sus lugares de trabajo pero encontramos un acercamiento familiar. Sin embargo, se logró el objetivo trazado de entrar en el grupo de pescadores e intercambiar ideas y temas con ellos. Asimismo, se les informó que en la segunda reunión se llevarían las cámaras y se les harían las entrevistas.

Lo cual fue muy oportuno para los pescadores porque no se les molestó, se les ofreció confianza y se pudo extraer una parte de la información para sistematizarla y analizarla accediendo a profundizar en estados y acciones de conciencias y de las emociones de los pescadores de la práctica de la pesca artesanal.

Ante la situación planteada para ganarnos más la confianza de los pescadores en cada uno de los pueblos donde se desarrollaron las entrevistas, se invitó a los pescadores a compartir un almuerzo (un día un sancocho de pescao y otro día arroz de pescao) con el fin de

hacerles las entrevistas de manera individual y conversar más y con todo el grupo de una manera confiada.

Se creó un listado de preguntas que buscara identificar a los pescadores en primera instancias y conocer sobre sus experiencias de vida, es importante mencionar que al comienzo de las entrevistas ellos mencionaban su nombre y cuantos años de experiencias tenía. Asimismo, se tuvo en cuenta los familiares que intervienen en las actividades de la pesca, como también las herramientas artesanales a fin de obtener la mayor información necesaria que permita cumplir con los objetivos trazados de la investigación. Se escribió un listado de preguntas,

3.3.1. Listado de preguntas

- 3.3.1.1. Favor decir su nombre y apellido
- 3.3.1.2. ¿Qué edad tiene y cuántos años tiene de estar pescando?
- 3.3.1.3. ¿A qué edad comenzó a pescar y quien le enseñó a pescar?
- 3.3.1.4. ¿Cómo fue su primera experiencia con la pesca?
- 3.3.1.5. ¿Cuál es el tipo de pesca que más le gusta y por qué?
- 3.3.1.6. ¿Quiénes de la familia intervienen en la pesca?
- 3.3.1.7. ¿Cuándo salen a pescar a qué hora salen y a qué hora regresan?
- 3.3.1.8. ¿Cuáles son sus herramientas de pesca?
- 3.3.1.9. ¿Usted mismo hace esas herramientas, como las hace?

- 3.3.1.10. ¿Cuándo salen a pescar en lancha, cuál es el mejor lugar para pescar a mar abierto?
- 3.3.1.11. ¿Cómo se ubican en el mar Caribe?
- 3.3.1.12. ¿Saben cómo regresar después de la pesca?
- 3.3.1.13. ¿Ustedes saben que días son buenos para ir a pescar?
- 3.3.1.14. ¿Cuándo se despiertan en la mañana saben que el día es bueno para salir a pescar?
- 3.3.1.15. ¿Cómo se preparan para salir a pescar?
- 3.3.1.16. ¿Qué tipo de pez es el que buscan principalmente?
- 3.3.1.17. ¿Saben a qué hora llega el cardumen?
- 3.3.1.18. ¿Cómo reconocen las manchas de color del cardumen?
- 3.3.1.19. ¿Cómo identifican al tipo de pez que se acerca?
- 3.3.1.20. ¿Cómo saben la cantidad de peces o volumen de peces del cardumen?
- 3.3.1.21. ¿Cómo dividen la producción de la pesca entre ustedes?
- 3.3.1.22. ¿Cuál es el beneficio de la producción de la pesca?
- 3.3.1.23. ¿Cómo se beneficia sus familias con el producido de la pesca?

3.4. Entrevistas a pescadores

A partir del listado anterior comenzamos a hacer las entrevistas a los pescadores veteranos en cada uno de los pueblos de La Boquilla, Taganga y Old Providence, en la que se han utilizado ciertas técnicas y herramientas visuales etnográficas durante las entrevistas, este

procedimiento se efectuó bajo la metodología etnográfica reflexiva, apoyada en Alan Bryman, cuando argumenta que: “se explora la forma de planificación de la investigación, incluyendo el propósito, el marco conceptual, las preguntas de investigación, métodos y cuestiones de validez... que nos lleven a examinar y criticar una serie de instrumentos de investigación tales como cuestionarios, entrevistas y observación” (Bryman, 2001), lo que nos permite apoyarnos en las estrategias aplicadas en las entrevistas, en la observación y en la aplicación de métodos de grabación de imágenes fijas y en movimiento, pero además grabar en audio durante el proceso de la investigación etnográfica visual, es decir que nos apoyamos en los medios tecnológicos, a fin de interpretar datos cualitativos a través de la etnografía y cuestiones éticas, tales como el uso de la imagen de ellos, entre otros.

Para la aplicación del método etnográfico visual se planificó el siguiente Cronograma de Actividades a fin de cumplir su ejecución dentro la investigación.

3.4.1. Cronograma de Actividades				
Objetivo General: Revelar la relación existente entre el patrimonio ideológico de las historias orales (mapas mentales) de los pescadores de algunos pueblos del mar Caribe y su articulación con los dibujos de portulanos (cartas de navegación) en el contexto del Caribe colombiano				
Ítem	Objetivo Específico	Actividad	Resultados	Producto esperado
1	Comprobar la relación existente entre los dibujos mentales de las historias orales de pescadores del Caribe colombiano con los dibujos de portulanos.	Salida de campo al pueblo de La Boquilla cerca de Cartagena de Indias. Entrevistas	Registro en video de entrevistas a pescadores, exploración de la sitiogeografía	Video de entrevistas y fotografías a los pescadores
		Salida de campo al pueblo de Taganga cerca de Santa Marta. Entrevistas	Registro en video de entrevistas a pescadores y exploración de la sitiogeografía	Video de entrevistas y fotografías a los pescadores
		Salida de campo a la isla de Providencia cerca de San Andrés. Entrevistas	Registro en video de entrevistas a pescadores y exploración de la sitiogeografía	Video de entrevistas y fotografías a los pescadores

		Revisar archivos en el Instituto de Estudios Caribeños Universidad Nacional de Colombia (San Andrés Islas)	Documentación sobre las historias orales, historias de vida y registro de entrevistas en audiovisual	Documentos, fotocopia y fotografía de textos relacionados sobre el tema de la pesca submarina
2	Obtener una reinscripción sobre los dibujos patrimoniales de portulanos (cartas de navegación) relacionados con el mar caribe	Visita a los Museos especializados en Oporto, Portugal	Entrevistas, fotografías, textos, videos y mapas de portulanos	Imágenes de Oporto
		Visita a Centro de Investigación John PenneKamp State Park sobre el Mar Caribe en EEUU	Fotografías, textos, videos sobre la pesca	Fotografía y videos sobre la pesca en el sur de la Florida en EEUU
		Revisar archivos sobre portulanos en Oporto	Documentación de imágenes y registro de presentación de proyecto	Textos sobre la pesca en Oporto
3	Legitimar la imagen como herramienta narrativa visual a través del dibujo en el contexto del Caribe	Analizar e Identificar la imagen y su articulación entre las historias orales de los pescadores y el dibujo	Imágenes de las historias orales de los pescadores como resultado de los dibujos	Imágenes de dibujos como resultado de la pesca
		Identificar los imaginarios de las historias orales de los pescadores y los dibujos creados por el artista investigador	Dibujos de las historias de los pescadores de partes del artista investigador y su verificación con los pescadores	Dibujos sobre la pesca creados por el investigador artista
		Confrontar y articular las historias orales de los pescadores con los dibujos hechos por el artistas investigador	Dibujos sobre la articulación de las historias de los pescadores con los dibujos de los portulanos	Dibujos de las historias de los pescadores con los dibujos de los portulanos
4	Contribuir a una futura implementación con narrativas hipermediales a un museo interactivo.	Crear dibujos digitales e instalaciones interactivas sobre las historias orales de los pescadores	Dibujos de la articulación entre las historias orales de los pescadores	Dibujos digitales e instalaciones interactivas de las historias orales de los pescadores

Tabla 1 Cronograma de Actividades de la Investigación

Para la recolección de datos a través del instrumento de entrevistas se fundamentó en el listado de preguntas descritas anteriormente, acompañando del registro en las cámaras de video digital de la investigación etnográfica. Se desarrolló la recolección de la información deseada. Sin embargo, para entrar en más confianza en la vida de los pescadores tradicionales en algunos casos no se usaron las cámaras de video, se utilizaron grabaciones de audio con el fin de los pescadores se sintieran más seguros, por lo que la cámara muchas

veces intimidada y lo que se buscaba era entrar en mayor confianza. Por esta razón se fueron utilizando ciertas estrategias en la fase de la recolección de datos.

En efecto, Bryman “considera a la investigación cualitativa como una estrategia de investigación que pone más énfasis en las palabras, en la recolección y análisis de datos, siendo construccionista e interpretativa. Esta investigación se basa en el naturalismo, la etnometodología, el emocionalismo y postmodernismo” (Bryman, 2008 (3rd edition)), apoyándonos en este autor, esta fase nos permitió comprender las palabras, los gestos, las emociones y el contexto de los pueblos donde se desarrolló el universo de estudio, produciendo algunos efectos cualitativos en la interpretación del análisis de las imágenes, permitiéndonos abordar la pregunta de investigación, al comprender la manera de cómo los pescadores de La Boquilla, Taganga y Old Providence se apoyan en el dibujo mental para ubicarse en el Mar Caribe. Durante la ejecución de la pesca tradicional, se introdujo además en los diferentes estados del pensamiento de los pescadores, tales como las emociones, las miradas, los gestos y la palabra oral.

Asimismo, dentro de la metodología etnográfica aplicada, se indaga sobre algunos investigadores en la escuela de Chicago a partir del concepto de “Ecología Humana” (Hawley, 1950), debido a que estos estudios afrontan la estrecha relación entre el hombre y el medio ambiente, por lo que en el campo de estudio en esta investigación en el Caribe colombiano se desarrollan aspectos similares sobre el enfoque de las tendencias sociales y los comportamientos del mundo simbólico de los pescadores en sus contextos, en los que se desarrollan dinámicas sociales de mestizaje, adaptación al medio ambiente, conflictos e interacción grupales que nos permiten ver sus consecuencias sociales, morales y voluntades

colectiva de una manera pragmática, apoyándonos en los argumentos de Robert E. Park al sostener que: “la cultura y el universo simbólico son la base de la interacción entre individuo y sociedad (...) la comunicación es expresión, interpretación y respuesta” (Park, 1095), pero además desde el punto de vista entre individuos humanos, las instituciones y las formas de estructura social en los pueblos de los pescadores son las que determinan su propia cultura, en sus propios significados y prácticas simbólicas de representaciones sobre las narraciones orales de sus hazañas de la pesca.

Estas dinámicas culturales en los pueblos de pescadores, es determinante en la medida en que la interacción y la cooperación entre los pescadores y sus familias son de carácter íntimo a partir del sentido de identidad de la práctica cultural a través de la expresión, interpretación y respuestas, en la creación de historias orales de los propios pescadores artesanales, por lo que los videos realizados al momento de ser analizados por los propios pescadores produjeron unos efectos sicosociales provocando individualismo, imitación y personificación de los pescadores en su contexto.

Tal como se observa, debemos mencionar que durante las entrevistas, algunos pescadores adoptaron muchas posiciones individuales en cuanto al desarrollo de la pesca, es decir: algunos dijeron que habían sacado el pez más grande o que ellos eran el mejor pescador del pueblo, pero también hablaron de cómo fueron creando sus personajes por sus actividades complementarias en relación con los apodos que se colocan entre ellos mismos, a partir de acciones de la vida diaria, este es un sentido de creatividad, propio de este contexto, donde la imaginación juega un papel importante, hasta el punto de recrear los hechos a través de las palabras y los apodos que, en muchos casos son producto de una experiencia de vida,

llevadas a las historias de vidas, en anécdotas sobre un hecho ocurrido, identifican un término o palabra que seleccionan para ‘bautizarlos’ en un sentido figurado, permitiéndoles crear universos simbólicos inmersos entre ellos mismos, en los que no se pueden escapar de allí, pero además es ahí, donde nacen las historias orales contadas por ellos mismos. Un ejemplo claro en Taganga, es que hay un pescador que le apodan: ‘Ocho’, porque en una ocasión sostuvo que él, había estado con una mujer durante ocho veces en una noche y, ninguno de los compañeros le creyeron y se burlaban de él, por esta acción su apodo se ha contado entre los pescadores y los amigos le dicen ‘Ocho’, pero él no se enoja porque saben que es una mamadera de gallo propia de este contexto, recordemos por ejemplo la teoría del rodeo de (Glissant E. , 2005), en la que Glissant sostiene que: “en el Caribe el caribeño juega con las palabras, en donde la imaginación y la fantasía se unen en gran medida para crear universos simbólicos en su propio contexto”. De este modo la relación entre la acción y las palabras cobra vigencia en la medida en que le recuerda los hechos de las narraciones contadas a sus amigos.

En tanto que, para comprender más el universo de estudio de los pescadores de los pueblos investigados se ha entrado en la teoría de la Ecología Humana a través de los estudios etnográficos de la escuela de Chicago a fin de evidenciar las características de los pescadores desde su contexto. Cabe señalar que la escuela de Chicago, hizo su contribución a las ciencias sociales y, a la solución de problemas de la sociedad, en tal sentido es por ello que se aborda esta escuela, con el fin de que las experiencias en la investigación ‘social urbana’ nos permitan extraer sus significados, retos y dinámicas como aportes a esta investigación, reveladas en las prácticas de la pesca artesanal, contribuyendo además, a la creación del universo simbólico que hacen los pescadores durante sus faenas en el Mar

Caribe, como también a los cambios de comportamientos sociales entre el grupo de pescadores, tales como el momento de espera del grito de “jala” que dice el vigía durante un día de pesca en Taganga, en el que los pescadores han adoptado comportamientos y acciones sociales, como jugar dominó o cartas mientras esperan el grito “jala”, aquí se desarrollan unas actividades alternas al proceso de la pesca, tales acciones tienen que ver con el “homo ludens” (Huizinga, 2008), es decir el juego cumple una acción de comportamiento social en la que buscan señalar una reacción al perdedor de la partida de dominó o en el juego de cartas, en cada partida al perdedor le colocan en la oreja izquierda o derecha un cuerda con varias piedras de mar o corales muertos fragmentados, con el indicio de que se vea ‘orejón’ como dicen ellos, pero lo interesantes es que crean un círculo de elementos que han extraído del mar y se enredan en el chinchorro, ellos los guardan y hacen collares y orejeras. La recreación de estos elementos, es decir hacer orejeras, collares y narigueras era una actividad ancestral propia de los indígenas con el fin de recrear su tiempo cuando bajan de la Sierra Nevada de Santa Marta y duraban un tiempo pescando y luego subían a la Sierra.

Estas acciones son abordadas desde el estudios que hacemos desde la escuela de Chicago en la que centran su idea en el: “empirismo idealista, porque los seres humanos construyen (idealismo) su propia realidad social (empirismo) (...), Robert E. Park concibe la ciudad como un ‘laboratorio social’ donde se expresan todos los comportamientos humanos” (Park, 1095), es decir que en cada uno de los pueblos en el que desarrolla la investigación es un ‘laboratorio social’ por excelencia en la que se analizan los comportamientos sociales en la mente de los pescadores, tema que abordaremos en el capítulo siguiente.

Otro de los temas abordados durante el estudio de campo fue ‘La Topofilia’, identificada como “la relación del hombre con su contexto a partir de la estética geográfica humanista” (Tuan, 2011), en este sentido se analizó la imagen a través del contexto y la relación con los pescadores, en la que se estudiaron sus procesos sitiogeográficos y como estos se estrechan con el sentido de lo humano, bajo ciertas condiciones de paisajes hermosos para algunos y para ellos, es su diario vivir, por lo que ellos crecieron y reconocen sus historias, les parece un poco común, pero crean sus historias.

El conocimiento de la creación de las rutas para navegar por el mar ha sido un recurso que se ha transmitido por generaciones de manera oral. Se debe aclarar que la metodología etnográfica reflexiva de la imagen, nos permitirá introducirnos en las mentes de los pescadores para saber cómo piensan y cómo actúan ellos, enriqueciendo el ‘conocimiento empírico’. Ahora bien, se aclara que solo se extrae la información sobre la creación de las rutas de navegación, nada más. Las imágenes de la creación de las rutas de navegación serán extraídas de la mente de los pescadores artesanales para que puedan ser visibles a partir de la fenomenología de la percepción visual.

Debemos comprender que los nativos indígenas crearon sus propias rutas de navegación en canoas, mucho antes de la época de la colonia y les enseñaron a los españoles a ingresar a barlovento y salir a sotavento por el Mar Caribe. De este modo podremos hacer un recorrido por la memoria de los pescadores artesanales en su cultura, conocer sus historias producto de la imaginación.

Después de crear la lista de preguntas se pudo organizar el equipo de talento humano colaborativo a partir del equipo de producción audiovisual del grupo VIDENS, como colaboradores estudiantes del programa de Artes Plásticas y Visuales de la Universidad del Atlántico que tienen familiares en esos pueblos y nos dieron sus números de celulares para contactarnos con los pescadores artesanales.

Para esta fase se ubicaron los pescadores que tuvieran experiencias, algunos tienen 50 años y otros son mayores, quienes vivieron una época de excelente pesca, estos pescadores veteranos nos contaron que a veces ellos salían en la madrugada y regresaban al medio día en sus lanchas con una buena pesca, era tan buena la pesca que al llegar a la orilla ellos se dividían el producido de la pesca y algunos vendían una parte del producido y otros lo llevaban a otros familiares.

Los entrevistados, expresaban su nombre, también dijeron su edad y comenzaron a contar desde cuándo estaban pescando y quien les enseñó a pescar, por lo general es un familiar cercano, un tío, el papá, el hermano o el abuelo, pero siempre iban acompañados de otros amigos, seguidamente algunos dieron rienda suelta a sus historias orales, en las que contaban sus hazañas como si fueran grandes historias del mundo, es fascinante ver cómo ellos les encanta hablar de sus historias.

Durante este proceso de estudio de campo se examinaron algunos tópicos relacionados con el tema de investigación, por lo que se exploraron algunas formas de cómo lograr que los

pescadores nos dijeran lo que deseamos saber, es decir conocer la manera de cómo se ubican ellos en el Mar Caribe sin necesidad de GPS, pero teníamos que ganarnos la confianza de ellos con el fin de que nos dieran esa información, es por eso que se hicieron algunas entrevistas falsas al principio, pero se les dijo desde el principio cuál era el propósito de las entrevistas. Uno de los acercamientos se hizo a través con las personas que conocía a los pescadores en esos pueblos y poco a poco nos fuimos ganando la confianza de ellos, porque estaban desconfiados al principio, pero se utilizó el recurso ético para ganarnos la confianza y hacer que la investigación fuera lo más importante. De este modo nos hemos vuelto amigos de las familias de los pescadores y de los mismos pescadores quienes nos han llevado en lancha en el pueblo de La Boquilla por la Ciénaga de la Virgen conociendo sus ecosistemas de los manglares, en el pueblo de Taganga nos llevaron en lancha bordeando toda la costa y nos indicaron todos los linderos del pueblo de Taganga en las montañas y en el pueblo de Old Providence nos hicieron un recorrido por toda la isla y los cayos cercanos, como también subimos al pico más alto que tiene la isla, es una montaña no muy alta, pero se alcanza a ver toda la isla.

Durante la segunda visita a La Boquilla y Taganga, se desarrollaron entrevistas a los pescadores diferentes a las que habían desarrollado con anterioridad, es decir entrevistas sin el uso de la cámara. Los pescadores se sentían nerviosos frente a la cámara en las primeras entrevistas y resultó que manifestaron otra información diferente que cuando estaban frente a la cámara, es decir, se sintieron con más confianza y expresaron sus ideas tranquilamente. Además, se encontró una serie de problemáticas relacionadas con su contexto relacionado

muchas veces con el medio ambiente y su articulación con otros aspectos desde varios puntos de vista.

Asimismo, con el fin de que los pescadores se sientan en confianza en la primera fase le mostramos en la cámara algunas de las tomas hechas y la manera de cómo se ven ellos reflejados allí, es decir que se hicieron algunas pruebas iniciales, pero nos dimos cuenta que sin embargo, la cámara intimidaba y tocaba a veces repetir las preguntas para que las contestaran, en esa primera fase se les solicitó que dijeran su nombre, es decir que se identifiquen cada uno de los pescadores y que nos contaran desde cuándo comenzaron a pescar y quién le enseñó a pescar.

Las dos primeras visitas fueron estratégicas para identificar al grupo de pescadores, algunos aspectos sobre la pesca, su situación socio-económica y la relación de los pescadores con el medio ambiente, sin embargo no se profundizó en las actividades, lo que permitió hacer una mirada superficial de las actividades de la pesca, pero además identificarlos a ellos y a sus familias.

Asimismo, con el fin de que los pescadores se sintieran en confianza en la segunda visita le mostramos en la cámara algunas imágenes realizadas y la manera de cómo se ven ellos reflejados allí, es decir que se hicieron algunas pruebas iniciales, pero nos dimos cuenta que, la cámara intimidaba y tocaba a veces repetir las preguntas para que las contestaran, en esa segunda fase se les dijo que expusieran su nombre, es decir que se identificaran cada

uno de los pescadores y que nos contaran desde cuando comenzaron a pescar y quien le enseñó a pescar.

En este sentido se clasificaron a los pescadores en dos grupos, el primer grupo de pescadores más veteranos, comprendidos por su edad que oscilaban entre 50 y 60 años o más años, quienes por sus experiencias son los que tienen el mayor conocimiento sobre las actividades de la pesca, la que han adquirido de sus ancestros y los años de estar ejerciendo esta práctica.

Ese listado de preguntas se les hizo a todos los pescadores por fases y la manera de conversación, todos se identificaron con su nombre, también dijeron su edad, una de las preguntas mencionadas anteriormente que permitió identificar la relación familiar fue: ¿quién les enseñó a pescar y desde cuando están pescando? La mayoría respondió que la persona que les enseñó a pescar fue un familiar cercano, un tío, el papá, el hermano o el abuelo, pero siempre iban acompañados de otros amigos, sin embargo en términos generales ellos comenzaron estas labores desde niños en edad promedio de entre 10 y 14 años aproximadamente, seguidamente algunos dieron rueda suelta a sus historias orales, en las que contaron sus hazañas como si fueran grandes historias del mundo, es fascinante ver cómo ellos les encanta hablar de sus historias.

Una de las problemáticas presentadas era el acercamiento a la comunidad para que nos entregaran la información que fuera relevante para el análisis de la misma para extraer la indagación que estábamos buscando, por lo que apoyados en algunas metodologías de tipo

de entrevistas se aplicaron para ganarnos la confianza y buscar la información pertinente que necesitamos para la investigación.

Durante la tercera visita a La Boquilla y Taganga, se desarrollaron entrevistas a los otros pescadores diferentes a los que se les habían hecho las entrevistas con anterioridad. Lo que pudimos observar fue que algunos pescadores se sentían nerviosos frente a la cámara en las primeras entrevistas y resultó que en la segunda entrevistas manifestaron otra información diferente que cuando estaban frente a la cámara al principio, es decir, se sintieron con más confianza y expresaron sus ideas tranquilamente. Además, se encontró una serie de problemáticas relacionadas en su contexto relacionado muchas veces con el medio ambiente, salud y su articulación con otros aspectos desde varios puntos de vista.

En esta visita se acordó organizar un almuerzo (un sancocho de *pescao*), con el fin de integrarnos cada vez más en sus acciones, por lo que se programó una salida en lancha con un grupo de pescadores a mar abierto en Taganga y en Providencia, en Old Providence se planificó un recorrido bordeando las islas. Cada vez más fuimos ganando la confianza de ellos, es por ello que nos comenzaron a invitarnos a sus casas para que viéramos como vivían ellos, también se observó las condiciones de vida en estado de humildad en que viene algunos de ellos, como también nos presentaron a su familia, de ahí en adelante la relación entre ellos y el grupo de producción VIDENS fue de mayor confianza y con la agenda de visitas se pudo organizar algunas actividades de desplazamiento en lancha por el mar relacionadas con la pesca.

Cabe mencionar que durante la sección de preguntas durante la salida en lancha en Taganga se fue profundizando en las problemáticas ambientales y las problemáticas sociales de las familias que derivan el sustento de la pesca, además se manifestaron problemas de carácter de discriminación social por ser humildes, algunas de esas anécdotas que nos contaron fue que: “estábamos pescando y se acercó una lancha de Parques Nacionales, y nos dijo – porqué están pescando en este sector, ustedes no saben que está prohibido pescar aquí- ellos contestaron. Este es nuestro territorio de nuestros ancestros y no está prohibido pescar... después se acercaron otros y nos quitaron la pesca del día” (Matos, 2015), ellos comentaron que les quitaron el producido de la pesca y regresaron llenos de ira y sin nada a la casa muy preocupados por esa situación y la manifestaron a sus compañeros, entonces decidieron que no debían regresar a ese sector a pescar. Esto implica otra de las problemáticas sociales y políticas cuando los amenazan y les dicen que no pesquen más en ese sector, porque ese sector es propiedad de Parques Naturales, creando problemas con los supuestos dueños del mar territorial.

Ahora bien, para comprender y extraer la información pertinente tuvimos que aplicar un método de entrevista falsa para ganarnos la confianza de los pescadores, fue por eso que por medio de la visitas con distintos recursos tecnológicos nos fuimos ganando la confianza con el propósito de encontrar la verdadera información que necesitábamos para la investigación, este método resultó bastante eficaz porque comenzaron a revelarse una serie de aspectos sociales y pensamientos guardados que ellos muchas veces no quería decir, por eso fue que en cada pueblo pesquero tuvimos que diseñar una agenda de visitas y convivir

con ellos durante un tiempo, lo que permitió comprender su *modus vivendi* y compartir muchas acciones de su vida y de sus familias.

Para los pescadores los problemas son parte de la vida de ellos y muchas veces se aferran a Dios para tratar de salir adelante en sus faenas de pesca diaria, muchas de esas acciones se convierten en las anécdotas que ellos expresan sobre la pesca y que ríen después que han pasado, aquí se evidencia el sentido de la confusión entre la fantasía y la realidad, lo que se apoyan en la teoría del rodeo, esa que Edouard Glissant planteó en su libro “El discurso Antillano” (Glissant E. , 2005), que trata sobre el sentido de la mamadera de gallo, la cual consiste en cambiarle el sentido a las expresiones orales que se dice en una lengua, pero que en otra lengua significan otra cosa, es decir que de acuerdo al significado en otra lengua, esta práctica lingüística se produce por la mezcla de lenguas que dieron en el siglo xvii en el Caribe, lugar donde nace una nueva lengua producto de la mezclas de lenguas entre el inglés y yoruba que dio en San Andrés al llamado creole, o la lengua palenquera que fue producto de la mezcla del español con la bantú, criollo, o el papiamento que fue producto de la mezcla del holandés con la lengua taína, entre otras que resultaron, pero todas ellas tienen su origen en el Caribe producto de las mezclas entre lenguas provenientes de distintos lugares.

Es interesante observar este tipo de expresiones orales en las que se produce un sentido de humor al cambiarle el significado a las palabras en otro idioma. Es por ello que muchas veces en este contexto se confunden la fantasía con la realidad y que las acciones del diario vivir se convierten en anécdotas de la vida diaria producto de la mezcla de culturas y de

lenguas que les permite fácilmente crear historias orales e historias de vida. En efecto aquí la imagen tiene mucha incidencia en la imaginación y la creación de historias que se producen a orillas del Mar Caribe.

Por las consideraciones anteriores, los pescadores entrevistados mencionan que en varias oportunidades les han robado sus historias que, para ellos son reales, pero como no saben cómo escribirlas, comentan como los han engañado ofreciéndoles muchas cosas que no pueden cumplir, es por eso que cuando van personas a preguntar sobre la vida y hacer investigación no les dan la información que están buscando, por lo que les hablan a los que van buscando información sobre otras cosas y le dicen algunas *mentiras piadosas* como dicen ellos. En los marcos de las observaciones anteriores se establecen una serie de interpretaciones sobre sus actividades, las que en muchas ocasiones no son aprobadas por ellos mismos. Es por eso que al principio se les dijo de que se trata la investigación para entrar en el universo de estudio.

Después de todo, se describen las experiencias de vida en el campo de estudio en cada uno de los pueblos de pescadores donde se desarrollaron las entrevistas para recolectar la información para la investigación comenzando por La Boquilla, Taganga y Old Providence.

3.4.2. Calendario de visitas

Calendario de Visitas a los pueblos de La Boquilla, Taganga y Old Providence																																			
Pueblo Pesquero	Visitas Semanales (enero a agosto de 2015)																																		
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	S21	S22	S23	S24	S25	S26	S27	S28	S29	S30	S31	S32	32 Semanas		
La Boquilla	■	■			■	■			■	■			■	■			■			■			■				■	■							12
Taganga			■	■			■	■							■	■			■	■			■				■				■	■			12
Old Providence										■	■														■										3

Tabla 2 Calendario de Visitas a los pueblos de La Boquilla, Taganga y Old Providencia

El calendario de visitas generó información acertada sobre los diversos tipos y aplicaciones de la pesca, cabe agregar que los resultados de las entrevistas fueron audiovisuales, no se presentaron en soportes como el papel, por lo que se identificó desde un principio que la mayoría de los entrevistados, escasamente sabían escribir su nombre y apellido, pero la metodología etnográfica de la investigación muestran que los resultados se presentaron en imágenes fijas e imágenes en movimiento. En las visitas se evidenció lo complejo y desconfiado del ser humano, pero también se pudo observar que ellos se sobreponen ante la adversidad al apoyarse en *estrategias de supervivencias* permitiéndoles adaptarse a los afanes de la vida diaria.

Sin embargo, cada uno de los pueblos se visitaron hasta seis veces, cada visita duraba tres días aproximadamente, en la que nos sentábamos a esperar a que llegaran los pescadores de sus faenas de pesca o de otras actividades que ejercen en su pueblo. Asimismo, cada vez que asistíamos los compañeros les comunicaban que habíamos llegado y nos tocaba esperar

mientras llegaban los otros, durante la espera los invitábamos a tomar algo. Ellos encantados, en esos momentos ellos comenzaban a contar algunas anécdotas que se acordaban, las cuales retroalimentaron la investigación, pero era más que todo una serie de problemáticas que ellos manifestaban y algunas inconformidades del estado porque no los escuchan. En esos momentos, nos convertimos en oídos a sus problemas, de ahí se registró una gran cantidad de horas en imágenes en movimiento, de igual manera se hizo el registro en imágenes fijas, que dio como resultado un material fotográfico. Esta recolección de imágenes arrojó información muy valiosa para analizar, por lo que se procedió a clasificar los registros en categorías de imágenes y grabaciones hechas.

En efecto en el universo de estudio, tuvimos que adaptarnos a los lugares donde los pescadores viven que, en muchas ocasiones son lugares muy humildes, pero además lugares donde hay problemas ambientales y sociales, es por ello que comprometidos con la investigación y los tiempos de ellos mismos, es que buscábamos la manera de pasar más tiempo con ellos y tomar cervezas juntos, para conocerlos mejor en otro estado de sus mentes donde las emociones afloran y se desinhiben hasta contarnos sus intimidades, sin embargo de esas intimidades no se habla por respeto a ellos y a sus familias. Es por eso que el equipo de trabajo tenía que cumplir sus funciones apoyados en su equipamiento de infraestructura tecnológica, convirtiéndose en pieza fundamental para la recolección y sistematización de las imágenes para la siguiente fase de investigación.

En efecto, las entrevistas a los pescadores son el fundamento de la investigación, pero lo importante es la manera en como ellos complementan sus actividades de la pesca artesanal

con otras actividades como el turismo por el Mar Caribe, ‘para no dejarse morir de hambre’. De este modo, el conocimiento que tienen los pescadores sobre el mar territorial, también es usado para desarrollar otro tipo de actividad que les produce unas ganancias económicas para el sustento familiar, es decir que ellos se convierten en guías turísticos en temporadas de vacaciones alta, donde asisten personas del interior del país y de otros lugares del mundo a las islas del Caribe a fin de disfrutar de la playa, el sol y el mar, de este modo los pescadores de Old Providence ponen a disposición el conocimiento que tienen sobre las rutas de navegación por el Mar Caribe en beneficio del turista a fin de enseñar y reconocer los ecosistemas marinos y la conservación del medio ambiente.

Para continuar con los pescadores, se observa claramente que el total de pescadores entrevistados fueron 36 en los tres pueblos, esta muestra fue lo suficientemente necesaria y acertada porque a través de ella se comprendió y se identificaron los procesos y procedimientos rudimentario en que se basan los pescadores artesanales en los tres pueblos donde se lleva a cabo la investigación. Cabe agregar que este número de pescadores es importante porque nos arroja los resultados esperados de la investigación por el tipo de pesca artesanal, que no es fácil para ellos, porque no todos los pescadores que dicen ser pescadores ejercen la práctica de la pesca artesanal en los pueblos de La Boquilla, Taganga y Old Providence sino, solo algunos cuantos pescadores quienes ejecutan esta actividad desde hace tiempo, asimismo es importante señalar que a los jóvenes no les gusta hacer este tipo de práctica porque están más enfocados en otras oportunidades que les da la vida y de una manera más rápida, según las entrevistas.

La pesca artesanal desarrollada en estos pueblos es una actividad muy precaria y cuentan con muy pocas herramientas que ellos mismos crean y algunos recursos que aportan para salir a pescar, lo que queda claro es que por ser un tipo de pesca que se desarrolla con muy pocos recursos y herramientas, no poseen una tecnología actualizada porque no les alcanza del dinero para comprar más elementos para el uso de la pesca, pero ellos sí aprovechan el producido que extraen del mar para el sustento diario de sus familias. Es importante resaltar que este tipo de pesca lo desarrollan los hombres de familias de pocos recursos y de estratos bajos en los pueblos mencionados.

Para comprender como los pescadores se fundamentan en los dibujos mentales sin percatarse que lo hacen de manera consiente, se tuvo en cuenta algunas preguntas claves para entender cómo los pescadores se ubican y como se pueden desplazar por el Mar Caribe.

3.5. Recolección de información en los pueblos pesqueros

3.5.1. La Boquilla

En La Boquilla existe una fundación de pescadores, pero no quisieron colaborar en la investigación, sólo la familia del señor Ramón Valiente, sus amigos y vecinos pescadores de antaño, quienes comenzaron a ejercer esta práctica desde niños en la ciénaga de la Virgen. Por su parte a los directivos de la fundación de pescadores les falta organización,

por lo que es de difícil acceso, en ella no se sabe con certeza quienes son los líderes porque son demasiados desconfiados. Es por ello que se decidió hacer el trabajo de campo en un sector marginado del pueblo de La Boquilla.

En La Boquilla varios pescadores crearon la Casa Museo de Pescadores Ancestrales, un lugar muy sencillo y humilde con paredes de bareque y techo de paja, con las herramientas artesanales que utilizan los propios pescadores, es de sumo interés porque los mismos pescadores son los que cuentan sus propias historias de vida e historias orales. Al ingresar el turista se encuentra identificando visualmente con la vida de un pescador y sus quehaceres diarios. Este espacio recoge una información de sus veredas cercanas, Manzanillo, Boquillita, la Gloria, Tierra baja, Puerto Rey y Zapatero, es decir que ellos le han dado su importancia a la pesca artesanal ancestral desde un espacio autónomo de los afrodescendiente a la comunidad de La Boquilla, porque allí, es donde nacen las grandes hazañas de la pesca.

Esta casa hace parte de la fundación Proboquilla, entidad que contribuye a la comunidad de La Boquilla, como también a otras áreas, como: formación integral de valores, recreación, cultura y deporte y líneas productivas. Sin embargo, esta fundación integrada por 98 pescadores artesanales, desarrollan su trabajo de manera aislada, pero les brindan capacitación en el uso de herramientas tecnológicas, pero ellos se quejan, dicen que deberían recibir más capacitación sobre la pesca y la creación de herramientas para que las actividades de la pesca sean mejores cada vez. En este sentido sus problemáticas sociales, sumadas a las ambientales y a los políticos, generan resistencia, buscando la manera de

resolver el sustento diario para sus familias, muchas veces se dedican a otras labores buscando mejores recursos económicos.

En tal sentido, se decidió buscar a otras personas que practican esta actividad en la que derivan su sustento diario para reconocer su labor y las acciones sumadas a esta para identificar los procesos de las prácticas identitarias culturales de la pesca, por eso fue que en la búsqueda de los contactos se seleccionó un grupo de 12 pescadores artesanales mayores de 40 años en La Boquilla que tuvieran mucha experiencia en la pesca artesanal para que nos contaran sus historias.

Las entrevistas en La Boquilla comienzan con la recolección de la información sobre las actividades y herramientas para desarrollar la pesca artesanal en el Mar Caribe, es por ello logra buscar el contacto en el pueblo de La Boquilla, el “compadre Ramón Valiente”, conocido como uno de los pescadores tradicionales de mayor experiencia, este contacto se busca con el propósito de que nos cuente sus hazañas sobre la pesca artesanal en el mar Caribe para nosotros registrarla en videos.

Al llegar al pueblo de La Boquilla, el equipo de producción audiovisual cuando llega campo de estudio para hacer la recolección de la información, el estudiante que tienen los contactos en el pueblo se trasladan en un automóvil con los vidrios arriba y oscuros. La temperatura es de aproximadamente 36°C por estar a orilla del mar Caribe y ubicado en el Trópico. El pueblo ubicado muy cerca de un cuerpo de agua salobre, el de la Ciénaga de la

Virgen donde hay manglares, razón por la cual hay grado de humedad muy alto y la temperatura también es alta.

Ahora bien, cuando llegamos a La Boquilla la primera vez, nos encontramos con un problema, los que van en automóvil no saben dónde vive “el compadre”, porque hace más de cinco años que no saben nada de él. Entonces, comenzaron a llamar por celular, pero fue en vano; porque la persona que habían ubicado no contestaba el celular, pero tampoco tenía conocimiento sobre la actividad que se iba a desarrollar. En este sentido, se decidió preguntar a alguien del pueblo por el colegio cerca al cementerio, llegamos al colegio, pero ese no era el colegio, ni tampoco la dirección del “compadre Valiente”.

El calor externo al del automóvil producía un fogaje intenso que, hace que se bajen los vidrios. De inmediato decidimos tomar el camino para la playa y preguntar por dónde dirigirse a la avenida principal del pueblo con el fin de ubicar la cancha de softbol y de ahí ubicar al “compadre Valiente”.

Seguidamente nos ubicamos en la cancha de softbol, luego giramos a la derecha y otra vez a la derecha y preguntar en una tienda donde se encontraba un grupo de señores en la puerta de la casa sin camisas. El hecho de estar sin camisa es producto del calor que hay en esos momentos. A ellos les preguntó por el señor Ramón Valiente y de inmediato respondieron, él vive detrás del colegio, durante esa conversación aparece su hija, llamada Neis Valiente y les dijo que la siguieran a donde viven ellos, hasta la casa del compadre Valiente.

En el pueblo de La Boquilla, cuando las personas llegan y preguntan alguna dirección o por una persona en particular a un nativo, siempre ubican lugares estratégicos fácil de identificar como las tiendas, colegios, canchas de softbol y algún otro lugar, el cual utilizan como una marca; también se apoyan con las manos para indicar por donde deben ir, es decir que trazan un dibujo en el aire relacionado con el dibujo mental, describiéndolo a la persona que pregunta.

Aquí vemos cómo se va trazando un dibujo para la ubicación de la casa del “compadre Valiente”. En este sentido, vemos cómo las personas del pueblo van diseñando una ruta a partir de la identificación de la persona y se le indica por donde deben ir hasta localizarlo. Esta forma de ubicación a través de un dibujo mental se da mediante una actividad colectiva en el cual participan todos a los que se les pregunta para lograr el objetivo de ubicación.

Cuando llegamos a la casa, nos saluda el compadre Ramón Valiente, quien es un señor mayor de edad y, también se encuentra sin camisa, con su jean corto, pies descalzo y una gorra, en su oreja derecha se ve un lápiz, nos da la impresión de que estaba trabajando, tiene un color de piel caoba, como si el sol estuviera impreso en él, pareciera que no le pasaran los años, pero es por la costumbre del trabajo de la pesca artesanal y otras labores de la casa.

Él nos saca unas sillas y nos sentamos debajo del palo de mango sobre la arena de playa y le dijimos que comprara algo para tomar porque el calor que hay es muy intenso. Seguidamente le explicamos cual es la razón de la visita a todos los que viven allí y de

inmediato comienzan a buscar a dos amigos de ellos y de la familia con experiencias de la pesca artesanal con quienes han trabajado para que nos cuenten sus hazañas de la pesca, pero también nos comentan que dos de ellos están pescando y regresan en la noche. Es entonces que se organiza una salida en canoa por el Mar Caribe y otra por los manglares por la ciénaga de la Virgen, para la segunda visita.

Cuando llega Santander Valiente, hijo de Ramón Valiente, uno de los pescadores más experimentados del pueblo y nos presentaron a todos, a él también se le explica de qué se trata la visita y se toman unas cervezas y se le hace unas preguntas, ¿cómo es la experiencia de la pesca? Y él “SantaPri”, comienza a contar sus historias.

Santander Valiente, es un pescador de 50 años, de contextura gruesa, como dicen allí “cantúo”, de brazos y manos grandes, su color de piel es moreno, con un corte de cabello rapado hasta el occipital y de ahí para abajo se dejó crecer el cabello para hacerse las trencitas, lo que le da unas características particulares e identidad a “el Santa Pri”, el mismo dice que en ciertas épocas del año le hacen las trencitas de colores (shakiras), tal cual como se hacían en la época de la colonia cuando las mujeres dibujaban con trenzas en sus cabezas el camino donde estaban ubicados los palenques y las arrochelas.

“el SantaPri”, comenta que tiene dos lugares donde ir de pesca, uno en canoa en la Ciénega de la Virgen por todos esos manglares, donde saca pescados de la ciénaga y algunos que vienen del mar e ingresan al agua dulce, además ésta ciénaga la conocen desde niños porque nacieron a orillas de ella.

Dentro el ecosistema alrededor encontramos a los manglares, los cuales están por toda el Caribe colombiano, pero para conocer un poco más “los manglares son asociaciones de arbustos que se reproducen en aguas fangosas, donde conviven animales y vegetales con un alto grado de complejidad biológica tropical... se comprende el aporte del sedimento, el nivel del agua, la salinidad, el manejo natural de la hidrodinámica, los detritus que permiten obtener una alta productividad de animales marinos y terrestres, como insectos, termitas y hormigas; donde las hojas de los arbustos que caen al agua y llegan al fango sirve de alimento a las bacterias y a su vez son el alimento de peces y langostas de depositan sus huevos en las raíces, usando estos espacios para la cría y también protegerse de los depredadores, contribuyendo al desarrollo de un ecosistema complejo” (Leotteau F. , 2008) en estos ecosistemas se complementa un sistema biológico marino que, al integrarse el agua dulce con al agua salada produce una nueva manera de interrelación biológica donde nacen, crecen y mueren animales y fauna rica en nutrientes alimenticios en su diversidad y complejidad.

Una de las pescas que “el Santa Pri” narra fue cuando una vez salieron al mar y llegaron “al bajo”, lugar dentro del mar que ellos identifican, sin necesidad de brújula, sin ningún instrumento de navegación; ellos la identifican por el color del fondo del mar que es más claro que el resto y saben hasta donde llegar porque el color del mar cambia, es decir que va de un color azul-verdoso oscuro a un color blanco, este es una especie de montañas marinas que tiene pasto marino y que ellos saben que en el fondo, es el lugar donde pueden encontrar más peces. Los pescadores antes de salir saben a dónde ir, por el conocimiento de la naturaleza y del Mar Caribe, ellos también reconocen las corrientes marinas, el tipo de

luna, la dirección del viento, el color del mar y conocen donde se esconden los peces dentro de los arrecifes y en sus cuevas.

3.5.2. Taganga

Para llegar al pueblo de Taganga se contactó a David Vásquez estudiante de comunicación que estaba desarrollando sus actividades de producción audiovisual en el Laboratorio de tecnología de la Universidad del Atlántico, oriundo del pueblo de Taganga, él también era pescador, a él también se le hizo una entrevista y nos ayudó a conectarnos con los miembros de la ‘Cooperativa Chinchorrero’ del pueblo. Compuesta por 35 miembros pescadores, quienes muy amablemente accedieron a las entrevistas, mediante el apoyo de una carta que envió la Vicerrectoría de Investigación de la Universidad del Atlántico con el objeto de identificar para que eran las entrevistas y que iban a hacer con el material fílmico, esto fue parte del proceso de conexión por lo que se envió la carta de solicitud a las directivas de la Cooperativa de Chinchorrero de Taganga.

La cooperativa de pescadores de Taganga tiene un comité directivo y desarrollan procesos colaborativos, entre ellos existe una gran confianza, casi todos son familia o se conocen desde niños. En este pueblo también se aplicaron las entrevistas a partir del estudio etnográfico en este pueblo ancestral, recordemos la posición sitiogeográfica de Taganga a orillas del Mar Caribe y con unas montañas que llegan hasta la Sierra Nevada de Santa Marta, es por ello que durante las entrevista nos contaron que los indígenas de la Sierra Nevada bajaban a pescar y cuando lo hacían intercambiaban sus conocimientos con los indígenas que vivían en cerca de la falda de las montañas, ellos practicaban una técnica

para conservar los pescados que subían hasta la Sierra, ellos duraban cuatro días caminando subiendo y bajando pero lo hacían bajo el efecto del contenido del poporo (hoja de coca mezclada con concha de caracol triturada en polvo), esto fue lo que nos contó (Daniels, 2015), aquí se observa claramente la influencia de esta práctica ancestral y la relación de un tipo de comercio de trueque con otros indígenas.

Además, se debe mencionar que, en las entrevistas con Ariel Daniels se tocaron muchos puntos relacionados con los indígenas y las prácticas de la pesca artesanal que registra esta investigación. Estos temas los trataremos en el capítulo de las Narrativas de historias orales. Sin embargo, para acercarnos a Daniels quien nos contó que en el pueblo de Taganga existen muchas problemáticas ambientales y no han tocado muchas puertas y no saben cómo solucionarlos.

Ahora bien, con el propósito de identificar los aportes y las principales limitaciones para el desarrollo de las entrevistas a los pescadores de Taganga se determinó que se tendrán en cuenta las problemáticas presentadas sobre la manera de convocar a todos los pescadores, pero en algunos casos por diversos factores de compromisos adquiridos con antelación y con las responsabilidades de sus familias, algunos pescadores no podían asistir a las reuniones para dialogar y hacer las entrevistas, sin embargo se acordó con ellos un tiempo prudente para que puedan organizar sus ideas y contestar las preguntas.

Bajo esta metodología se pudo observar cómo se desarrolla la etnografía reflexiva audiovisual en la que se ejecutan entrevistas fundamentadas en la aplicación de técnicas sociales en la investigación en artes.

Ahora bien, esta manera de crear historias sobre la navegación es como dicen ellos, sólo tienen su “navegador en su cabeza”, señalando algunas marcas o puntos de referencias en la superficie del mar para ubicar el lugar donde ellos tenían una buena pesca. Este tipo de navegador se ha evidenciado en el capítulo de interpretación y en el de Visualización de dibujos mentales y se hará visible.

Después de las consideraciones anteriores y la articulación del rol del artista como etnógrafo se busca extraer algunas problemáticas del contexto y su interpretación para visualizarlas a través de las prácticas artísticas en la creación de discursos visuales. Posteriormente se habla de las marcas como dibujos mentales que desarrollan los pescadores como elementos fundamentales para ubicarse en su pesca, como dicen ello: “el navegador lo tenemos en la cabeza” y no todos los pescadores tienen la capacidad de retener esas marcas en su memoria.

3.5.3. Old Providence

De igual manera encontramos en Old Providence sólo seis pescadores que decidieron hacer las entrevistas, pero sin dejarse tomar fotografías; tampoco podíamos usar sus nombre por qué son muy desconfiados y algunos de ellos trabajan llevando mercancía ilícita a mar abierto, pero no dijeron dónde. Lo que sí, logramos identificar es que aprendieron desde niños las prácticas de la pesca, pero fueron cambiando sus prácticas perfeccionando la conducción de lanchas esperando que se les presentara la mejor propuesta para llevar mercancía prohibida a mar abierto. En este pueblo sólo se pudo entrevistar a 6 pescadores porque desconfianza, es decir que no les gusta hablar de sus actividades a personas

desconocidas, porque creen que se filtrará alguna información de la que ellos ocultan sobre el transporte de mercancía prohibida a mar abierto. Es evidente entonces que en este pueblo fue más difícil completar las entrevistas, pero se logró cumplir el objetivo que era llegar a un número determinado de pescadores para hacerles las entrevistas, las que finalmente contribuyen al desarrollo de la investigación por lo que se superaron las dificultades presentadas.

En la isla de Old Providence se buscó el contacto con el profesor Germán Márquez Calle quien muy amablemente ubicó a los pescadores y les dijo de qué se trataba la investigación y que el investigador principal fue alumno suyo en la maestría de Estudios del Caribe a lo que ellos respondieron positivamente y se acordó una reunión, en esa primera reunión se invitó a los pescadores primero con el objetivo de socializar el proyecto y ganar más confianza, sin embargo sólo asistieron 6 pescadores a la reunión y dos estaban muy ocupados en otras labores por lo que no se les pudo hacer las entrevistas.

El profesor Germán Márquez, Investigador del Instituto de Estudios Caribeños colaboró inicialmente con los pescadores y luego los dejó para hacer las entrevistas, algunos estaban desconfiados, pero dejaron que se les hicieran las entrevistas. Los resultados no fueron lo que se esperaban al principio, hasta cuando se les invitó a tomar unas cervezas y después de varias cervezas comenzaron a hablar en creole y a reírse de las hazañas que ellos recordaban, uno de ellos les dijo: “hablen en español”, pero seguían riéndose hasta que comienzan a hablar en un español forzado y comenzaron a contar sus historias, de ahí en adelante todo cambió, pero solo se lograron hacer seis entrevistas.

Ellos mostraron interés porque el tema les parece un juego de niños, porque ellos crecieron en el mar y jugaban a los piratas y creaban sus propias historias, las que escuchan a los adultos que ellos les contaban, es interesante como estas historias orales se mantienen, pero siempre cada vez le agregan nuevos ingredientes que pareciera que fueran actuales. Esta es la magia de las islas del Caribe, su gente y sus acciones del diario vivir convertidas en historias de personajes marinos.

Este tipo de pesca no se ejecuta de una manera masiva, sino que solo son unos pocos los que se atreven a salir a practicar este tipo de pesca. Por eso fue que en Old Providence fue tan difícil encontrar pescadores artesanales que practicaran este tipo de pesca. Esto no significa que no se ejecuten más prácticas de pesca en estos pueblos, sino que la pesca artesanal es totalmente diferente al tipo de pesca industrial, siendo ésta totalmente moderna en la que utilizan instrumentos y herramientas tecnológicas, pero como la investigación se enfoca en la manera en cómo se ubican los pescadores en el Mar Caribe y cómo se puede revelar el patrimonio ideológico que guardan en su memoria, es por ello que el tipo de pesca industrial sería para otra investigación con otras miradas interdisciplinarias.

También se observó los rasgos particulares de las personas de la isla, sus costumbres, sus cosmogonías, la de distintas culturas que se dieron en este territorio, de igual manera se observó como algunas casas estaban diseñadas con elemento del mar y ornamentos de aves, estas acciones tienen una razón de ser, ellos diseñaban sus casas como si vivieran en el fondo del mar, por la cantidad de colores tan hermoso que se ve en el fondo del mar y con las aves, porque genéticamente era la forma de regresar a sus ancestros en África. Este

tema lo abordaremos en el capítulo de interpretación y de las narrativas del mundo de la pesca.

3.6. Tercera Fase

Análisis y sistematización de la información recolectada. Resulta oportuno mencionar que el artista investigador hace el análisis de las imágenes a partir de la teoría de la imagen, la fenomenología de la percepción visual, las teorías del arte, las artes visuales del Caribe, la estética del movimiento, las teorías del dibujo, la autopoiesis, la semiótica visual y la exégesis de la imagen sobre los bocetos previos, los apuntes, las fotografías y los videos, desde sus narraciones orales, apoyándose en la creación de dibujos digitales a fin de visualizarlos.

No debemos olvidar el marco teórico dentro de las categorías de análisis anteriores, el artista investigador cuando comienza a escuchar y ver las entrevistas comienza a hacer el análisis de los videos de las narraciones orales se ubica nuevamente en el campo de estudio y recuerda los hechos buscando en su memoria fragmentada los relatos, de ahí es que comienza a crearse los dibujos sobre papel. Es decir que pasamos de la palabra oral a la imagen visual y luego regresamos a esas imágenes iniciales en el contexto.

Hechas las observaciones anteriores nos apoyamos en el método de análisis de la imagen en Sara Pink y Marcus Bank para comprender el mundo de las imágenes de los pescadores. Este proceso duró varias semanas por lo que se fueron ejecutando algunos dibujos. Además se encontraron muchas acciones que se repiten entre los pueblos, sin conocerse ellos

mismos. La profundizar en la imagen, al leer los signos símbolos en su contexto y su interpretación me ayudó a aclarar muchos conceptos desde la semiótica visual, tal como lo señalo Umberto Eco en su libro ‘Tratado de semiótica general’, “la semiótica es el estudio de los signos en el ámbito social que, en el arte son usados para mentir” (Eco, 1975). Entendido esto, es que comprendo los signos visuales y los símbolos contextuales a fin de enfatizar en su integración social y cultural.

3.6.1. Método etnografía visual

Ante el conocimiento revelado por las diferentes fases del estudio de campo, el método de investigación etnográfico permite responder las cuestiones surgidas durante el proceso de análisis de la investigación, pero además evidencian el cómo se adquiere el conocimiento de la imagen que tienen guardadas los pescadores en su memoria, la cual es el medio para mostrar dicha imagen.

Antes de hablar sobre los procesos y procedimiento de cómo se llega al nuevo conocimiento debemos centrarnos en dos preguntas importantes que surgieron para retroalimentar el tema sobre los dibujos mentales en el contexto del Caribe colombiano, al integrar el dibujo en relación con el pensamiento visual, las preguntas son: ¿cómo puedo extraer de la memoria de los pescadores sus imágenes? y la otra está enfocada en la imagen que se analiza y ¿Cómo podemos visualizar esas imágenes para su verificación?

Se debe aclarar que, dadas las circunstancias del proceso metodológico etnográfico en el campo de estudio, nos fuimos introduciendo en el mundo de las imágenes de los pescadores

artesanales. Ese mundo tiene su propio sentido para ellos mismos, sin embargo, para que esas imágenes sean comprendidas y visualizadas, se hace necesario que se apoyen en un medio para hacerlas visibles, por lo que esas imágenes tomaron un giro a partir de la aprehensión y comprensión por el artista investigador. Al crear nuevas imágenes a partir de las anteriores, se profundiza en el mundo de la pesca imaginaria, por lo que se hizo necesario apoyarnos en el método de investigación social sobre la imagen y el método de investigación sensorial etnográfica.

Para que esas imágenes se dieran nos apoyamos en el grupo de talento humano, experto en producción audiovisual.

3.6.2. Equipo de talento humano de producción audiovisual del grupo VIDENS

El artista investigador como líder del grupo Investigaciones Visuales del Caribe VIDENS invitó a participar a los miembros del equipo de producción audiovisual en la recolección de la información cuando se hacían las visitas a los pueblos pesqueros, su función fue contribuir con el registro de las entrevistas con la cámara de video y audio, lo que constituían el grueso del trabajo de campo cumpliendo con el cronograma de visita a los lugares donde se desarrolla la investigación.

Se debe mencionar que el artista investigador asistió con dos personas del equipo de producción audiovisual del grupo VIDENS, ellos son William Pedraza y Carmen Sarasua quienes contribuyeron en la preproducción y producción de los videos, quienes además

colaboraron con la conexión de los contactos y con los pescadores que acompañan esta investigación, como también en el levantamiento de la información primaria, además nos ayudaron en la asistencia en el desarrollo de las entrevistas. Los semilleros de investigación que también colaboraron en este proceso fueron Yina Donado, Alejandro Quintero, Miguel Linero y David Barreto como también en la posproducción de los videos, en cuanto a la edición, diseño gráfico, montaje, audio, color, caracteres y renderizado.

El equipo de talento humano de producción audiovisual, tienen en su haber su infraestructura tecnológica quienes apoyan esta investigación desde las diferentes fases de producción audiovisual, preproducción, producción y posproducción, ellos asistieron y fueron dirigidos por el artista investigador durante todo el proceso de la investigación.

El PhD Heitor Alvelos supervisó las distintas fases de investigación, tanto de la metodología, como de los resultados que arrojaba momentáneamente, hasta develar las imágenes mediante los dibujos que creaba el ‘artista investigador’.

Resulta oportuno mencionar que en la quinta fase de este proceso se generó la creación de nuevas imágenes llevadas a dibujos que se visualizan en el capítulo 6 Visualización de las imágenes mentales.

3.6.3. Hardware y software del grupo VIDENS

Para hacer la recolección de la información nos apoyamos en la infraestructura tecnológica del grupo VIDENS y la comunidad “Arte y Cultura en la Red”.

El equipamiento de infraestructura tecnológica consta de:

1	TRICASTER 850	Equipo de Producción Audiovisual HD en vivo
2	2 CÁMARAS JVC GY HM100U	Cámaras JVC GY HM100U
3	BEHRINGER EUROPORT EPA900	Sistema de Edición Sonorización Portátil de 900 w y 8 canales
4	SISTEMA DE TRÍPODE	Sistema de Trípode j805 mx (Acebil)
5	1505 A (BELDEN) CABLE DE VIDEO, 300 PIES	1505 a (Belden) cable de video, 300 pies
6	MONITOR LED 24"	Monitor 24"
7	SDO16 (SANDISK) TARJETA SHDC DE 16 GB	Sdo16 (Sandisk) tarjeta SHDC de 16 gb
8	TARJETA SDHC (BLACKMAGIC DESIGN) CONVERSION HDMI - SDI HD	Tarjeta SHDC (blackmagic design) conversion hdmi - sdi hd
9	MX02 MATROX INTERFAZ DE VIDEO PARA MAC	Mx02 Matrox interfaz de video para mac
10	BAMBOO CREATE (WACOM) TABLA DE GRAFICACIÓN	Bamboo Create (Wacom) tabla de graficación
11	MAC BOOK PRO	Mac Book Pro
12	KID DE LUCES FRIAS	Kid de luces frías
13	CABLES DE CONEXIÓN CÁMARAS AL TRICASTER	Cables de conexión cámaras al Tricaster
14	EXTENSIONES	Extensiones
15	CONECTORES	Conectores

Tabla 3 Equipamiento tecnológico que se usa en la investigación

Además, el equipo de producción audiovisual, cuatro semilleros de investigación quienes colaboraron con el consolidado de las muestras de las imágenes fijas recolectadas y también con el registro de las imágenes en movimiento, seguidamente se procedió a ejecutar la edición de un videoclip en cada uno de los pueblos donde se hizo el estudio de campo. De esta acción se obtuvo un material de más de diez horas de video sin editar, pero en la visitas siguiente, se les llevó un video para que lo vieran y hacer la respectiva retroalimentación, porque era nuestra responsabilidad entregarles y mostrarles el desarrollo de las actividades mediante la proyección de los videos editados a cambio por la información obtenida, ese fue uno de los compromisos que se acordaron desde el principio.

Cabe señalar que las imágenes grabadas en las tarjetas full HD, sus datos son muy pesados por las condiciones de alta definición de los equipos, por lo que se presentó la necesidad de comprar un disco de 2 terabytes y varios dispositivos USB para guardar las imágenes en full HD. Por consiguiente esas imágenes en movimiento bajadas en el IMac, poseen unas características particulares porque cada tarjeta permite grabar en video dos horas aproximadamente en cada visita. Por esta razón llevábamos cuatro tarjetas para tener la oportunidad de aprovechar más el tiempo de grabación de acuerdo a las situaciones presentadas. De este modo se pudieron grabar más de diez horas en full HD.

3.7. Cuarta fase, análisis y sistematización de la información recolectada.

En la cuarta fase de experimentación pasamos de la palabra oral a la imagen visual para que sean verificadas y validadas por los pescadores que poseen la experiencia sobre los desplazamientos para corroborar la información. Con el proceso photo-elicitation de las imágenes, se experimentó y se llegó a una solución digital, a fin de crear a esos mapas mentales gracias a la tecnología de hoy.

Esta fase corresponde a la sistematización y análisis de las imágenes que arrojó la recolección de datos y entrevistas durante el trabajo de campo. Correspondiente a las actividades de la pesca, a fin de transfigurar esa información audiovisual en dibujos visuales; es decir que pasamos de los dibujos mentales de los pescadores artesanales a los

dibujos visuales del artista investigador, apoyándonos en autores expertos en etnografía audiovisual, mediante el procedimiento metodológico sobre las imágenes. En este sentido, se presentan algunos interrogantes que nos ayudan a analizar y describir las imágenes recolectadas.

Las imágenes recolectadas permitieron reconocer algunos aspectos técnicos tales como la organización de los archivos, el color, la luz, la composición, el enfoque y la calidad de las imágenes, las cuales conservan ciertas características de alta fidelidad, esto se debe a la experiencia del equipo de producción audiovisual. Ahora bien, como en toda preproducción y producción, el investigador principal estuvo conversando con el equipo de producción audiovisual y se les dieron las instrucciones necesarias sobre el uso de capturas de imágenes, es decir que había que aprovechar algunos momentos en los que no se les hacía las entrevistas a los pescadores con el fin de hacer tomas de apoyo para la etapa de postproducción. Para lo cual se hicieron una cantidad de registro de imágenes que, permitieron crear un banco de apoyo para hacer la edición. Lo importante de la experiencia del equipo de producción audiovisual es que tenemos muchos videoclips sin editar, los que contribuyen a la edición de un video muy corto sobre la investigación.

Posteriormente se aplicó la metodología de análisis e interpretación de las imágenes recolectadas apoyadas en los libros “Doing Visual Ethnography” (Pink S. , 2014) y “Doing Sensory Ethnography” de Sara Pink (Pink S. , 2015) sobre el análisis de la investigación etnográfica enfocadas en las imágenes y en libro “Visual Methods in Social Research” de Marc Bank (Bank, 2015), en donde nos apoyamos en la guía de métodos de análisis de las

imágenes y sus diversas apropiaciones obtenidas durante el trabajo de campo en las entrevistas.

En primera instancia se clasificaron las fotos en cada uno de los pueblos, de la siguiente manera en Old Providence durante la salida de campo y el recorrido que se hizo por la isla y los cayos que bordean la isla de Providencia se recolectaron 75 imágenes fijas y 4 videoclips creando un banco de imágenes de la investigación.

A los efectos de este, las fotografías y los videos que se tomaron durante la salida de campo en La Boquilla fueron guardadas en el IMac en el MediaLab de la Universidad del Atlántico; de igual manera se guardaron las imágenes fijas y en movimiento recolectadas durante las visitas en los pueblos de Old Providence y Taganga, la cuales fueron bajadas para ser analizadas.

Entonces se fueron reconstruyendo otros dibujos. Luego el artista investigador recreó los cuatro dibujos anteriores en uno solo, sobre papel y se los llevó a los pescadores para que los vieran; así, ellos validaban sus imágenes contadas por ellos mismos, pero desde la mirada del artista. Estos dibujos son historias y hazañas de pescadores para comprender la manera en cómo piensan ellos. Ahora bien, para que estas imágenes se hagan visibles se necesita un soporte en la interrelación entre ciencias y artes.

Esa base de datos generó el banco de Imágenes de la Investigación visualizado en la tabla N° 4

3.7.1. Banco de Imágenes

Banco de Imágenes de la investigación						
Producción de Imágenes en los pueblos de La Boquilla, Old Providence y Taganga						
Pueblos Pesqueros	N° de Visitas	N° de Imágenes fijas	N° de Imágenes en movimiento	Videoclips	Pescadores	Total de Imágenes
La Boquilla	12	241	161	4	16	406
Old Providence	3	324	4	1	6	329
Taganga	12	512	335	5	14	852
Total	27	1077	500	10	36	1587

Tabla 4 Banco de Imágenes de la Investigación

Cuando se procede a la clasificación y sistematización de las imágenes encontramos varios problemas de producción como el fuerte viento que acechaba durante la grabación en Taganga, la cual hacía mover la cámara y producía un ruido en la grabación, además se perdía la estabilidad de la imagen, sin embargo con los recursos tecnológicos de hardware y el software final-cut se pudieron estabilizar las imágenes, por lo que se les hizo unos ajustes al color en la fase de posproducción.

Es importante aclarar que dentro de esta investigación, el proceso de la fenomenología de la percepción de la imagen, es de suma importancia a fin de revelar los procesos y procedimientos sobre los resultados esperados. Los trazados mentales que hacen los pescadores artesanales, debemos mencionar que el análisis de la imagen se hace a partir de

la semiología visual, apoyada en recursos audiovisuales para extraer las imágenes de la mente de los pescadores artesanales y recrear esas imágenes en dibujos, ya sean en grafito o digitales, esto es con el fin de revelar el patrimonio ideológico que ellos poseen a través de la visualidad de la imagen.

Asimismo, se percibió como este proceso metodológico del análisis de las imágenes evidencia la manera de cómo el hombre reconstruye su mundo simbólico como hecho social; a su vez esta imagen asociada a las primeras manifestaciones de la aprehensión del conocimiento y cómo se complementan en las creencias religiosas en su mundo simbólico, buscando acertadamente una identidad de las experiencias, de los desplazamientos y de las faenas de la pesca. Los resultados de las observaciones revelaron las narraciones cargadas de emociones y sentimientos de las historias orales (dibujos mentales), imágenes que se convertían en información visual para ser convertidas en dibujos de la realidad, creados por el artista investigador, de los cuales se hablará más adelante.

Precisando una vez más, la metodología y análisis de las imágenes como hecho etnográfico revelaron un proceso de recreación y representación de las mismas tal como lo sostiene Sara Pink en su libro “Doing Sensory Ethnography” al sostener que: “Ethnography is a process of creating and representing knowledge (about society, culture and individuals) that is based on ethnographers’ own experiences. I does not claim to produce an objective or truthful account of reality, but should aim to offer versions of ethnographers’ experiences of reality that are as loyal as possible to the context, negotiations and intersubjectivity through which the knowledge was produced (Pink S. , 2015)”, según Pink podemos

argumentar que el procesos etnográfico en la reflexión de las imágenes contribuyen al conocimiento basado en las experiencias en el campo de estudio, en busca de una nueva interpretación de las imágenes.

Los videos y las fotografías analizadas evidencian la falta de apoyo de parte del estado por la manera en cómo viven los pescadores en situaciones precarias, las dificultades y condiciones ambientales, pero realmente no son las mejores condiciones, ellos demuestran unas sensaciones de tranquilidad y de paz, por lo que se sienten cómodos en su contexto. Además, se observa la lucha del diario vivir por sus realidades. Claramente podemos visualizar los sentimientos por la pobreza, pero con las ganas de seguir luchando en una actividad que no les produce mucho, pero viven de ella. En efecto en estas circunstancias la imaginación juega un papel fundamental en la medida en que, las emociones encontradas producen nuevas imágenes referenciando sus realidades que, con la ayuda del licor, se introducen en otros ámbitos de su mundo simbólico.

Por una parte el paisaje tan hermoso que se visualiza en las imágenes, a cualquier persona le gustaría vivir ahí, donde vienen los pescadores, pero debido a las circunstancias de las realidades, esa ilusión se desvanece, sin embargo los pescadores son felices cada uno de sus contextos.

Esas emociones encontradas y reflejadas, articuladas a las historias orales de los pescadores fueron las que decidió el artista investigador llevarlas a la visualización mediante dibujos que contribuyeron a la creación de nuevos significantes, apoyado con herramientas del dibujo. Esas historias orales se hacen realidad en los resultados esperados de la

investigación qué, al apoyarnos en Humberto Maturana, lo que él denomina “La autopoiesis, son dos raíces griegas: autos, que quiere decir sí mismos, y poiein, que significa producir. “Los seres vivos son sistemas cerrados en su dinámica de constitución como sistema en continua producción de sí mismos (Maturana, 1996)”, cuya categoría es de vital importancia reconocerla en la medida en que surge el proceso de la ‘autopoiesis’ produciendo emociones al verse reflejado en las imágenes durante las entrevistas. Otra de las emociones que afloran en las imágenes es una serie de sentimientos que producen cierto éxtasis a los pescadores, al recordar las profundidades del mar, por ejemplo, ellos describen los colores con tantas emociones que se ve reflejado el brillo en sus ojos y con sus gestos, pareciera que estuvieran en el fondo del mar. Esas emociones son las que retroalimentan la investigación.

Ahora bien, para profundizar en este procedimiento surgieron más preguntas sobre el proceso de la pesca y sobre los comportamientos sociales de los pescadores, las cuales respondieron a los procesos sobre la práctica de la pesca y la manera en como los pescadores organizan una faena de pesca. Esta reflexión nos abrió otra puerta en la metodología de la investigación porque crea otras preguntas complementarias, a fin de analizar el universo de estudio y sus particularidades dejándonos ver las emociones y sensaciones de los pescadores por la experiencia de la pesca.

Si bien es cierto, las rutas de navegación que los pilotos crean en sus memorias, algunas de ellas son tomadas de lugares que ellos conocen y saben que pueden usar las marcas porque son inmóviles, es decir que ellos hacen unos trazados imaginarios en su mente con líneas rectas que trazan de un punto a otro y saben que pueden confiar en ese punto porque lo

conocen en tierra firme y saben que no se moverá, es por ello que cada piloto crea su propio trazado de navegación, los mismos pilotos pescadores sostienen que sus marcas o puntos de referencias son producto de la fe que le tienen a la Virgen del Carmen, que gracias a la Virgen es que consiguen una excelente pesca, sin embargo cuando les enseñan desde niño a pescar, su abuelo le explica al niño claramente cómo debe ubicarse en el mar, estas enseñanzas se les trasmite a los aprendices con el fin de que conozcan cómo ubicar muy bien sus puntos o marcas, de ahí en adelante ellos se concentran en retener en la mente los puntos o referencias para que cuando les toque tomar el timón de la embarcación puedan hacerlo muy bien, este es un ejercicio que les permite a hacer sus dibujos en la mente.

Asimismo, los abuelos les explican a sus nietos con el dedo índice o con una vara haciendo un trazado en la arena sobre la ubicación de la pesca y el desplazamiento de la lancha al lugar donde ellos van a pescar, resultando un juego de niños, pero aprenden a como ubicarse en el Mar Caribe. Además, los resultados sobre la creación de dibujos mentales apoyados en las rutas de navegación para salir a pescar, es una sabiduría popular identificado como el ‘conocimiento empírico’ de los pescadores. Porque los datos recolectados, nos dicen que la imaginación de los pescadores es un valor de suma importancia debido que sus conocimientos sobre la pesca son contadas a los niños, para que los niños dejen volar su imaginación hasta el punto de que estas historias las repiten durante su vida y las van retroalimentando cada vez más. De ahí es donde nacen las historias orales, a partir de la forma como pueden navegar los pescadores veteranos.

De manera semejante el aprendizaje de crear coordenadas hechas a través del juego enseñadas a los niños, les ayuda a que se vayan afianzando durante su vida, pero también se puede perder, sino siguen compartiéndola como ocurre en Taganga. En una entrevista se le preguntó a ‘Ocho’ ¿Quién más en tu familia sabe ubicarse en el mar y el respondió: “de los seis hermanos que tenía sólo yo, fui el único que tuve la capacidad de retención de las marcas, mis hermanos no” (Ocho, 2015), este procedimiento fue enseñado por el padre a todos sus hermanos, pero sólo él fue el que aprendió a captar y memorizar las marcas.

Ahora bien, la experiencia de aprendizaje del niño pescador sobre la ubicación en el Mar Caribe en Taganga especialmente, la hizo a través de una red extendida en el patio de su casa, mientras el padre arreglaba la red que los peces le habían dañado en la pesca anterior, en este proceso el padre le muestra a su hijo los nudos en la red y hace una referencia a las distancias, mientras le dice que: “cada nudo en la red vale una casa” (Ocho, 2015), es decir que la distancia de una casa es diez metros, la cual equivale entre nudo y nudo, en este sentido lo que hace el padre es una escala de valores que le enseña a su hijo y le explica la relación de los nudos con las distancias, significando que esta escala valores es la que les permite ubicarse en el mar de una manera imaginaria. Aquí se observa cómo funcionan las matemáticas.

Este dibujo en el espacio imaginado en la red, que le hace el padre a su hijo, ese es un dibujo sobre el plano que viene siendo la red, como si fuera una cuadrícula que después la dibujan en la arena con una vara explicándoles las cuadrículas y la manera en cómo identificar las distancias y su ubicación de una manera empírica en el mar, posiblemente

esta era la forma como los indígenas de la Sierra Nevada ubicaban sus distancias en algunos territorios de ellos.

Precisando una vez más, este juego de desplazamiento se convierte además en unas acciones matemáticas y geométricas de desplazamiento de un objeto en un plano en movimiento, tema que abordaremos en el próximo capítulo.

Este tipo de aprendizaje para los niños es un proceso simple, pero que no olvidarán nunca porque en la forma como les enseñan, lo hacen a través de la visualidad y del juego, también les ayuda a crear historias que ellos van contando a sus amigos, sin embargo para aclarar más sobre la enseñanza aprendizaje de cómo ubicarse en el Mar Caribe, nos apoyamos en la teoría del juego en el libro *Homo Ludens* (Huizinga, 2008), en donde el autor analiza el juego desde lo social y cultural, al darle la importancia al juego como hecho similar, al desarrollo del conocimiento de la cultura humana. Es decir que el sistema de aprendizaje, de ubicación y de contar historias sobre el Mar Caribe en los contextos de los pueblos, donde se desarrolla la investigación, se aprende con hechos lúdicos que hacen más fácil el proceso de adquirir este tipo de conocimiento, donde las matemáticas, la visión y la imaginación juega un papel muy importante.

Los pescadores saben que el juego es importante a la hora de enseñar, este hecho de jugar a los piratas se convierte en acciones que ellos vivieron mucho tiempo atrás y que les ha dado resultado, por lo que ellos enseñan a sus hijos y sobrinos de la misma manera.

En este sentido, la creación de las rutas de navegación desde la infancia es un conocimiento que no se olvida nunca sobre todo cuando van con sus hijos, sobrinos y amigos a pescar. Sin embargo, según lo que refleja en las entrevistas, es cierto que ellos recuerdan la primera ruta y los puntos de referencias de acuerdo a la ubicación de la pesca, de la misma manera ellos organizan la ruta de desplazamiento. Se debe aclarar que los pilotos siempre retoman la primera ruta de desplazamiento, saben que tanto se pueden alejar de la orilla, sin perder de vista los puntos o marcas, pero además saben además que la corriente los llevarían en otra dirección, por lo que ellos siempre están revisando las marcas para no perderse a mar abierto e identifican la dirección de los vientos a mar abierto.

Después de las consideraciones anteriores el artista investigador ha creado una serie de dibujos como resultado del análisis de las imágenes, revelando los dibujos mentales que le han contado los pescadores en las entrevistas, sin embargo estos dibujos fueron mostrados a los propios pescadores.

En el capítulo Visualizaciones se mostrarán las imágenes que se dieron como resultado de la investigación, incluyendo los puntos de referencias y las coordenadas de las rutas de desplazamiento.

Cabe señalar que la imagen es un modo semiótico articulado por la autonomía de su proceso fenomenológico que tienen sus propiedades y sus condiciones de existencia que se

produce en nuestro cerebro, significando que en la imaginación se produce el imaginario que, para visualizarla se debe hacer a través de un medio para su interpretación.

El ser humano es un ser vivo que está dotado de ciertas cualidades, una de ellas es la capacidad de memorizar, gracias a ella es que podemos almacenar sonidos, olores, texturas, imágenes, pero al mismo tiempo, todas están relacionadas directamente con la imagen. Entendemos que, con los estudios científicos actuales sobre la imagen surgen nuevas interpretaciones y formas de ver el mundo, donde las representaciones vivas y los símbolos sobre la imagen mediante el proceso natural de los sueños permiten el flujo de las imágenes en nuestro cerebro.

Significa entonces que debemos comprender el proceso de la conversación a fin de introducirnos en el mundo simbólico de la pesca, es por ello que referenciamos a Maturana en su libro “El sentido de lo Humano” al responder la pregunta que le hace una de sus alumnas: “¿Qué es la conversación? [HM Responde]: “Es el entrelazamiento de las coordinaciones de acciones conductuales que constituye al lenguaje y las emociones. Cuando hablamos de emociones, hablamos de disposiciones corporales dinámicas que especifican los distintos dominios de acciones en las que nos movemos (Maturana, 1996)”, según la referencia anterior, las entrevistas que se les hicieron a los pescadores artesanales iniciaban con una conversación a fin de evidenciar primero el sentido de la imagen que ellos poseen, complementadas con las acciones de sus conductas sobre las interpretaciones de sus experiencias en la pesca qué, en el momento de profundizar más en la conversación se van revelando las emociones y las disposiciones corporales sobre sus propias costumbres y la manera de cómo los pescadores hacen sus narraciones orales, visuales y gestuales, una

manera de vivir en el mundo de la pesca, las que contribuyen como complemento de las historias orales e historias de vida.

Dadas las condiciones anteriores, las imágenes, los gestos, las emociones y las interpretaciones durante la conversación con los pescadores artesanales fueron de mucho valor visual y fueron tenidas en cuenta, a fin de crear nuevos significantes mediante la extracción de los dibujos mentales la acción de similitud, convergencia y resistencia del sentido de la imagen. Lo que evidencia un proceso de comunicación visual sobre las historias orales de vida de los pescadores. En este sentido, las imágenes son aprehendidas, interpretadas y visualizadas a través de una acción mediática que permitirá evidencia la nueva imagen.

Esta nueva imagen es producto de la comprensión de la misma a través del sistema de la fenomenología de la percepción de la imagen en la confrontación de la imagen mediática donde ellos mismos se visualizan en los videos y grabaciones de sus historias orales. Sin embargo, lo que se busca con la metodología de la imagen es que los propios pescadores se vean representados y visibilizados en esas imágenes y revelen las emociones comprobando los efectos psicológicos que les causa al verse en el video, corroborando lo que ellos dijeron. Esta reflexión es una verificación de sus emociones y acciones sobre la pesca para ser visualizada.

Ahora bien, se plantean dos situaciones dentro del proceso metodológico descrito de la siguiente manera: una es que en el primer ambiente se revelan esas historias orales y se

llegan a analizar a partir de los insumos recolectados y la segunda situación sobre esa información analizada y comparada con los portulanos, se llevan a la creación mediante la visualización de eso dibujos mentales que expresan los pescadores artesanales. Entonces nos da como resultados otras imágenes más.

Una de esas historias que es llevada a la imagen es la que cuenta el señor Lorenzo Matos Matos, sobre su experiencia durante una pesca en mar abierto, es cuando sienten la presencia de un huracán, Matos sostiene que: “el huracán ‘el Joan’ nos cogió en la alta Guajira, pero no quisiera contar eso porque es tremendo, porque cuento eso, al estar yo vivo, aquí, cuando eso la lluvia caía con una velocidad de 120 kilómetros por hora, las gotas eran así de grandes (señala con el dedo índice, las dos primeras falanges), le caían a uno y, a la lancha y le quitaban la pintura de la fuerza que tenían (no desea contar más porque le trae malos recuerdos y le dan ganas de llorar), pero sigue diciendo: eso es lo más fuerte que yo viví...” (Lorenzo, 2016). Esta historia de vida e historia oral explicada de esa manera es una imagen audiovisual que al analizar se observa el comportamiento del pescador, lo difícil que ha sido su labor de pescador hasta el punto de hacer referencia de la lucha con la naturaleza.

La imagen audiovisual refleja varios comportamientos: uno la forma en como el señor Lorenzo cuenta al principio su historia de una manera tranquila y reposada, propia de los adultos mayores que han vivido muchas experiencias en su vida, aquí podemos observar al señor Matos contando sus momentos que más recuerda sobre la pesca, es decir se evidencia

de los años en esta actividad; dos, la expresión de sus manos, sus cejas fruncidas y su mirada expresan la angustia que vivió en esos momentos, hasta el punto de que su mirada refleja el dolor y el enfrentamiento con la muerte en ese día; como dijo en la entrevista: “porque cuento eso, al estar yo vivo, aquí”, es decir que tuvo que enfrentar mucha desesperación, hasta el punto de preguntarse sí, ese día sería el último de su vida. No quiso hablar más.

3.7.2. Confrontación de imágenes creadas por el artista investigador con los pescadores artesanales.

Es importante aclarar que dentro de esta investigación, la fenomenología de la percepción de la imagen es de suma importancia a fin de revelar los procesos y procedimientos sobre los resultados esperados de los trazados mentales. De hecho, la imagen, la imaginación y lo imaginario que se les extrajo a los pescadores artesanales de sus memorias, fue producto del análisis de las imágenes que evidencia la manera de cómo los pescadores construye su mundo simbólico, buscando acertadamente una identidad de las experiencias de los desplazamientos de la pesca.

En este sentido la metodología etnográfica en producción audiovisual contribuye a revelar el conocimiento que estamos buscando en los pueblos de pescadores, es por ellos que nos apoyamos en Sara Pink al sostener que: “Ethnography is a process of creating and representing knowledge (about society, culture and individuals) that is based on ethnographers’ own experiences. I does not claim to produce an objective or truthful account of reality, but should aim to offer versions of ethnographers’ experiences of reality

that are as loyal as possible to the context, negotiations and intersubjectivity through which the knowledge was produced (Pink 2007 a: 22)” (Pink S. , 2012), la metodología etnográfica contribuye al proceso de creación y representación del conocimiento, la cual nos permite extraer de los dibujos mentales de los pescadores a partir de los relatos de su propia realidad contada por ellos mismos, donde se evidencia la intersubjetividad de las imágenes de los dibujos mentales que produce nuevas imágenes y nuevo conocimiento.

En la medida en que se profundiza en las imágenes nos preguntamos ¿qué es la representación de imágenes y cómo se aplica en este proceso? Para responder podemos argumentar que la representación de las imágenes se hace posible a través del pensamiento visual soportado por un medio, aquel que una persona puede visualizar. Esta representación nos pone en evidencia el uso de nuestras habilidades como el de ver, escuchar, sentir, oler o degustar en nuestra imaginación, al percibir la imagen mediante nuestros sentidos. Es por ello que la representación se puede considerar interna de acuerdo a la experiencia en la medida en que se captura o percibe la imagen, que luego pasa a nuestra imaginación y la ubicamos en nuestro cerebro como una fantasía en la que navegamos. Este proceso es posible por el sentido de la imagen que poseen los pescadores, dicha imagen es realmente fantástica y cargada de emociones.

Ahora bien, la representación de imágenes de los pescadores posee un lenguaje rico visualmente, con una carga emocional simbólica y altamente personal. En este caso la imaginación representa la imagen de la realidad de su patrimonio ideológico. Una realidad interna que ellos mismos extrapolan a su mundo mediante el lenguaje de sus emociones, se

puede decir que existe una relación entre la imagen y los gestos que ellos hacen cuando transmiten esas imágenes.

Como puede observarse la representación de la imaginación de los pescadores recrea el pasado, desarrollando una capacidad donde la creatividad y la inspiración aumentan, donde se interrelaciona con el conocimiento del presente como un lenguaje del sistema nervioso, articulada a pensar en imágenes con palabras. De este modo es que pudimos acercarnos a las imágenes en la mente de los pescadores, a través de la interpretación de la información como una actividad entre mente y cuerpo, y porque entramos en su mundo simbólico.

Las imágenes de los videos de las entrevistas y las fotografías conectan directamente el proceso mental por asociación y síntesis de las interpretaciones del mundo marino, proporcionando un conocimiento sobre la relación íntima con las emociones de los pescadores, que muchas veces son la raíz de la sustentación del mundo invisible hacia lo visible. Es por ello que existe una autoconciencia en la mente de los pescadores necesaria para afrontar de maneras positivas y constructivas las problemáticas en su contexto. Ellos están conscientes de las problemáticas y las condiciones en que viven, sin embargo las relaciones que hemos tenido en estos días, están a la espera de un cambio de actitud o comportamiento que les pueda acceder a otras condiciones de vida.

La representación de la imagen es un tema que muchos autores han escrito, sin embargo no nos podemos detenernos aquí, porque se nos pierde el hilo conductor del ‘patrimonio ideológicos’ de los pescadores artesanales. Es por ello que debemos mencionar el campo de la imagen desde la antropología visual, como una reflexión de la mirada, apoyándonos en el profesor Nicolás Guigou en su artículo “Representación e imagen: las miradas de la antropología visual” al sostener que: “...todo realismo -y en particular el realismo etnográfico con su imperativo de otredad- no podrá dejar de verse como una apuesta estética, en la medida que pretende lo imposible: asumir la unión de la imagen y la representación mediante la vinculación del nombre propio que implica la certeza de la realidad y la identidad mediante el cultivo de la nominación incuestionable y evidente (Guigou, 2001)”, lo que significa que el análisis del trabajo de campo etnográfico lo fundamentamos en la mirada del ‘realismo’ no como una acción de otredad, sino como un apuesta estética donde se evidencia los mapas mentales de los pescadores a partir de una realidad y sus identidades de sus contextos y mundos simbólicos.

3.7.3. Seleccionar una imagen para ser investigada

Dentro de la metodología de la imagen planteada se seleccionaron dos imágenes en movimiento para ser investigada por los propios pescadores, en la que se tuvo en cuenta los siguientes aspectos: a. la imagen es una imagen en movimiento, es decir es un videoclip del banco de imágenes de toda la producción audiovisual, b. el videoclip muestra un pescador narrando sus propias experiencias sobre la pesca, c. la imagen en movimiento muestra una de las hazañas o experiencias peligrosas que más recuerdan, d. la imagen en movimiento

permite hacer un reconocimiento a la pesca artesanal y el uso de herramientas tradicionales, e. la imagen evidencia los desplazamientos en lanchas por el Mar Caribe.

Hecha la observación anterior, se debe aclarar que durante las visitas al universo de estudio, significando los pueblos de los pescadores donde se hizo el trabajo de campo, el equipo de producción audiovisual que acompaña al artista investigador crearon archivos sobre todas las imágenes fijas y en movimiento en la etapa de posproducción, dichas imágenes son descritas en la siguiente tabla del banco de videos:

Banco de Videos						
Posproducción de Imágenes en los pueblos de la Boquilla, Old Providence y Taganga						
Pueblos Pesqueros	N° de Videoclips	Nombre del Video	N° de Videos de apoyo	Descripción Videoclips	Características	Protagonistas
La Boquilla	1	La Boquilla	261	El pescador Santa Pri cuenta sus historias orales e historias de vida en la Boquilla	1280x720 (Full HD), Archivo MOV, Tamaño: 89.2 MB, editado con Final-Cut en Imac. 7:26 minutos	Santander Valiente "El Santa Pri"
Old Providence	1	El dibujo como pensamiento en Old Providence	184	Los cordones de arrecifes en el mar Caribe producen diversidad de colores	1280x720 (Full HD), Archivo MOV, Tamaño: 392 MB, editado con Final-Cut en Imac. 2:23 minutos	Los arrecifes de los cayos cercanos de Old Providence
Taganga	1	Dibujos mentales de los Pescadores de Taganga	473	Los pescadores de Taganga cuentan sus experiencias sobre la pesca	1280x720 (Full HD), Archivo MOV, Tamaño: 392 MB, editado con Final-Cut en Imac. 9:42 minutos	Samuel Tajada Matos, Ángel Matos, Bienvenido Garai Daniel, Rafael Matos Torres, Carlos Alberto Arita, Julio José Matos, Luis Enrique Jiménez
Total	3		918			

Tabla 5 Banco de videos

A partir de la información registrada en el banco de imágenes de la investigación haciendo referencia al punto a. la imagen es una imagen en movimiento, es decir son tres videoclips del banco de imágenes de toda la producción audiovisual, estas imágenes fueron

seleccionadas de ese banco de imágenes conservando los aspectos referenciados anteriormente en la tabla N° 5 a fin de que los tres pescadores verifican y retroalimentan las imágenes aportándoles nuevas significaciones sobre el patrimonio ideológico de sus faenas de la pesca, con sus propias ideas.

El propósito de mostrarles las imágenes a los pescadores es para que con su contribución nos ayuden a generar nuevas interpretaciones sobre ellos mismos, es decir que ellos como protagonistas de sus propias prácticas identitarias, benefician al desarrollo y verificación de la metodología de la imagen, con los aportes que hacen desde su visión e interpretación de sus mundos simbólicos, las que alimentan en su propio contexto.

Ante la situación planteada el artista investigador revisa cada una de las imágenes y hace una selección preliminar en primera instancia, en donde se expresan visualmente los puntos señalados anteriormente sobre las características del contexto, la historia oral más fantástica, donde se observa el medio ambiente, los aspectos sociales y políticos del contexto, el color del video y la estabilidad de la imagen. En ese orden de ideas, se hizo una primera selección donde quedaron aproximadamente 157 videoclips, de los cuales se fueron descartando porque fue cada vez, era más exigente la selección, es decir se pasó luego a otro grupo reducido de imágenes que llegó a 58. De ahí en adelante, las imágenes debería aportar un nuevo conocimiento visual, a partir del pensamiento visual, es decir que las imágenes mostraran algo nuevo, como algunas problemáticas sobre el contexto y la manera en como los pescadores identificaban los puntos referenciales sobre la pesca.

De esas 58 imágenes se decidió editar un video de La Boquilla y otro de Taganga, mostrando la práctica de la pesca, en donde ellos cuentan sus historias orales e historias de vida, asimismo en los videos se muestra el contexto con sus características y sus ambientes sociales y geográficos. Vale la pena mencionar que los pescadores evidenciaron las acciones y los mapas mentales de una forma oral, pero además mostraron sus emociones generando un aporte a la interpretación a la investigación.

Los videos editados identificados como:

N°	Videos editados
1	Mapas mentales de pescadores de La Boquilla
2	El dibujo como pensamiento en Old Providence
3	Dibujos mentales de los pescadores de Taganga

Tabla 6 Nombre de videos editados

Las fotografías analizadas fueron:

N°	Fotografía
1	Reunión con pescadores de la Boquilla
2	Reunión con pescadores de Taganga
3	Paisaje de Taganga
4	Paisaje de la Boquilla
5	Cayo Cangrejo en Old Providence
6	Embarcaciones de pesca en Old Providence
7	El Profesor Márquez explicando la navegación en Old Providence

Tabla 7 Nombre de las Fotografías

3.7.4. Análisis preliminar y comunicación de la imagen con los pescadores

*“Rather, I understand sensory ethnography
as a developing field of practice”
Sara Pink*

Dentro del análisis de las imágenes preliminares se evidencia la relación y la lucha de los pescadores con la naturaleza, la manera en como crean sus mundos simbólicos a fin de extraerle al mar el sustento para la familia. Sin embargo, esas imágenes cargadas de muchos referentes visuales tales como la experiencia y serenidad que les produce el hecho de esperar en el mar para sacar un pez o peces, lo que ellos aprenden de esta experiencia es a tener mucha paciencia, que en algunos casos se vuelve negativa para ellos, al decir: “ese mar tan grande y a veces no sacamos nada de ahí, nos regresamos con las manos vacías” (Lorenzo, 2016), esta expresión hace referencia a las veces que les ha ido mal en una de sus faenas y los problemas ambientales de la naturales, sumados a los problemas que produce el mismo hombre por el maltrato hacia el mar, donde arrojan tantos desperdicios y elemento no biodegradables, pero nos les gusta hablar de eso, por precaución, sin embargo cuando se les pide delante de las cámaras que cuenten unas de las historias que más les ha gustado sobre la pesca, la mayoría coinciden en la vez que sacaron una cantidad grande de peces, de inmediato cambian su semblante y la comunicación con los pescadores cambia y entre ellos mismos también.

Según se ha visto las imágenes tomadas y las interpretaciones que hacen los mismos pescadores sobre sus propias imágenes son en efecto momentos de efervescencia que dejan aflorar sus emociones a flor de piel, es decir se alegran en la manera en cómo se ven en el videoclip y se ríen de lo que dicen los compañeros, algunas veces aprueban y otras dicen que es mentira, pero a la vez corroboran que lo que dicen es cierto. Esto parece una acertijo, pero en esta tipología del caribeño, siempre se están mamando gallo entre ellos mismos, pero para Amilcar (Avendaño, 2016), ‘pescador y artista’, quien tiene un gran sentido del humor, conocimiento y experiencia sobre la pesca; conocimiento que fue traspasado por su tío y su padre que le enseñaron a pescar, él fue creando su propia historia oral de la pesca desde las vivencias propias acompañado de una serie de gestos que evidencian sus emociones y sus sentimientos, con Amilcar disfrutamos mucho con sus historias orales.

Es de mucho interés vivir la experiencia en cómo Amilcar disfruta del videos y cuenta sus propias vivencias confrontando lo que dicen los pescadores con sus propias experiencias sobre la pesca, por la manera en cómo observa el video en una conjunción de acciones narrativas y expresivas las que aporta a la verificación de los datos recolectados, a partir de la colaboración y participación de los mismos pescadores involucrados, Amilcar nos hacen evidenciar las acciones implicadas en el contexto en su mundo simbólico de la investigación.

En este sentido, se puede decir que el análisis que se hace sobre la imagen, se hace a través de “Photo elicitation”, “Photo elicitation is based on the simple idea of inserting a

photograph into a research interview. The difference between interviews using images and text, and interviews using words alone lies in the ways we respond to these two forms of symbolic representation. This has a physical basis: the parts of the brain that process visual information are evolutionarily older than the parts that process verbal information. Thus images evoke deeper elements of human consciousness than do words; exchanges based on words alone utilize less of the brain's capacity than do exchanges in which the brain is processing images as well as words. These may be some of the reasons the photo elicitation interview seems like not simply an interview process that elicits more information, but rather one that evokes a different kind of information (Harper, 2002)", este método etnográfico permite la utilización de imágenes visuales en confrontación con los mismos pescadores para obtener una retroalimentación de los videos y las fotografías. Es por ello que le solicitamos a los dos pescadores artesanales Julio y Amilcar a que hagan sus comentarios sobre las imágenes a fin de confrontar el texto oral que ellos transmiten con las imágenes en su representación simbólica.

En la información verbal expresada por los pescadores, ellos evocan el proceso evolutivo de sus propias experiencias. Sin embargo, en las imágenes los pescadores manifiestan que buscan en sus memorias sus emociones y sentimientos pensando y procesando las imágenes guardadas en su cerebro. De este modo este tipo de retroalimentación de las imágenes provoca mucha más información visual que le permiten al artista investigador creer en sus propios dibujos como lenguaje visual.

Es evidente entonces en como la comunicación del lenguaje visual entre las imágenes de los videos, las imágenes de los pescadores que ven los videos y su reflexión, pero además las imágenes que dan como resultado de la investigación creadas por el artista investigador hacen referencia a la extracción de la información de la mente de los pescadores en sus distintas fases sobre la creación de imágenes y sobre el pensamiento visual, es decir que la reflexión de la imagen que evidencia el investigador artista, es producto de un proceso donde se analizan las emociones, sensaciones y comportamientos que les producen las imágenes de los videos a los pescadores al verse reflejados en ellas, aportando otra mirada desde un sentido espiritual apegados a Dios.

Resulta oportuno mencionar que las emociones evidenciadas apoyadas en el concepto de autopoiesis de Maturana en los videos de los pescadores sirven para revelar el patrimonio ideológico de las historias orales e historias de vidas y sus maneras de convivir en constante imaginación en el mundo simbólico marino y, como la pesca se muestra como una acción tan antigua que, hasta el sol de hoy aún se sigue ejecutando, pero bajo unas condiciones complejas desde el mundo artesanal, en donde expresan sus emociones tratando de mejorar la calidad de vida para ellos.

En este análisis cabe preguntarnos: ¿para qué sirve este nuevo conocimiento sobre los dibujos mentales de los pescadores artesanales? Una de las respuestas es para mostrar el ‘conocimiento empírico’ que alimenta el ‘patrimonio ideológico’ del trabajo más antiguo de la humanidad, inmerso en la creación de dibujos mentales o mapas mentales, expresados

como estrategias de batallas en el campo, tal como se hacía en la época en que se inventó el ajedrez. Al respecto Álvaro Van Der Brule sostiene que: “El ajedrez desarrolla una memoria visual excepcional, un poder combinatorio, velocidad de cálculo, concentración, pensamiento lógico y transversal, además de estructurar las mentes de manera armónica. En los niños, en particular, encauza la hostilidad de manera constructiva y creativa y ayuda a establecer amistades entre sus pares con facilidad (Van Der Brule, 2011), en este sentido la memoria de los pescadores artesanales desarrolladas a partir del juego en la red o trasmallo, se relaciona con una partida de ajedrez, pero de una manera creativa, en donde el pescador líder de la lancha es un luchador con conocimiento de causa sobre el mar, capaz de usar su pensamiento lógico para construir sus desplazamientos de una manera armónica. Pero también le ayuda a desarrollar su memoria y su pensamiento visual, lo que demuestra un verdadero sentido competidor y luchador por la vida.

Asimismo, la lucha del hombre con la naturaleza como se vio en la película “El viejo y el mar” se visualiza la lucha mental y la fortaleza que tiene el hombre por sus principios como pescador, es por ello que continuando con el ajedrez como juego de estrategias mentales, la pesca en muchos casos es un juego con la mente, en donde: “el conflicto es una realidad vital y constante en las relaciones humanas. El ajedrez promueve a través de sus innumerables técnicas soluciones avanzadas para abordar con éxito la gestión de problemas de cualquier índole [...] Propone valores como la integración y la tolerancia, además de soluciones de consenso donde prevalezca la negociación y el entendimiento (Van Der Brule, 2011)”, en la relación al ajedrez, al igual que la pesca, la lucha mental es una realidad de la vida que ellos viven bajo sus condiciones, pero los pescadores artesanales,

por su experiencia, saben cómo sobreponerse ante la adversidad, solucionando problemas igual que en el ajedrez, proponiendo valores de integridad y tolerancia, tal vez la paciencia que adquieren y que vive a la espera de que lleguen los peces para poderlos extraer del mar, es para ellos lo más importante, pero la lucha que sigue cuando llegan los peces y luego la extracción de los peces es la mejor expresión que se refleja en sus rostros.

Esto es lo que se revela durante el análisis preliminar y la comunicación de la imagen con los pescadores, significando entonces que las conversaciones con los pescadores mientras ellos observan las imágenes pareciera que se jugara una partida de ajedrez, donde no hay ganador solo el proceso de las fases de la pesca, como estrategias que ellos aplican en sus faenas. Cabe señalar que los pescadores Julio y Amilcar saben jugar ajedrez, porque esta es una actividad que ellos hacen desde muy pequeños en las esquinas de sus casas, es por ello que la aplican cuando van a pescar, como ellos dicen “vamos a jugar una partida de ajedrez con los bonitos (Avendaño, 2016)”.

Además, en este análisis se visualiza la manera de cómo los pescadores explican la lucha y lo difícil que es la pesca artesanal, se identifican también con un trabajo duro o forzoso que deben ir acompañado con sus herramientas, ya sean creadas por ellos mismos o las que compran, pero además también deben llevar los recursos técnicos, tales como pelotas de icopor que usan como marcas para ubicar los trasmallos que dejan en el mar, sin embargo en el contexto de Taganga, por las características de la geografía ellos se apoyan en “...la imaginación en sentido tradicional, la interpretación de la realidad, se corresponde con las dicotomías clásicas de división entre sujeto y objeto. Puesto que el mundo se nos presenta

como ajeno, es que es necesario realizar una aprehensión sucesiva de las partes, una síntesis de las informaciones (sensaciones) que recibimos. Para organizar la información es necesario un aislamiento, un distanciarse, esa distancia es la que nos permite imaginar. Como lo formulara Aristóteles, es la imaginación la que nos permite percibir, es ella quien tiende un puente entre sensación y razón (Ross 1957), (Calderon, FLusser Studies, 2012)”; de hecho debemos separarnos mentalmente de las imágenes para comprender lo que ellos piensan y saber identificar sus emociones, emociones que nos llevarán más allá del simple contexto de la actividad de la pesca hacia la fascinación del mundo marino y todo lo que comprenden en sus acciones y representaciones.

En este sentido, nos fundamentamos en la etnografía visual, en Sarah Pink cuando sostiene que: “argues that this potential can be harnessed by engaging visual anthropology with its wider contexts, including:

- the increasing use of visual research methods across the social sciences and humanities.
- the growth in popularity of the visual as methodology and object of analysis within mainstream anthropology and applied anthropology
- the growing interest in ‘anthropology of the senses’ and media anthropology
- the development of new visual technologies that allow anthropologists to work in new ways.

The Future of Visual Anthropology offers a groundbreaking examination of developments within the field to define how it might advance empirically, methodologically and theoretically, and cement a central place in academic study both within anthropology and

across disciplines. This book will be essential reading for students, researchers and practitioners of visual anthropology, media anthropology, visual cultural studies, media studies and sociology (Pink S. , 2006)”, sostiene que debemos aprovechar el potencial de la visualización, en relación a las ciencias sociales, las humanidades desde una antropología de los sentidos apoyada en la imagen.

De este modo se pudo avanzar en el análisis de las imágenes, es decir que, con el apoyo de esta metodología se constata la relación entre el juego y las emociones que les produce la pesca, expresando las maneras de ver las sensaciones que producen los medios a través de los sentidos y las influencias que reciben las imágenes de otras disciplinas, en estos momentos donde todo el mundo es visual.

En efecto Sara Pink propone una manera de analizar las imágenes, al sostener que: “Therefore I suggest that visual and sensory anthropologies started to gain popularity in the 1990s partly as a consequence of the crisis in representation, but also of course in relation to a number of other theoretical developments such as the emphasis on the body and phenomenology (Pink S. , 2006)”, es decir que el método de una antropología visual desarrollada a través de lo sensorial permite comprender aún más las imágenes enfocada en elementos teóricos de la percepción.

Ahora bien, aquí nos encontramos con un problema porque no solo es la escritura sobre la reflexión del análisis de la imagen, sino la propia imagen como pensamiento visual, es decir la reflexión de una imagen que dé como resultado otra imagen, de la misma manera como

el artista investigador revela los resultados de esta investigación, en este sentido Pink sostiene que: “Not only did the crisis of representation invite anthropologists to engage in experimental forms of writing, but it also inspired new ways to represent sensory embodied and visual aspects of culture, knowledge and experience. This encouraged the use of other modes and media of representation, including not only ethnographic film and photography, but also performance anthropology and exhibition. If not yet constituting a multimedia anthropology the emergent context was one where anthropologists began to recognise the validity of multiple media in anthropology (Pink S. , 2006)”, esto nos lleva decir que al experimentar las formas de escritura y su relación las imágenes de las historias orales de los pescadores las traducimos en dibujos visuales, como nuevas formas de representación, cargadas de sensaciones, de conocimientos visuales; generando una experiencia en las visualidades culturales sobre el contexto de los pueblos pesqueros. En este sentido, los videos y las fotografías produjeron una serie de comunicación visual que, al ser reconocidas contribuyen al desarrollo de las interpretación de las emociones.

Cabe agregar que durante la investigación el uso y aplicación de las herramientas tecnológicas aportaron mucho como herramienta metodológica de investigación la que reveló un gran valor diferente a la palabra oral, es por ello que fundamentado en Pink cuando dice que: “This focused on using visual technologies in research methods, the study of non-linguistic behaviour, the analysis of visual products, and visual representation (Ruby and Chalfen 1974), (Pink S. , 2006)”, lo que significa que las herramientas tecnológicas que se usaron para las entrevistas, son indispensables para esta investigación porque le aporta mucho desde el lenguaje visual generando nuevas formas de representación visual.

Según se ha visto el uso de la producción audiovisual apoyadas en las tecnologías contribuyen a la experimentación con software para la edición de videos, pero también en la complementación de hardware y software en la captura de las imágenes en la medida en que Pink sostiene que: “Indeed, visual technologies are increasingly embedded in anthropological research and greater acceptance of the visual and easier access to new media encourage both more anthropologists to take video and still cameras to the field and new experimentation with illustration and drawing (see Pink et al. 2004)”, en la que el uso y aplicación de los nuevos medios inmersos cada vez más en la investigación antropológica, en este caso en la convivencia con los pescadores nos permiten llegar al dibujo visual, entendido este en un soporte de papel. De este modo podemos interpretar el lenguaje del mundo simbólico de los pescadores. A su vez, Pink continua argumentando que: “...researchers who find, once in the field, that the visual offers a route towards collaboratively produced knowledge (for example Afonso 2004; Orobity 2004). In such contexts the visual can be both the subject of research and a medium through which knowledge is produced and not only incorporates film and photography but also encompasses digital video, drawing, art and digital imagery. As part of this process new uses of digital video, photography, illustration and hypermedia are emerging (see Coover 2004a, 2004b; MacDougall 2001; Pink 2004b; Rusted 2004). This is partly because as anthropologists increasingly use visual methods and media in their research they seek ways to combine image and text in their representations (Pink S. , 2006)”; la incorporación de recursos tecnológicos en el campo de la investigación ha hecho que el dibujo como herramienta de conocimiento sea reemplazado, sin embargo en la actualidad, los investigadores se apoyan en la fotografía, el video y el dibujo digital, produciendo nuevo

conocimiento en contenidos digitales, tal como lo nombra Pink, buscando la manera de combinar textos e imágenes en un solo contenido.

El método de aplicación de medios audiovisuales en esta investigación contribuye a la teoría y al estudio de la imagen desde el dibujo como pensamiento visual, como el de la visualidad, de hecho la etnografía visual como experiencia, evidencia mejor la representación sobre los aspectos de la condición de los pescadores, sus emociones a través de los sentidos, al referenciar a Pink en el 2004 en su argumentación cuando sostiene que: “To do this I draw from recent work developed in the anthropology of the senses, which is instructive for two reasons. First, following other recent work on the senses and my own visual ethnography of the home, I see the relationship between the visual and the other senses as key to understanding how everyday experiences and identities are constituted (Pink S. , 2006)”. Ahora bien, el trabajo sobre la antropología de los sentidos es producido por los productos de su propia etnografía y la relación que existe entre las imágenes con los otros sentidos, articulando el sentido de la imagen por mostrar lo sensorial que nos exige repensarlas, por ello es que se generan nuevas imágenes desde el pensamiento visual.

Ahora bien, esta reflexión genera una pregunta ¿cómo podemos repensar las imágenes desde la estética, la palabra oral y representación de la misma en su propio contexto? Para responder a este cuestionamiento debemos apoyarnos en Pink identificar las imágenes desde los siguientes aspectos: “a. el contexto en que se produjo la imagen; b. el contenido de la imagen; c. contextos y subjetividades mediante los cuales se vieron imágenes; y d. la

materialidad y agencia de las imágenes. (Pink S. , 2006)”. Para lo cual se les aclaró a Julio y a Amilcar esos aspectos sobre las imágenes que estaban observando, se les identificó el contexto de La Boquilla, Taganga y Old Providence; además se les dijo que el contenido de las imágenes eran entrevistas sobre actividades de la pesca. También se les mencionó sobre los imaginarios en cada contexto y que identificaran el tipo de pesca como las experiencias de los pescadores; de mismo modo se les dijo que eran videos editados apoyados en fotografías tomadas por el equipo de producción audiovisual con una adecuada infraestructura tecnológica.

Es evidente que Julio y Amilcar se introdujeron en el mundo simbólico de cada uno de ellos y lo comparaban con las imágenes y entre ellos mismos, esta fue una experiencia muy interesante en el que: "la percepción tiene una dimensión activa, en la medida en la que representa una apertura primordial al mundo de la vida. Su propuesta reflejaba lo sensible del espejo, al sostener que la sensibilidad visual, se construye desde la autoconciencia corpórea, la imagen que pretende traducir la experiencia sensorial y apelar a la sensibilidad del destinatario. De repente no hay imagen más que la que se construye, un acto de autoconstrucción o autoconciencia que, según Jacques Lacan, creador del concepto de ‘estadio del espejo’, permite identificarnos con una representación, como búsqueda constante, proceso formador de la función del yo (Cordero, 1998), (Serrano, 2011)”.

3.7.5. Narrativas Internas de las imágenes

Antes de comenzar a describir las acciones de los pescadores que analizaron las imágenes de los videos y de las fotografías debemos mencionar que se proyectó a través de un videobeam conectado a un PC para que Amilcar y Julio vieran las imágenes, a ellos se les mostraron los dos videos seleccionados y luego cinco imágenes fijas seleccionadas, en donde se les pidió el favor que hablaran sobre la luz, el color, el fondo, la forma y el ángulo de visión y que nos dijeran sus propias apreciaciones.

Dichas apreciaciones fueron grabadas en audio, para ser escuchadas y se pudieran transcribir el texto, esta fue una tarea ardua, porque esta etapa la hace el artista investigador cada vez que regresaba del trabajo de campo, pero de una manera narrativa es decir que no escribía literalmente lo que escuchaba, sino lo que recordaba de los hechos ocurridos para encontrar en la palabra la imagen que se estaba revelando.

Cabe señalar que dentro del análisis de las narrativas internas de las imágenes seleccionadas el color de la luz en el contexto del Caribe es muy brillante por la posición de la tierra y sus características particulares se identifican y visualizan en los videos, por estar ubicada en el trópico. Significa entonces que durante el día hay un sol brillante, por supuesto que a medio día cae el sol cunicularmente, convirtiéndose en el “soporífero de las 2 de la tarde” cuando dice Gabriel García Márquez en “Cien años de Soledad”, ésta característica es por lo general durante casi todo el año, sin embargo en la época de lluvia se oscurece el día, pero luego llega la luz. Se debe mencionar que en este territorio no tenemos estaciones, sino épocas de lluvia y épocas de calor cuando el sol cae

cunicularmente sobre el trópico en el Caribe. Estas características del trópico permiten obtener unas excelente imágenes con muy buena luz durante el día, que por eso fue que se hicieron las entrevistas durante el día, además, las imágenes de apoyo que se ven observan en los dos videos también se hicieron durante el día, sobre todo teniendo en cuenta el paisaje, los enfoques de los mejores lugares donde se veía una excelente toma, algunas imágenes de actividades cotidianas que se editaron en la etapa de posproducción del video.

Los comentarios que hizo Amilcar sobre le color y la luz del amanecer fueron muy relevantes porque aportaron al análisis de las imágenes el color dorado que no se había visto con anterioridad, Amilcar mencionó: “cuando sale el sol en la mañana es tan espectacular que se ve en la Sierra Nevada de Santa Martha al amanecer, es como un hilo dorado que se refleja en el mar y aparece un nuevo día” (Avendaño, 2016), Amilcar por haber estudiado artes plásticas, hace un reconocimiento metafórico de la luz y del color sobre su contexto construyendo una interpretación del video de una manera poética, lo que implica el sentido de la estética y la visión de un ojo educado, sin embargo cuando Julio habla sobre le color el ratifica lo que dice Amilcar y agrega: “yo no había visto eso, hasta que Amilcar me lo mostró, ese hilo dorado, solo se ve unos cuantos minutos y se funde con la luz del día” (Julio, 2016), pero se les preguntó sobre la luz que ellos veía en el video y los comentarios que hicieron hacían referencia a la calidad de la imagen que era nítida y el color en cada pueblo era diferente, pero muy parecido, lo que significa la relación entre los pueblos pesqueros y la conexión que hay entre los pueblos y la similitud de las actividades de la pesca. Pero hubo algo curioso al observar las historias orales de los otros pescadores porque cuando el “SantaPri” habló de la lucha con tiburones y el caimán, ellos se rieron y dijeron: “ese embuste no me lo trago yo, imagínense que yo estuve careteando una vez en

bahía Concha y me salió una medusa, me miró – Amilcar se reía a carcajadas- y la medusa me dijo: ¿tú eres Amilcar verdad?, por favor no mates a mis hijos, sólo llévate los peces que puedas” (Avendaño, 2016), y suelta la carcajada otra vez. Aquí se observa la magia del Caribe, la cantidad de imaginarios a través de las historias orales que se expresan en los pueblos pesqueros, significa entonces que las historias orales van y vienen en este contexto. Estas expresiones son las que le dan a la historia oral un sentido de la teoría del rodeo o de la mamadera de gallo que habla Glissant.

En cuanto a la forma y el fondo de los videos y de las fotografías Amilcar habló mucho sobre composición y sobre las artes plásticas, entre los temas mencionados, habló sobre la composición de la imagen y la “regla de oro” que fue muy utilizada en la época del renacimiento, esto es por el conocimiento que él tiene. El número de oro y/o la proporción aurea hace referencia a la letra ϕ y su aplicación en la composición en la pintura que muchos artistas se apoyaban en ella para la realización de sus dibujos y pinturas. Mencionó además, que el número de oro estaba relacionado con el planteamiento de la sucesión matemática de Fibonacci que se acerca cada vez al número de oro, construyendo la forma del caracol, la cual la encontramos en la naturaleza sobre todo en las plantas y en los animales. El artista del renacimiento tratando de separar la pintura de la arquitectura tuvo que recurrir a fundamentos científicos para que la pintura tuviera autonomía, en la misma circunstancia se encontraba el dibujo, quizás peor, porque el dibujo era considerado un arte que servía de apoyo a la pintura y a la escultura, es decir era un arte secundario, pero fundamental.

Significa entonces que, Amilcar hizo un análisis de la imagen en movimiento desde la visión de un artista. También mencionó la relación entre fondo y forma de la imagen, enfocados en los lugares donde se hicieron las entrevistas, queriendo expresar que fueron muy acertados y le gustó la manera en como se hizo la edición del video, el habla de la secuencia de dibujos y la manera en cómo se veía el video, al decir: “esto me cuerda cuando estaba estudiante arte que hacía los dibujos y los repetía, porque yo quería que tuvieran movimiento”, cabe sostener que el aporte que hizo Amilcar fue muy importante porque contribuyó a la investigación y al fortalecimiento del análisis de los videos.

Por su parte las fotografías analizadas también arrojaron una interpretación sobre la composición, la forma y el paisaje, los cuales coincidían con las imágenes en movimiento analizadas. Lo que se observó, es que los pescadores disfrutaron más con los videos, por supuesto con la acción de la imagen en movimiento y los imaginarios, fueron un aporte al sentido de la imagen desde las emociones y los sentimientos, enfocados en el humor del Caribe colombiano.

En el capítulo 6, se muestran las imágenes del artista investigador al compararlas con los videos, cuando preguntan su opinión a los pescadores.

Todo lo anterior es importante narrarlo porque demuestra las distintas etapas de preproducción, producción y posproducción de los videos que los pescadores están retroalimentado. Es por ello que resulta oportuno mencionar que dentro del análisis interno

de las imágenes, los pescadores identificaron los lugares de los pueblos pesqueros, hasta hicieron comentarios sobre las actividades de la pesca que hacen en los otros lugares. Un ejemplo claro fue el color del agua entre los tres pueblos pesqueros, en Old Providence el agua es más transparente, por las características de los arrecifes y de los bancos de arenas, se dice que en Old Providence existe el mar de los siete colores y es cierto por los cordones de arrecifes que bordean las islas. En La Boquilla, el agua es un poco menos transparente, lo cual se debe a los bancos de arena de color gris, lo que indica una gran diferencia, por el lado de Taganga encontramos que el color del agua es más azul, e incluso un azul profundo como le dicen, esto se debe a las montañas y los arrecifes en el fondo marino.

Otro de los aspectos que se tuvo en cuenta fueron los cambios de luz tanto del atardecer como el del amanecer con el fin de lograr obtener las mejores imágenes, lo que implica el aporte desde la visión de fotógrafos profesionales presentes en la investigación. Otro aporte desde la producción que se tuvo en cuenta fue el encuadre de las viñetas, la composición de la imagen, apoyados en Guy Gauthier cuando dice: “la imagen no se construye a partir de reglas, sino de estrategias de base metafóricas” (Gauthier, 1996), por lo que las imágenes siempre se ejecutaron a partir del sentido y del problema de la investigación.

3.7.6. Narrativas externas de las imágenes

Al ejecutar excelentes imágenes en la fase de producción con el uso de hardware con sus características particulares nos permitió mencionar las expectativas y la confusión que se

tenía inicialmente a cerca de la visión del mundo que encontramos cuando llegamos a cada uno de los pueblos pesqueros. Las experiencias fueron totalmente diferentes, hasta el punto de llegar al caos, tal y como lo menciona Guy Gauthier en su libro “Veinte Lecciones sobre la Imagen y el Sentido”, “Para nosotros, todo empieza, como Dios manda, por el caos: debemos trabajar a partir de la complejidad del mundo visible, introducir en él nuestro orden, y entresacar de él nuestro signo” (Gauthier, 1996), lo que se hizo fue adaptarnos en su complejidad en cada uno de los pueblos a partir del caos inicial, porque siempre se presentaron muchas problemáticas, Una de esas problemáticas fue cuando habíamos anunciado que íbamos para Taganga y cuando llegamos, el pescador con quién íbamos a hablar, los compañeros de él, nos dijeron que se había ido para la Sierra Nevada. Sentimos que perdimos el viaje, sin embargo nos fuimos en la búsqueda de otro pescador Amilcar. Cuando lo encontramos se organizó una pesca en esa visita, con los pescadores expertos en el pueblo de Taganga. De ahí en adelante la investigación se enriqueció más por la amabilidad de Amilcar y de Julio, quienes han contribuido con el análisis de las imágenes.

Dentro del análisis de las narrativas externas de las imágenes seleccionadas se indaga las imágenes fijas y en movimiento, las cuales se describen a partir de los recursos tecnológicos, del uso de la cámara de video, las cámaras fotográficas que se usaron en la producción audiovisual. En primera instancia el hardware que se usó, fueron tres cámaras fotográficas digitales con unas características particulares descritas en el siguiente cuadro:

Hardware	Características
Cámara Canon PowerShot	Canon PowerShot, SX410 IS, Tipo CMOS, Tamaño 1/2.3 pulgadas, Resolución, Total 20,5 MP, Efectiva 20 MP, visualización de la imagen Tipo LCD, tamaño 3 pulgadas, resolución 230.000 píxeles, Filtro de color RGB, almacenamiento

	SD Card, SDHC, SDXC, Archivos JPEG.
Cámara Samsung L700	Samsung L700, 7.2 Megapíxeles, tarjetas de memoria: SD, SDHC; de 4 GB; memoria interna: 20 MB, formatos de imagen: JPEG 3; Interfaces: USB 2.0, vídeo, audio.
Cámara Gopro Camera	Gopro Camera Bag and two Battery Sport Action Camera 1080P HD 12MP SJ4000 WIFI extre Sports Camara Gopro hero 3 Go pro 4 Cam Style
Cámara de video	JVC GY HM100U
Grabador Sony De Voz Digital	Grabador Sony De Voz Digital Con Usb Integrado Icd-px440
Proyector Epson X36+	Proyectores Epson X36+ Wifi 3600 Lumens Hdmi Maleta Video
Mac Book Pro	Macbook Pro 13 / 2015 / Nuevo Sellado / Core I5 /
Conectores y adaptadores	Adaptadores para interconectar los hardware y a la unidad de power
Software Final Cut Pro X	Es un software de edición de vídeo no lineal desarrollado por Macromedia y posteriormente por Apple. Su versión más reciente es Final Cut Pro X, la cual funciona en computadoras personales que cuentan con el sistema operativo Mac OS X a partir de su versión 10.6.7 o posterior y procesadores Intel. El software permite a los usuarios registrar y transferir vídeo a un disco duro (interno o externo), donde puede ser editado, procesado y posteriormente publicado a una gran variedad de formatos.

Tabla 8 Hardware

Debemos mencionar que el equipo de producción audiovisual hacía el registro de imágenes en movimiento con un tiempo muy corto, con el fin de hacer la edición después, esto es trabajar para el futuro, es decir la posproducción.

Al llegar al pueblo de pescadores, en la playa, en los lugares más destacados, se iba describiendo y registrando el lugar en imágenes, es decir que la mirada nuestra, sobre la captura de la imagen, es la misma del lente de la cámara, luego se hacía otras imágenes del lugar donde llegábamos, las cuales sirven de apoyo para el banco de imágenes para tenerlas en cuenta en la etapa de posproducción. Asimismo, el investigador artista se apoyaba en su visión de artista contemplando el contexto, buscando las mejores imágenes, lo que permitía

identificar acciones espontáneas que se veían en el momento. En cierto momento, le dice a su equipo de producción que aprovechen las acciones. Cuando nos instalamos en el lugar, se procede a buscar la mejor locación para la ubicación de la cámara y se muestre la mejor vista en la composición visual. Todo este ejercicio es lo hizo el equipo de producción audiovisual.

Uno de los aspectos más importantes de la producción es identificar la locación donde se va a hacer las entrevistas, debe ser un lugar donde se evidencie el tema que se está trabajando dentro de la composición visual, donde se tiene en cuenta la luz del día, la relación entre forma y fondo del lugar fundamentada en una profundidad de campo, cuando se hacen las tomas se ubica la cámara en un lugar donde se pueda ver al fondo el pueblo o el paisaje. Ahora bien, el entrevistado se ubica enfrente de la cámara y debe estar viendo al entrevistador que se encuentra ubicado al lado de la cámara con el fin de complementar las imágenes con las preguntas.

En la preproducción se tuvo en cuenta el contexto sitiogeográfico relacionado con las características de cada pueblo pesquero, los cuales se encuentran descrito en el capítulo del Contexto. De igual forma se registraron las prácticas identitarias culturales como hechos sociales dentro de sus acciones contextuales en sus propios pueblos. Cabe señalar que el equipo de producción siempre estaba tomando fotos del lugar y a los pescadores durante las entrevistas, las cuales se encuentran registradas en el banco de imágenes. Las imágenes

fijas muestran a los pescadores protagonistas en distintas facetas, permitiéndonos hacer los enfoques respectivos a los personajes principales de la investigación.

De este modo, las experiencias vividas con los pescadores fueron muy diversas, los pescadores aportaron mucho sobre la pesca y contribuyeron con su conocimiento al desarrollo de la investigación. Cabe agregar que dentro de contexto social y cultural, ellos están acostumbrados a ese sistema de vida, es decir que nacieron bajo esas circunstancias que el destino quiso y se adaptaron en su propio contexto. Significa que la vida para ellos es dura pero saben cómo anteponerse ante la adversidad. Es interesante observar como en los tres pueblos coinciden en las prácticas identitarias culturales en cuanto al mundo simbólico, en donde se reflejan las problemáticas económicas por la falta de empleo, pero ante esta situación y por las necesidades de las familias, ellos buscan una actividad en la que logren conseguir el sustento familiar, así sea por una semana. Pero además, por las mismas circunstancias de la situación económica, ellos buscan refugio en el alcohol con los amigos cuando se reúnen a tomar licor y duran hasta tarde en la noche en la tienda. Estas escenas no quedaron registradas en videos porque cambiaban el giro de la investigación hacia otros aspectos sociales, psicológicos y de conductas, pero algunas de las conversaciones en esos momentos permitieron retroalimentar la recolección de la información de las entrevistas.

Esta fase permitió revisar y organizar las imágenes con el fin de crear el hilo conductor de las secuencias de las imágenes como estrategia visual para la edición de los videos con el fin de revelar el ‘patrimonio ideológico’ de los dibujos mentales de los pescadores artesanales, es decir que en la fase de edición con el equipo de posproducción buscamos las

mejores imágenes y las mejores entrevistas con el fin de editar la narración audiovisual del tema de la investigación evidenciando la información de las historias orales de cada uno de los pescadores, lo que significa que los videos revelan las historias orales y las historias de vida de los pescadores mediante el proceso de edición de videos.

Después de todo lo anterior expuesto se debe mencionar la importancia de uso de hardware y software en el MediaLab de la Universidad del Atlántico donde se desarrolló la fase de posproducción de los videos, allí tienen una excelente infraestructura tecnológica, pero también debemos mencionar que el equipo de producción VIDENS también posee su propia infraestructura tecnológica descrita en la tabla N° 3 y en la tabla N° 7.

Es evidente entonces que los videos cumplieron su fase dentro de una producción audiovisual, es decir que las tres fases de la producción (preproducción, producción y posproducción), se hicieron de una manera colaborativa de parte del equipo de producción de VIDENS, significa que esta producción es una co-creación donde los miembros del equipo de producción aportaron, bajo la dirección del investigador artista.

3.8. Quinta fase, visualización de las imágenes creadas por el artista investigador.

En esta fase se hicieron visibles los dibujos mentales de los pescadores desde la creación del investigador artista en la generación de nuevo conocimiento a través de un discurso visual en la comprensión del mundo simbólico de los pescadores, es decir que en este punto convergen varios aspectos: uno desde las acciones de los pescadores, otro desde las historias orales de los pescadores a partir de la memoria de ellos, pero además otro punto es el resultados del análisis de las imágenes que evidenciaron otras nuevas imágenes las que se visualizarán mediante la producción artística y ‘la estética del movimiento’ del Caribe.

Los datos recolectados a través de las imágenes se han convertido en experiencias sustantivas mediante la exploración en el campo como en el análisis de las imágenes en la que hace una acción dialógica entre el pescador y el investigador artista de una manera integral mostrando los resultados de nuevas imágenes revelando el patrimonio ideológico de los pescadores artesanales en los pueblos donde se desarrolló el trabajo de campo. Es por ello que estas imágenes se harán visibles en el capítulo 5 Visualizaciones.

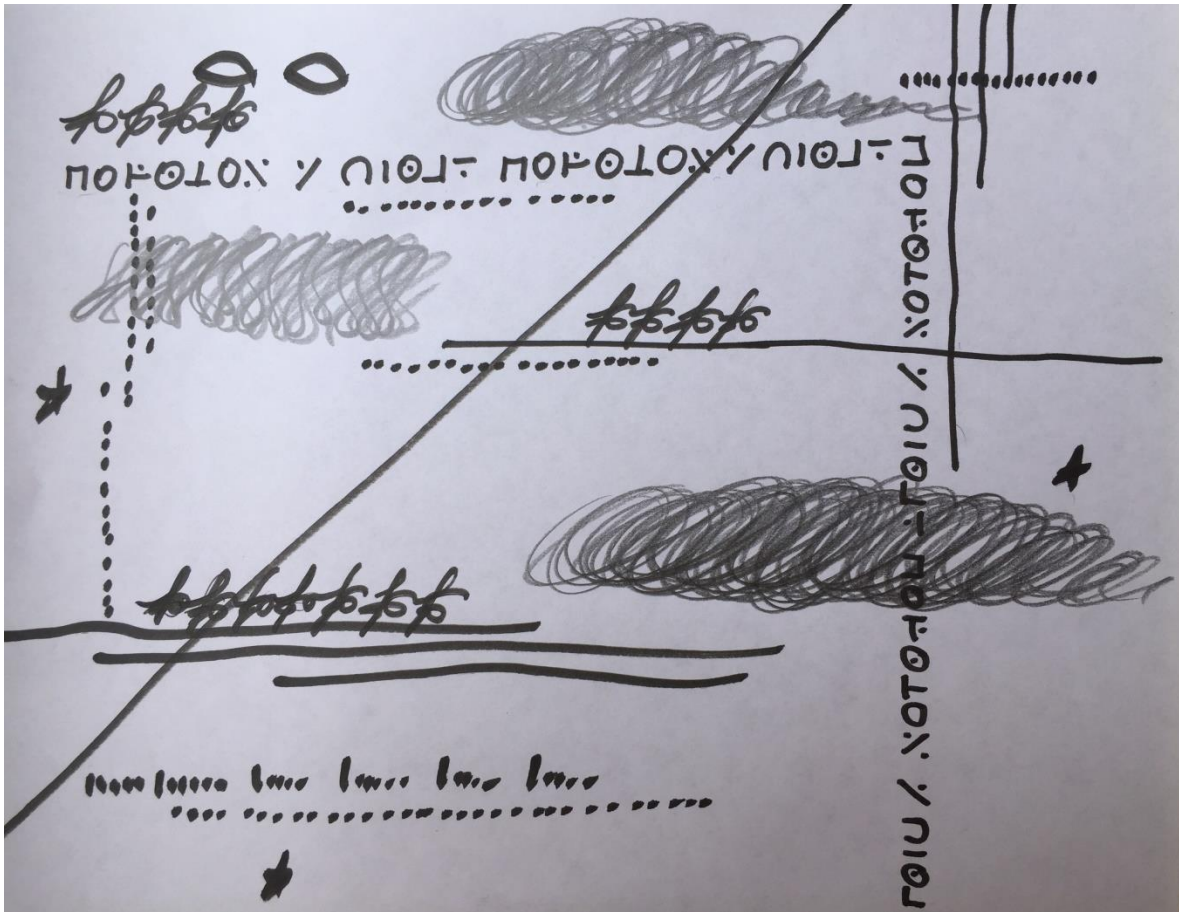


Ilustración 10 "Maretas y Cielo"

Drawing N ° 12
Author: Fabian Leotteau
Title: "Maretas y Cielo (Sea and Skype)"
Technique: Graphite and ink on paper
Dimensión: 21.59 cm x 27.94 cm

4. Capítulo

Procesos y Narrativas de los pescadores

En este capítulo nos introduciremos en una serie de preguntas con sus respuestas las que nos revelan la manera en cómo piensan los pescadores y crean sus historias orales desde sus Procesos y Narrativas, producto de la herencia cultural, como también de las mezclas culturales que se dieron desde un comienzo en el contexto del gran Caribe. De igual manera nos introduciremos en cómo los alimentos que extraen del mar los pescadores, son beneficiosos para la buena salud, contribuyendo además, a fortalecer la imaginación para crear historias fantásticas, también al desarrollo de actividades del juego de las palabras que les permiten articular situaciones de la realidad con la fantasía. Luego continuaremos con el origen de las historias orales e historias de vida, el uso de herramientas para desarrollar la pesca y la manera de como intervienen en las prácticas tradicionales de la pesca.

4.1. Procesos y Narrativas de los pescadores

Iniciaremos con una pregunta a fin de dar respuesta a la relación de la imaginación y de la creación de las historias orales. Debo agregar que en este capítulo también se hablará sobre el diseño de la pesca como tejido social, significando que los pescadores desde que observan los signos naturales y hacen su respectiva lectura comienzan a diseñar un sistema de pesca, con la invitación del ‘compa de lucha’, articulando sus experiencias para el beneficio común.

4.1.1. ¿Cuáles son las fases de una excelente pesca?

Esta es una de las preguntas que surgió durante el análisis de las imágenes, es decir de los procesos y los procedimientos sobre la pesca, identificada por el método de aprendizaje que adquieren los pescadores de parte de sus ancestros; una de las herramientas usadas es la visión, los abuelos les explican a sus nietos y también les dicen. “mírame como hago yo y tú lo puedes hacer igualito” (Avendaño, 2016), pero lo que le da sentido a estas acciones, son las experiencias alcanzadas, al convertirse en visiones acompañadas de las manos y de la memoria, como herramientas naturales, mayor para ellos, por las dimensiones que alcanzan. Esta pregunta también se les hizo a los pescadores más veteranos cuando se les socializó el video, con el fin de identificar las acciones visuales y las actuaciones de ellos mismos que ejecutan en su diario vivir. En cuanto a la narración visual, es decir que dentro del comportamiento de la imagen identificamos lugares, tiempo, espacio, condición social de los pescadores, medio ambiente y estructura cultura.

Una de las respuestas que arrojó el análisis de las imágenes en las entrevistas, es que los pescadores saben a dónde dirigirse a pescar para no perder tiempo, porque así como dice ellos: “a veces salimos a pescar y regresamos con las manos vacías y cansados” (Avendaño, 2016), sin embargo, lo importante es lo que ellos esperan de la gran despensa, que les provee el mar, es decir una excelente pesca para llevar buena comida a la casa, pero por sus experiencias, ellos saben a dónde ir y regresar con el producto de la pesca.

Otra de las experiencias importantes fue que durante una de las visitas a La Boquilla, cuando estábamos haciendo un recorrido por la playa en moto, buscando a los pescadores en el momento que hacen sus faenas para hacer el registro, nos acercamos a un estadero cerca de las playas de Manzanillo, donde venden comida de mar exquisita y bebidas a los turistas, durante la travesía con el pescador “SantaPri” quien iban manejando la moto, alcanzó a ver en las olas un cardumen de lebranches pequeño y cuando llegó al estadero le dijo a los pescadores que estaban allí: “miren como brilla el lebranche” (Valiente S. , 2015), pero el artista investigador no alcanzaba a ver nada, pero los pescadores del pueblo de La Boquilla si veían y conocían el lebranche, entonces dijo el “SantaPri”: “esta noche y mañana si hay buena pesca, se saca buen lebranche” (Valiente S. , 2015), de esa lectura que hizo el “SantaPri” es que comienza la faena de la pesca. Primero se identifica cuál es el buen momento para la pesca, es decir que ellos están seguros que sacarán muchos peces. Esta es una excelente observación cuando hicieron la lectura de las olas, lo que significa qué, para ellos es que hay abundancia de lebranche, significa entonces que el lebranche más grande está cerca, porque lo que ellos ven son los pequeños que brillan en las olas del mar. En efecto identifican a las garzas y a los pelícanos que se acercan a la orilla para comer los peces más pequeños, en este caso se presenta una cadena alimenticia natural, los peces pequeños, las aves y por último el hombre.

En este sentido, el “SantaPri” va en su moto a la casa de los amigos pescadores y les comunica, lo que vio en el mar y comienza a organizar la pesca y le dice: “hay lebranche en el mar” y el amigo responde: “listo yo voy, a la noche hablamos”, “¿Dónde es el punto de encuentro?” y el “SantaPri” responde “donde papi”, luego va donde otro amigo pescador y

le dice lo mismo: “Hey compa, hay lebranche en el mar” y el amigo contesta: “donde es la reunión”, “donde papi”, responde el Santa. Con ese entusiasmo visita a otros dos amigos y también los invita. De ahí en adelante cada uno de los pescadores comienza a organizar sus herramientas de pesca en su casa y esperan la noche para ir donde papi, Papi es el papá del “SantaPri” que todo los conocen, en esa casa se ponen de acuerdo todos. En la reunión el “SantaPri” les explica a todos que fue lo que vio, el resto de los compañeros conocedores expertos sostienen que esa es una buena pesca y se regresan a sus casa a contribuir con a pesca para el día siguiente.

Resulta oportuno mencionar que en cada casa de los pescadores tienen herramientas de pesca tales como: remos, atarrayas, trasmallos o chinchorros, palangre (140 metros aproximadamente de nylon con anzuelos que se desprenden cada 2 metros), varas de bambú, nylon, anzuelos, pesas, neveras de icopor, recipientes de plásticos, cuchillos afilados especialmente para sacar las vísceras de los pescados, cuerdas, sombreros anchos, camisetas para protegerse del sol, entre otros.

La reunión que tuvieron en la noche donde el padre del “SantaPri”, fue con el fin de llegar a un acuerdo y saber a dónde ir a pescar y que debían llevar en la lancha y cuánto dinero hay que poner para comprar el combustible para el motor. Muchas veces el que organiza la pesca es quien compra el combustible y después le dice a cada uno de ellos cuánto deben poner para el combustible del motor. Ahora bien, en común acuerdo con el tipo de pesca programada, se identifican las condiciones en que se visualizaron los lebranchés en el mar,

esto los lleva a preguntar la dirección del viento, el color del mar, el tamaño de las olas. Entonces el “SantaPri” con sus gestos y expresión en los ojos, describe con las manos la dirección del viento, el tamaño de las olas, es bueno verlo escuchar esa descripción porque pareciera que hiciera un performance, en realidad es un performance con sus gestos y palabras porque entre otras cosas con esas descripciones van seguros en busca de los peces que sacarán.

En esos momentos decidieron salir a las 4:00 am y el punto de reunión es en la playa donde vieron a los lebranches en las olas, ellos dicen: “esa hora es buena para que cuando salga el sol ya estemos allá a mar abierto, esperando el cardumen” (Valiente S. , 2015), porque ellos saben que viene bajando un cardumen y se les adelantarán ubicando el trasmallo en forma de L para recibir a los peces en una dirección y cuando cambien encuentren en el otro lado el trasmallo.

Para ilustrar más, los pescadores se reúnen a las 4 de la madrugada en el lugar acordado, de ahí salen en la lancha cuando todos llegan con sus las herramientas que deben llevar, en esta oportunidad solo fueron cuatro pescadores en una lancha en la que llevaban un trasmallo, dos remos, un motor fuera de borda, una nevera de icopor grande, anzuelos, cinco carretes de nylon, cada uno de los pescadores lleva sus propias herramientas como cuchillos, bolsa con carretes de nylon y anzuelos, entonces cuando ya están preparados con todas sus condiciones emocionales y sus herramientas se suben a la lancha y se disponen a

salir, dos de ellos empujan la lancha donde pueda encender el motor para que no tropiece con la arena del fondo del mar.

Este tipo de acciones es todo un ritual desde la hora de levantarse, porque algunos les piden a sus santos para que puedan obtener una buena pesca para sus familias. En este sentido, invocan plegarias a sus santos o virgen preferida y, muchas veces le encienden una vela en honor a la Virgen del Carmen patrona de los pescadores, porque además ellos le piden a la Virgen que los traiga de regreso a la casa, sanos y salvos, aquí también se siente el respeto por el mar y la incertidumbre que este presenta.

Cuando van en camino comienzan a revisar la información que vio el líder de la pesca, los demás compañeros dicen que pueden ir hasta el “bajo rojo”, es un banco de arena en las profundidades del mar, pero ¿qué es un bajo?, lo que ellos cuenta es que en alguna ocasión encalló un barco en un banco de arena y dejó rastros de su pintura en las rocas en el fondo y se alcanza a ver rojo, por eso ellos lo llaman el “bajo rojo”, este lugar es especial para ellos porque ahí han sacado variedad de peces, porque en ese banco de arena, se acercan los peces más pequeños para ocultarse de los más grandes para que no conviertan en presa fácil de los depredadores. Sin embargo, son visibles a la mirada de los pescadores.

El “bajo rojo” está ubicado a una distancia de 95 millas de la orilla, los pescadores saben cómo llegar a ese lugar en sus lanchas, ellos tienen señaladas tres coordenadas o puntos de referencias y se desplazan a mar abierto identificando los siguientes puntos: el último

edificio más alto en Bocagrande en Cartagena que alcanzan a ver a la distancia desde su lancha, el otro punto es un cerro o montaña que pareciera introducirse en el mar, estos dos puntos son los más abiertos y tienen un tercero identificado en La Boquilla precisamente, es otro edificio de color amarillo llamado los morros, es decir que ellos trazan estas coordenadas para llegar al “bajo rojo”. Se puede decir, que metodológicamente este es un proceso empírico que realiza cada pescador líder de la lancha, transmitido oralmente por generaciones, en donde las marcas son creadas por ellos mismos, cada líder tiene sus propias marcas, porque además cada pescador líder, debe saber identificar sus coordenadas, porque de lo contrario los mismos compañeros no salen a pescar con él, es decir que el líder de la pesca tiene un ‘conocimiento empírico’ que los otros compañeros no poseen, pero que comparten, por esta razón es el líder de la pesca, porque entre ellos se podría decir que existe una estructura social de jerarquía dentro de la lancha que se demuestra por la experiencia y por el conocimiento que tienen sobre el Mar Caribe, por lo general los pescadores más veteranos son los líderes y son los dueños de las lanchas, el resto de los pescadores escuchan y ejecutan las tareas que el líder les ordena.

Cabe mencionar que entre los pescadores artesanales existen varios tipos de pesca tradicional de acuerdo a las herramientas y a sus usos, por lo que los pescadores le agregan nombres a cada tipo de pesca, por ejemplo ellos llaman:

- a. Pesca artesanal (cuando utilizan herramientas tradicionales, como el anzuelo en el extremo de un nylon en profundidad)
- b. Pesca de chinchorro (ubicación de una red extensa para esperar el cardumen)

- c. Pesca de palangre (utilizan cincuenta metros de nylon aproximadamente y ubican cada cuatro metros, dos metros de nylon con anzuelos)
- d. Pesca correteada (arrastran el chinchorro o los anzuelos)
- e. Pesca con vigía (ubican el chinchorro y una persona se ubica en un extremo cada una hora, él es quien anuncia cuando entran los peces)

Para ilustrar la experiencia de la pesca desde sus procedimientos metodológicos, se debe aclarar que este proceso es una actividad que se presenta en la colectividad, en las comunidades ubicadas a orillas de un gran cuerpo de agua, en el que intervienen los miembros de las familias; es importante señalar que la pesca se divide en varias fases comenzando por: a) identificación, uno de los pescadores hace una lectura de los signos de la naturaleza, del comportamiento del mar y del viento, este pescador revela la información a sus compañeros, b) invitación de amigos pescadores que irán en la lancha, c) materiales, utensilios y herramientas necesaria que se llevará en la lancha, d) hora de salida de la lancha lo deciden en común acuerdo, e) presentación del plan de navegación de parte del líder de la lancha, f) verificación de las marcas para navegar de parte del líder, g) llegada al lugar de destino, h) colocar el trasmallo en forma de L con unas boyas de icopor, i) luego se desplazan a otro lugar, el líder de la lancha sabe dónde dejó el trasmallo apoyado en las marcas o puntos de referencias, j) en el otro punto tiran los anzuelos y esperan con paciencia hasta atrapar los peces, k) extraen del mar peces hasta cierto tiempo, l) regresan al lugar donde dejaron el trasmallo y comienzan a recogerlos, m) regresan a la orilla de donde salieron, n) los esperan familiares y otras personas de la comunidad en la playa, o) reparten el producido de la pesca y dejan algo para vender, p) al finalizar dejan limpia la lancha y se van a descansar después de un día de trabajo duro.

Ahora bien, con el objeto de conocer más sobre el proceso de la pesca en los pueblos mencionados anteriormente, lo primero que hacen los pescadores es identificar e interpretar los signos que le brinda la naturaleza para saber qué tipo de peces están cerca, porque de lo contrario ellos deben ir a mar abierto buscando una excelente pesca, pero esto es una acción del azar, es una decisión que deben tomar en común acuerdo.

Otra de las preguntas que surgen durante el proceso de análisis de las imágenes es la colaboración en equipo y la manera en como cada uno tiene su propia función en la lancha, es decir en la manera en que intervienen todos los participantes de la lancha. En este sentido surge la pregunta:

4.1.2. ¿De qué manera se puede estudiar el proceso colaborativo en la organización de una pesca?

En las imágenes se logra ver cuando se habla de colaboración entre pescadores y es de suma importancia el concepto de trabajar juntos, porque refleja el proceso como trabajaban sus ancestros, aquellos que trajeron de África en contra de su voluntad al gran Caribe, por eso ellos, cuando ven el mar a la distancia demuestran la nostalgia como una visión de donde llegaron sus familiares y la manera en que se quedaron en este contexto. De igual manera, los indígenas nativos del Caribe colombiano que también trabajaban colaborativamente tienen y aportan sus prácticas tradicionales culturales al desarrollo de sus comunidades pesqueras. Cabe mencionar que la única forma de contribuir es

colaborando e integrándose al interior de sus prácticas tradiciones familiares, por tanto existe un proceso genético transmitido por generaciones de forma oral, que es precisamente donde nacen las prácticas identitarias culturales, arraigadas en el seno de las familias, transmitiendo el conocimiento desde sus ancestros.

Asimismo, se debe mencionar en como los indígenas nativos del territorio del Caribe colombiano conservan sus tradiciones familiares de forma colaborativa, comprobando las acciones que se desarrollan juntos, bajo la dirección de un líder o chamán, lo cual hace parte de las tradiciones familiares. De este modo las prácticas identitarias culturales funcionan mejor cuando se ejecutan en la colectividad, lo que indica que en cada una de las culturas del Caribe colombiano, el concepto de colaboración o de trabajo en equipo es muy dado para beneficio de todos los miembros de las familias.

Ahora bien, en los Estudios del Caribe se ha manifestado la importancia de la colaboración tanto en las culturas afrodescendientes como en las indígenas y, en las mezclas entre ellas con otras culturas, a lo que responde el espíritu colaborativo de las faenas de pesca en su colectividad. Estas formas de vida se adquieren desde muy pequeño en el seno de sus familias, incluso podemos identificar las cocinas de las viviendas de estas familias como los espacios sociales por excelencia y de aprendizaje, porque por lo general están ubicadas cerca del patio o la puerta que abre hacia al patio, pero además es el lugar de encuentro familiar, en donde se hacen actividades de la cocina, mientras se conversa.

Al ver las imágenes, ellos recuerdan cómo sus ancestros les enseñaron qué, cuando se trabaja en grupo y de manera rítmica hacen el trabajo más placentero y rinde el trabajo de una manera armónica, es por ello que el ritmo también influye sobre las acciones del diario vivir, de ahí es donde nacen los relatos canciones como descripciones de la vida cotidiana que hacen ver el trabajo en equipo más satisfactorio. Uno de esos trabajos es la pesca artesanal precisamente, porque cuando uno de los amigos propone una pesca, es porque está seguro que sacaran pescados del mar.

Es de mucho interés ver como los pescadores amigos llegan a un acuerdo cuando organizan una pesca, asimismo ellos imponen las normas creadas por ellos mismos, porque para ellos es muy importante la armonía y el equilibrio entre los pescadores y la naturaleza, porque sí se suben al bote o lancha y no están armonizados la pesca fracasa. En este sentido, ellos dicen: “si están de mal humor, es mejor que no vayan porque los peces sienten sus energías y se van...” (Valiente S. , 2015), los pescadores en La Boquilla tienen una tradición especial al mencionar que: “para que los peces se acerquen no deben sentir energías negativas de los pescadores porque los peces sienten las energías negativas y no llegan” (Valiente S. , 2015), tal vez es una superstición, pero ellos la mantienen.

Debido a esto, el trabajo en equipo de la pesca, juega un papel muy importante, este es un proceso de tejido social, por lo que la pesca como práctica colectiva es una actividad cotidiana en las comunidades cerca a los cuerpos de aguas, ya sea salada o dulce. Del mismo modo, en el hecho de hacer el registro de imágenes se hace de una manera

colaborativa, donde el camarógrafo y la auxiliar reconocen y se articulan en sus roles de la producción audiovisual en la colectividad para lograr los efectos de las imágenes de la investigación.

Continuando con el análisis de las imágenes, surgen más preguntas que contribuyen en profundizar en las prácticas de la pesca, las que hacen revelar el patrimonio ideológico de la mente de los pescadores.

4.1.3. ¿Cuándo se organiza una pesca, se recuerda la interconexión de las rutas anteriores o se crean nuevas rutas de desplazamientos?

Para responder esta pregunta evidenciada en las imágenes, es importante mencionar que los pescadores tradicionales entrevistados en los tres pueblos, coinciden en que casi siempre toman la misma ruta y usan los mismos puntos o marcas qué, por lo general son fijos, sólo cuando los pescadores cambian el lugar de pesca, entonces las marcas también cambian, porque ellos no siempre van a los mismos lugares a pescar. En este sentido, ellos tienen en cuenta qué, el desplazamiento de la lancha lo hacen a partir de los trazados mentales, lo que significa que el piloto de la nave sabe en qué dirección ir, pero también como pueden regresar al mismo lugar en que tuvieron éxito en la pesca.

Precisando una vez más, el piloto de la lancha es quien lleva el control de los que se encuentran dentro de la lancha y él sabe cuál es el mejor camino para el desplazamiento y la velocidad en que deben desplazarse. En este sentido, la disposición de la ruta la tiene el piloto, los compañeros de ellos no se preocupan por esa situación, sólo en común acuerdo saben que irán a un lugar determinado a pescar. Por su parte es muy interesante ver como los pescadores que van en la lancha le colocan nombre a la pesca cuando les va muy bien para recordar las hazañas, de igual manera el piloto identifica de manera empírica las distancias, la ubicación, la dirección del viento y las corrientes marinas en la medida que crea un mapa en su cabeza para regresar a ese lugar porque les fue muy bien, convirtiéndose ese punto marcado e identificado como un lugar de mucho interés para los pescadores, porque además, ellos creen en la Virgen del Carmen también llamada Virgen del Monte Carmelo, la cual tiene su origen en “Palma de Mallorca, Jerez de la Frontera... Surgen además nuevas modalidades de vida carmelitana, como las Hermanas de la Virgen del Monte Carmelo, dedicadas a obras de asistencia social, fundadas por la hermana Elisa Oliver. Patrona de los pescadores haciéndole el reconocimiento a la Virgen, como un sitio de pescad excelente al que le colocan un nombre y hacen devoción religiosa” (Velero Collante, 2014). La Virgen del Carmen, Patrona en el municipio de La Boquilla y de Taganga, le hacen su celebración el 16 de julio, donde toda la comunidad se llenan de alegría y los pescadores les encienden velas en su honor para que les vaya muy bien en las pescas que harán de esa fecha en adelante. “El origen de esta devoción se sitúa en la Región Caribe de Colombia; en casi todos los municipios de los siete departamentos de esa región del norte del país, pero sobre todo en los del antiguamente llamado Bolívar Grande (actuales Bolívar, Córdoba y Sucre), se le rinden diversos homenajes a la Virgen del Carmen en su día y los conductores participan de las procesiones en honor a su patrona

engalanando sus vehículos y haciendo sonar sus bocinas. En los pueblos ribereños del Gran Río de la Magdalena, las gentes salen en procesión por el río, llevando la imagen escoltada por centenares de chalupas. Luego, los transportadores terrestres llevan la imagen en una gigantesca caravana en la que hacen sonar las bocinas de los automóviles, haciéndose notar por cada pueblo que pasan. Unos de los municipios en donde se destaca la celebración del 16 de julio, día consagrado a la Virgen, son: Mompox Bolívar y Guamal (Magdalena)” (Velero Collante, 2014).

Por lo general la Virgen está ubicada en la plaza principal de los pueblos, pero también en las iglesias de cada uno de esos pueblos, cabe señalar que hay una imagen de bulto ubicada en uno de los alteres en la iglesia principal, porque tanto los pescadores y el resto de la comunidad de Taganga y La Boquilla son devotos de la Virgen del Carmen, toda la comunidad siempre le hacen ofrendas con luces durante las novenas y los días que salen en la madrugada a pescar.

Se observa claramente como los pescadores se apoyan en su mundo simbólico y espiritual, confiando plenamente en lo que les deparará el destino, es por ello que cada 16 de julio, todos los pescadores se reúnen y engalanan sus embarcaciones y luego comienza el desfile en lanchas tradicionales donde van los pescadores haciendo un gran recorrido cerca de la orilla del mar con sus embarcaciones, en la primera nave llevan la imagen de la Virgen acompañada de varios pescadores y el cura del pueblo. Con este propósito la iglesia promueve las fiestas de la Virgen del Carmen y contribuyen al desfile a orillas del Mar

Caribe durante la tarde. Esta práctica identitaria la ejecutan en ambos pueblos, como se puede entender, la iglesia católica se convierte en la aliada de los pescadores y de la comunidad en general.

Con respecto a lo anterior es bueno mencionar que los pescadores artesanales se apoyan en su mundo espiritual con el fin de obtener una excelente pesca, lo que significa que cada vez que le celebran la fiesta a la Virgen del Carmen, le dicen al cura de la iglesia que Bendiga la embarcación para que obtener buena suerte y saquen muchos peces, al mismo tiempo le dicen: “para que la Virgencita nos cuide en el mar”.

4.1.4. ¿Cómo se imaginan los pescadores una buena pesca?

Es interesante ver como los pescadores en términos generales, sueñan con traer a la orilla el producido de una excelente pesca del día, en la que puedan alimentar a la familia durante una semana y les quede para vender y puedan dedicarse a otra labor durante ese tiempo. Sin embargo, los pescadores crean sus propias fantasías apoyadas en las experiencias de pescas anteriores, lo que genera algunas actividades oníricas, reveladas al momento de divulgar sus historias a los otros pescadores. Cabe mencionar qué, la buena pesca que extraen del mar y sus diversos componentes alimenticios le proveen una serie de proteínas que contribuyen al fortalecimiento de la imaginación a todos en la comunidad.

Igualmente se puede decir qué, el reflejo del sol sobre el mar y sobre el cuerpo de los pescadores le acentúan el color de la piel, hacia un cobrizo oscuro, de igual forma el hecho de estar sentado casi todo el tiempo durante la faena de la pesca, de manera semejante el movimiento constante del Mar Caribe, la dirección del viento y los colores del mar, les permiten recrear sus imaginarios agregándoles unos ingredientes de humor qué, ellos al narrar sus propias aventuras se ríen de sus anécdotas. Este tipo de narraciones le ayuda a hacer la faena de la pesca mucho más placentera, es ahí donde se crean sus historias orales fantásticas que, por sus experiencias las enriquecen cada vez más, dichas historias orales las cuentan a sus amigos cuando están tomando cervezas el fin de semana.

Ahora bien, se ha encontrado qué, en cada pueblo de pescadores visitado, se apoyan en sus historias orales, las que mantienen algunas similitudes y otras muchas divergencias en cuanto a la manera en que los pescadores ejecutan el trabajo colaborativo de la pesca, es muy probable que, lo que describen los pescadores sobre los diversos procesos y procedimientos de la pesca que aplican para desarrollar una buena pesca se le queden grabado en sus cerebros por lo que se apoyan en algunas pescas anteriores debido a que la experiencia de una pesca los lleva a otra, hasta el punto de mezclar la realidad con la fantasía.

Uno de los nutrientes más saludables que consumen en los pueblos donde se desarrolla la investigación son los ácidos grasos que contienen algunos peces del mar, identificado como el Omega 3 y 6. El Omega 3 y 6 es una sustancia lipídica, formada por un grupo de

carboxilo y carbonos de longitud variable. Los tipos de Omega 3 más importantes son el ácido eicosapentaenoico (AEP) y el ácido docosahexanoico (ADH), “el omega 3 beneficia al organismo, regular los niveles de colesterol y proteger la salud del corazón” (Nettleton, Vol. 91, no 3,. 1991), los niños en los pueblos donde se desarrolla la investigación se alimentan de pescado con Omega 3 qué, trae su padre o tíos. Además, los niños juegan a ser grandes pescadores como sus familiares más cercanos, porque esto es lo que les enseñan sus familiares desde pequeños para el sostenimiento de la familia. Es por ello que, con el consumo del pescado que extraen sus familiares del mar, los niños se alimentan esencialmente de “los ácidos grasos omega-3 son nutrientes esenciales de la dieta y una de sus funciones importantes está proporcionando el ácido graso con 22 átomos de carbono y 6 dobles enlaces conocidos como el ácido docosahexaenoico (DHA) para el crecimiento del tejido nervioso y su función” (Res, 2008), por ellos, los niños consumen buen pescado contribuyéndoles al crecimiento y al fortalecimiento de las ideas a partir de las historias orales que escuchan cuando niño, pero cuando crecen, esas historias se van fortaleciendo hasta el punto de que, cuando son mayores les agregan elementos para convertirlas en narrativas esenciales e identitarias que se transmiten de generación en generación.

Asimismo, existen otros aspectos que contribuyen a la creación de esas historias orales, las cuales se convierten en ejes centrales de los procesos de supervivencias de sus familias, esos aspectos son: el contexto, la alimentación, las narraciones orales que les cuentan sus familiares más cercanos, sus propias historias que ellos mismo viven y las crean, pero a veces escuchan otras narraciones orales qué, al expresarlas le agregan algunos ingredientes para darle más sentido y jugar con las palabras. Por esta razón cuando ellos se encuentran

tomando licor en la esquina los fines de semana, estas historias ganan mucho porque se van retroalimentando, convertidas en historias orales que llegan a hacer tradicionales.

Entonces se puede decir que, como todo pescador tradicional siempre tiene un sueño, el de capturar el pez más grande y bonito que exista, esta es una meta que ellos se proponen y los pescadores comentan en sus reuniones, sin embargo los pescadores contando sus historias orales pareciera que hubieran leído la novela de Ernest Hemingway “El Viejo y el Mar” (Hemingway, 1989), en donde se establece “la lucha del hombre con la naturaleza”, es decir que los pescadores en sus prácticas tradicionales, también crean historias orales a partir de sus vivencias en el mar y de las que le contaron con anterioridad sus abuelos, tíos y el papá.

Tal como se observa, cada pescador dibujada en su memoria como sería su mejor pesca bajo las condiciones que ellos mismos se imponen, ellos tienen unas metas para cumplir por el bien de la familia, de hecho el valor máspreciado es la familia y, a partir de ahí es que nacen las mejores pescas que, en cierto modo no es una sola, sino que en el transcurso del tiempo ellos mismos hacen comparaciones tratando de mejorar cada vez, llevándonos a unos conocimientos sobre el mar Caribe que ninguna otra persona puede conocer, es por ello que se evidencia que ellos dicen: “el mar les provee todo lo que ellos necesitan y de donde puedan sacar un beneficio económico para el bien de la familia ‘SantaPri’”.

Para dar un ejemplo, podemos decir que existe un momento de mucha alegría cuando la lancha se aproxima a la orilla, sus niños y sus familiares los esperan en la playa a la hora del regreso, cuando ven que se acerca la lancha los primeros que corren donde los pescadores son los niños acercándose a la lancha para ver lo que trajeron hasta que los pescadores desembarcan y terminan de acomodar la lancha para comenzar a repartir los pescados para cada uno de los que asistió a la pesca, luego de lo que quedó es que comienzan a vender y reparten el dinero del producido entre ellos.

Los pescadores se imaginan una buena pesca con la captura de muchos pescados para el sustento familiar que le dura una semana como se había dicho anteriormente y que les quede una parte para vender y puedan recoger un dinero para su propio sustento. Lo que nos lleva a la siguiente pregunta:

4.1.5. ¿Cómo nacen las historias orales de los pescadores?

Es interesante observar como las historias de los pescadores nacen desde el día anterior a partir de la devoción de la Virgen del Carmen. En este sentido, la mayoría de los pescadores, es decir el 95.5% son devotos de la Virgen del Carmen, patrona de los pescadores como quedó registrado en el capítulo anterior. Los pescadores antes de salir, siempre le hacen una oración y le hacen una petición a la Virgen, sin embargo es importante señalar que esta práctica tradicional tiene su origen en sus ancestros, tanto los pescadores que tienen raíces indígenas quienes le hacías sus peticiones a los dioses de la

naturaleza, igual como los que tienen raíces afrodescendientes que fueron traídos al Caribe en contra de su voluntad que son la mayoría de los pescadores ubicados a orillas del mar Caribe.

Cabe mencionar que antes de salir a pescar en sus lanchas, los pescadores le piden a Virgen del Carmen para que tengan una excelente pesca, desde ese momento es que comienzan a nacer las historias orales, porque entre ellos mismos se cuentan la petición que le hicieron a la Virgen, lo que denota un acercamiento al mundo religioso con el mundo de la pesca, por lo tanto los pescadores siempre están contando sus historias orales que se transmiten por generaciones. Esta es una práctica identitaria tradicional en las que los pescadores que van en la lancha, intercambian esas peticiones con sus picardías y le agregan sus interpretaciones del mundo, por lo que cada vez esas historias orales que nacen a mar abierto son cada vez mejores, es decir que la memoria de cada pescador se encarga de establecer una historia oral contada de una manera diferente en la que se tocan espacios inimaginados tanto del mundo irreal como del mundo real. Lo que significa que, muchas veces los pescadores cuando están a mar abierto entran en un estado de la mente que solo ellos reconocen por la influencia de muchos aspectos de la vida y de la misma naturaleza que le dan un verdadero sentido a sus vidas.

En referencia a lo anterior podemos mencionar la importancia que hace Guillo Dorflés en su libro “Naturaleza y arteficio” (Dorflés, 1972), sobre como el ser Humano recurre al arteficio como una manera de crear situaciones enfocadas en la búsqueda para obtener éxito

en su petición, en este caso en la pesca artesanal en cada casa de pescadores existe un pequeño altar a la Virgen del Carmen o Virgen María a quien se le ofrece la luz de una vela y se le hace la petición para lograr tener éxito en la pesca del día, la cual beneficia a todos en la casa. Esta es una práctica fundamentada en sus creencias religiosas que influyen sobre las condiciones de sus vidas, regida por sus peticiones a través de la representación de la imagen, pero además ellos le solicitan ayuda y les piden que les asista en cualquier necesidad ya sea económica, de salud, de conseguir trabajo, o en este caso especial en el del sustento familiar.

La mayoría de los pescadores creen en un ser superior, pero también creen en los mitos y leyendas del mar que le han contado sus abuelos y familiares sobre la pesca, pero además le tienen un respeto al mar por lo que representa y por sus hazañas.

Por lo tanto es importante señalar ciertos aspectos antropológicos relacionados con las prácticas identitarias tradicionales reflejadas en el diario vivir de los pescadores, se puede decir entonces que los pescadores aún mantienen sus prácticas tradicionales articuladas de alguna manera a una forma de “pensamiento primitivo”. Este tipo de experiencia aún se conservan en los pueblos de los pescadores donde se desarrolla la investigación, como también las tradiciones ancestrales que, al apoyarnos en Claude Lévi-Strauss en su libro “Pensamiento Salvaje” (Lévi-Strauss, 1977), enfocándolo desde las propiedades más comunes del pensamiento, es donde comienzan las historias de los pescadores, es por ello que al basarnos en las ciencias humanas es cuando se logra llegar al punto más alto para comprender el comportamiento del origen de las historias orales de los pescadores,

comenzando por el plano inferior a partir de los orígenes de sus ancestros de una manera ordenada y de una forma inconsciente.

Por lo anterior y por la naturaleza de las acciones de las prácticas ancestrales que realizan los pescadores es que “los ritos y las creencias mágicas se nos manifestarían entonces como otras tantas expresiones de un acto de fe...” (Levis Strauss, 1977), por lo que los pescadores se apoyan en estos actos de fe, con el objeto de obtener una buena pesca para contarla a sus amigos y a sus hijos. En cierto sentido, estas hazañas se convierten en las historias orales que comienzan a extenderse por el pueblo y que de alguna manera van fortaleciendo al pescador y a respetar a la familia por los hechos ocurridos.

Ahora bien, el otro componente que contribuye a la creación de las historias orales son las acciones de los mismos pescadores que, al momento de reunirse con los compañeros para organizar los elementos para la pesca, en común acuerdo desarrollan un trabajo colaborativo en la medida en que cada uno de los pescadores sabe qué hacer para lograr tener éxito en la pesca, es decir que existen varios factores que contribuyen al desarrollo de la pesca, pero que en cada una de ellas es determinante para lograr tener éxito. En este sentido, el trabajo colaborativo ejecutado socialmente a la hora de preparar la embarcación en la que se debe revisar cada uno de los elementos que deberían llevar y verifica si se encuentran en la lancha, pero además la responsabilidad de cada uno de los pescadores durante el proceso es fundamental debido a que se van consolidando las distintas etapas de la pesca.

Con este propósito, los pescadores desarrollan sus actividades memorizadas y las ejecutan organizadamente, lo importante es que como queda registrada en la memoria, ellos construyen sus historias a partir de esos momentos, es decir que identifican cada uno de los pasos, los cuales pueden ser contados oralmente y referenciados, sin embargo cuando ellos se desplazan a mar abierto, cada uno de ellos debe estar en su puesto para cumplir su función específica durante la faena, pero en el momento en que comienzan a recoger el chinchorro deben hacerlo organizadamente para sacar los peces capturados de la red y evitar que se salgan de la lancha, este es un trabajo dispendioso que deben hacerlo cuidadosamente porque después que capturan el pez, sino lo matan puede brincar y salir de la lancha, estos momentos son muy importantes para ellos, porque se divierten cuando se les escapa un pez a uno de los “compa de lucha” como dicen en La Boquilla y se burlan del compañero durante un tiempo.

Esos momentos en los que sucede algo fuera de lo común del trabajo en equipo, durante la faena, es que le dan rienda suelta a la imaginación y se divierten del “compa de lucha” por un buen rato, pero al momento de contar la historia cuando llegan a la playa la historia cambia porque le agregan un toque de humor y exageran algunas acciones jugando con teoría del rodeo como lo señaló Glissant.

Otra de las consecuencias que permiten crear las historias orales tiene que ver con los aspectos naturales, la alimentación, el contexto y las experiencias de la pesca tradicional mencionadas anteriormente, se puede decir que sus acciones y sus gran imaginación son las

que les permite crear una cantidad de historias orales, llenas de fantasías contribuyendo al desarrollo del imaginario sobre las prácticas identitarias culturales, como las grandes hazañas imaginadas.

Se puede decir entonces qué, los pescadores sí usan artificios para lograr tener éxito en sus prácticas identitarias, es decir que se encomiendan a la Virgen del Carmen, pero además las incluyen en sus historias orales porque la devoción es muy importante para ellos. Ahora bien, las historias de los pescadores, igual que las historias que se dieron en las tabernas en la época de la colonia en el gran Caribe mantienen soportes tradicionales, como la oralidad, como elemento de comunicación y transmisor de los acontecimientos. Sin embargo, esas historias siguen extendiéndose un tiempo después a través de las esquinas cuando se reúnen para tomar una cerveza. En esos momentos se revela la imaginación y comienzan a narrar esas historias que se transmite oralmente, las que se van extendiendo con los amigos más cercanos y por todo el pueblo.

4.1.6. ¿Qué tipo de herramientas tradicionales (artefactos y elementos recursivos) utilizan los pescadores?

Uno de los aspectos encontrados durante la recolección de datos, es la manera de cómo algunos de los pescadores artesanales crean sus propias herramientas, pero las que no pueden crear las compran. En este sentido, los abuelos y los pescadores veteranos les enseñan a sus niños y a los jóvenes a pescar, también les enseñan a reparar los chinchorros,

a hacer reparaciones en la lancha, a organizar y recoger las herramientas, este es un proceso de aprendizaje constante transmitido de generación en generación.

Ahora bien, las herramientas que usan los pescadores son de diversos tipos, cada pescador tiene por lo menos una caja de anzuelos de todos los tamaños, estos anzuelos, algunos les han traído suerte, porque han capturado muchos peces, es por ello que los tienen separados y los llevan siempre cuando van a pescar, los otros los tienen guardados y otros los regalan a los niños para que aprendan a pescar. De igual manera tienen variedad de carretes de distintas libras que soportan el peso de los peces, además de guantes o trozos de telas gruesas para jalar el nylon.

Una de las herramientas que más usan los pescadores son sus propias manos, empleadas en todas las fases de la pesca, por eso se observa como las manos de estos pescadores son grandes y llenas de cayos, cuando uno los saluda estrechándoles la mano, se siente que son trabajadores y que desarrollan una labor de mucho esfuerzo. Es por ello que las manos de los pescadores son las herramientas fundamentales para sus faenas diarias. En este sentido y entendiendo que la pesca artesanal es una forma de trabajo como actividad humana, nos apoyamos en Ernest Fisher en su libro “La Necesidad del Arte” cuando sostiene que: “El arte es una forma de trabajo y el trabajo es una actividad de la humanidad, el proceso de trabajo es común a todas las formas sociales. El hombre creó instrumentos, el hombre se hizo así mismo, a partir de la creación de instrumentos, el hombre surgió cuando comenzó a fabricarlos y utilizarlos. La mano fue el órgano principal de la cultura iniciadora de la

humanidad... Tomás de Aquino dice que la mano liberó a la razón y produjo la conciencia humana. El ser humano en vez de adaptar sus exigencias al instrumento decidió adaptar el instrumento a sus exigencias” (Ficher, 1975), se observa claramente como la mano se convierte en una herramienta fundamental para la pesca, pero además con esta herramienta los pescadores logran darle solución a sus necesidades, no solo con sus manos, sino con la creación de herramientas, es por ello que el sentido y la sensibilidad que tienen los pescadores en sus manos son impresionantes debido a que cuando ellos están pescando con nylon y un pez en el agua comienza a jalar con fuerza, en muchas ocasiones ellos identifican que tipo de pez se encuentra en el otro extremo jalando fuerte, pero además identifican el peso aproximado del pez, lo que indica el grado de sensibilidad que tienen los pescadores artesanales en sus manos.

En el desarrollo de las entrevistas se observa como algunos de los pescadores han tenido un tipo de experiencia negativa con sus manos, es decir algunos han perdido uno de sus dedos o han perdido su mano, esto evidencia el esfuerzo que desarrollan durante las faenas de la pesca, identificado como su trabajo diario, ellos cuentan esa historia hablando sobre la lucha y el tamaño del pez que les quitó la mano o los dedos, al referirse que “lo importante es la lucha con un pez grande” porque eso le demuestra a ellos que son poderosos en el mar donde ellos nacieron y siguen en la lucha diaria de la pesca artesanal.

Por otro lado los resultados de las herramientas tradicionales que usan los pescadores, estas van de acuerdo al tipo de pesca que desarrollarán al día siguiente, es decir que cuando se

programa la pesca de palangre sólo llevarán 1 o 2 palangres, pero cuando la pesca es correteada, ellos sólo llevan los carretes largos con anzuelos especiales para corretear a los peces, otro tipo pesca es el trasmallo, chinchorro o boliche, el cual lo ubican en el lugar donde el líder de la lancha les indique porque saben que pueden pescar, es decir que ellos ya saben qué tipo de herramientas deben llevar, por ejemplo cuando en común acuerdo deciden que irán con el chinchorro a mar abierto, el líder de la lancha por su experiencia les indica cuales son las herramientas que deben llevar para que no pese tanto la embarcación y puedan traer el peso suficiente de los peces cuando llegan al lugar, por eso lo dejan un tiempo determinado y se desplazan a otros lugares, algunas veces regresan hasta el día siguiente, cuando se retiran de allí hacen la pesca normal, es decir con carrete, nylon y carnadas, siempre y cuando hagan el reconocimiento del lugar donde dejaron el chinchorro para saber dónde regresar, por lo general dejan boyas indicando el lugar.

En la información recolectada se evidencia que para los pescadores las herramientas son de suma importancia para sus faenas, por lo que se presenta la siguiente lista de herramientas:

- a. Sus manos
- b. Lancha
- c. Motor fuera de borda
- d. Remos y varas para pescar
- e. Cuerdas y anclas
- f. Salvavidas
- g. Anzuelos (varios tamaños y, para diversas pescas)
- h. Carnadas (diversas clases, sardinas o camarón atrapados con atarraya)

- i. Chinchorro, boliche o trasmallo (red de gran tamaño de nylon)
- j. Nylon (carretes de distintos calibres para soportar el peso de los pescados)
- k. Cuerdas y anclas
- l. Recipientes con agua
- m. Cuchillos bien afilados (cuchillos y champetas, cuchillo ancho para sacar las vísceras y arroyar los peces)
- n. Cepillo para escamar
- o. Nevera de icopor para depositar el producido de pesca
- p. Botella plástica para llevar agua para beber
- q. Un recipiente para llevar alimentos
- r. Un recipiente para sacar el agua que se encuentra dentro de la lancha
- s. Accesorios para protegerse del sol

De este listado todas las herramientas son básicas, sin embargo las herramientas varían cuando solo van a pescar con chinchorro, por ejemplo en Taganga la mayoría de pescadores desarrollan sus faenas con chinchorro. Cuando se creó la Fundación de Chinchorreros de Taganga se establecieron sus estatutos por lo que sus objetivos están enfocados en que ellos tienen un orden para salir a pescar para que todos los pescados que se encuentren en la fundación participen, de acuerdo a ello, todas las mañanas a las 5:00 am las lanchas de los pescadores de la fundación se desplazan a una isla rocosa llamada punta aguja ubicada a 90 millas de Taganga, allí cada propietario de chinchorro tiene un grupo de pescadores que lo acompaña y un grupo de ayudantes (jóvenes que están aprendiendo a pescar), por supuesto que el orden establecido les ayuda a mantenerse unidos como fundación y como pescadores, ellos se conocen todos y se colaboran entre sí.

Es de mucho interés ver la organización que tienen en cada lancha que lleva un chinchorro la ubican en un lugar en la isla, al día siguiente ese chinchorro debe moverse al siguiente puesto de pesca, es decir que cada grupo de pescadores de chinchorreros cambian de posición, lo que les permite que cada día de la semana van a pescar y descansan un día de la semana y luego empiezan en el primer sitio de pesca. Este es un orden establecido desde hace mucho tiempo, desde cuando se creó la fundación, uno de los pescadores más veteranos, el Señor Rafael Matos, es quien ha mantenido esa tradición que, su padre como miembro fundador de la fundación estableció en el reglamento, es por ello que aún se conserva esta tradición.

Sin embargo, en el pueblo de La Boquilla en una lancha sólo se suben hasta cuatro pescadores incluyendo al líder o dueño de la lancha, en este sentido cada uno de los pescadores en la reunión del día anterior saben qué tipo de pesca harán al día siguiente por lo que se preparan para esa actividad, recordemos los tipos de pesca mencionados anteriormente, pesca correteada, pesca con palangre, pesca con chinchorro o trasmallo, pero por lo general es con anzuelo y carrete de una manera independiente, es decir que cada pescador tira uno o dos anzuelos, pero además ellos tiran uno o dos palangres y se quedan a esperar hasta que capturen algunos peces, solo el nylon que ellos lanzaron que sostienen en la mano y siente que capturaron un pez es cuando comienzan a jalar fuerte hasta traer el pescado al bote, después de sacarlo del agua lo echan en el plan de la lancha junto a los otros que han pescado.

Pero en Old Providence el tipo de pesca es diferente ya que ellos mantienen una especie de palangre, es decir un nylon de 15 metros aproximadamente, pero en cada nudo le dejan una boya para identificar los anzuelos que tiene el nylon, ellos colocan cada 3 metros una boya, lo que indica que tienen 5 boyas y cada boya le colocan 3 o 4 anzuelos, lo que nos indica que cuando pescan con todos los anzuelos sacan 20 pescados, pero esto no todas las veces ocurre. Cada palangre con sus respectivas boyas lo dejan a cierta distancia que ellos conocen, luego sueltan el otro y el otro a otra distancia, por lo general los pescadores de Old Providence dejan los palangres de nylon durante dos días y luego van a recogerlos al sitio donde los dejaron.

Como es de conocimiento de los pescadores, saben dónde dejan cada nylon. Sin embargo los pescadores veteranos salen a mar abierto con dos compañeros más en su lancha en la madrugada y regresan por la tarde con el producido de la pesca, este tipo de pesca que realizan los veteranos es más sencillo que otros, ellos saben a dónde ir, pero no salen todos los días, sino día de por medio y cada vez que van a pescar siempre llegan con una buena pesca en su lancha. Esto se debe a que los pescadores saben que cerca de los arrecifes se acercan muchos peces a comerse los más pequeños y saben a qué hora llegan, entonces los esperan y comienzan a pescar, saben que solo tienen un momento para pescar, pero la paciencia que han adquirido les ha ayudado a obtener su experiencia, a veces se quejan porque no obtuvieron muchos peces como en otras ocasiones, pero saben que las embarcaciones que desarrollan una pesca industrial utilizan la pesca de arrastre y no dejan que ellos logren sus objetivos, estos pescadores sólo extraen el producido para la casa

durante una semana y algo para vender, por esta razón no van todos los días a pescar, ellos saben controlar sus actividades.

En la isla de Old Providencia cerca de San Andrés, existen varias fundaciones de pescadores que les permite estar organizados, pero no todas las veces, las fundaciones son buenos recursos, porque los pescadores artesanales discuten mucho con los pescadores industriales, porque ellos tienen todas las herramientas necesarias para desarrollar la pesca a gran escala. Los pescadores artesanales saben que estas empresas le hacen daño a los ecosistemas marinos, ellos lo han manifestado, pero no pueden hacer nada porque tienen permiso del estado para ejecutar ese tipo de pesca industrial. Por lo general, el tipo de pesca industrial es de arrastre, es decir que los pescadores tienen todo el equipamiento tecnológico necesario y cuentan con un equipo de talento humano de aproximadamente de 5 y 7 personas, incluyendo al piloto y el capitán de la nave, en ese orden de idea la pesca de arrastre consiste en arrastrar las redes desde una lancha de buen calado, va recogiendo todo lo que está en el fondo, esta práctica remueve el fondo marino y los pescadores artesanales lo saben, pero también matan los arrecifes y otros ecosistemas marinos, por esta razón es que entran en discusiones, pero sin llegar a ningún acuerdo porque tienen permiso del estado. Esto se ha convertido en un problema grande por el mal uso del arrastre porque maltratan los ecosistemas en el fondo del mar territorial, es por ello que el Instituto de Estudios Caribeños de la Universidad Nacional de Colombia ubicado en San Andrés islas, mantiene un programa de desarrollo sostenible y sustentable a través del investigador Germán Márquez Calle, este programa es con el fin de proteger los ecosistemas mediante la práctica del buceo y el turismo ecológico conservando el medio ambiente de las islas y los

cayos cercanos tales como: Santa Catalina, Old Providence, Roncador, Quitasueño, Caimán, entre otras islas y cayos, entre los límites del mar territorial de Colombia en el Mar Caribe. Este es uno de los problemas de la demarcación de los linderos en las aguas territoriales entre Colombia y Nicaragua. De hecho este es un tema tan discutido que se escuchan en todos los lados en las islas cercanas, además es tan comentado que ha dado origen a muchas historias orales, tanto como a la pesca, historias y problemas ambientales y culturales como también el de la nacionalidad de los isleños, convirtiéndolo en un problema político, pero sobre todo social entre los pescadores de ambos países, bueno este sería otro tema para otra investigación, en efecto nuestro interés, es cómo nacen las historias orales en los pueblos donde se desarrolla la investigación y cómo las hacemos visibles.

Según se ha visto, las islas del gran Caribe fueron pobladas en su mayoría por indígenas inicialmente, luego con la llegada de los europeos y los asiáticos trajeron a los africanos en contra de su voluntad y les impusieron una nueva lengua, debemos recordar además, que por las mezclas culturales y de las lenguas, en este territorio se creó una nueva lengua el creole o criollo, como se mencionó anteriormente, sin embargo los africanos nunca olvidaron el lugar de donde venían ellos, ni a sus ancestros, es por ello que a partir de sus memorias, los afrodescendientes siguen creando sus historias en cada una de las islas en el Caribe, dichas historias también han sido contadas y apoyadas por los griots⁶ que vinieron a este territorio. A los griots se les encargó la tarea de crear nuevas historias para solazar el

⁶ Jóvenes escogidos desde niños en el Congo, África con el fin de aprendieran todos los secretos de la naturaleza para curar, de la política, lo social, lo cultura y sobre todo la religión para que cumplan en objetivo de proteger de las malas influencias espirituales a los miembros de la comunidad, es por esto que les llamaban las bibliotecas ambulantes, porque ellos tenían el conocimiento del Universo.

maltrato de los amos a sus familiares a través de la música. En este sentido, los griots recordaban las ‘rondas infantiles’ y las historias que le contaban los abuelos sobre sus antepasados, también debemos recordar por ejemplo la importancia de la tradición oral con que se educaban los griots, los griots eran las ‘bibliotecas ambulantes’ en algunos pueblos en África y tenían un gran conocimiento sobre toda la naturaleza, la estructura familiar, los asuntos sociales, políticos y religiosos de su cultura; eran unos verdaderos líderes en su contexto, su función era proteger desde el mundo espiritual a los miembros de las familias para continuar con las tradiciones culturales, preservando a la comunidad, eran como una especie de chamanes con un gran conocimiento.

Ahora bien, como la función del griot era la de proteger y ayudar a todos los miembros de su comunidad, es interesante ver como ellos se preparaban desde muy niños en ciertos conocimientos relacionados con los orichas, tales como la lucha entre ellos y como le pedían a los orichas para que ayudaran a los más necesitados, es decir que los griots eran mediadores entre los miembros de la comunidad y los orichas. Este proceso lo aprendían a partir de las historias contadas en su educación, las cuales contenían diversidad de temas, se puede decir que para cada problema existía una historia que contar, era como un antídoto psicológico ante ciertos problemas y una solución a partir del conocimiento de la naturaleza.

En efecto los africanos que trajeron en contra de su voluntad se adaptaron fácilmente a este territorio, ellos fueron traídos con el propósito de ser esclavos y servir al sistema de plantación de azúcar. El azúcar era muy apreciado y tenía mucho valor para la cultura y las

familias más pudientes en la época de la colonia. Asimismo cada empresa de comercio de azúcar, café y tabaco europea necesitaba de la mano de obra, esta fue la razón por la que comenzaron a traer africanos en contra de su voluntad, para hacer los trabajos forzosos porque el indígena no soportaba el trabajo pesado. Sin embargo, como este sistema estaba ubicado en las Antillas mayores y parte del continente, fue allí donde se comenzó a extender las familias de los afrodescendientes conservando sus prácticas identitarias culturales.

Asimismo, se observa como los pescadores de los pueblos donde se desarrolla la investigación tienen muchas similitudes, pero también tienen diferencias por varias razones, una es porque los que trajeron del continente africano, vinieron de muchas partes del continente al gran Caribe, en donde se reunían y se ayudaban unos a otros, ellos sabían que su viaje no tenía retorno, por tal motivo algunos de los jóvenes griots se dejaron capturar para que les ayudara a los que estaban en el territorio del Caribe. Según se ha visto esta manera de ser capturados y traídos en contra de su voluntad al territorio del Mar Caribe, les trae muchas nostalgias a sus familiares, es por ello que recurren a la música y a contar las historias de las hazañas de sus ancestros y recrean algunas, a través de un estado de catarsis para superar la pérdida de sus ancestros y de sus antepasados. Cabe resaltar que, como el mar fue el medio por donde los trajeron, este es el que les trae muchos recuerdos, es por eso que algunos han intentado regresar en vano a su terruño, su amada África.

Con referencia a lo anterior los pescadores artesanales mantienen en sus memorias, nostalgia frente al mar, porque fue por ahí donde los trajeron sin preguntarles si querían venir, ellos muchas veces recurren a la música y al ron como un antídoto para tratar de superar los procesos sociales y políticos por su color de piel.

Significa entonces qué, las historias orales y las historias de vida están cargadas de nostalgia, pero además son contadas a los miembros de la comunidad que necesitan ayuda, es un recurso que les ayuda a resolver problemas en su contexto. Por consiguiente estas prácticas orales generan el hábito de contar historias y de transmitir el conocimiento de una manera oral, por tal motivo en esta isla son muchas las historias que se han creado y que se siguen escuchando en las esquinas de la isla.

Por lo anterior se puede decir que en cada puerto de la isla de Old Providence se han creado y se siguen creando historias que, en algunos casos son retomadas y retroalimentadas, pero conservan su estructura tradicional recordando a sus ancestros africanos, pareciera que ellos cuando mueren desean volver a su tierra natal, este es un problema genético evidenciado en los Estudios del Caribe.

En todo caso, retomando nuevamente las herramientas de la pesca, estas varían de acuerdo al tipo de pesca que piensan aplicar, sin olvidar la palabra oral como herramienta de comunicación básica en el desarrollo de la pesca, pero además los pescadores siempre

parten de una base que todos los pescadores conocen, sin embargo ellos siempre llevan los anzuelos que tiran cuando están esperando la palangre o el chinchorro.

Por su parte es de mucho interés observar como ciertos pescadores crean algunas de sus herramientas, tales como el cepillo de escamar, esta herramienta nace de la necesidad de quitar las escamas del pescado de una manera rápida y eficaz, pero esta herramienta no se encuentra en el mercado, ellos la crearon usando una pequeña tabla de madera parecida a una raqueta de pin pon, pero el círculo es mucho más pequeño, luego le colocaron una serie de puntillas que traspasaban la tabla hasta parecerse un cepillo, esta herramienta la usan para quitar las escamas rápidamente de los pescados, es interesante ver como esta herramienta se ha popularizado tanto que los mismos vendedores de pescado en la ciudades del Caribe colombiano crean esta herramienta para escamar.

En ese orden de ideas, otra de las herramientas que los pescadores crean es su propia palangre, como se había descrito anteriormente, es un nylon de aproximadamente 50 metros, cada tres (3) metros se amarra un nylon de dos metros aproximadamente en donde se ubica un anzuelo con una pesa, es decir que cada 3 metros encontramos uno o dos anzuelos con carnadas. Esta es otra herramienta que ellos crearon porque a veces el chinchorro se convertía en algo difícil de manipular por el orden que debe llevar el chinchorro o trasmallo. Esta es una herramienta que algunas veces las dejan con una boya hecha de una bola de icopor de 50 hasta 70 centímetros de diámetro, estas boyas funcionan

también como puntos de referencias por su color blanco que sobresale en la superficie del agua.

Significa entonces que los pescadores también confían en sus instintos y en la comprensión del mar, esta es otra herramienta natural que utilizan, es por eso que dejan la palangre de un día para otro, saben que la corriente si la arrastra no la lleva tan lejos, pero por lo regular y con los puntos de referencia marcados, saben dónde se encuentra el palangre, cuando los pescadores se desplazan para ubicar el palangre, ellos logran ver otros palangres de sus amigos pescadores y saben de quién es cada palangre porque todo ellos se conocen entre sí, es decir que en cada uno de los pueblos en que se desarrolla la investigación saben quiénes son los pescadores artesanales.

Otra de las herramientas supremamente importantes, es precisamente la capacidad mental de los pescadores y sus instintos para ubicarse en el Mar Caribe, se puede decir entonces que por el consumo de las proteínas y vitaminas que posee la carne de pescado, los niños nativos de los pueblos pescadores crecen en un ambiente donde la fantasía se confunde con la realidad, donde cualquier cosa puede suceder, pero además donde las historias orales que ellos escuchan siguen creciendo y ellos continúan con esta tradición de manifestarle sus creencias a los más jóvenes.

El mundo simbólico que han creado los pescadores artesanales en los pueblos donde se desarrolla la investigación hace que los miembros de la sociedad interactúen entre sí generando procesos de interconexión social permitiéndonos abordar “la sociología de la cultura” entendida como: “el análisis sistemático de la cultura, generalmente entendida como el conjunto de códigos simbólicos utilizados por unos miembros de una sociedad, tal como se manifiesta en la sociedad” (Bourdieu, 1992), en la medida en que se articulan los códigos simbólicos del imaginario de la pesca y de las fantasías en las profundidades del mar, los miembros de la comunidad de pescadores cuando ven que llega una lancha se acercan alrededor de ellas para verificar si traen una buena pesca, lo que los incentiva a lanzar expresiones jocosas sobre la extracción de la pesca y saber cuál es el lugar de donde extrajeron esa buena pesca, en un sentido de reconocimiento y de elogio por la pesca obtenida, los “compa de lucha” como se dicen entre ellos.

Con referencia a lo anterior, se evidencia un sistema colectivo competitivo entre los pescadores artesanales por el éxito obtenido durante la faena de la pesca, la cual funciona de acuerdo a las reglas específicas que ellos mismos crearon.

Para resumir la respuesta de la pregunta ¿Cuáles son las herramientas (artefactos y elementos recursivos) que usan los pescadores? Podemos sintetizar que son muchos los factores y variadas las herramientas recursivas que influyen en la planeación y ejecución de una pesca artesanal por lo que en algunos casos recurren a su creatividad para tratar de darle soluciones a las problemáticas presentadas, en todo caso hasta la memoria se

convierte en una herramienta fundamental como acción cognitiva recursiva para el desarrollo de una pesca artesanal, se puede decir que los pescadores artesanales “no se dejan morir de hambre” (Fals Borda, 1982) porque siempre son recursivos y trabajadores por naturaleza, pero además porque están acostumbrados a trabajos forzosos.

Dadas las condiciones que anteceden sobre los pescadores artesanales sobre sus experiencias en el Mar Caribe, ellos saben cuándo deben ingresar al mar, porque no todas las veces salen a pescar y lo respetan mucho, lo que nos lleva a la siguiente pregunta:

4.1.7. ¿Qué tipo de herramientas usan los pescadores para ubicarse en el Mar Caribe?

Una de las herramientas principales que usan los pescadores cuando salen a pescar a mar abierto es la imagen y su memoria, el piloto ubica tres puntos visibles referenciados en tierra en la playa a la distancia, esos puntos o marcas no los puede olvidar, por eso se los expresa al resto de los amigos pescadores que van en la lancha, ellos confían en la memoria del piloto, pero además saben que regresarán seguros.

En ese orden de ideas, el piloto identifica los tres puntos de referencias, a partir de ahí hace unos trazados en su memoria como si diseñara un mapa por donde debe de ir en busca del punto de pesca señalado para llegar a donde el cree que puedan lograr el producido de la

pesca del día. Es interesante observar que ellos le colocan nombre a los lugares donde van a pescar, de acuerdo a su imaginación. Cabe anotar que estos pescadores no utilizan herramientas tecnológicas para ubicar los sitios de pesca, sólo confían en su memoria. Significa entonces que los pilotos lo que hacen es crear un dibujo desde los tres puntos referenciados en su mente, el cual guardan en su memoria, pareciera que tejieran una red en su cabeza como si fuera un plano en el mar, dicho plano sólo lo conocen los que los crean.

Ahora bien, cuando se les hizo esta pregunta a los pescadores sobre cómo se ubican en el Mar Caribe, la mayoría respondía: “el que más sabe de esos es el que maneja la lancha”, en Taganga dicen que es el Señor Rafael Matos, en La Boquilla dicen que el ‘SantaPri’ y ‘Papi’, en Old Providence dicen que todos ellos saben cómo ubicarse porque esto es lo primero que aprenden, sin embargo a cada uno de los que les hizo la pregunta respondían haciendo una descripción con sus manos presentando unos puntos o marcas como ejemplo para su ubicación.

Una de las experiencias que contribuyen al desarrollo de la investigación es durante el rastreo de la información sobre la pesca en el sur de la Florida en los Estados Unidos, en donde al comenzar a indagar sobre la manera en como desarrollan la pesca, se encontró que los pescadores no son tan artesanales, sino que algunos lo hacen por hobby, es decir una pesca recreativa, pero con todo el equipamiento necesario y otros desarrollan la pesca industrial a gran escala, lo que significa que ellos utilizan una serie de herramientas tecnológicas para pescar, además mantienen una serie de programas para proteger el medio

ambiente y los ecosistemas marinos, por ejemplo The Fish and Wildlife Research Institute (FWRI), sostiene que: “provides timely science-based assessments of fish and wildlife to the FWC and others responsible for making decisions about the management of Florida’s diverse natural resource... Several years ago the Florida Fish and Wildlife Conservation Commission hosted a series of workshops with stakeholders fishing might hold. What we clearly heard was a vision for the future that depends on government, anglers, and the general public working together to sustain quality recreational angling in Florida” (Robson, 2010), lo que determina que en las evaluaciones científicas ejecutadas por la FWRI desarrollan programas sobre la conservación de los recursos naturales en la protección de la vida silvestre apoyados en una serie de talleres sobre el sostenimiento de la pesca recreativa y de buena calidad en la Florida. Esto nos indica que el cuidado que se debe tener sobre los recursos naturales.

Sin embargo, nos encontramos con algo muy interesante, cada yate se encuentra muy bien equipado con una infraestructura tecnológica que les permite localizar las embarcaciones fácilmente en cualquier lugar donde se encuentren en el Mar Caribe. Un ejemplo claro de ubicación es como hacemos para desplazarnos a John Pennycamp State Park <http://pennekamppark.com/> en automóvil, ubicado en 102601 Overseas Highway, Key Largo, Florida con un área total de 326.4 km² el parque, es un lugar especial donde se puede salir a pescar en lancha bajo muchas condiciones, pero nada más para llegar a ese lugar se utilizó un sistema de ayuda personal inteligente y digital llamado Siri donde se le puede preguntar a tu iPhone dónde queda un sitio específico y te responde por donde debes desplazarte hasta ese lugar, este sistema inteligente es una comodidad para ubicarse y

desplazarse sobre todo en las ciudades grandes y algunas pequeñas en los EEUU, pero lo importante es la ruta que debe seguir para llegar a su destino señalada en tu iPhone. Esta ruta es la ruta de un dibujo que hace sobre el mapa satelital en el Estado de la Florida, este sistema visualiza la ruta y tu escuchas que debes hacer antes de dos millas, lo que significa que te ubica el punto donde te encuentras y el punto de llegada, además cuanto tiempo te tardas en llegar a tu lugar de destino, pero si hay algún accidente o algún problema en la autopista te informa para que nos tomes ese camino. Podemos sostener que los sistemas de la navegación con brújulas, contribuyeron a la creación de estas aplicaciones para desplazarse de un lugar a otro. Cada nave tiene su propio GPS, registra y guarda sus recorridos, garantizando tu seguridad y todos los navegantes.

Con base en el mismo sistema de ubicación en el Mar Caribe, las embarcaciones que se encuentran en la marina en John Pennycamp State Park utilizan este recurso tecnológico con el fin de ubicarse cuando salen a pescar y por donde deben regresar a la marina, lo que indica que este sistema de localización es muy seguro y todos los habitantes en los EEUU lo usan, de este modo los pescadores se pueden localizar fácilmente e ir a pescar donde ellos deseen en el Mar Caribe.

Si bien es cierto este tipo de localizador es muy bueno, pero para los pescadores artesanales de La Boquilla, Taganga y Old Providence es totalmente algo inalcanzable, porque este sistema se apoya en satélites para localizar a los que solicitan el servicio, de igual manera les garantiza el regreso seguro al puerto, pero este servicio tiene un costo, pero además

debe tener un dispositivo tecnológico para ser localizado, el cual va indicando su posición en el satélite.

He ahí una gran diferencia que los pescadores en el sur de la Florida tienen suficientes recursos tecnológicos para hacer pesca recreativa, mientras tanto los pescadores de La Boquilla, Taganga y Old Providence desarrollan su pesca, no por diversión, sino para ganarse el diario vivir para el sostenimiento de la familia. Ahora bien los pescadores artesanales no tienen como recurrir a esos recursos, primero porque no se encuentran disponibles las redes de tecnología para asegurar el servicio, segundo porque no tienen el suficiente dinero para comprar los equipos, tercero necesitan de una capacitación y cuarto ellos necesitan desarrollar la pesca sin ningún problema.

Por lo anterior se puede decir que los pescadores artesanales de los pueblos donde se desarrolla la investigación, ellos mismos han creado un sistema de localización rudimentario que es transmitido oralmente por generaciones y la información que tienen en su memoria se convierte en la base de la localización, por lo tanto los pescadores líderes o pilotos de las embarcaciones tienen mayor responsabilidad porque ellos conocen la ruta de navegación y tiene el localizador en su cabeza, como ellos mismos lo dicen.

Del mismo modo o casi parecido al sistema de localización apoyado en la tecnología, pero con otros recursos los pescadores establecen sus rutas de navegación apoyados en cuatro

ejes centrales, tres puntos fijos y un punto en movimiento identificado como la lancha donde están ubicados, indicando la dirección y el sentido de ubicación en el Mar Caribe. Por lo tanto los pescadores crean un mapa o una maya en su cabeza de una manera invisible algo parecido como un tablero de ajedrez o de 'juego de damas' como dicen ellos, luego condicionan la ruta de localización y trazan las líneas de desplazamiento hasta llegar al punto donde se ejecutará la pesca, por lo general este punto no lo olvidan porque siempre están revisándolo y referenciándolo con el punto de la pesca. Esta acción la ejecutan siempre que sales de la playa, también cuando aplican la pesca de palangre o de chinchorro a mar abierto, sólo los líderes o pilotos tienen el conocimiento de localización en el mar. Por ello, algunos pescadores no se preocupan por el lugar de pesca, eso se lo dejan al capitán de la lancha, la función de los pescadores es sólo la extracción de peces.

Podemos decir entonces qué, el sistema de localización de los pescadores artesanales es muy recursivo porque con ese conocimiento les ayuda a proteger los ecosistemas marinos porque ellos solo sacan lo necesario para el sustento de la familia y para ganar unos cuantos pesos, sin embargo saben que existe una temporada de pesca y una temporada de turismo, en la que se apoyan en su conocimiento de las rutas de navegación para ponerlas al servicio de las rutas de turismo ecológico y los llevan a los arrecifes para que los turistas observen y tomen las fotos de los ecosistemas marinos y también en sus prácticas de buceo.

Consecuente a ello, los pescadores también se apoyan en sus instintos, porque como lo hemos visto en Old Providence los pescadores que llevan algunos productos prohibidos

(narcotráfico) a mar abierto, se desplazan a gran velocidad para no ser detectados por el radar de seguridad de la Armada colombiana por eso es que ellos lo hacen en las horas de la noche, lo cual se constituye en un riesgo para ellos porque pueden ser capturados.

Es evidente que las embarcaciones de las autoridades marítimas de la Armada Nacional de Colombia, mantiene la seguridad de las fronteras del mar territorial, dichas embarcaciones están muy bien equipadas y son muy veloces, pero la gran mayoría que lleva drogas a mar abierto, son muchachos relativamente jóvenes con grandes aspiraciones y muy osados, pero como ese tema sería para otra investigación, lo que nos preocupa en estos momento es como se ubican en el mar territorial del gran Caribe sin necesidad de un localizador.

Resulta oportuno mencionar que ese localizador artesanal que usan los pescadores, identificado como un dibujo o mapa mental, es la única herramienta que utilizan para ubicarse en el mar territorial, ellos confían en su memoria en imágenes, pues estos pescadores no llevan ninguna identificación o documentación, absolutamente nada en sus bolsillos, es por ello que confían en sus instintos porque el recurso máspreciado que ellos tienen es su memoria y la imaginación.

Precisando una vez más, los pilotos de Old Providence poseen una gran destreza y habilidad desplazándose por el mar territorial en sus lanchas, ellos replantean cada vez sus rutas de navegación, porque no siempre deciden tomar una ruta diferente para evitar que los

capturen o registre el radar. Es interesante ver como ellos cuentan estas historias, esta fue una de las entrevistas más difíciles porque no quería revelar información, nos fuimos ganando la confianza paso a paso con la ayuda de una compañera de estudios de maestría, quien vivía con un nativo de la isla y había desarrollado esa faena de llevar droga a mar abierto, de aquí en adelante le llamaré Juan porque esta fue una petición que me hizo durante las entrevistas, me solicitó no revelar su nombre por seguridad a su familia.

Juan narra su historia comentando que a ellos los contactan por celular y los llaman por sus apodos, por lo general reciben una llamada y les dicen que recibirán un sobre cerrado que no abran hasta cuando se reúnan, los citan diciéndoles la fecha, hora y lugar, y les dicen que deben ir solos, el sobre sellado es con el fin de reconfirmar la confianza de ellos, Juan comenta que en el sobre siempre hay una página de una revista o de una prensa de San Andrés, esto lo hacen con el fin de saber si ellos abren el sobre, y si ellos lo abren, significa que no pueden contar con ellos porque están revisando el contenido del sobre que no les pertenece, luego en el día de la reunión solo les dicen que se preparen, que deben estar listo para recibir la llamada y salir de inmediato, esa llamada por lo general la hacen en la noche cuando están durmiendo y tienen que tener mucha confianza de sí mismos, por lo que esa información no puede ser revelada a nadie, cuando los llaman, salen de la casa y saben si regresarán, su compañera o su mujer sabe el riesgo que corren, pero saben que lo hacen por necesidad.

El piloto salen esa noche de su casa sin saber si regresará, a veces duran varios días sin saber nada de él, el tiempo máximo de espera en la casa es de una semana, si pasa más de una semana se dice que fue capturado, pero resulta que algunos se pierden en la inmensidad del mar y aparecen 5 o 8 días después. Juan comenta que a ellos el día que lo citan, no es el día que salen a llevar la mercancía, ellos deben preparar la lancha en el sitio de donde deben salir y cuando está todo listo, es decir al día siguiente en la noche es que el piloto sale en la lancha con cuatro motores, dos en funcionamiento y dos guardado para el regreso por el combustible, Juan dice que sí, los coge la luz del sol les toca tirar al mar, dos motores que se usaron porque cuando la guardia costera ve que tienen 4 motores sospechan de ellos y se los llevan. Cuando salen por lo general son dos personas, un piloto y un colaborador, cada de ellos cumple una función específica, el piloto sólo conduce la lancha y el colaborador entrega las cajas y se regresan de inmediato. Juan dice que ellos no piensan, sino que actúan rápidamente, porque si piensas pierden tiempo, pero el piloto es quien tiene más responsabilidad, porque él es el que sabe las coordenadas que tiene en su cabeza.

Juan comenta que después de entregar la mercancía regresan por donde vinieron y se quedan un rato pescando para justificar sus acciones frente a las autoridades si aparecen de repente, pero como saben que el regreso de los pescadores a partir de las 4 de la tarde, ellos calculan el tiempo mientras pesca y luego regresan con pescados como si estuvieran pescando. Ya en tierra entregan la lancha y el producido de la pesca lo llevan a la casa a su familia.

Ahora bien, la hora precisa para salir en la noche es a las 12:00 am y salen de la playa a gran velocidad, algunas veces los persiguen y otras veces no, también se escuchan disparos en la noche, pero como se ubican ellos en el Mar Caribe, esta fue la pregunta que le hice y me respondió: “lo que nosotros aprendemos sobre el reconocimiento de los puntos en la pesca, también lo usamos en este trabajo, pero de noche, que es más peligrosos” (Juan, 2015), significando que el sentido de ubicación sin tecnología, es de suma importancia para ellos porque al tener un localizador, son fácilmente ubicados en el radar por la seguridad de la Armada de Colombia, es por ello que no utilizan ningún tipo de tecnología, ni celular, ni algún otro localizador para ubicarse en el Mar Caribe, es decir que no se comunican con nadie durante esos días.

Otro de los factores que también inciden sobre la conducción de la lancha a parte de la intuición es la aplicación de la teoría de la deriva que usan los pilotos de estas embarcaciones en el momento en que se desplazan a gran velocidad por el mar, ellos saben que tiene tres problemas, uno es que por la velocidad se voltee la lancha con una marea que venga y no la alcancen a divisar, otro es que los ubique el radar y le envíen una lancha rápida de seguridad de la Armada Nacional y otro es que ellos por ser de noche no identifican la ruta, aquí ellos aplican la intuición y la teoría de la deriva al desplazarse a gran velocidad, ellos solo confían en sus instintos nada más, de este modo nos apoyamos en el texto de Guy Debord sobre la teoría de la deriva, cuando sostiene que: “se puede componer, con ayuda de mapas viejos, de fotografías aéreas y de derivas experimentales, una cartografía influyente que faltaba hasta el momento, y cuya incertidumbre actual, inevitable antes de que se haya cumplido un inmenso trabajo, no es mayor que la de los

primeros portulanos” (Debord, 1999), este texto nos indica como la teoría de la deriva es aplicada utilizando diversos medios de desplazamiento, asimismo la incertidumbre que poseen los pilotos de las embarcaciones rápidas que llevan drogas, pero además la lucha interna que tienen los hace seguir a delante, sintiendo temor, pero hacia delante, cuando hacen la entrega se sienten más liberados. En ese mismo orden de ideas vemos como la sicogeografía se convierte en una aliada, pero saben que deben llegar al punto de destino por su responsabilidad.

Estas historias de vidas contadas como historias orales en algún momento son contadas en otras lenguas y conservan ciertas similitudes con las historias narradas por los griots, porque conservan sus estructuras iniciales, las que permiten comprender el mundo simbólico de los pueblos cercanos al Mar del Caribe, en este sentido apoyándonos en Lévi-Strauss en su libro “Antropología Estructural” al sostener que: “agreguemos que estas estructuras no sólo son las mismas para todos y para todas las materias a las cuales se aplica la función; ellas son además poco numerosas, lo cual nos permite comprender por qué el mundo del simbolismo es infinitamente diverso en su contenido, pero siempre limitado en sus leyes. Hay muchas lenguas, pero muy pocas leyes fonológicas, válidas para todas las lenguas” (Levi-Strauss, 1987), al apoyarnos en el mundo simbólico de las historias orales del Caribe nos introducimos en la diversidad de sus contenidos por la diversidad de lenguas y mezclas culturales que existen en el contexto del Caribe, todas ellas bajo unas estructuras antropológicas que le permiten comprender las prácticas identitarias culturales a partir de la oralidad.

Estas historias son interesantes, de ahí han salido números cuentos que les cambian los nombres, muchas veces crean un apodo y comienzan a narrar esas historias y le van agregando algunos elementos fantásticos como encuentro con sirenas o de lucha con calamares enormes en donde ellos son los que ganan, en fin los que regresan siempre ganan, porque logran vencer a esos monstruos marinos producto de sus temores que ellos personifican y los vencen.

4.1.8. ¿Cómo inciden los procesos de interacción entre los pescadores con la comunidad donde viven?

Debe mencionar que la pesca es uno de los trabajos más antiguos que ha existido durante la Humanidad, lo encontramos en la Biblia en Mateo 13: 47-50, Mateo 17: 27, también mencionan los anzuelos en Amos 4:2. Los pescadores se encuentran estratégicamente ubicados a orillas y en el Mar Caribe, por esta razón los habitantes de la comunidad tienen el conocimiento de saber sobre el mar y todas sus bondades representada en sus alimentos, esta información la conocen todos los miembros de la familia de las comunidades y todas las personas de cada uno de los pueblos donde se desarrolla la investigación.

En ese mismo orden de ideas, la pesca es una labor muy respetada, sobre todo si es en beneficio para la familia, en efecto en los pueblos pesqueros, los pescadores artesanales son vistos como personas de gran responsabilidad como ejes centrales que dependen toda la familia, algunos de ellos llevan muchos años trabajando en esas labores, por eso es que

existe la tradición de enseñarles este oficio a sus hijos para que cuando crezcan sepan donde obtener el sustento de la familia, de este modo son reconocidos por la comunidad en general.

En cuanto a la interacción social dentro de la comunidad, los pescadores artesanales son respetados y apreciados porque algunas veces cuando sacan un buen producido de pesca, ellos les regalan pescados a los vecinos como acto de fe y de nobleza, es decir que se convierte en una colaboración, la que muchas veces es bien vista por todos los miembros de la comunidad y esta acción es divulgada por todo el pueblo.

Se puede decir entonces qué, a partir de la entrega de esos pescados los miembros de la comunidad aprecian y reciben con mucha gratitud ese regalo, porque pueden consumir pescados, a veces cuando llega una lancha a la playa, siempre hay niños jugando y se dan cuenta, entonces corren a la casa y traen una vasija y comienzan a coger los peces pequeños que botan los pescadores porque hicieron la pesca con boliche o chinchorro, estos peces pequeños le sacan las vísceras y lo echan al caldero con aceite caliente y lo acompañan con arroz o con yuca si encuentran. Con estas acciones los pescadores se van ganando un puesto muy importante en la comunidad por lo que ellos saben hacer y, por ser las personas sencillas e humildes que son, los pescadores se han ganado el respeto y los mejores elogios por su calidad humana y espíritu de colaboración para con los vecinos.

Bueno, pero esto no es siempre, porque no todas la veces ellos llenan la lancha de pescado, solo en algunas ocasiones, es por ello que cuando ven salir a sus vecinos pescadores a su labor siempre le desean suerte para que les vaya bien en la pesca y si a ellos les va bien a algunos vecinos también les va bien porque les regalan pescados, así sean pequeños.

Aquí vemos como el espíritu colaborador ronda sobre ellos, todos en la comunidad saben que la labor de los pescadores es fundamental para toda la comunidad, no solo por su memoria, sino por el desarrollo sostenible de algunas familias que se ha mantenido y siguen viviendo de esas prácticas tradicionales. En este sentido, el arte de la pesca es una de las labores más duras como dice el ‘SantaPri’ “la vida de pescador no es fácil, la gente piensa que no, pero es un trabajo duro” (Valiente S. , 2015), sabemos que ellos están acostumbrados a ese tipo de trabajo forzoso, pero deben hacerlo porque es la manera en que viven y es en el mar donde depositan su confianza para extraer el sustento de sus familias.

Asimismo, los pescadores después que llevan el producido de la pesca a su casa y les queda algo para vender, lo entregan a una persona de confianza de la casa para que lo vendan o salen ellos mismos a venderlos. Lo que significa que dentro de las actividades que los pescadores realizan existe el mercadeo del producido. De este producido muchas veces les queda algo de dinero que utilizan para el resto de los alimentos, pagar los servicios y el resto para los gastos de la casa. Además, dentro de las actividades de la pesca, la familia también interviene. Entonces surge la pregunta ¿Quiénes de la familia intervienen en el proceso de pesca y cómo participan? La respuesta a esta pregunta se articula a la pregunta

anterior en donde varios miembros de la familia contribuyen con el desarrollo de las actividades.

Por ejemplo la esposa del pescador siempre está pendiente de las herramientas de la pesca y de los recipientes para que traiga los pescados y le dice a sus hijos que ayuden a su papá a cargar las herramientas, la nevera de icopor y lo que fuere necesario.

Se evidencia una vez más que los miembros de las familias interactúan con los pescadores, pero además con los otros miembros de la comunidad, en este sentido existe una unión e interacción entre la comunidad y los pescadores, en las que pueden desarrollar sus prácticas identitarias culturales enfocadas muchas veces en la pesca, la música, la danza, por este motivo le agradecen y le ofrecen una luz a la Virgen del Carmen por recibir sus bendiciones por las pescas anteriores, como también para que sigan bendiciéndolo con sus alimentos que extraen del mar para sus familias y los miembros de la comunidad.

4.1.9. ¿Quiénes de la familia intervienen en el proceso de pesca?

Esta pregunta se les hizo a todos los pescadores y la respuesta en común fue que sus esposas y sus hijos, y algunas veces sus hermanos colaboran con la pesca desde el día anterior cuando deben buscar alguna herramienta tales como nylon, anzuelos, recipientes de icopor, cuchillos, entre otros. Es evidente que los pescadores organizan la pesca desde el

día anterior, de la misma manera deben organizar sus herramientas o artefactos para la pesca para que no les falte nada cuando estén a mar abierto.

Las esposas de los pescadores les preparan los alimentos que se llevarán para la pesca y los que consumirán antes de irse, esta acción parece un ritual familiar con todas las preparaciones previas, de igual manera la esposa del pescador le encienden una luz a la Virgen pidiéndole que a su esposo lo lleve y lo traiga de regreso con una buena pesca. Como se había dicho anteriormente en la familia participan todos los integrantes antes de que el padre salga a pescar en la madrugada, sin embargo al regreso por la tarde, cuando son las 3:00 pm el piloto de la lancha les dice a su tripulación vamos para la casa y comienzan a regresar para llegar a las 4:00 pm, en ese sentido la madre está pendiente de su esposo y envía a sus hijos a la playa para que les ayuden a su padre cuando llegue a la playa. Durante el regreso los pescadores hacen la repartición de los peces de manera equitativa y los depositan en el recipiente o bolsa que llevó cada uno. A veces dejan algunos para venta cuando la pesca es abundante y después se reparten el dinero también de forma equitativa.

Cuando llegan a la playa los familiares de los pescadores los están esperando para ayudarles con la pesca y llevarla a la casa, cuentan ellos que cuando sacan bastantes peces, ellos regalan a los más necesitados, pero otras veces los venden porque necesitan el dinero para los servicios públicos de la casa, aunque son de bajo costo necesitan pagarlos y el resto que les queda es para la comida y el licor.

Es interesante ver cuando llega una lancha, los amigos pescadores que no fueron a pescar se acercan a la lancha para saber que trajeron, este hecho es muy importante para el pueblo, porque todos desean ver que trajeron, para ir a contar a los demás y, cuando se reúnen en la noche en la tienda, comienzan las historias orales a buscar su puesto en la memoria de los amigos, desde una acción social y antropológica porque las personas quieren escuchar sus experiencias. Es por ello que en la noche se presta para la imaginación y la ficción donde el juego de la palabra cobra sentido, hasta el punto de recrear las escenas de las experiencias del día, donde el humor tiene un asiento, también la exageración, la ilusión, la esperanza de tener otra oportunidad en el mar de traer más peces y las ganas de tener a la familia con un mejor vivir.

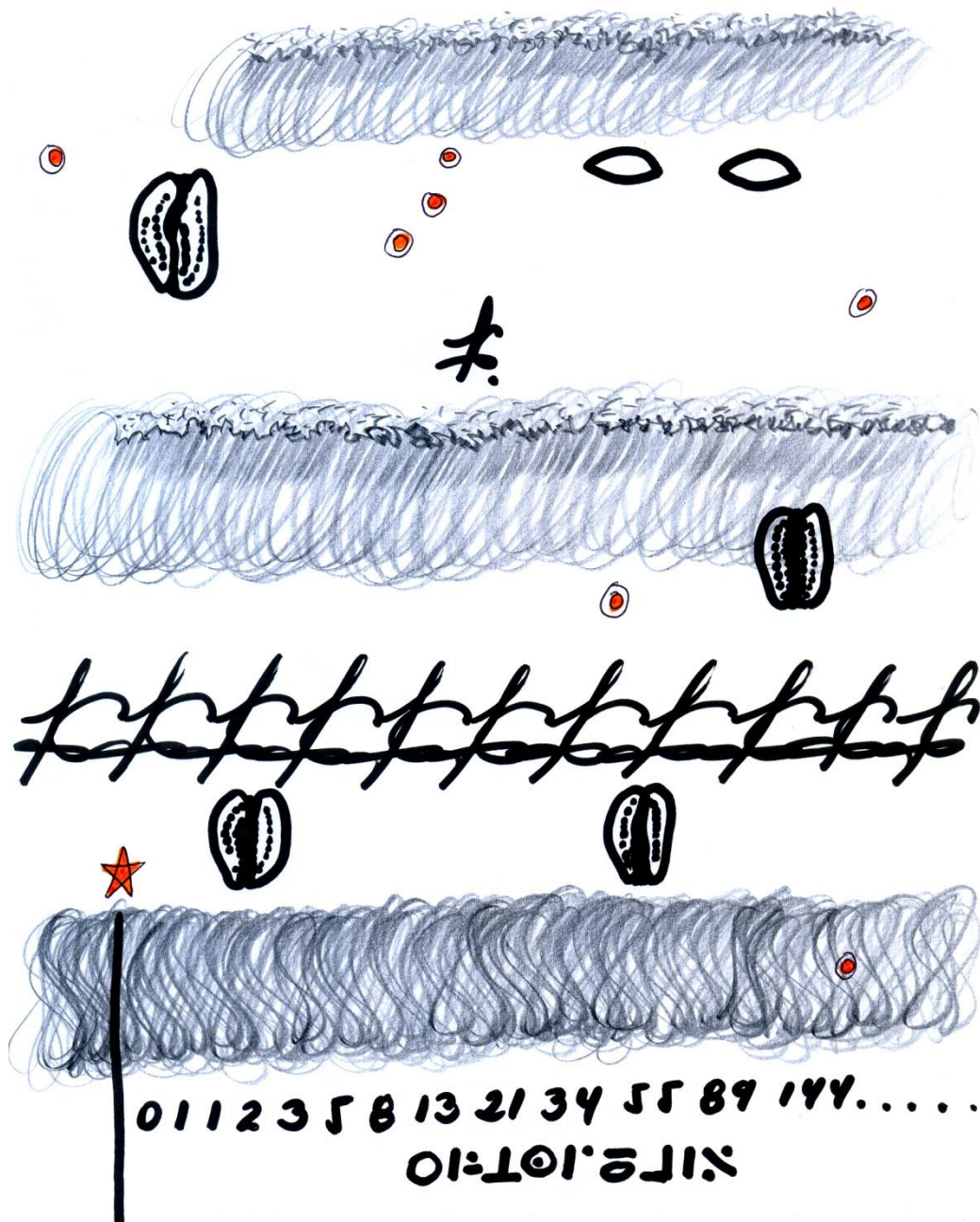


Ilustración 11 'Arte en Kewak'

Drawing N ° 16
Author: Fabian Leotteau
Title: "Art in Kewak (Arte en Kewak)"
Technique: Graphite and ink on paper
Dimensión: 21.59 cm x 27.94 cm

5. Capítulo

Interpretación

Durante el desarrollo de la investigación se indaga sobre las imágenes que guardan los pescadores artesanales en su memoria, también las rutas de desplazamientos, asimismo la manera en como ellos interpretan el mundo marino y como cuentan sus hazañas sobre la pesca. Este capítulo aborda la manera en cómo los pescadores artesanales describen sus imágenes y cómo esas imágenes son interpretadas desde el enfoque del artista investigador. En ese orden de ideas se presentan dos visiones sobre las imágenes obtenidas en la investigación, una desde el punto de vista de los pescadores y otra desde la visión del artista investigador en su contexto. De este modo surgen nuevas preguntas que le dan sentido a la manera de interpretar esas imágenes, las cuales se responderán en este capítulo, sin olvidar el sentido de la fenomenología de la percepción de la imagen.

Se puede decir entonces que la percepción de la imagen a través de los sentidos es fundamental para los pescadores artesanales porque les permite desarrollar más su habilidades tanto de ubicación como de estrategias para identificar el tipo de pez que ven en el mar, ya sea en la superficie o en las profundidades del mar, esto es por la diversidad de peces que ellos puedan extraer, la cual va más allá del simple hecho de la fenomenología de la percepción visual, es decir que los pescadores cuando van en sus lanchas hablan con el mar conservando una paz interior por la brisa y las olas, pero siempre piensan en los peces

y se cuentan sus historias una y otra vez. Ellos buscan la forma de construir rutas que le permitan hacer un seguimiento a los cardúmenes en sus desplazamientos, saben a qué hora transitan los peces, saben identificar una cantidad aproximada de peces que viajan en el cardumen según la mancha de color que observan en el mar; para ellos es de suma importancia los trazados de las rutas cuando salen en sus lanchas. Por lo tanto, los pescadores artesanales de los pueblos donde se desarrolla la investigación se apoyan en su intuición e interpretación de las imágenes que observan, como también se apoyan en la experiencia del líder de la lancha, quienes por lo general logran cumplir su objetivo de llevar el sustento diario a sus hogares.

5.1. Visualización de las interpretaciones

Los pescadores artesanales interpretan los signos de la naturaleza, este paso es muy importante, señalar cómo ese ‘conocimiento empírico’ contribuye al desarrollo de la investigación para comprender los sistemas de navegación y de ubicación en el Mar Caribe, es por ello nos introduciremos en el mundo de la imagen, pero desde la visión de los pescadores en la que se abordará la visualización etnográfica como procesos de interpretación de lo que ven y lo que describen los pescadores con el propósito de qué en el próximo capítulo podamos visualizar esas imágenes.

Los pescadores artesanales desarrollan un sentido cognitivo sobre lo que ven en el mar de acuerdo al color, las corrientes marinas, los vientos y la posición del sol, pero uno de los

aspectos más importantes es el color y la imagen que ellos ven en el Mar Caribe qué, al interpretarla, identifican y comprenden los espacios donde hay un cardumen o el lugar donde puede haber una excelente pesca. Este procedimiento se convierte en la forma de saber leer los signos naturales que les ayudan a reconocer las coordenadas que ellos mismos crean por su intuición y que ellos interpretan a través de los dibujos mentales identificados como mapas de navegación, porque la verdad, son mapas de navegación, que en su mente al interpretarlas se convierten en dibujos mentales, es decir que el dibujo contribuye al desarrollo de sus acciones sobre la pesca tradicional.

A partir de estas acciones de los dibujos mentales nos apoyamos en Calderon cuando cita a Flusser al sostener que: “Flusser sostendrá que en la concepción tradicional de imaginación [Imaginieren] ésta era comprendida como “la capacidad específica de crear y descifrar imágenes” (Flusser 2001:80), aunque, naturalmente, como él mismo afirma (Flusser 1990), la imaginación por sí sola no basta para la creación de imágenes. Así, cuando el hombre imagina pone entre él y el mundo un medio. La imagen interna que él se representa es un “entre medio”, porque se sitúa entre el humano y el mundo (Calderon, 2012), significa que los pescadores necesitan contar sus historias para que se hagan visibles las imágenes, lo que determina que para ser visible una imagen se hace necesario un medio y en este caso los pescadores utilizan el medio de la palabra oral como soporte de la imagen, sin embargo estas imágenes se pierden, pero también perduran en el tiempo, es por ello que el artista investigador hará visibles esas imágenes que narran los pescadores desde ‘la estética del movimiento’ en el Caribe.

Por las consideraciones anteriores, se puede decir que el conocimiento que tienen los pescadores sobre las imágenes, estas se convierten en la base para la comprensión de las imágenes que no son artes, pero que al interpretarles y visualizarlas con un valor agregado desde el arte y con aportes del dibujo contemporáneo podrán ser llevadas al arte desde la visión de un artista investigador. En este sentido este proyecto de investigación contribuye a la generación de nuevo conocimiento desde el sentido de la imagen que observan los pescadores hasta la interpretación y visualización de un dibujante. En efecto para profundizar en el tema comenzaremos con la siguiente pregunta:

5.1.1. ¿Cómo observan los pescadores las imágenes en el mar y como la interpretan?

Los pescadores artesanales de los pueblos de La Boquilla, Taganga y Old Providence, cada uno de ellos tiene una manera diferente de percibir las imágenes, e incluso el color del mar. Este simple hecho se presenta por haber nacido a orillas del Mar Caribe, como también al escuchar tantas historias orales sobre la pesca y el conocimiento que tiene sobre el Mar Caribe, en términos generales ellos respetan mucho al mar, tanto que se apoyan en sus santos para que los lleve y los traiga a casa, esta es una tradición entre ellos. En este sentido, los pescadores reconocen que desde su niñez los ejemplos que sus tíos, abuelos y hasta el papá le han enseñado sobre los signos de la naturaleza y sobre todo el respeto que le tienen al Mar Caribe. De igual manera desde pequeños identifican la dirección de los vientos, las direcciones de las corrientes marinas, la dirección del vuelo de las aves que se acercan a la orilla buscando pequeños peces, el color de las nubes, el color del mar, el color

de las manchas del mar que se desplaza de un lugar a otro, de igual modo el color, las formas y la fuerza que tienen las olas del mar. Cuando el mar posee ‘marea alta’⁷, ellos dicen que: “no es buen momento para salir a pescar, hasta cuando baje la marea”, también dicen que “después de la lluvia es bueno salir a pescar porque los peces que están en el fondo del mar suben a comer y son fáciles de sacar” (Ocho, 2015), en ciertos lugares.

Los pescadores artesanales, lo primero que hacen es identificar cada uno de los signos de la naturaleza mencionados anteriormente, luego hacen un reconocimiento de ellos y le asignan una valoración, es decir un indicio como una buena señal al identificar los fenómenos naturales, lo que se podría denominar “sabiduría popular o sentido común” que, según Henri Bergson, “el sentido común”, lo define como: "la facultad para orientarse en la vida práctica" y Yash, Hipat Roses e Imeld como “el don provisto para saber distinguir todo lo que nos rodea: el bien, el mal, la razón y la ignorancia...” (Zambrano, 1995), en este sentido la sabiduría popular se relaciona con los deseos y las experiencias de la vida, al pretender buscar el lugar donde exista una excelente pesca, en la que se crean ciertas dudas o incertidumbre, pero siguen el camino para encontrar ese lugar, es por ello que se crean ciertas imágenes que los llevan a ciertos imaginarios y rutas deseosas para lograr encontrar el mejor lugar para pescar.

⁷ “Las mareas son ondas largas, ya sea progresivas o estacionarias. El período dominante es usualmente de 12 horas 25 minutos, el cual es la mitad de un día lunar. Las mareas se generan por el potencial gravitacional de la luna y el sol. Su propagación y amplitud están influenciadas por fricción, la rotación de la tierra (fuerza de Coriolis), y la resonancia que está determinada por las formas y profundidades de las cuencas oceánicas y los mares marginales. La expresión más obvia de la marea es el ascenso y descenso del nivel del mar. De igual importancia es el cambio regular en la velocidad y dirección de la corriente. Las corrientes de marea son de las de mayor magnitud en los océanos mundiales. <http://www.es.flinders.edu.au/~mattom/IntroOc/notes/lectura11.html> 09 – 02 – 2016.

En algunas ocasiones los pescadores salen a mar abierto sin esperar nada, sólo ellos saben y sienten las sensaciones de que no van a extraer nada del mar en ese tiempo. Sin embargo, ellos saben en el fondo de su corazón que si avanzan podrá conseguir una buena extracción de peces, así sean unos pocos, es decir lo suficiente para alimentar a sus familias. El interés y las ganas de llevar algo para la casa les dan mucha confianza para seguir en la lucha con la naturaleza.

Ahora bien, esta manera de pensar es un conocimiento que obtienen los pescadores de manera espontánea en la que se pretende estructurar elementos visuales que puedan controlar, de ahí que el miedo y la seguridad, le permite al líder de la lancha acoplarse para mantener el liderazgo, pero también la responsabilidad recae sobre él, sino no consiguen extraer peces en ese lugar después de dos horas de estancia en ese lugar, es porque allí no encontrarán peces que extraer, por eso es que ellos recurren y juegan con su imaginación, es decir con los colores de las profundidades del mar, con los vientos y las corrientes marinas, pareciera que pudieran trasladar su mente a ciertas profundidades para describir las imágenes que alcanzan a ver en el fondo del mar a partir de una conciencia y de sus propias experiencias sobre el fondo del mar, en este sentido al apoyarnos en Gastón Bachelard en su libro “La poética del espacio” al sostener que: “La conciencia poética está, tan totalmente absorta por la imagen que aparece sobre el lenguaje, por encima del lenguaje habitual – habla, con la imagen poética, un lenguaje tan nuevo-, que ya no se pueden considerar con provecho las relaciones entre el pasado y el presente” (Bachelard G. , 2000), se observa claramente que los pescadores artesanales por tener la experiencia de snorkeling mantienen la imagen habitual del fondo del mar y hablan con su propio lenguaje explicando

esas imágenes como si estuvieran viviendo en ellas, asimismo se apoyan en sus manos para explicar sus sentimientos internos de placer por creer en ese mundo marino que ellos quisieran vivir allí.

Es por ello que las imágenes tan hermosas del fondo del mar que describen los pescadores les produce ciertas sensaciones difícil de explicar qué, en cierto momento, ellos se dejan atrapar por su conciencia y por los colores tan limpios de la luz, los arrecifes, las rocas, las llanuras o bancos de arenas, los pastos y todos los animales que se ven tan cerca qué, para darles mayor seguridad a las imágenes que ellos interpretan nos apoyamos en Bachelard nuevamente al sostener que: “la transubjetividad de la imagen no puede ser comprendida desde referencias objetivas únicamente. El surgir de la imagen en una conciencia individual” (Bachelard G. , 2000), al afirmar en la conciencia subjetiva de la imagen, cada pescador que ha hecho snorkeling tiene su propia versión sobre las profundidades del mar, lo que implica que existe una conciencia individual sobre la imagen alimentada en su propia transubjetividad de los pescadores artesanales.

Cabe señalar que los pescadores de Old Providence conocen tanto el mar que cuando ven una mancha de color azul oscuro que se desplaza a cierta distancia desde la superficie, saben que va un cardumen que puede ser de atún, lebranche, sardinas, pargos, cojinúa, entre otros otro pez acompañado de otras especies marinas, porque el Mar Caribe en ese territorio marino es muy transparente por los cordones de arrecifes cercanos a los cayos que existen, ellos saben diferenciar los colores e identifican de inmediato el tipo de pez que se desplaza

en el cardumen, sin embargo para ellos estas imágenes son cotidianas que a veces crean fantasías alrededor de ellas por los diferentes colores que ellos observan.

Es evidente entonces, que muchas veces ellos no piensan, sino actúan de inmediato y lo hacen por instinto o por ‘sabiduría popular’, para profundizar aún más, nos apoyamos en María Zambrano, cuando dice que: “lo cotidiano cobra [...] en una dimensión universal, porque la vida y la muerte, como referencias insoslayables del pensamiento que comienza su viaje, van incorporando los elementos que configuran finalmente nuestra propia naturaleza de seres que sueñan, de seres creadores, por tanto, capaces de modificar el paisaje de una biografía, pero también el de la Historia, a partir [...] "de una actitud" (Zambrano, 1995), cuando los pescadores ven estas imágenes, entre ellos se dicen: “vean el cardumen de azul oscuro” (Juan O. P., 2015), que se desplaza, en esos momento comienzan a visualizar e interpretar el color tratando de modificarlo, es decir tratando de imaginar cómo extraerles los peces, esa mancha de color como dicen ellos: “esto es ‘sabiduría popular’, esto se da por el simple hecho de haber nacido en ese territorio” (Juan O. P., 2015), esta asociación de signos de la naturaleza y el conocimiento que tiene ellos sobre el mar, los hacen actuar de una manera espontánea y rápida en la que emplean su sabiduría de la naturaleza apoyados en su intuición, aplicándole un sentido al desplazamiento del color.

Es por ello que el sentido de interpretación de una imagen que hacen los pescadores, les hace comprender su verdadera esencia en la práctica de la pesca, por la manera en como ellos identifican los peces y la manera en cómo responden lo que piensan, lo que ven y lo

que sienten en esos momentos, asimismo ellos recuerdan sus acciones sobre la pesca y reviven esos momento para contarlas. Este es un fenómeno natural sobre la experiencia vivida enfocada en la “fantasía” (Henckmann, 1998), que hace referencia a la representación e interpretación de la imagen, buscando crear realidades nuevas a partir de las visualizaciones y sucesos fragmentados, que ellos completan de una manera exagerada mediante la transmisión de sus conocimientos y capacidades que poseen de la naturaleza en expresión.

Con ese propósito, cuando se les preguntó a los pescadores sobre la manera de como ellos veían los cardúmenes en el mar, los pescadores comienzan recurrir a su memoria y a usar su imaginación tratando de buscar una interpretación y recuerdan cómo veían las manchas de color, en ese momento ellos recurren a los acciones fragmentadas que son completadas y perfeccionadas buscando mediatizar sus capacidades y conocimientos en la misma manera en cómo se hace un dibujo en su mente. De este modo ellos crean nuevas realidades a partir de los diferentes colores que visualizaron, pero muchas veces lo describen a partir del color de las profundidades del mar, porque ellos practican snorkel, sin embargo en el momento de explicar con palabras se apoyan en los colores hermosos de las profundidades del mar que se ven durante el día por la refracción de la luz en las aguas cerca de los arrecifes en el mar territorial del Caribe.

Los pescadores al introducirse en el agua con sus máscaras de snorkel experimentan los cambios de refracción de la luz, es decir que la luz cambia de dirección a partir de sus

ondas lumínicas; como sabemos, el agua tiene su propio índice de refracción; este se origina por el cambio de velocidad de la luz, lo que significa que la velocidad en el aire viaja de una manera diferente dentro del agua. Además el agua salada del mar produce ardor en la vista, por lo que se hace necesario utilizar máscara al hacer snorkeling con el propósito de visualizar las imágenes según la velocidad de la luz dentro del agua. Se puede decir que las imágenes en el fondo del mar se ven de una manera diferente por el índice de refracción dentro del agua, por esta razón los colores en las aguas cristalinas del Mar Caribe se ven más brillantes, sobre todo al visualizar los arrecifes, corales y los peces, con colores hermosos que, pareciera otro mundo, estas imágenes son inspiradoras para los pescadores a la hora de interpretar sus imágenes.

Ahora bien, en el pueblo de Taganga los pescadores artesanales se apoyan en varios recursos visuales, entre ellos hay un pescador llamado ‘vigía’ quien se ubicaba en la falda de la colina a mirar el mar y a esperar hasta cuando entre la cantidad de peces y cuando el cardumen entra le grita a los compañeros “jalen, jalen, jalen”. Este vigía por lo general es un pescador que alcanza a ver la mancha de color e identifica cuando entran al chinchorro desde la falda de la montaña, sin embargo posee un conocimiento de la naturaleza que puede ver cuando entra el cardume y, de acuerdo al color ellos interpretan la densidad del color y el tamaño, son capaces de decir una cantidad aproximada de peces y el tipo de peces que entraron al chinchorro, por sus experiencias del conocimiento de la naturaleza, pero también de la capacidad de interpretación de la visualización.

En efecto para comprender más la imagen que visualizan los pescadores, encontramos otro tipo de vigía que ya no se sube a las faldas de las montañas, sino que se convierte en un observador con máscara de snorkel ubicado en el extremo inicial del chinchorro, lo que significa que los vigías de Taganga han cambiado su técnica en la pesca artesanal, lo cual se evidencia cuando los pescadores nos llevaron a un ancón⁸ y nos explicaron el sistema de la pesca artesanal con chinchorro en la isla punta aguja, a 50 millas de Taganga aproximadamente. Dicha isla está ubicada a mar abierto y cuando hay viento las olas pegan muy fuerte, pero para llegar allá se debe atravesar las corrientes marinas con un oleaje muy fuerte, pero la experiencia fue muy interesante.

Los pescadores en Taganga salen muy temprano cada día en su lancha y se ubican en el ancón que le corresponde ese día, lo interesante de esta Fundación de Chinchoreros es que están organizados y los ancones que posee la isla los delegan a cada uno de grupos de pescadores, en este sentido encontramos 10 ancones y ellos tienen 10 lanchas con sus respectivos pescadores y se van turnando cada día con su respectivo ancón, lo que significa que ellos descansan una día en la semana y luego comienzan por el primer ancón, al día siguiente le toca el segundo hasta finalizar la semana para descansar un día.

⁸ Ancón, según el pescador Rafael Matos, es: “donde la brisa sopla de un lado y sopla del otro, entonces en elemento que llega ahí, camina de un lado, camina pal otro, pero o alcanza a salirse, entonces se le dio el nombre de ancón”. El ancón es una ensenada profunda a orillas de una isla donde van a pescar y la bautizan para diferenciarla de los demás ancones.

Cabe señalar que lo primero que hacen cuando llegan al ancón, es tirar el ancla del chinchorro y comienzan a ubicar el chinchorro en forma de L, en ese extremo hay una cuerda larga que llega hasta la playa donde se encuentran los pescadores. En ese extremo del chinchorro se ubica un pescador por una hora aproximadamente con traje de buzo porque el agua está muy fría y su máscara de snorkel, este vigía tiene la capacidad de interpretar lo que ven en el fondo del mar, es decir que de él dependen el resto de los pescadores. Cuando regresó de su tiempo como vigía le preguntaron: ¿qué viste?, él respondió: “vi una sierra grande y varios pargos, pero no dije que jalaran porque eran pocos”. Cuando el vigía termina su turno de una hora aproximadamente va otro vigía a cumplir su función, mientras tanto en la playa el resto de los pescadores esperan el grito: “jalen, jalen” para encerrar a los peces que se encuentran en el chinchorro.

Este vigía ve los peces más de cerca, las piedras, la profundidad, la inmensidad donde no hay límites, ve un azul profundo a la distancia, lo que ve se convierte en los ojos del resto de los pescadores y confían en la interpretación de él, es por eso que cuando extraen peces, los pescadores mayores, les enseñan a diferenciar el tipo de pez a los más jóvenes para que cuando deban asumir la responsabilidad de visualizar e interpretar lo que ven en el fondo del mar ellos puedan saber identificar. El resto de los compañeros hacen un esfuerzo colaborativo a la orilla jalando el chinchorro desde la playa y así todos ganan.

Este tipo de pesca es totalmente diferente al que realizan los pescadores de Old Providence y de La Boquilla, debido a que por sus características sitiogeográfica y ubicación al pie de la montaña que viene de la Sierra Nevada de Santa Marta, Taganga es una locación perfecta

para este tipo de práctica identitaria que genera ciertas apreciaciones sobre el Mar Caribe desde las montañas y su diversidad de colores. Cabe señalar que, cuando los turistas vienen bajando de la montaña por la vía que llega al pueblo de pescadores, se aprecia un hermoso paisaje para llegar a Taganga, esto hace este un lugar mágico, inspirador de muchos imaginarios. Sin embargo, los pescadores distinguen los diferentes colores que por lo general el turista no alcanza a ver, esto se presenta por el simple hecho de haber nacido en ese pueblo de pescadores y que todos los días ven el mar de un color diferente, por lo que ellos encuentran mucha diferencia en los colores del mar.

Con referencia a lo anterior los pescadores artesanales de Taganga tienen una manera particular de interpretar los signos de la naturaleza sobre todo del mar Caribe, en una de las entrevistas al señor Samuel Tejada Matos de la dinastía de los pescadores de Taganga, siendo vigía él dice que: “el mar cambia de color, en unas épocas del año está lechoso, en esos momentos el mar producen muchos peces, cuando el mar está azul verdoso es la época de sacar cojinúa, cuando el mar está dorado, es la época de sacar lebranche y pargo rojo y cuando el mar está de color morado que por lo general es en semana santa, en esos momentos no se puede salir a pescar porque hay que respetar a Dios” (Tejada Matos, 2015), esta interpretación del mar es la manera de cómo los pescadores hacen su reconocimiento sobre su sitio geográfico y todas las bondades que posee el Mar Caribe, es por ello que al apoyarnos en esas entrevistas acudimos al texto de Francisco Varela, “El Fenómeno de la vida: cuatro pautas para las ciencias cognitivas” en el que sostiene que: “la mente encarnada, la co-determinación de lo interno y lo externo, y no hay que olvidar que esto se refiere tanto al ambiente externo como al propio cuerpo” (Varela, 2000), este hace

referencia a las experiencias de la vida de los pescadores en su co-determinación por la comprensión y el respeto por el mar, el que provee toda clase de bondades alimenticias, pero no solamente los alimentos, sino la comprensión que poseen del mar desde su interior, es decir desde el conocimiento que tienen los pescadores sobre el mar y las motivaciones para crear imaginarios de sus propias historias orales.

De igual manera las motivaciones de las imágenes que ven los pescadores que cumplen la función de vigías en el mar, es decir que una sola persona se coloca un snorkel y nada hasta el extremo del chinchorro ubicándose cerca de la entrada de los peces, pero conservando ciertas normas, tales como un vestido de buceo con aletas y se queda mirando el fondo del mar por casi hora y media, esta visión y su interpretación es de mucho interés porque el vigía visualiza el fondo del mar, estando muy cerca de las especies marinas tratando de hacer una selección exhaustiva de los peces que ingresan al chinchorro para dar la señal al resto de los pescadores, en esos momentos cada vigía tiene una manera diferente de visualizar y de interpretar para que cuando entre el cardumen al chinchorro, él debe asomar la cabeza y gritar “jalen, jalen, Jalen” para que el resto de los pescadores que se encuentran en la orilla comiencen a jalar la cuerda que recoge el chinchorro, entonces los peces quedan atrapados en el chinchorro. Los vigías ven imágenes hermosas en el fondo del mar, es por eso que este tiempo y la ubicación del vigía la disputan los jóvenes que están aprendiendo sobre este tipo de pesca, porque al visualizar las profundidades del mar con todos sus colores y efectos de la luz se dan cuenta de lo bello que es el mar.

5.2. Una mirada desde las artes visuales del Caribe

Ahora bien, la motivación de la mente de los pescadores por lo que observan en las profundidades del mar, los colores y la fascinación que se refleja en el rostro de los vigías cuando están describiendo sus hazañas sobre la pesca, pareciera que regresaran a su infancia como un juego de niños que, al comenzar a narrar sus historias orales, se alcanza a visualizar sus historias tan fantásticas, pero a la vez tan seguros de sí mismos que se convierte en algo irreal, producto de las emociones que generan los colores en la mente, por ello al retomar a Valera, cuando sostiene que: “la mente no es la representación de un determinado estado de cosas; la mente es la producción constante de esta realidad coherente que constituye un mundo, un modo coherente de organizar las transiciones locales-globales” (Varela, 2000), es decir que los pescadores cuando visualizan con el snorkel las profundidades, ese mundo marino tan espectacular que ven en el fondo del mar, de alguna manera desean vivir dentro del mar, por la sencilla razón de ver esa realidad coherente de ese mundo qué, en muchos casos ellos se preguntan: ¿cómo sería vivir en ese mundo?, asimismo observamos según Varela como esa realidad de las profundidades del mar se pudieran constituir en ese mundo tan organizado de transiciones locales hasta una interpretación global que muchas veces las desean llevar a la superficie en la tierra.

De ahí que, en las islas del Caribe la vistosidad de la arquitectura de las casas tradicionales poseen los colores de las profundidades del mar, tratando de vivir igual como si se pudiera vivir en las profundidades del mar, es decir que la realidad del mundo de las profundidades del Mar Caribe las llevan a la superficie, es por ello que la cantidad de colores llenos de luz

y por la sitiogeografía les permite recrear algunos escenarios en sus casas llenas de ilusiones y de colores fantásticos que al recurrir a Varela cuando argumenta que: “los conceptos de encarnación y de emergencia, la mente es fundamentalmente un asunto de imaginación y de fantasía. (Varela, 2000), es cuando se confunde la realidad con la fantasía en el contexto del Caribe, fenómeno que ocurre con frecuencia a los nativos de este contexto, a partir del concepto de encarnación que según Varela: “en contraste con la perspectiva imperante hoy en día basada en la metáfora computacional, en que la mente es considerada como el software, y el cerebro y el cuerpo como el hardware” (Varela, 2000), es decir que la mente de los pescadores se podría designar como un asunto de cognición y con la experiencia del mundo coherente de la realidad donde viven.

Por las consideraciones anteriores esta interpretación sobre las profundidades del mar con el snorkel es como ingresar a una casa por una ventana por el marco del snorkel, tal como lo plantea Vassily Kandinsky en su libro: “De lo espiritual en el arte”, al sostener que: “la importancia que tiene el arte para el hombre y comienza a introducirse al mundo a través de una ventana, donde el marco se convierte en los límites de la pintura y todo lo que ocurre dentro del marco es el contenido de la obra de arte, es decir, que hace una introspección de sí mismo, con el propósito de llegar al abstraccionismo de la ventana” (Kandinsky, 2005), esta experiencia de snorkeling es como entrar a otro mundo por la cantidad y fascinación de colores en el fondo del mar, son realmente hermosos, parece como si estuviera viendo una obra de arte, de hecho es una obra de arte de la naturaleza. Lo que más sorprende es la organización teórica y la limpieza de los colores, debido al fenómeno de refracción de la luz que se introduce hasta las profundidades del mar con la intención de complementar ese

paisaje, es decir una composición llena de luz, de armonía, de equilibrio (Leotteau F. , 2009).

Por otra parte, durante el trabajo de campo en la isla de Old Providencia, donde el dibujo en el aire es el medio para construir el recorrido por el mar Caribe, en especial en las islas del Caribe colombiano en San Andrés, Old Providence, Santa Catalina, Roncador, Serrana y Quitasueño, es cuando se conocen los límites del mar territorial del Caribe colombiano y la inmensidad del Mar Caribe.

Es por ello que se evidencian los procesos de desarrollo e importancia de las ciudades-puertos por el sistema de conexión comercial por los trazados de las rutas marítimas con otros puertos en el contexto del mar territorial basados en los estudios culturales, es decir que cuando hablamos de los procesos culturales del Caribe colombiano, entramos en las mezclas culturales que se dieron en este contexto y cómo cada cultura que llegó a este territorio, trajo consigo una manera diferente de visualizar e interpretar el mundo, por lo que fueron adaptándose al contexto permitiendo las mezclas culturales, de ahí es donde resulta una cantidad de fusiones culturales, a partir de las prácticas identitarias culturales que en algunos pueblos permitieron el desarrollo, como ocurrió en San Andrés que aún se conservan algunas prácticas tradicionales de la pesca artesanal buscando la manera de conservar sus tradiciones, pero además estas prácticas también han generado la influencia de turismo como proceso de desarrollo de estas islas por la preservación y conservación del medio ambiente.

De este modo las visualizaciones de las islas, como también las profundidades del mar en el Caribe insular son producto por estar rodeadas por cordones de arrecifes que conservan sus características particulares como se explicó anteriormente. Estas acciones les permite a los pescadores artesanales identificarse con su propio mundo, lleno de realidades fantásticas y lleno de colores marinos, en la que se aprecian las culturas nativas de afrodescendientes y los inmigrantes que llegaron de algún lado, por lo majestuoso del paisaje bucólico y/o el sentido de la geoestética que plantea Glissant, lo que les ha permitido la explotación de turismo ecológico a través del diseño de planes de desarrollo con el propósito de conservar el medio ambiente y los diversos ecosistemas ecológicos. Esta es una buena oportunidad que aprovechan los pescadores artesanales para cambiar de actividad en la llevan a los turistas a los mejores lugares para bucear y para hacer snorkeling como actividad de ecoturismo.

Entonces, el traslado de una isla a otra, apoyado en un proceso de dibujo como forma de ruta de navegación propia de los pescadores artesanales nos permite adquirir un conocimiento sobre la diversidad de los ecosistemas marinos que los propios nativos se han apoderado de ese conocimiento sobre el medio ambiente y de sus ecosistemas en las islas que transmiten sus experiencias a los turistas produciéndole la sensación de estar en otro mundo que no existe. Por ello retomo el texto de Leotteau “De la aprehensión del medio ambiente al arte en el Caribe colombiano” al sostener que: “nos encontramos en el mar Caribe y lo sublime que es, con sus distintos colores debido a los arrecifes y los bancos de arena blanca, esto lo podemos considerar como un dibujo surrealista sobre el medio

ambiente en las islas del Caribe colombiano” (Leotteau F. , 2009). Lo importante es la relación que hace el autor entre los paisajes de las islas del Caribe y el arte, tratando de establecer algunos imaginarios con las historias orales de piratas y corsarios que llegaron a esos lugares, contadas por los pescadores artesanales cuando llevan a los turistas por el Mar Caribe, ellos recurren a sus imaginarios para contarles esas historias que, entre otras cosas, cada vez que la cuentan, es otra historia diferente porque le agregan elementos tomados de lo que van aprendiendo. Entonces vemos como los pescadores hacen un paralelo entre el mundo real y el mundo de las profundidades del mar.

Precisando una vez más la naturaleza tiene su propia estética y, en el Mar Caribe de San Andrés y Providencia no es la excepción, parece ser que, todo nace del mar como dice Platón en su libro “El Timeo” donde el orden del mundo se da por las olas del mar, es decir que el mundo es dinámico, está en continuo movimiento y que “lo bello intelectual y moral” proviene del mar. Motivo por el cual muchos artistas han desarrollado sus trabajos pictóricos basados en el conocimiento del mar y la relación del hombre y su medio ambiente.

Un ejemplo claro lo tenemos en la obra de Sandro Botticelli, “Nacimiento de Venus”, donde refleja la belleza personificada a través de una perla que sale de una concha de mar como si fuera la diosa Venus dándole una contextualización al Timeo, pero además, señala que el cabello de la diosa, el cual es ondulado, representa las olas del mar y, en el momento que Venus baja de la concha del mar y toca la tierra, toda la tierra se vuelve hermosa. Con

esta interpretación apoyada en el arte se reitera la importancia del trabajo de campo desarrollado en San Andrés, Old Providence y Santa Catalina (Leotteau F. , 2009).

De acuerdo a las reflexiones que se han venido realizando se evidencia como los imaginarios y los trazados de las rutas de los pescadores artesanales se establece una articulación entre narraciones orales de los dibujos mentales por los trazados de las rutas y como se van creando las historias orales y nos apoyamos nuevamente en Varela cuando argumenta que: “así como la percepción es imaginaria, la imaginación se basa en la percepción. Hay experimentos que demuestran que cualquier cosa que se le proporcione a un organismo (enactivamente encarnado) como excusa para una interacción sensorimotriz sirve para que el organismo inmediatamente construya un mundo que está formado, totalmente conformado. Esto representa un gigantesco paso conceptual, desde la idea que existen propiedades del mundo que hay que aprender para formarse una imagen adecuada de la realidad, hasta la noción de que prácticamente cualquier cosa nos sirve de excusa para, inventar la realidad. Nuestro mundo es imaginación y fantasía, y es por esto que es de fundamental importancia que los niños desarrollen el suyo” (Varela, 2000), lo que observamos en el análisis de las entrevistas es que los pescadores artesanales van construyendo su mundo desde niños, en donde la imaginación y la fantasía hacen parte del mundo de ellos porque en esos lugares donde nacen ellos, por la cercanía al Mar Caribe, siempre desean saber que existe más allá de la línea de horizonte, en este sentido ellos crean su mundo a partir de las actividades sicomotrices que desarrollan en su infancia, llevándolos a la creación de realidades en sus mundos conformados en las islas del Caribe colombiano.

Cabe agregar que se evidencia la manera en cómo piensan los pescadores artesanales y la manera en cómo se apoyan en la creación de rutas o trazados mentales, de la misma forma como hacen un dibujo mental. Esto implica la relación existente entre el movimiento del mar y “la estética del movimiento”.

Ahora bien, esto nos lleva a otras preguntas que responderemos para crear nuestro mundo de realidades en la investigación sobre todo en el sentido del dibujo como recurso de desplazamiento. Cabe señalar que los pescadores artesanales no son artistas, sino que aprenden a usar herramientas mentales que les enseñan sus familiares más cercanos buscando crear ‘estrategias de supervivencias’ para no dejarse morir de hambre (Fals Borda, 1982).

5.2.1. ¿Cómo podemos interpretar los dibujos mentales de los pescadores a través de la mirada de un artista visual?

*“Dibujar corresponde al pensar”
Gómez Molina Juan José*

Esta pregunta tiene un gran valor sobre las artes y su relación con una actividad de trabajo ancestral como es la pesca artesanal, se puede decir que el dibujo también es una actividad ancestral que se utilizó como medio de comunicación en las culturas primitivas y que aún

se sigue aplicando en la semiótica cultural, lo vemos por ejemplo en el libro de Antonio Grass, “Investigaciones sobre Diseños Prehispánicos” (Grass, 2008), en como los indígenas precolombinos de Colombia y de algunas islas del gran Caribe se apoyaban en el dibujo como herramienta de comunicación tanto en sus rituales cósmicos ancestrales, cómo con sus familiares.

Cabe mencionar que en la investigación iniciada en 2008 sobre “el dibujo como pensamientos en el Caribe” surgieron preguntas que abrieron una puerta al mundo de la imagen durante el trabajo etnográfico en el Caribe insular y continental, la pregunta hecha en aquel entonces fue ¿sí el Caribe piensa, cómo podemos fundamentarnos en el dibujo como herramienta de comunicación y de pensamiento? Esta pregunta nos permitió actualizar y contextualizar esta investigación a fin de profundizar más en ella, pero además en la construcción de trazados de rutas de imágenes de parte de los pescadores artesanales. Esta experiencia se debe al conocimiento de los colores y sus cambios permanentes por la refracción de la luz, lo que para ellos es fácil de comprender, pero la disfrutaban por los efectos que les produce la luz en el fondo del mar.

En efecto en el segundo viaje por el Mar Caribe, cuando íbamos en la lancha de repente me di cuenta que el piloto no usaban ningún tipo de herramienta tecnológica para ubicarse en el mar, y le pregunté ¿dónde están la brújula? y ¿en qué dirección vamos?, él piloto muy callado presentando atención al frente del mar, al rato me respondió: “la brújula está ahí, pero no sirve y vamos aquí derecho” (Howard, 2008), pero tampoco se veía la isla a la

distancia, lo que implicaba que él ya sabían la ruta por donde deberíamos seguir, transitando en una sola dirección sabían cómo llegar y cómo regresar desde la otra isla a donde nos dirigíamos.

Consecuente a ello, otros pilotos que transitan cerca de la playa desplazándose entre 3 y 5 millas aproximadamente bordeando la isla, sí utilizan localizador o brújula, acompañados de mapas de navegación cuando hacen las travesías largas para no perderse, pero al preguntarle al piloto: ¿sabes para dónde vamos? Él responde: “sí, yo me conozco el camino”; por lo que esta es una actividad que la hacen a diario, la tienen guardada en su memoria y conocen las rutas, estos pilotos muchas veces dicen que ya no necesitan la brújula, sino que navegan por intuición y todos las personas que van a bordo confían en el piloto, muchas de las señoras que viajan repetidamente dicen que siempre se van con el señor Howard, con nadie más, si él no es el piloto ella no se sube en esa lancha.

Significa entonces que la investigación articulada a los dibujos de los mapas de navegación de la época de la colonia (portulanos), donde los cartógrafos dibujaban figuras humanas en los extremos de los mapas, pero también dibujaban la fauna mítica marina, lo que permitió comenzar a preguntarse ¿esos animales existían en la realidad y o eran producto de la fantasía? O ¿Dónde existen esos animales? O ¿qué gran imaginación tienen esos dibujantes?, en fin esas preguntas fueron los motivos iniciales por los cuales se comenzó a hacer preguntas en aquel entonces.

Pero en la actualidad y escuchando a los pescadores hablar de sus historias orales, hacemos una relación entre las imágenes de animales fantásticos de los portulanos y las imágenes exageradas de los pescadores artesanales. Porque en la investigación anterior se evidenciaba que habían preguntas sin respuestas, es por eso que se retoma este tema, pero contextualizando la forma de revelar la relación entre ambos, tal como se planteó en la hipótesis, es por ello que al comenzar a responder la pregunta sobre la relación del dibujo como recurso desplazamiento surgen nuevas preguntas que generan el nuevo conocimiento, es decir a la relación existente entre los dibujos mentales de los pescadores artesanales con los portulanos. Por consiguiente debemos retomar algunos elementos fundamentales de la investigación anterior sobre los dibujos en la tierra del Monokarí, que se pueden observar en <http://leotteau.wix.com/monokari> contribuyendo muy acertadamente con el desarrollo de la investigación en la actualidad.

La representación de los ‘dibujos mentales’; es la acción de dibujar es un lenguaje gráfico, utilizado por la humanidad para transmitir proyectos, ideas, costumbres y cultura. Se observa claramente como la acción de dibujar se convierte también en una acción de pensamiento, incluso como las matemáticas, por tratar de unir puntos a los lejos en el Mar Caribe pero en la mente de los pescadores. Para los pescadores el dibujo no existe porque ellos dicen que, no saben dibujar, sin embargo cuando uno les pregunta ¿cuál es la ruta para ir a la isla de Serrana en el archipiélago de San Andrés? ellos responden con un dibujo en el aire accionando sus manos, describiéndolo claramente, pero otras veces consiguen una vara y te hacen un dibujo en la arena y te explican cómo llegar allá. Lo que significa que ellos aplican la línea recta en la geometría, entendida esta, como: “una rama de la matemática

que se ocupa del estudio de las propiedades de las figuras en el plano o el espacio, incluyendo: puntos, rectas, planos, polítopos (que incluyen paralelas, perpendiculares, curvas, superficies, polígonos, poliedros, etc.). Es la base teórica de la geometría descriptiva o del dibujo técnico. También da fundamento a instrumentos como el compás, el teodolito, el pantógrafo o el sistema de posicionamiento global (en especial cuando se la considera en combinación con el análisis matemático)” (Mlodinow, 1992), es decir que ellos por lo general trazan una líneas rectas y se apoyan sin saberlo en la geometría y en el dibujo como procesos de desplazamientos, pero ¿cómo llegamos a la conclusión que de los pilotos líderes de las lanchas, se apoyan en un dibujo mental para llegar de un lugar a otro? porque lo que ellos hacen son trazados en la superficie del mar, aplicando líneas y puntos en un plano en movimiento y en el espacio, como sistema de posicionamiento en el mar, lo que genera una articulación entre el desplazamiento de un punto a otro punto, pero sin darse cuenta lo que ellos hacen es trazar un dibujo, porque saben cuáles son los puntos donde están ubicadas las islas y cuál es camino por dónde deben ir.

Ahora bien, los dibujos mentales que hacen los pescadores son mapas mentales y tienen similitud con los dibujos que desarrollaban los ingenieros militares en la época medieval adaptados a un modelo de la ciencia, separado de las artes y la arquitectura. Significa entonces que la creación de las rutas de navegación que hacen los pescadores artesanales por el Mar Caribe se apoyan en “Las matemáticas y la geometría se constituyeron en herramientas más útiles y poderosas que los modelos formales basados en cánones de belleza, clásicos o religiosos” (Rabazas, 2004), es evidente entonces que el dibujo es una herramienta que aún se utiliza durante los desplazamientos como recurso de un mapa

mental para ubicarse en el Mar Caribe, pero además este conocimiento es la estructura básica de los GPS en la actualidad.

Cabe resaltar que la fundamentación sobre las teorías del dibujo las tomamos en referencia a Antonio Rabaza Romero en su tesis doctoral: “Caos sensible: orden y caos en la construcción de los proyectos de creación en las artes plásticas”, al sostener que “La confección y posesión de mapas fidedignos, por ejemplo, constituía una labor desarrollada con secreto militar. El soberano que dispusiera de mejores mapas llevaba ventaja en los movimientos de tropas en el campo de batalla y en la organización del abastecimiento de sus ejércitos; le proporcionaban poder estratégico” (Rabazas, 2004), de este modo el dibujo se constituyó en una herramienta de conocimiento estratégica que permitía la organización, esto tiene que ver en primera instancia con la organización de planos imaginarios en la mente de los pescadores en la manera en cómo se ubicaban en el Mar Caribe.

De igual manera es importante mencionar que los dibujantes medievales dibujaron muchos modelos de planos apoyados en el conocimiento científico que podían describir fácilmente, este tipo de dibujo se convirtió en un dibujo técnico usado como estrategias militar para la guerra, por esta razón mencionamos el tipo de dibujo porque al acercarnos comparativamente al dibujo técnico militar, se evidencia la similitud con la trayectoria de un proyectil, tal y como lo menciona Razabas: “Las ecuaciones que describían las trayectorias parabólicas de los proyectiles, los ángulos de tiro y otras variables físicas, se representaron en gráficas y diagramas y a partir de éstos se diseñaban fortalezas como

“máquinas” teóricamente inexpugnables. Las técnicas armamentísticas utilizaban teorías científicas para mejorar su capacidad destructiva, incorporando los nuevos avances de campos como las matemáticas (cálculo infinitesimal, tablas de precisión y estimación de la potencia de tiro), la física (dinámica y mecánica, resistencia de materiales) y la química (aleaciones de materiales y explosivos) (Rabazas, 2004)”, ahora bien, no podemos decir que los pescadores se apoyan en todo este conocimiento, pero lo sí podemos señalar que ellos utilizan una serie de herramientas como las marcas o puntos para ubicarse y la experiencia de cómo desplazarse por el Mar Caribe, enseñanza que recibieron de sus familiares y que usan de una manera empírica. Algunos de ellos, parecieran volar sobre el mar tratando de llegar al lugar de la pesca.

Se observa claramente como el dibujo era usado como herramienta en el campo de batalla en época medieval en Europa; cumplía además, una función organizativa para conocer mejor el terreno donde se desarrollaría la batalla, este conocimiento les permitía establecer unas estrategias en el campo durante la batalla. De igual manera el dibujo como recurso de desplazamiento aplicados por los capitanes de las lanchas en las faenas de la pesca para ubicarse en el mar desarrollada por mucho tiempo por los ancestros de los pescadores artesanales, cuyo método de dibujo como herramienta de conocimiento lo usan de una manera empírica en la que muchas veces hacen un dibujo, realizando trazados de un lugar a otro apoyándose en un plano en movimiento.

En efecto al establecer una comparación entre estos dos tipos de dibujos, existen muchas diferencias tales como el uso de herramientas de dibujo, pero en ambos casos se comienza por la observación, el saber y el conocimiento, convirtiéndolo en un modelo de dibujo particular, tal como sostiene Razabas: “El nuevo modelo es un conjunto de instrucciones en forma de dibujos, planos, diagramas, gráficas, maquetas, etc. organizados, sistematizados y justificados teóricamente con el fin de cumplir unos objetivos de máxima optimización de los recursos empleados: surge el proyecto (Rabazas, 2004)”, se observa claramente la creación y el uso del dibujo como modelo para organizar y optimizar recursos buscando un fin en sí para lograr un objetivo.

Como puede observarse los cartógrafos de la época de la colonia se apoyaban en lo mismo, es decir que, los cartógrafos se fundamentaban en la geometría de Euclides con sus herramientas técnicas y en el dibujo técnico para la creación de los mapas de ubicación o cartas de navegación (portulanos), para desplazarse por los mares, estas cartas de navegación servían de apoyo para la ubicación a mar abierto apoyados con brújulas, lo que demuestra que existe una relación entre ambos desde hace mucho tiempo. Este conocimiento permite observar un nuevo enfoque sobre la creación y el uso del dibujo, tanto en el campo militar como en el campo de la navegación, es por ello que surgen sistemas de estrategias que fortalecen las nuevas naciones como Francia e Inglaterra.

Precisando una vez más, el dibujo en la época medieval contribuyó al desarrollo evolutivo de las naciones en crecimiento, por lo que el dibujo era sinónimo de conocimiento, pero

además es comunicación, en este sentido Rabazas dice que: “Dibujar es relacionar. El dibujo es una técnica que permite la representación figural y la organización diagramática y que, por tanto, articula los procesos del lenguaje abstracto y simbólico (Rabazas, 2004)”. En ese orden de ideas los dibujos mentales de los pescadores artesanales son una organización en un plano en movimiento diagramáticamente estructurados que representan simbólicamente un desplazamiento por el Mar Caribe.

Tal como se observa, los dibujos mentales de los pescadores están relacionados con sus representaciones simbólicas, geométricas, gráficas, figurativas, que soportados en un medio se constituyen en lenguajes visuales y verbales buscando describir un concepto o la creación de una ruta de desplazamiento como proyecto.

El concepto de ‘dibujo mental’ mentales es una dimensión en el pensamiento visual relacionado con la capacidad de interpretación. Asimismo, el pensamiento visual intencional crea la unión de las imágenes fragmentadas, buscando reflejar las actividades vinculadas a la idea de una pesca; por eso, cuando se habló sobre el ‘sentido común’ apoyados en María Zambrano, fundamentados en Varela creamos una asociación en la memoria de los pescadores, a partir de la creación de los dibujos en la mente, aquellos que los pescadores artesanales crean en su memoria en una dimensión donde todo es posible, donde no existen las palabras, sino el pensamiento visual, cuando ellos hablan sobre el ‘sentido común’ expresan un dibujo mental apoyado en la geometría, involucrando la relación entre el mar territorial y sus ‘dibujos mentales’.

En ese orden de ideas, al unir los términos dibujos y mentales encontramos la relación de representación de un espacio en el mar territorial en el Caribe colombiano, en el momento en que los pescadores salen a mar abierto para extraer del mar el sustento de la familia.

Con el propósito de hacer la interrelación entre los dibujos mentales de los pescadores artesanales y las experiencias estética del artista investigador en la interpretación y visualización de los dibujos mentales es importante tener en cuenta las acciones que implica el dibujo y la relación que existe en la percepción de la imagen para luego emitir otra imagen apoyándonos en la gestáltica, es por ello que se necesario que nos fundamentarnos en el libro “Estrategias de Dibujo en el arte contemporáneo” de Juan José Gómez Molina, cuando sostiene que: “los manuales del dibujo han estado obsesionados por su <eficacia>, pero sobre todo, han estado orientados a la <configuración>, a la idea previa de un modelo formal de representación, [...] en la obsesión de enseñar <cómo hacer>, <cómo estructura>, <cómo construir>, <cómo organizar>, <cómo componer>. Los métodos fueron y son todavía un intento de desarrollar una vía segura, corta y eficaz, que pudiera establecer un atajo del conocimiento” (Gómez Molina J. J., 1999), según esta cita observamos claramente que la acción de dibujar fundamentada en la representación de la imagen, es la manera en cómo los pescadores interpretan sus imágenes que ven en el fondo del mar, además cómo ellos establecen las rutas de desplazamiento que, apoyados en el dibujo, la geometría y en la imagen mental se convierte en una herramienta más para la organización de una pesca, buscando entrar en un mundo lleno de luz que les reconoce crear sus imaginarios, es decir que los pescadores a través de las interpretaciones de lo que ven en el fondo del mar y en la creación de estrategias de rutas geométricas de

desplazamientos por el Mar Caribe guardadas en sus memorias, sin olvidar que el mar está en constante movimiento, del cual ellos, están acostumbrados, pero ellos saben y por el sentido común utilizan esos recursos como herramientas, para ejecutar sus faenas de pesca artesanal. Estas acciones inciden en la manera de vivir en ese contexto.

Ahora bien, Gómez Molina argumenta que: “dibujar no es un problema de representar objetos o de hacer presente lo real, sino de transformar la realidad desde la modificación de lo imaginario” (Gómez Molina J. J., 1999). Significa entonces que la acción de dibujar va más allá del simple hecho de plasmar una imagen en una superficie, es hacer otra lectura visual de una imagen (ya sea tangible o intangible) en cualquier disciplina. Esta imagen se expresa y se recibe a través de los sentidos. Como puede observarse la imagen que visualizan e interpretan los pescadores artesanales es de suma importancia por lo que se constituye en la esencia de la pesca y el resto de los pescadores dependen de esa imagen que el vigía observó, de ahí el éxito de la pesca.

Tal como se observa, los pescadores artesanales usan en sus faenas muchas herramientas hechas por ellos y otras que compran, pero también usan una herramienta muy importante para ellos, sus imágenes que tienen guardadas en su memoria que, al momento de ejecutar una faena, recurren a ella para hacer los ajustes necesario para lograr extraer el pez o peces, esto es lo que ellos denominan “experiencia”, es decir que en cada faena a la que ellos asisten viven sus propias experiencias apoyadas en las anteriores faenas, siempre aportan una imagen de una faena anterior, ya sea cercana o aquella que nunca pueden olvidar.

Ante la situación planteada, las imágenes guardadas en sus memorias se convierten en el recurso ideal que aportan como elemento recursivo a la faena, lo que implica que las imágenes guardadas en el cerebro se encuentran fragmentadas, pero al ser referenciadas, estas parecieran que se transforman en nuevas imágenes constituyéndose en una visión reinterpretada con respectivos cambios que las hacen ver de una manera diferente a la inicial. Esta interpretación de la imagen es la manera de vivir de los pescadores en su propio contexto, porque ellos viven de esas ilusiones y fantasías que reviven cada vez que las cuentan porque se trasladan en su memoria a ese lugar que recuerdan y al que le colocan un nombre para darle una ubicación en el Mar Caribe. De igual manera sucede cuando hacen pesca submarina con sus herramientas tradicionales, ellos recuerdan las imágenes como una ensoñación, como si estuvieran en el fondo del mar.

Después de las consideraciones anteriores se establece la relación que existe entre el dibujo como herramienta de los pescadores artesanales, lo que significa que ellos sin saberlo usan el dibujo como herramienta, esta acción se puede identificar como una acción de crear imágenes, pero al momento de explicarlas se reinterpretan mediante la acción de un dibujo que transforma sus propias realidades. Como puede observarse, el dibujo se constituye como una herramienta de conocimiento en la interpretación y visualización de las historias orales a partir de sus experiencias de vida de los pescadores constituyéndose estos dibujos en experiencias de acciones de dibujos mentales, orales, auditivos, visuales y gestuales.

Estas acciones son determinante a la hora de recrear esos imaginarios constituyéndose en el diario vivir de sus faenas de pesca, se puede decir entonces que los imaginarios de estos

pescadores son recreados en la medida en que los van contando a las otras personas cercanas a ellos y a otras personas. En efecto la imagen se constituye en un ente especial y espacial, en donde la recreación de la imagen contada en varias ocasiones varía de acuerdo al lugar y a los receptores de las imágenes. Un ejemplo claro se presenta en las tiendas alrededor de unas cervezas un viernes o sábado por la noche, donde la noche se presta para compartir esas historias orales e historias de vida, la oralidad es una tradición en el contexto del Caribe, recordemos por ejemplo en las tabernas en la época de la colonia cuando se reunían los navegantes alrededor de una vela y una botella de ron a contar sus historias orales, cuando ellos desembarcaban de sus viajes y traían consigo noticias de otros lugares llenas de fantasías sin mojarlas, esta acción aún continúa en los pueblos de pescadores.

Adicionalmente descubrimos que estas narraciones imaginarias son hechos de conocimiento sobre sus propias experiencias que, transmitidas a otros se enriquecen y les permiten construir acciones transcendentales que, en muchas ocasiones son exageradas para darle una valoración fantástica a las historias orales, es por ello que fundamentados en la acción del dibujo como una manera de cambiar la realidad, retomamos a Gómez Molina, cuando sostiene que: "...son el resultado de una acción cuyo <éxito> ha <resuelto> el problema que lo desencadenó, anulando la tensión que formulaba la necesidad y el sentido del dibujo; sólo dificultando su aparición, problematizando su validez, cuestionado su vigencia, puede el nuevo dibujo, hablamos de la necesidad que ahora tenemos de ellos. Mostrar los procesos gráficamente, sistematizados verbalmente, es crear nuevamente las necesidades culturales desde las que es posible establecer las diferencias que ahora sean pertinentes, modificando el imaginario desde el que es posible entenderse" (Gómez Molina

J. J., 1999). En relación con esto último, se observa la relación entre la acción del dibujo y las historias orales desde varios puntos de vista, es decir que desde la acción del dibujo, podemos argumentar que la imagen que los pescadores observan para identificar sus desplazamientos y para observar el fondo de mar como problema presentado, recurren a su visión y su memoria buscando complementar la imagen fragmentada que se presenta, pero que ellos construyen al unir y recrear los fragmentos a través de la expresión oral, expresando sus ideas de dibujos o mapas mentales describiendo sus trazados a los lugares donde tuvieron éxito en la pesca.

Es interesante ver como ellos, muchas veces utilizan las manos para expresar su ubicación haciendo un dibujo en el aire o, en algunas ocasiones en la tierra con una varita.

En las mismas circunstancias se observa cómo los pescadores relacionan la oralidad, los gestos y el dibujo como una acción de comunicación, pero a la vez es una acción de suma importancia para ellos en este contexto que al exagerarlas sin darse cuenta aplican ‘la estética del movimiento’ a la que recurren para retroalimentar sus historias orales que traen las olas del Mar Caribe a la playa, estas olas cargadas de imágenes son el complemento obligado para recrear sus historias.

Otro de los puntos referenciado en la cita anterior es la nueva necesidad cultural, es decir que las experiencias de los pescadores al ser narradas por ellos mismos comienzan a modificar su propio imaginario generando referencias visuales que les permite

retroalimentar la narración con nuevos valores personales, influenciados por el contexto donde son escuchados. Este tipo de narración influye sobre la asignación de un valor agregado que le dan el resto de los amigos y familiares, hasta el punto de que le colocan un nombre a ellos por sus faenas narradas en el pueblo, estableciendo valores culturales a esas expresiones por las exageraciones de sus hazañas que contaron y es por ello que son reconocidos en el pueblo. En efecto estas historias orales son una necesidad cultural del pueblo de pescadores, las cuales quedan registradas como parte de la historia de las familias de cada uno de los miembros de la comunidad de pescadores.

Los pescadores artesanales adaptados al medio ambiente y al Mar caribe mantienen una relación con los ecosistemas, tanto de la superficie como en las profundidades, por lo que conservan la manera de cómo desplazarse en sus canoas o lanchas con motor fuera de borda para salir a pescar. En efecto es realmente fascinante escuchar esas historias en la forma como las cuentan, saber cómo ellos han adquirido la destreza de identificar mediante un mapa mental el lugar donde obtienen una excelente pesca, pero además se debe mencionar en como la fantasía se convierte en la aliada de ellos.

Cómo puede observarse, el sentido del dibujo funciona como herramienta de conocimiento, permitiéndole a los pescadores crear sus dibujos para saber ubicar una buena pesca o para describir una pesca submarina, por lo que el conocimiento que ellos tienen sobre las corrientes marinas y los vientos, le sirven de fundamento para articular en su memoria una serie de imágenes e imaginarios guardadas sobre la pesca. En este sentido, la experiencia

del líder de la lancha es muy importante, es la persona que dirige la pesca y da las instrucciones respectivas al resto de los pescadores. Ellos mismos se clasifican, ellos saben quién tiene el conocimiento y deciden en común acuerdo escuchar al líder de la lancha.

Estos pescadores poseen la acción de dibujar en su mente la ubicación del lugar donde van a pescar de una manera fácil, es decir siguiendo las lecturas de signos naturales y sus instintos, pero además identificando las marcas o referencia que son su apoyo para la ubicación. Estos dibujos mentales hacen una interrelación entre la imagen y la acción de dibujar en la mente de los pescadores que, por sus experiencias de la vida, por el simple hecho de salir a pescar desde niño con su padre o sus tíos o abuelos, aprendieron a reconocer los signos de la naturaleza, los cuales son transmitidos de generación en generación.

Según se ha visto los dibujos mentales puede ser considerado como herramienta de desplazamiento, sin embargo dentro de la investigación “el dibujo como pensamiento en el Caribe colombiano” Leotteau argumenta que el dibujo es: “una herramienta de conocimiento que me llevan a relacionar las ciencias con el arte, con la exaltación y el placer de dibujar como hecho espiritual, llevándolo a la categoría de lo fantástico y lo real en el Caribe” (Leotteau F. , 2009), lo que significa que la acción de dibujar desde la visión del artista investigador es un proceso mental, en el cual se hace un recorrido con la luz de la visión por un objeto o una escena, el cual queda registrado en la memoria, pero con la información que tenemos en nuestro cerebro, este dibujo genera un resultado diferente a la

imagen capturada al principio, sin embargo podemos hacer que estos dibujos mentales sean interpretados y sean visualizados.

En efecto la investigación sobre el dibujo en el Caribe establece algunos aspectos retomados y que actualizan el universo de estudio de la actual investigación, en ese orden de ideas retomamos lo que Leotteau dice sobre el pensamiento del dibujo: “en la medida en que el hombre del Caribe se plantea interrogantes reflexivos desde la estética, siente la necesidad de entender su microcosmos, esto es lo que lo induce a visitar espacios aleatorios de otras galaxias, donde se sumerge en diferentes mundo con el fin de construir y aprehender desde la relación del medio ambiente y su entorno en el universo simbólico...” (Leotteau F. , 2009), así el dibujo ha funcionado como herramienta de conocimiento desde que llegaron los indígenas al ‘mar de los caribes’, asignándole una interpretación a los elementos encontrados, pero además al contexto apoyados en los ecosistemas y a la conservación del medio ambiente, en donde las historias orales a partir de la memoria de los ancestros y de las prácticas identitarias actuales recobran vida y nos hacen ver el Caribe mágico e ilusorio.

Ahora bien, continuando con la acción de la interpretación de los dibujos mentales de los pescadores vista por el artista investigador, se argumenta que: “el placer de dibujar es uno de los goces espirituales para expresarse con plena libertad. De hecho esta liberación hace que tanto la mano como el cuerpo puedan conseguir una acción física y mental con la intención de definir una armonía admirable, igual que en la danza. El dibujo como

representación de los movimientos del cuerpo permite gesticular de una manera armónica y equilibrada las acciones manifestadas de la personalidad del ejecutante. De este modo los dibujos gozan de la libertad de expresión gráfica” (Leotteau F. , 2009). Esta referencia demuestra como la acción del dibujo articula la mente con la mano, pero también con el cuerpo en general, es decir que el dibujo se interrelaciona con los sentidos asignándole un valor a la acción de la personalidad del pescador de una manera armónica como representación de la imagen que ellos visualizaron.

Argumentado lo anterior encontramos como al interrelacionar ciertos aspectos de las ciencias básicas tales como la geometría de Euclides y las matemáticas como línea de trazados desplazamiento, pero además las humanidades a partir del sentido común o intuición, la mezcla de colores por la refracción de la luz en el agua, el sentido y percepción de la imagen y el dibujo como acción de desplazamiento por el Mar Caribe me llevan a sostener cómo el mar territorial se convierte en un plano en movimiento entre puertos, donde se unen las ciencias y las artes qué, al utilizar una lancha como cuerpo de desplazamiento me lleva a sostener que estas acciones se fundamentan en la llamada ‘estética del movimiento’, como pensamiento del contexto del gran Caribe generando nuevo conocimiento desde la visión del arte.

A partir de esta interpretación que más tarde será llevada a la visualización, desde el punto de vista de los pescadores sobre sus trazados y sobre las profundidades del mar nos lleva a otra pregunta:

5.2.2. La interpretación que hace el artista investigador sobre los dibujos mentales de los pescadores ¿puede ser considerada una experiencia estética?

Para responder a esta pregunta debemos ubicarnos en primera instancia en la interpretación de la imagen que los pescadores observan, aquella que se introduce en el cerebro de ellos, esa imagen tiene su fundamentación en la teoría de la imagen, la gestáltica y también el fenomenología de la percepción como proceso de interpretación de la imagen, es decir abordar el sentido de la imagen como proceso metodológico y de investigación.

Es de mucho interés cuando los pescadores comienzan a indagar en su memoria al momento de interpretar esas imágenes, como si estuvieran ubicando un cardumen, es decir se sitúan en el contexto de la faena y mezclan esa faena con faenas anteriores porque recuerdan imágenes fragmentadas; en ese orden de ideas, ellos van interpretando, recorriendo y construyendo su hilo conductor a través de las acciones, las cuales describen con gestos y palabras enriqueciendo el lenguaje verbal, este tipo de interpretación es la representación visual de acciones complementadas a través de una narración, la que identifica el artista investigador como un dibujo mental y gestual, porque ellos muestran las imágenes guardadas en su memoria y las explican de una forma integral con gestos.

En esos momentos surgen muchas imágenes fragmentadas dándole sentido a la narración generando la interpretación de la imagen con evidencias gestuales. Esta acción me recuerda a Ítalo Calvino en su libro “Ciudades Invisibles” (Calvino, 1999), en donde Marco Polo le

describe las ciudades al Gran Kan mediante señas y elementos que sacaba de su alforja, en este caso se comunicaban mediante un lenguaje gestual apoyados con otros elementos, pero lo que hacía Marco Polo, era describir una esquina de la ciudad de Venecia. Este es un ejemplo claro de la interpretación de un dibujo mental a través de un lenguaje.

Cabe mencionar la relación entre el lenguaje gestual y la narración oral en la que se van descubriendo tipologías de imágenes guardadas, referenciadas como elementos propios de cada pescador sobre la fauna marina imaginaria, pero ese sería tema para otra investigación, lo que sí nos interesa es evidenciar como los pescadores artesanales capturan esas imágenes que luego las visualizan y la llevan a una descripción de su propio mundo idealizado.

Desde este tópico, el artista investigador para hacer una interpretación de la imagen de los pescadores se apoya en libro “Visual methods in social research” de Marcus Bank & David Zeitlyn, al sostener que: “Similar to the need to distinguish between external and internal narratives in the reading of images, it is important for the social researcher to distinguish between the form of a visual image and the content of visual image” (Banks, 2005 2nd Edition), evidenciando que los pescadores cuando hacen sus narraciones, hacen referencia de la forma de la imagen con todos sus complementos, esas imágenes que al extraer el contenido se pueda interpretar, pero también el artista investigador puede visualizar esas imágenes desde las artes visuales. En este sentido, la interpretación de las narraciones de los pescadores artesanales son dibujos hechos en el aire como un lenguaje propio, pero al representarlo desde la visión del artista investigador, el dibujo gana en acción y

visualización en la medida en que el lápiz y los gestos son determinante a la hora de hacer un dibujo, en este caso los dibujos ya no son mentales, sino que el dibujo es transportado de la mente y narración que hace un pescador sobre la imagen a la acción de visualización de un artista investigador.

En efecto la representación de la imagen se plantea a partir de las determinaciones culturales sometida a codificaciones del contexto cultural en la se estudia como signo visual, por lo que Guy Gauthier en su libro “veinte lecciones sobre la imagen y el sentido” (Gauthier, 1996), “considera la imagen como un sistema estructural jerarquizado de relaciones formales suscitador de motivaciones perspectivas y conceptuales, por el otro su reflexión se abre a la problemática del sujeto en tanto este hace suya la imagen a partir de la pulsión escópica. El deseo de mirar –de saber- y de cómo este es suscitado en el espectador, retoma el discurso fenomenológico de Mikel Dufrenne y Merleau-Ponty, tal y como – muy didácticamente- lo expusiera John Berger: ...Solamente vemos aquello que miramos. Y mirar es un acto voluntario, como resultado del cual, lo que vemos que da a nuestro alcance, aunque no necesariamente al alcance de nuestro brazo... Nunca miramos sólo una cosa; siempre miramos la relación entre cosas y nosotros mismos...” (Berger J. , 1974).

La imagen como sistema estructural motivados por la pulsión de mirar de los pescadores y del artista está inscrita en nuestro ADN, esta muchas veces se convierte en una imagen propia, es esa mirada de pulsión escópica que no se aparta, que nos incita a ver y saber aún más los detalles en profundidad, la cual se centra en lo imaginario como la acción de mirar

en el espejo, en este caso en la superficie y en las profundidades del mar, pero esa imagen nunca está sola, siempre está acompañada de una acción y se guarda en la memoria de una manera fragmentada tal como señala Berger, “solo vemos lo que miramos como acto voluntario” (Berger J. , 1974), como acción voluntaria, sin embargo en este caso, la mirada de las cosas que ven los pescadores va más allá del simple hecho de acto voluntario, porque de lo que ellos miran en el mar lo hacen como una pulsión escópica a fin de identificar una buena pesca, esta imagen de pulsión escópica observada en varias ocasiones a los pescadores durante sus faenas de pesca, han sido motivo de análisis para el levantamiento de los dibujos mentales que se han extraído de los pescadores artesanales.

Según se ha visto, los pescadores cuando se les pregunta sobre su acción sobre la pesca artesanal ellos hablan con palabras y gestos, sin embargo se vuelve interesante la interpretación de su mirada sobre la imagen que ellos vieron. En este sentido, la ejecución de la interpretación de esa imagen es un acto temporal de una transformación de signos ópticos y gestuales con una condición simbólica sobre la imagen, la que permite ciertas ambigüedades en sus interpretaciones, pero condicionado por el entorno cultural, hacen que la imagen se construya a partir de estrategias de base metafórica enfocada en la semiótica visual.

Ahora bien, esta imagen como metáfora extraída de la mente de los pescadores no es más que condensaciones de los desplazamientos mentales que ellos realizan, pero son consideradas por el artista como sistemas semióticos visuales produciendo sentido a las

narraciones visuales determinada por significantes que expresan sus ideas y sentimientos de los mensajes visuales apoyados en las imágenes referenciadas.

Cabe señalar que la motivación de la imagen gestual de los pescadores artesanales evoca lo concreto – motivado y lo abstracto – arbitrario, es decir que ellos se apoyan en una imagen guardada en su memoria, la que traen al contexto de una manera oral y gestual y, con la mirada de pulsión escópica con que hacen en sus faenas, comienzan a indagar en lo abstracto y en lo arbitrario de sus imágenes fragmentadas, en donde ellos recurren a todas las imágenes posibles evocando similitudes con sus referentes y significantes. Ellos transforman su espacio contextual al espacio de un plano en movimiento en el mar, es decir aplican unas dimensiones espaciales dentro de campo visual y de la imagen, por esta razón es que el artista investigador en la exploración de la interpretación de la imagen. Sin embargo, debemos decir que el artista investigador al extraer esa información genera un nuevo conocimiento a partir del sentido de la imagen.

Como puede observarse existen dos motivaciones una de los pescadores artesanales y otra de parte del artista investigador, en donde los pescadores recurren a la meditación de los objetos internos y externos en la estimulación de la imagen cultural encaminada a la abstracción. Por su parte, el artista investigador hace referencia a los mensajes visuales que transfigura en dibujos a partir de una metodología explorativa sobre la experiencia de las narraciones y visualizaciones sobre el contexto, llevándonos a la recreación del mundo en donde la línea, convertida en secuencia de puntos y de imágenes como píxeles, va construyendo una nueva imagen interrelacionada con sus antecedentes del mundo

imaginario de los pescadores, a partir de la complejidad y del caos del mundo visible como Dios manda. Observamos entonces como al ordenar los trazos con un fin, se empiezan a organizar el objeto para darle sentido a la forma.

Ahora bien, para que los dibujos mentales sean representados visualmente por el artista investigador, se establece una acción sucesiva de elementos sobre la imagen compleja, en donde la narración de los pescadores se fundamenta en los hechos de la forma de la imagen en la que: “all visual forms are socially embedded, and many visual forms that sociologists and anthropologists deal with are multiply embedded” (Banks, 2005 2nd Edition), en otras palabras esas formas de imágenes capturadas por el artista investigador son asimiladas en relación al contexto social y cultural, en donde la imagen cobra su sentido visual a partir del juicio de valor socialmente integrado y multiplicado que hace el artista investigador.

Tal como se observa la “experiencia estética” (Henckmann, 1998), definida anteriormente, desde el punto de vista del artista investigador sobre las imágenes que interpretan los pescadores, estas, se presentan a partir de la acción de la percepción de la actividad cotidiana de los pescadores, de sus mundos y modos de experiencias con su carácter práctico-vital de las faenas de la pesca; pero además esas acciones muestran claramente una estructura Gestalt y la aplicación de un “juicio estético” (es un juicio que se aplica a un objeto, una acción <performance> evidenciando sus cualidades estéticas) (Henckmann, 1998), con el fin de comprender desde la acción del dibujo el sentido visual y gestual de la forma visual. De hecho al observar a los pescadores haciendo sus descripciones sobre sus faenas de su pesca se evidencia una acción gestáltica basada en la sensibilidad y

pensamientos de los pescadores pensando en la disponibilidad de una imagen elevada frente a la realidad, permitiéndoles la armonía mutua entre el ser humano y la naturaleza al recurrir a sus imágenes fragmentadas y guardadas anteriormente en su memoria para ser expuestas visualmente.

Ante la situación planteada se argumenta una apropiación del mundo de los pescadores mediante la extracción del conocimiento de las leyes estructurales de la naturaleza y de la sociedad de los pescadores artesanales a través de la modificación de sus mundos y de las imágenes libres que ellos crean a fin de superar lo desconocido de los trazados y de las profundidades del mar en cada uno de los sectores donde ellos realizan sus faenas.

Es por ello que los dibujos mentales, llamados así anteriormente son los mismos dibujos gestuales de los pescadores artesanales que el artista investigador los ha convertido en acciones de dibujos estéticos, mediante la necesidad de extraerle del mundo frágil de los pescadores su desconcierto de las imágenes de la realidad, en el momento en que aplican sus estrategias de supervivencias para disfrutar de ellas y enmarcarlas en acciones de dibujos mentales, propias de la realidad exterior de cada uno. Significa entonces qué, la forma de expresión de los pescadores, su opuesto y similitud son la armonía del dibujo mediante el equilibrio ordenado de las fuerzas opuestas de las imágenes. En la que el artista investigador recurre a sus narrativas para adaptadas como creaciones de su microcosmo equilibrando el mundo imaginario de los pescadores.

En referencia a lo anterior se argumenta que la “experiencia estética” la desarrolla el artista investigación, a partir del goce estético en la forma en cómo asimila la imagen de los pescadores en el momento de sus narraciones visuales. En efecto, la “experiencia estética” se plantea frente al hecho de la observación de la expresión de sus narraciones orales y gestuales de los pescadores artesanales, donde expresan sus sentimientos, la percepción de la imagen, esas que el artista investigador refleja en sus dibujos buscando la expresión de esos sentimientos visuales, al expresar visualmente la experiencia en la unidad entre el hombre y el espíritu con su propio valor en sí mismo del goce estético, entendido como una acción de la “percepción estética de los objetos de arte y de la naturaleza, de las imaginaciones íntimas, de estados corporales, de movimientos y de acciones. Si <estético> es concebido etimológicamente como <sensual>, entonces, cualquier tipo de gozo que surge mediante la percepción estética es definido como goce estético, desde el goce visual hasta el placer sexual, pasando por el estímulo de cualquiera de los demás sentidos. No obstante, con Kant se establece la diferencia entre la sensaciones de lo agradable, la cual se fundamenta en una afección inmediata de los sentidos y el goce estético, cualitativamente más elevado y de otro tipo, basado en la percepción de la forma constituidora de una objeto y no en estímulos particulares” (Henckmann, 1998), el artista investigador propone tres acciones al dibujar, en la que sostiene que el dibujo produce placer, poder y saber, fundamentado en el ‘goce estético’, todas estas referencias se expresan a partir del goce estético cuando se entrecruzan desde la percepción de la naturaleza y de las acciones gestuales de los pescadores, al hacer despertar los sentidos buscando estímulos en el interlocutor, es interesante analizar cómo esta definición de goce estético al final sostiene que “no interesan los estímulos particulares”, pero desde el punto de vista del artista

investigador, lo más importante es cuando esas historias orales de los pescadores son expresadas y el artista investigador, encuentra una serie de imágenes complementarias que le ayudan a construir un discurso visual, al extraer de la memoria de ellos va creando un mundo en imágenes que le dan sentido a las historias orales. Por lo tanto existe la plena seguridad de que los estímulos particulares de los pescadores artesanales son de vital importancia, debido a que esos estímulos son los que retroalimentan la imagen en el momento de la creación de los mundos simbólicos, estos son tenidos en cuenta para la creación y visualización de los dibujos.

A lo largo de los planteamientos hechos debemos sostener que esta investigación no se trata de hacer una reflexión de tipo estético sobre la imagen y el dibujo, sino el propósito es hacer visible las imágenes mentales de los pescadores y sus acciones empíricas a fin de revelar los dibujos de los pescadores artesanales y su relación con su contexto.

Ahora bien, continuando con la interpretación de las imágenes mentales surgen otras preguntas que debemos abordar desde la generación de nuevo conocimiento, en tal sentido debemos preguntar:

5.2.3. ¿De qué manera las artes visuales, en especial el dibujo contribuye a la generación de nuevo conocimiento?

Es evidente que dentro de la investigación, los pescadores artesanales construyen de manera empírica los trazados mentales, pero muchas veces sin saber que están dibujando,

por lo que, al referenciar y ubicar los espacios en el Mar Caribe, donde todo es agua en constante movimiento; se convierte en una acción, donde ellos trazan unas líneas de un punto a otro, apoyándose intuitivamente en las matemáticas, más concretamente en la geometría como rama de las matemáticas, debido al desplazamiento de un objeto en el espacio. En este caso, es la lancha como ‘cuerpo de desplazamiento’ en un plano cartesiano, pero dicho plano es un plano ondulado, el objeto de desplazar de un lugar a otro se convierte en una acción geométrica, es decir que construyen una línea como sucesión de puntos de desplazamiento, hecho que hacen de una manera empírica. Sin embargo, por sus experiencias, surgen la pregunta: ¿Cómo los pescadores artesanales crean los trazados en su mente sobre los lugares de la pesca? En cierto modo, este tipo de experiencias de vida se relaciona con el de las historias orales que ellos ejecutan casi a diario, porque entre otras cosas, los pescadores también narran sus historias mediante un dibujo o mapa de desplazamiento, permitiéndoles ir de un lugar a otro para ubicar el mejor lugar para tener éxito en la pesca.

Cabe señalar la importancia del uso de las manos como herramientas para trazar y expresar sus historias orales, porque los pescadores hablan con las manos. Las manos como se había mencionado anteriormente, es una herramienta de tecnología para pesca, pero además se convierte en un elemento agregado de lenguaje no verbal, que complementa el lenguaje oral. En este caso las palabras y las manos se unen para contar las historias.

En este hecho existe un proceso de interrelación entre los gestos, la mente y el pensamiento desde la imagen que no es arte, pero la complejidad de sus componentes el artista

investigador la lleva de la imagen que no es arte a la imagen que es arte, en este caso desde el sentido de dibujo como pensamiento visual en las artes del Caribe.

5.2.4. ¿Cómo el artista investigador interpreta el mundo de los pescadores?

Al hablar sobre la mirada desde las artes visuales, el artista investigador interpreta el mundo de los pescadores como proceso de comunicación y creación. El arte nos enseña a ver el mundo de una manera diferente, es decir como proceso de interpretación y comprensión del mundo, el arte hace que el hombre comprenda su contexto a través de los sentidos, en donde mantiene una estrecha relación con el mundo espiritual, es por ello que el hombre comienza a organizar su mundo de acuerdo a su contexto y a sus actividades diarias, permitiéndole identificar y articular su naturaleza humana con relación a la creación de formas y acciones que le hagan la vida más fácil. Cabe agregar que, a través de los sentidos, es por donde ingresa la mayor información posible sobre el conocimiento y en especial sobre la imagen (ya sea auditiva, visual, de texto, táctil y gustativa), la que procesada genera nuestro entendimiento sobre el mundo, además crea mucha información y conocimiento.

Este nuevo conocimiento percibido a través de los sentidos, es el que se provoca el proceso de creación cuando se hace arte en cualquier disciplina, según lo plantea David Bohm, “la creación en la mente del artista es un proceso que se da en el cerebro, en donde se logran ver imágenes, pero en ese momento no existe la palabra, solo existe el pensamiento visual,

en tal sentido, se plantea un proceso de similitud, resistencia y convergencia a partir de las una idea de imagen, pero después viene una segunda fase que es el momento de la creación, en donde se revela una nueva imagen, producto o resultados de las anteriores, sin embargo debemos aclarar que se crea una nueva imagen que no existía anteriormente (Bohm, 2009), es importante aclarar que el artista, siempre se encuentra en un proceso de creación constante buscando crear nuevas imágenes sobre todo lo que observa, es por ello que la mente del artista siempre se mantiene en continuo movimiento tratando de buscarle una nueva interpretación a la vida para dar respuestas del porqué de la cosas.

5.2.5. Historias orales Visualizadas

Ahora bien, debemos aclarar que en la investigación se presentan dos interpretaciones sobre la imagen, una es la interpretación de la imagen que hacen los pescadores sobre sus faenas diarias, su contexto, sus experiencias relacionadas sobre la pesca y la relación con el medio ambiente, lo cual se encuentra detallado en el capítulo de las narraciones. Sin embargo, cabe anotar que el sentido recursivo que tienen los pescadores por tantas historias que ellos mismos escuchas de sus colegas complementadas con sus historias orales, hacen de esta actividad que su imaginación llegue a las profundidades del mar y a otros lugares inimaginados. Estos lugares hacen referencia muchas veces a esos lugares que en alguna ocasión observaron en las profundidades del mar, es ahí donde comienzan a recrear esas imágenes fragmentadas, las que recrean construyendo nuevas historias, se puede decir que el contexto de los pescadores por su geohistoria también les permiten recrear sus historias orales en las que en ocasiones se convierten en historias fantásticas.

Ante la situación planteada, debemos mencionar que el artista investigador dentro del proceso de interpretación de las imágenes que le cuentan los pescadores, escucha y analiza las narraciones orales de los pescadores con mucho interés, mientras que en su cerebro va creando nuevas imágenes, con su experiencia en creación artística, organiza un nuevo mundo simbólico como resultado de las historias orales de los pescadores. Lo que significa que existe un proceso de interpretación y creación de nuevas imágenes, las cuales son detalladas metodológicamente en su proceso y procedimiento en el capítulo tres, sin embargo debemos recordar estos procesos para introducirnos en la interpretación de las imágenes de los pescadores.

En este sentido, los pescadores siempre sostienen que no saben dibujar, pero cuando se les pregunta ¿cómo hacen para ir al ‘bajo’? ellos responden: “nosotros tomamos las marcas”, las que le ayudan a ubicarse, sin embargo cabe resaltar que como han ido tantas veces a esos lugares a pescar, ellos se ubican rápidamente de una manera intuitiva. Este ‘conocimiento empírico’ alimenta su ‘patrimonio ideológico’, de mucha importancia para ellos, el cual se ha transmitido por generaciones oralmente y visualmente, lo que determina la importancia de sus acciones en las faenas de la pesca. En ese orden de ideas este ‘conocimiento empírico’, tanto de la ubicación como de las historias orales, es lo que se analiza y se lleva a la visualidad como un gran aporte a la generación de nuevo conocimiento, tanto para el contexto como contar las historias de vida de muchos de los pescadores artesanales.

Cabe mencionar que cada uno de los pescadores tienen sus propias historias orales que se podría escribir varios libros con sus historias, sin embargo sólo se interpretará una de las narraciones con mucha relevancia por la cantidad de ingredientes del contexto y su relación con el medio ambiente, la cual es llevada a un dibujo como imagen procesada metodológicamente dentro de la investigación.

Esta es la narración oral que cuenta el 'SantaPri' "... una vez tuve que coger un caimán, porque el caimán se pasó a las aguas saldas, y el caimán, yo estaba bañando al hijo mío, y salió directamente donde estaba el hijo mío, esa es una de las luchas que pude tener..." (Leotteau F. , 2016), es de mucho interés como esta pequeña historia que narra el 'SantaPri' delante de la cámara es totalmente diferente cuando él, la cuenta sin encontrarse delante de la cámara, lo que implica que estando por fuera de la cámara, la narración toma otro giro en el que él describe con sus manos y con su cuerpo cómo fue la lucha con el caimán, lo que permite al artista investigador visualizar y comprender esa imagen oral llevada a un soporte y luego al contexto de infraestructura tecnológica.

Según se ha visto esta historia oral con los gestos es llevada por el artista investigador a otro contexto en las artes visuales, es decir que esta imagen es retroalimentada porque enriquece la visualidad de la imagen en donde el artista investigador no deja perder esas emociones del pescador artesanal cuando cuenta su historia fuera de cámara. Significa entonces que la imagen del 'SantaPri' al interpretar sus faenas diarias en la pesca, él la

cuenta una y otra vez en sus diferentes procesos de interpretaciones creando mundos ilusorios que van recreando cada vez más, esto se evidencia cuando en tres ocasiones se les hacía la misma pregunta a los pescadores y te contaban esa historia de una manera diferente, lo que significa que la interpretación es variable de acuerdo a las circunstancias como dicen ellos, pero también es importante mencionar que a partir de la confianza entre el investigador y los pescadores, las historias se van fortaleciendo y cada vez son más sólidas. Esto implica lo recursivo que son los pescadores en sus faenas diarias por sus experiencias.

De igual manera encontramos la otra interpretación sobre la imagen que hace el artista investigador sobre esas historias orales que le cuentan los pescadores al artista; en ese orden de ideas el artista investigador hace el análisis sobre las imágenes y su interpretación es llevada a la visualidad a partir de la creatividad, es decir que la imagen que desarrolla el artista es una interpretación creativa de acuerdo a las imágenes que comprende de las narraciones de los pescadores, las cuales se podrán observar en el capítulo siguiente sobre las visualidades. Significa entonces que en ambas direcciones esta investigación genera un nuevo conocimiento sobre la imagen desde la interpretación de las historias orales e historias de vida, en la que el artista investigador crea su propia historia.

Según se ha visto, este es un proceso gestáltico que contribuye a la generación de nuevo conocimiento, en el que las ideas planteadas inicialmente son llevadas a un imagen en un soporte, ya sea de papel, canvas, proyección de luz sobre una superficie entre otras; lo que

significa que la creación es un proceso en el que se apoya el artista cuando los pescadores están contando sus historias.

A los efectos de esta, la visión es la vía de entrada del conocimiento más utilizadas por los pescadores artesanales, la cual es, como transmiten sus ‘conocimientos empíricos e ideológicos’ a sus seres más cercanos, esto hace que la visibilidad esté al servicio de los pescadores en su contexto cultural, en donde la enseñanza aprendizaje se da por la acción de ver y del hacer. Ahora bien las experiencias se adquieren a partir de la visión y la comprensión de lo que hacen sus familiares, pero no se debe olvidar la manera como se adquiere las imágenes qué, en muchos no se pueden recordar totalmente, sino que son fragmentadas, por lo que los pescadores al contar sus historias recurren a su memoria y reconstruyen la historia, agregándole nuevas imágenes a su narración oral.

Hechas las consideraciones anteriores, cuando el arte contribuyó al ser humano a comprender y a asimilar los aspectos perceptivos de la naturaleza se identificó con la experiencia de la armonía, de la belleza y de todo lo que veía a su alrededor; esta le ayudó en gran medida a hacer de él lo que es. En este sentido, el artista investigador a través de la sensibilidad comprendió el mundo de las formas y de las estructuras naturales. Es por ello que “al expresar su experiencia artística, también contribuye a otras personas a comprender el mundo desde su sensibilidad” (Bohm, 2009).

A lo largo de los planteamientos hechos anteriormente encontramos como el artista investigador se apoya en la creación para dar respuesta al sentido de la creación de las imágenes que el interpreta sobre las historias orales de los pescadores, es por ello que estos argumentos sobre el patrimonio ideológico de los pescadores son llevados a los dibujos que al artista visualiza en el próximo capítulo.

5.2.6. ¿Cómo se plantea la relación entre los dibujos mentales de los pescadores y los portulanos?

Cuando el artista investigador estaba haciendo sus Estudios Culturales sobre el Caribe, se hizo muchas preguntas relacionadas con las cartas de navegación y los viajes hacía a donde se dirigían las naves con su tripulación, sabemos que llegaban a algún puerto, pero siempre estaban a la expectativa de las historias de piratas, bucaneros y corsarios que podían robarles su mercancía. Estas historias llenas de imaginación, guardaban muchos tesoros, generaron muchos mitos y leyendas que aún atraen al hombre por los llamados “mapas de tesoros”.

En efecto los portulanos eran diseñados por dibujantes expertos que dibujan figuras humanas y animales fantásticos en los lados y extremos de los mapas con el fin de identificar el contexto del mar territorial y la población existente en ese contexto, como fue descrito en el marco teórico. Sin embargo, cabe resaltar qué, también se dibujaban a las personas de la alta sociedad las que mandaba hacer esos portulanos cuando enviaban a

alguien de viaje en un navío. En estas pesquisas se evidencia la relación existente entre los portulanos con las rutas de navegación existentes en la época de la colonia, es importante sostener que estas cartas de navegación eran unas herramientas que debía ser acompañada por brújulas para saber su ubicación en el mar durante sus travesías.

En los portulanos se observa claramente las rutas o trazados de navegación de acuerdo a sus coordenadas con su latitud y longitud, identificadas a partir de los meridianos y paralelos. La latitud es la altitud que pasa por los meridianos y la longitud identificada con el largo es la que pasa por los paralelos por el ecuador todo esto es con el fin de localizar a una embarcación en el globo terráqueo especialmente en el mar. Precizando una vez más se sostiene que los portulanos son una descripción del globo terráqueo que le ayuda a localizar las embarcaciones en el mar, que eran usadas en la época de la colonia, cuando apenas se estaban creando las escuelas de cartografía, es por ello que encontramos diversidad de diseño de cartas de navegación cada una con sus especificaciones.

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando, los dibujos de portulanos fueron el inicio de los cuestionamientos de esta investigación que, al relacionarlos con los trazados o mapas mentales que hacen los pescadores artesanales en el mar territorial del Caribe colombiano, se estaba buscando una relación entre ambos, porque el conocimiento que cada uno de los que llegó a este territorio contribuyeron con sus aportes al contexto en el Mar Caribe creando lo que algunos llaman el ‘nuevo mundo’ que no tienen nada de nuevo, sino que no lo conocían anteriormente. Por ello es importante sostener como dicen

algunos autores sobre el Caribe que al tropezar Colón con al Mar Caribe se completó el mapamundi. Con referencia a lo anterior, la interpretación y capacidad de adaptación de los africanos que llegaron en contra de su voluntad, con sus aportes le dieron mucho a este territorio, lo que significa que durante el procesos de indagación se ha evidenciado la similitud y diferencia que tienen los portulanos y los mapas mentales de los pescadores artesanales, debido a que en ambos mapas se utiliza el dibujo, las matemáticas y la geometría como herramienta para trazar e indicar los desplazamientos.

Precisando una vez más sobre la relación entre los dibujos mentales, cabe mencionar una conversación que sostuve con Tomás Hernández, un pescador cubano y el artista investigador en la ciudad de Miami a mediados de 2016, en donde se explicaba el proceso sobre las estructuras ideológicas del Mar Caribe en esta investigación. En ese momento surgieron otras historias orales relacionadas con los dibujos mentales, asociada precisamente sobre la salida de Tomás Hernández de su isla natal Cuba, en la que nos cuenta cómo fue que salieron en una lancha en busca de la ciudad de Miami por las problemáticas en su país, lo relevante en esta conversación fueron las hazañas que le tocó pasar en el mar.

Antes debemos aclarar que esta historia de vida, aunque no es la historia de un pescador artesanal permite hacer una comparación entre las historias de los pescadores y los

exiliados cubanos que abandonan su país por el simple hecho de pertenecer y practicar una religión y una política no apropiada en ese país. Sin embargo, lo que nos interesa es conocer la experiencia que Tomás vivió durante su viaje por el Mar Caribe hasta que llegó a la ciudad de Miami.

Tomas cuenta sus hazañas desde que se subió a la lancha y las vicisitudes que le tocó pasar porque se perdieron en la ruta por las corrientes marinas y por los vientos que los llevaron a otra costa. De ahí que les tocó subir a otra embarcación hasta llegaron a Miami. Sin embargo, debemos argumentar que durante el análisis y descripción de las entrevistas se ha evidenciado una nueva imagen como resultado de la indagación la cual será visualizada en el capítulo siguiente.

Esta imagen es producto de tres dibujos anteriores por lo que se hace la descripción de ellas por el sistema de Écfrasis sobre la manera en cómo piensan los pescadores, pero a la vez son nuevas imágenes creadas por el artista investigador, las que hacemos visibles en un soporte de papel.

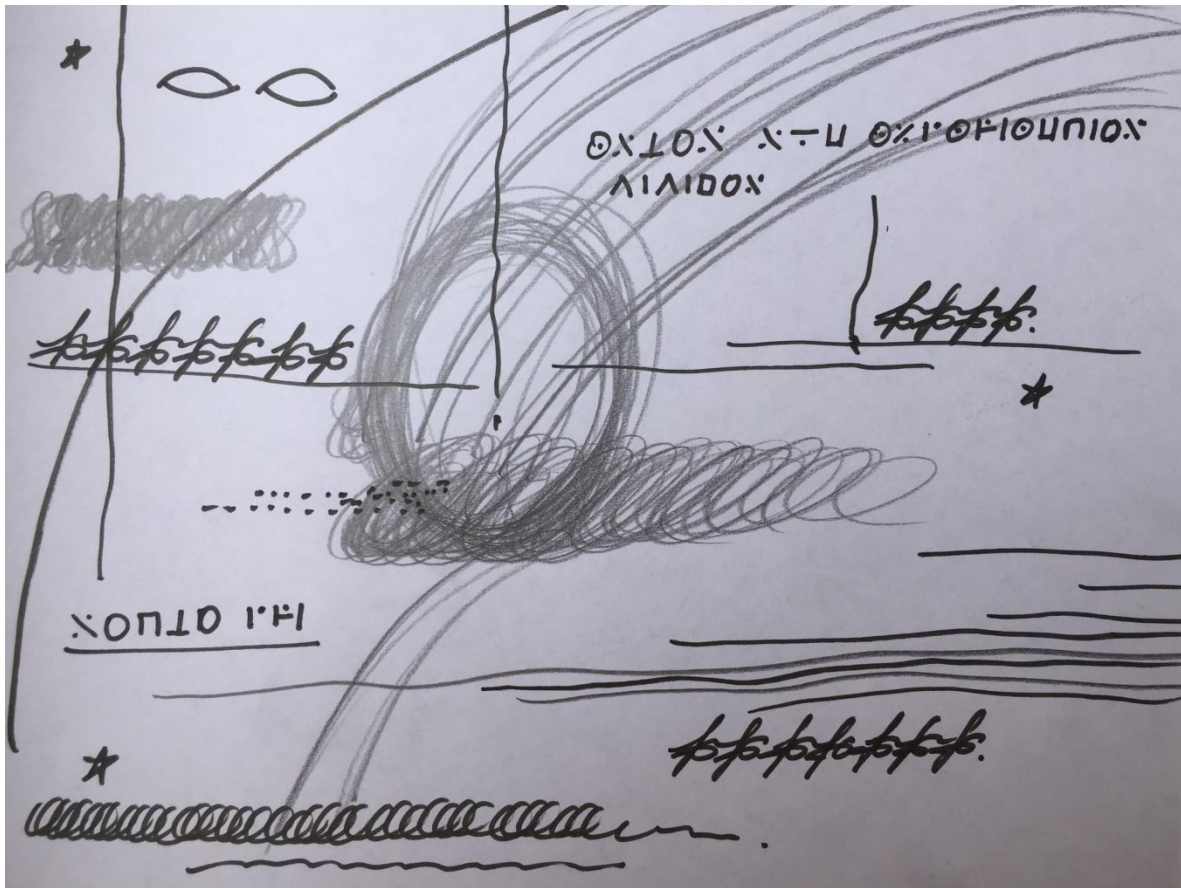


Ilustración 12 "Estas son experiencias vividas"

Drawing N ° 18
Author: Fabian Leotteau
Title: "Theses is life experiences (Estas son experiencias vividas)"
Technique: Graphite and ink on paper
Dimensión: 21.59 cm x 27.94 cm

6. Capítulo

Visualización de los dibujos mentales

Al observar detalladamente tres historias orales (dibujos mentales), que narraron los pescadores artesanales, luego a cada una de esas historias orales, se le hace una visualización de parte del artista investigador. Estos dibujos mentales fueron confrontados para ser verificados con los pescadores. En este capítulo se visualizan esos mapas mentales y algunas imágenes del fondo del mar de una manera representativa, no de una manera real, es decir es la visualización sobre las experiencias de los pescadores artesanales, porque no tiene sentido mostrar las imágenes del fondo del mar, en este caso se toma una fotografía del fondo del mar y se muestra. Lo que visualiza en este capítulo es la manera de ver con los sentidos esas imágenes llevadas de la oralidad a la visualidad. Además, es evidenciar la manera en que el artista investigador expresa e interpreta las historias orales mediante un metalenguaje para hacer de las visualidades los resultados de la investigación.

Antes de visualizar las imágenes debemos comprender que es la visualidad, según el Diccionario de la Real Academia Española, define visualidad como: “Del lat. tardío *visualitas*, -ātis 'sentido de la vista'. Efecto agradable que produce el conjunto de objetos vistosos” (Española, 2014, 23^o edición). En ese orden de idea debemos mencionar la visión como instrumento por donde ingresa la información visual hacia el cerebro, es decir que la visión es la acción de captar una imagen para que ingrese al cerebro, luego unos cuantos segundos más tarde esa imagen produce un efecto agradable o desagradable sobre los

objetos vistos, al asimilar o confrontar la información que tenemos nuestro cerebro. Por tanto, debemos aclarar que el órgano de la visión, su función es ingresar la información hasta nuestro cerebro, por lo que no se debe confundir la visión con la visualidad. La visión es una acción que se efectúa en fracciones de segundo a través del ojo, es decir capturar una imagen, mediante el proceso de la fenomenología de la percepción visual para llevarla a nuestro cerebro. Allí esa imagen es asimilada y confrontada con la información registrada de las otras imágenes, dicha imagen la reconoce nuestro cerebro, pero nuestro cerebro busca la asociación en el ámbito social de esa imagen, lo cual nos permite identificar la acción de la visualidad, es decir la visualidad es la acción de reconocer esa imagen en el ámbito social, pero además identifica el efecto y las emociones que producen los objetos percibidos.

Esta es una aclaración de suma importancia para la comprensión de las imágenes orales que emiten los pescadores artesanales, como también para comprender las imágenes creadas por el artista investigador a fin de comprender el sentido de las visualidades expresadas por el artista investigador al hacer la respectiva lectura de las imágenes que se observarán a continuación.

Es por ello que, con el fin de entrar a visualizar los dibujos mentales de los pescadores surgen varias preguntas que contribuyen a fortalecer el discurso visual de las imágenes, una de esas preguntas es:

6.1.1. ¿De qué manera los dibujos mentales de los pescadores pueden ser visualizados como artes visuales?

El análisis que se le hizo a los videos permitió introducirnos en la mente de los pescadores para extraer los dibujos mentales, los cuales corresponden al lenguaje del mundo simbólico de ellos, sin embargo para visualizar esas ideas patrimoniales es importante que se diseñe un metalenguaje, teniendo en cuenta los signos y símbolos, creados por ellos a fin de generar un discurso visual. Los dibujos hechos por el artista investigador comprenden el mundo simbólico de las historias orales de los pescadores. Significa que, a partir de las historias orales de los pescadores se podrán hacer visibles las ideas patrimoniales de los pescadores mediante la creación de códigos visuales que el artista investigador crea para revelar las ideologías de los pescadores artesanales en los pueblos donde se hizo la investigación.

Cabe mencionar que existen dos acciones que identifican los pescadores frente a esta pregunta, una relacionada con el mundo de las palabras, los gestos y las emociones de los pescadores artesanales, gestos que sí analizamos externamente, es la interrelación con el mundo simbólico, es decir la decodificación de esas emociones, gestos y palabras en la mente de los pescadores. Lo que significa que, en la mente de los pescadores existen mundos simbólicos, que al momento de releer y analizar los videos se identifican esos dibujos mentales de los pescadores. Estos cruces de códigos visuales, crean una nueva codificación desde la visión del artista investigador, en la que se identifican los signos visuales y los transfigura en signos estéticos hacia la creación de nuevos códigos visuales

mediante la visualización de dibujos, es decir que pasamos de los dibujos mentales de los pescadores a los dibujos visuales del artista investigador.

Resulta oportuno mencionar qué, en estas acciones se encuentra la intersección entre el arte y la oralidad, siendo la oralidad una de las virtudes del contexto del gran Caribe, en el que el sentido de la semiología se convierte en un factor determinante a fin de transfigurar los signos visuales que tienen su propio significado al crear nuevos significantes mediante el lenguaje del dibujo para hacerlo visible. En esta fase de la transfiguración de los signos nos fundamentamos en Umberto Eco en su libro “Tratado de semiótica general” cuando sostiene que: “la semiótica tiene que ver con cualquier cosa que puede ser asumida como signo... En este sentido, la semiótica es, en principio la disciplina que estudia todo aquello que puede ser usado para mentir” (Eco, 1975); en donde los pescadores juegan con el lenguaje verbal, los gestos, el uso y aplicación de los signos y los símbolos culturales de su propio contexto utilizando un lenguaje de códigos visuales y lingüísticos que, al visualizarlos nos introducimos e identificamos en las nuevas maneras de ver el sentido de la oralidad.

Ahora bien, para llegar a la visualización de las ideologías de los pescadores que se había planteado inicialmente, retomando el sentido del dibujo como forma de pensamiento en la investigación sobre “el dibujo como ciencias del arte en el pensamiento del Caribe” al sostener que “el dibujo como herramienta de conocimiento me llevan a relacionar las ciencias con el arte, con exaltación y el placer de dibujar como hecho espiritual, llevándolo

a la categoría de ‘lo fantástico y lo real’ en el Caribe” (Leotteau F. , 2008), es decir que la forma de pensamiento visual en el Caribe se plantea desde la interpretación de la fenomenología y desde las ciencias humanas como se había argumentado anteriormente a partir del fenómeno de percepción, pero además de la acción de comprender el contexto y desde la autopoiesis.

Es por eso que los pescadores no siendo artistas generan una serie de imágenes que el artista investigador, apoyado en las artes plásticas y visuales del Caribe las convierten en acciones de la cultura óptica, en la explosión de la imagen de dibujos, aportando elementos visuales a las historias orales de los pescadores que le ayudan a ser identificadas y resignificadas en su mundo simbólico usado como recurso estético visual que muchos artistas en el Caribe aplican.

En este sentido, nos apoyamos en Calderon en su investigación sobre Flusser, al decir que: “Flusser sostendrá que en la concepción tradicional de imaginación [Imaginieren] ésta era comprendida como “la capacidad específica de crear y descifrar imágenes” (Flusser 2001:80), aunque, naturalmente, como él mismo afirma (Flusser 1990), la imaginación por sí sola no basta para la creación de imágenes. Así, cuando el hombre imagina pone entre él y el mundo un medio. La imagen interna que él se representa es un “entre medio”, porque se sitúa entre el humano y el mundo (Calderon, 2012)”, este argumento es la base para que la imagen de los pescadores se hagan visible en la medida en que el investigador artista

aplique un medio para revelar esas ideología, las que se deben descifrar y volver a codificar desde la creatividad mediante un dibujo.

Resulta oportuno mencionar que un dibujo codificado en la imaginación de los pescadores es un modo de vida propio de su contexto en la que la memoria es una herramienta fundamental para las acciones de la vida cotidiana, es por ello que Calderon sostiene que: “Esta concepción sería la que fundamentaría que a la imaginación –tradicionalmente- se le ha asignado un rol fundamental en el proceso de conocer, pues se ha estimado que de ella emergen los modos que construye el hombre para intermediar con el mundo, es la manera que éste tiene para acceder a él desde su ex-sistencia, en otras palabras, desde fuera de él (Calderon, 2012)”, significa entonces que las prácticas identitarias tradicionales y culturales de los pueblos en donde se desarrolla la investigación, ha evidenciado las manera de apropiarse del contexto por el conocimiento sobre el mar, sus corrientes marinas, los vientos, la imaginación y las experiencias vividas de cada uno de los pescadores, llevándolo a una nuevas visualidades a partir de la interpretación de los códigos culturales y simbólicos a través de los dibujos.

Lo interesante de la creación de los dibujos mentales de los pescadores es que al visualizarlos se amplía un conocimiento que no estaba evidenciado, pero sólo existía en la oralidad y en la memoria de los pescadores artesanales. Lo que significa que, con esta revelación, el mundo para los pescadores se convierte y se apoya en el dibujo, las matemáticas, la geometría, la dirección del viento, las corrientes marinas y los colores del

mar se convierte en el ‘patrimonio ideológico’ del mundo simbólico de los pescadores artesanales. Lo importante es la visualidad de esas historias orales a través de dibujos. Cabe mencionar que no existe un modelo preciso para salir a pescar, pero lo que sí es cierto es que el uso de las herramientas como su memoria, las técnicas y aplicaciones de elementos de la pesca, e incluso las herramientas que ellos mismos crean son unas determinantes verdaderas en la construcción de los mundos simbólicos y de la pesca.

En este sentido, los dibujos creados por el artista investigador son producto de la búsqueda de la visualidad de las imágenes analizadas, descritas e interpretadas visualmente a través de líneas que constituyen un lenguaje visual, es por ello que al fundamentarnos en las teorías del dibujo hacemos referencia a Antonio Rabaza Romero en su tesis doctoral: “Caos sensible: orden y caos en la construcción de los proyectos de creación en las artes plásticas”, al sostener que “La confección y posesión de mapas fidedignos, por ejemplo, constituía una labor desarrollada con secreto militar. El soberano que dispusiera de mejores mapas llevaba ventaja en los movimientos de tropas en el campo de batalla y en la organización del abastecimiento de sus ejércitos; le proporcionaban poder estratégico (Rabaza, 2004)”, de este modo el dibujo se constituyó en una herramienta de conocimiento estratégica que permitía la organización, esto tiene que ver en primera instancia con la organización de planos imaginarios en la mente de los pescadores en la manera en cómo se ubicaban en el Mar Caribe.

Por su parte en las imágenes analizadas se encontraron tres modos diferenciadores relacionado con la presencia, es decir las acciones de la pesca y los propios pescadores, la representación, es decir las acciones que representan y su relación con el contexto y, la estimulación asociada al sentido, las emociones y los sentimientos desde el mundo científico, en la que necesita de un medio para ser visualizada. En este sentido, nos apoyamos en Regis Debrais al sostener que: “La figura percibida ejerce su función de intermediaria con tres conceptos globalizadores sucesivos: lo sobrenatural, la naturaleza, lo virtual. Además sugiere tres posturas afectivas: el Ídolo apela al temor; el Arte, al amor; lo Visual, al interés. La primera está subordinada al arquetipo; la segunda está ordenada por el prototipo; la tercera ordena sus propios estereotipos. No se declinan ahí atributos metafísicos o psicológicos de un ojo eterno, sino universos intelectuales y sociales. Cada edad de la imagen corresponde a una estructuración cualitativa del mundo vivido. Dime lo que ves, y te diré para qué vives y cómo piensas” (Debrais, 1994), es decir que las imágenes también poseen unos modos de ver en sus componentes internos y externos, lo que la hace ver desde lo sobrenatural referenciada desde los arquetipos de las imágenes, lo natural con relación a la propia tipología de la imagen, es decir las características propias de la imagen y lo virtual en relación al medio en donde se puede visualizar la imagen, de modo que se pueda ver el discurso visual en términos de códigos visuales.

Por su parte, la novela “El viejo y el mar” de Ernest Hemingway, llevada al cine por el director Tylor, “el pescador debe pensar siempre en el pez, tenemos que matarlos para sobrevivir, pero nunca debemos olvidar el valor del pez, su belleza, su valentía” (Taylor,

1995), aquí se evidencia el respeto del hombre por la naturaleza, pero además el sentido de la literatura llevada a otro soporte visual lo que indica el paso de la palabra al texto visual.

El viejo pescador Santiago, le enseñó a pescar al joven Manolo desde los cinco años, el joven Manolo cuenta una de las historias orales que le sucedió a Santiago sobre la lucha con dos peces espadas, el macho y la hembra, porque el viejo Santiago capturó a la hembra y el macho se quedó rodeando la lancha y dio un salto de un lado a otro, dice Manolo que: “el viejo dijo: fue el pez más hermoso que halla visto en su vida, pero era una situación muy triste porque el pez macho estaba cuidando a su hembra y se quedó hasta que la hembra murió” (Taylor, 1995), esta es una de las historias orales contadas en la literatura, pero que también son contadas en los pueblos donde se hace la investigación en el contexto del Caribe, con un sentido poético, en donde la vida y la muerte contribuyen al fortalecimiento de la imagen.

Lo que nos indica el hecho de procesar y producir la captura de una imagen mediante la fenomenología de la percepción visual, según Maurice Merleau-Ponty dice que la imagen “es la manera en como aprehendemos la imagen que pasa mediante hilo conductor de órgano de la visión al cerebro” (Merleau-Ponty, 2000), luego esta imagen pasa del cerebro a la mano para ser interpretada mágicamente mediante un dibujo con sus propias simbologías, produciendo un conocimiento visual de lo que interpretamos sobre los objetos, de los sabemos de ellos o de las acciones, ya sea tangibles o intangible. A través de la fenomenología de la percepción de la imagen, articulada desde la captura de la imagen y la

manera de cómo esa imagen es representada mediante un dibujo sobre papel, llevándonos a otra fase de la imagen, la que podemos ver y comprender mejor.

Esta reflexión nos lleva a otra pregunta.

6.1.2. ¿De qué manera el dibujo contribuye a la generación de nuevo conocimiento?

La idea de un dibujo como representación de las cosas y de las palabras nos conduce a la visualización y materialización de los procesos de prácticas espirituales y culturales, a través de los dibujos de objetos elaborados en diferentes técnicas y diversidad de materiales. De esta manera, los pescadores se fundamentan en la fauna, la flora y el medio ambiente y la relación pragmática de los objetos y elementos de la naturaleza con el hombre, cómo ha ocurrido en otras culturas. Es por ello que en los dibujos mentales de los pescadores que pasamos a los visuales, se evidencia la pragmática de los elementos de la naturaleza en la interrelación entre ciencias y artes.

Podemos decir entonces que, el dibujo revela indiscutiblemente un conjunto de prácticas sociales y políticas dotada de una conciencia de algo más que un simple objeto una simple acción, es decir cuando el objeto dibujado cobra conciencia mediante la comunicación visual, señalada como la comunicación de la praxis a través de un lenguaje visual, entonces podemos argumentar que la cultura visual es la manera de como el ‘Homo Videns’ se integra a su cultura a partir de las prácticas identitarias culturales en su contexto. De este modo al representar sus mundos simbólicos en la práctica de la visualidad desde la

semiótica visual y desde los estudios culturales, nos ayudan a comprender su cultura y los procesos de lenguajes visuales a través signos visuales con los que se identifica su cultura, en la medida en que se intensifica la proliferación de nuevas imágenes desde las artes visuales.

Es evidente entonces que los trazos de los dibujos en un papel o un espacio donde al artistas investigador puede dominar un espacio de 180° goza de una libertad de expresión gráfica, semejante al disfrute de observar una imagen, ya sea fija, o en movimiento, incluso apoyada en las nuevas tecnologías en donde la mirada “Sobre la creatividad” (Bohm, 2002), la que incursiona en el proceso sobre los Estudios Culturales en el Caribe, donde la imaginación, lo imaginario se unen como si fueran conciertos visuales.

En ese orden de ideas, surge una pregunta que soporta la identificación de los dibujos mentales de los pescadores, la pregunta es: ¿Cuál es la información real que esta investigación ha obtenido? Se puede decir que la información real, es la manera en como se revela el patrimonio ideológico del mundo de los pescadores artesanales, es decir como los pescadores artesanales evidencias sus ilusiones y sus fantasía que viven en la superficie y en varias ocasiones en las profundidades del mar, es decir que los pescadores artesanales construyen su universo fantástico a partir de sus hazañas de las faenas de la pesca.

Por lo anterior podemos sostener que la información creada en la mente de los pescadores tiene sus implicaciones biológicas en sus cerebros que, por efectos de su alimentación y de

las experiencias de vida en su contexto generan acciones determinantes las que se tienen en cuenta a la hora de crear los dibujos de parte del artista investigador. En este sentido, nos apoyamos en Rabazas cuando argumenta que: “tres conceptos nos parecen fundamentales en el arte: materia, energía e información. Un artista inyecta energía en la materia para crear información” (Rabazas, 2004), significa que a través del fenómeno de la creación del arte entrecruza acciones fenoménicas en nuestro cerebro a partir de la información recibida, dicha información se le aplica una energía a la imagen capturada de la memoria del pescador, la cual es llevada a la visualidad, no imitando lo que los pescadores dicen, sino en la medida de recrear los códigos visuales extraídos de la mente de los pescadores, porque de lo contrario no tendría ningún valor visualizar lo que ellos dicen literalmente, entonces donde queda la creatividad, la materia, la energía y la información transnificada. Esto es lo que hace el arte transfigurar el significado de los signos en nuevos significantes estéticos, pero en este caso en la ‘estética del movimiento’ en el Caribe colombiano.

Ahora bien, el conocimiento que poseen los pescadores sobre el mar y sobre sus acciones de la pesca se circunscriben en su propio contexto, sin olvidar su alimentación y condiciones sociales, las cuales se integran en un proceso biológico que hacen parte de un sistema estructural que el artista investigador identifica. Para profundizar en este tema nos apoyamos en Maturana cuando sostiene que: “la biología del conocimiento. En la medida en que somos sistemas determinados en nuestra estructura, todo lo que nos pasa tiene que ver con nosotros. Si alguien dice algo, yo escucho algo, pero lo que escucho está determinado en mí. El que escucha determina lo que escucha, no el que habla. Esto del escuchar es una cosa muy importante, porque define lo que se oye. Uno tendría que atender

al escuchar del otro cuando uno dice algo, si quiere honestamente ser oído para entrar en un proyecto común, porque uno puede decir algo en un cuarto dominio, y ser escuchado en otro dominio. Lo mismo debe hacer el otro si quiere colaborar con uno (Maturana, 1996)”, con estos argumentos sobre “la biología del conocimiento” de Maturana, es importante saber escuchar y tener paciencia, esa fue una de las virtudes en la que nos apoyamos en esta investigación, en saber escuchar y tener paciencia a fin de analizar e interpretar la creación de los dibujos mentales de los pescadores.

Consecuente a la representación y visualización de la imagen, es el conocimiento el que lo produce, en este sentido, Paul Klee decía que: “el arte no reproduce lo visible, más bien lo hace visible” (Chaplin, 2002), el cual hace referencia a la traducción del conocimiento a través de las imágenes y la manera de cómo se interpretan las imágenes que conocemos. De este modo produce una experiencia captada por los sentidos, dicha imagen se forma por las sensaciones que le producen a los pescadores en su labor diaria y les genera conceptos que pueden ser explicados e interpretados. Sin embargo, estas imágenes poseen unos códigos que van más allá de lo que se observa a simple vista, pero lo que se busca interpretar son las emociones que les produjo una pesca como experiencia o expansión del conocimiento en relación a la visualidad, la que nos lleva a ver más allá de los códigos de reconocimiento, evidenciados en el medio exterior y sus propios contextos.

La acción del dibujo seduce, al producir un placer por la revelación de la imagen interpretada, ofrece unas sensaciones sobre la imagen, como representación; entonces

podemos decir que los resultados de las imágenes son el resultados de acciones observadas, las que hacen parte de la comunicación entre el pescador y el artista investigador, al tratar de despertar los sentidos de ambos, lo que nos lleva a la inmediatez de la imagen que nos lleva a la imaginación. Resulta oportuno mencionar la visualidad de la imagen como proceso de conocimiento sobre el mundo simbólico de los pescadores artesanales, quienes en su imaginación, recrean sus fantasías declarando sus emociones al comprender el significado de lo que expresan, pero a su vez el artista investigador revela y visualiza en la imagen una nueva manera de ver el mundo de los pescadores artesanales.

Ahora bien, el dibujo en su complejidad esbozan un sentido crítico a partir de los conceptos de línea, que en el arte se introducen en la vida, aumentando la experiencia de la vida y de los acontecimientos de los objetos, es decir aquellos artefactos que han sido utilizados en la pesca y han servido a comunidades ancestrales. Esta reflexión abre una puerta a los procesos de las prácticas identitarias culturales, por lo que los museos en la actualidad se apoyan en esos artefactos a fin de construir ideologías culturales para ser exhibidos en los museos identificados como espacio que deben estar incluidos en el tour. De acuerdo a esto Yves Michaud, sostiene que: “Ya es tiempo de reconocer que hemos entrado a otro mundo de la experiencia estética y del arte, un mundo en el que la experiencia estética tiende a colorear la totalidad de las experiencias y las formas de vida deben presentarse con la huella de la belleza, un mundo en el que el arte se vuelve perfume o adorno” (Michaud, 2007). De este modo encontramos como el concepto de aprehender, a partir del dibujo se constituye en el sentido de una nueva mirada.

De igual manera el aprendizaje de los lenguajes tanto de comunicación, audiovisuales, de procesos y de creación, facilitan a las representaciones para que sean expresadas de alguna manera más amplia según el grado de dificultad. Es por ello que: “Las ideas ganarán en expresividad sólo a través de una elaboración por medio de procesos mentales. Para Rudolf Arnheim: “la base del pensamiento es la capacidad humana de abstracción. Además, distinguía dos tipos de pensamiento expresivo: el intelectual y el intuitivo. Éste último tiene como base al pensamiento productivo -es decir el creativo- de las ciencias, las artes y del diseño” (Bürdeck, 1994). Por consiguiente, podemos observar como los procesos en las artes permiten que el sistema de creación genere alternativas de aprendizaje en cuanto a los procedimientos técnicos, los cuales son aplicados en las tendencias del arte en la actualidad.

Cabe señalar que, al visualizar los dibujos mentales nos apoyamos en WJT Mitchell al hacer una interrelación entre imágenes y palabras, en la que sostiene que: “Lo que tenemos es una variedad de disciplinas - la semiótica, investigaciones filosóficas en la representación, nuevos puntos de partida de la historia del arte, estudios de medios de comunicación - que tratan de converger en el problema de la representación pictórica y la cultura visual. La identificación de los problemas inherentes al intento de dominar la representación visual con el discurso verbal, Mitchell propone en su lugar a la "teoría de la imagen". Mira la forma en imágenes funcionan en las teorías sobre la cultura, la conciencia y la representación, y en la teoría como una forma de representar” (Mitchell, 1995). Se puede decir que las representaciones visuales apoyadas en la cultura visual, promovida por

historiadores, teóricos del arte y artistas se centran en los esquemas de espacio-tiempo culturales y, en los intercambios simbólicos asegurados en la realidad con algunas consideraciones de lo que es arte y lo que no es arte, en las mismas formas de representación.

Por eso vemos como “la historia de la visualización está estrechamente relacionada con la historia del arte, la historia de la cultura, la del comercio y también con la publicidad...” (Debray, 2004), es decir que las historias orales de los pescadores están asociadas con la construcción fiel de un modelo de relaciones entre el mundo simbólico y sus acciones del diario vivir en la pesca, por lo que la forma de la representación de la cultura de la pesca no puede separarse de la su finalidad, “...ni de las demandas de la sociedad en la que se refleja la cultura visual (Gombrich, 2003)”. De este modo las visualizaciones de los dibujos mentales se convierten en representación de ideas formas de los pescadores artesanales que mediante la creatividad del artista investigador es quien las hace visible mediante las formas de códigos visuales en el dibujo.

Por su parte José Luis Brea en su Conferencia en la Universidad Las América de Puebla en México 2008 sostiene que: “Se incrementa la disputa entre el ámbito del arte y la propagación de la imagen buscando el arte diferenciarse de la cultura popular u optando por la complicidad con las estrategias visuales de consumo. El ámbito del arte ha sido desplazado en la estética hacia el ámbito de la imagen y lo visual, engendrando un nuevo campo comprendido bajo el nombre "Estudios visuales" La filosofía, hoy, no puede

limitarse a la comprensión del fenómeno de las prácticas artísticas en cuanto a categorías de experiencia estética. El fenómeno de la imagen debe ser confrontado desde la naturaleza de la misma, sus relaciones simbólicas y antropológicas con la cultura y la mirada que de ella se desprende (Brea, 2006). De acuerdo a esto se incrementa el debate entre al arte y la cultura popular a través de los estudios visuales y no sabemos a dónde llegaremos. Se cree más bien que de algún modo se debe seguir disfrutando de la óptica de vida y de los discursos del arte, considerados como la manera de ver, al referenciar y evidenciar la relación de la imagen hecha por los pescadores artesanales, no como una producción artísticas, sino como una imagen hecha por una persona que no es artista, la cual debemos extraer para que el investigador artista con el conocimiento de la producción y creación artística la haga visible a través del arte con nuevos significantes.

Cabe mencionar que aquí no evidenciaremos el problema del arte, sino la manera de hacer visible el pensamiento visual de los pescadores artesanales; es por esto que nos apoyamos en las ciencias para revelar los dibujos visuales creador por el artista investigador.

Es evidente entonces que esta investigación genera nuevo conocimiento en la medida en que “cada vez que creamos un espacio de convivencia y reflexionamos en él a través de mirar las consecuencias de nuestro quehacer en él, puede surgir algo nuevo... están también en el hacer experimental que ese ámbito particular de estudio tiene, y están en las conversaciones de ese quehacer y en las conversaciones que son reflexiones sobre ese quehacer (Maturana, 1996)”, este ‘algo nuevo’ que menciona Maturana es precisamente los

dibujos creados por el artista investigador, en los que se experimenta la relación entre la conversación entre pescadores e investigador, articulado al quehacer de los pescadores con la creación de nuevas imágenes de parte del artista investigador. Significa entonces que este nuevo conocimiento se revela mediante la visualización de códigos visuales en los dibujos visuales.

De hecho las nuevas imágenes crean un nuevo metalenguaje a través de líneas de grafito y de líneas y puntos de tintas en la creaciones de un discurso visual, en el que nos apoyamos en Mitchel al sostener que: “Derivar un modelo de autorreferencia pictórica a partir del arte o el lenguaje, sino descubrir si las imágenes pueden producir su propio metalenguaje. Quiero experimentar con las ideas de que las imágenes puedan ser capaces de reflexionar sobre sí mismas, capaces de proporcionar un discurso de segundo orden que nos diga – o por lo menos nos muestre – algo sobre las imágenes. Así pues, mi procedimiento será de éfrasis. Es decir solo voy a intentar ofrecer hacer descripciones fieles de una serie de imágenes que, cada una a su manera parecen ser autorreferenciadas. Esto plantea un problema evidente para la pretensión implícita en el concepto de <<metaimagen>>, que sugiere un intento de construir un discurso de segundo orden sobre las imágenes, sin acudir al lenguaje, sin acudir al éfrasis” (Mitchel, 1994), significa que los signos visuales creados por el artista investigador, generan nuevas interpretaciones a partir de las líneas y puntos en los dibujos, constituyéndose en una ‘metaimagen’ implícita en las referencias de los dibujos mentales de los pescadores artesanales que más tarde son convertidos en

discursos visuales al que se le puede hacer un texto verbal denominado écfrasis⁹, sistema que se hará para visualizar las imágenes generadas por los resultados.

De este modo surge otra pregunta que nos llevará a la identificación de los mapas mentales.

6.1.3. ¿Cómo se identifican los mapas mentales en los pescadores artesanales?

Como sabemos los dibujos mentales corresponden a las acciones mentales sobre los desplazamientos en lancha por el Mar Caribe a los lugares de pesca exitosa que guardan los pescadores artesanales en sus memorias, los cuales se convierten en cartas de navegación por el Mar Caribe. Entonces podemos decir que es un instrumento de navegación natural e intuitivo, ubicado en el cerebro de los pescadores como representación del ‘patrimonio ideológico’, es por ello que al apoyarnos en Julio César Goyes al sostener que: “...y es que sin las cartas de navegación orales y escriturales el navegante hipertextual no podrá ir a ninguna parte” y más adelante sostiene que: “que el hipertexto es la libertad anhelada y que el autor puede ser autónomo y creativo” (Goyes, 2003), en este sentido las cartas de navegación de los pescadores artesanales no son totalmente visibles, pero sin ellas los pescadores no pueden navegar en el Mar Caribe. Además, los pescadores creadores de sus marcas o puntos en tierra, identificados como ejes centrales de ubicación, son utilizados

⁹ La écfrasis¹ o ecfra²sis. Nota 1 (en plural: écfra³sein; Nota 2 en griego antiguo, ἔκφρασις, 'explicar hasta el final')³ es la representación verbal de una representación visual. Es un tipo de intermedialidad; puede ser real o ficticia y, a menudo, su descripción está insertada en una narración. La écfrasis clásica puede corresponder en el plan del estilo a la hipotiposis (descripción animada). Así Umberto Eco (2003: 110): «cuando un texto verbal describe una obra de arte visual, la tradición clásica habla de écfrasis». <http://es.antiquitatem.com/ut-pictura-poesis-ecfrasis-> 20 – 08- 2016

para desplazarse por el mar o para identificar el lugar donde dejaron la nasa. En este caso los pescadores ubican tres puntos fijos x , y , y z , más un objeto w que se desplaza en una dirección a través de un plano en movimiento, este plano en movimiento es el Mar Caribe, por lo que los pescadores se apoyan en los tres puntos o marcas referenciadas para ubicarse en el mar territorial. Por lo tanto podemos sostener que los pescadores son creativos al identificar sus marcas como referencias a la distancia para no perderse en el mar, esto lo hacen de una manera intuitiva y libremente. Ellos visualizan las marcas o puntos en tierra y explican cómo seleccionan las marcas.

Los pescadores han creado sus propias marcas para identificar los puntos de excelente pesca, de este modo ellos crean sus propios mundos simbólicos a partir de sus experiencias donde viven y construyen sus historias orales e historias de vida en su contexto, apropiándose de sus imágenes marinas y sociales, las que exteriorizadas en la colectividad y confluyen en imaginarios “los imaginarios suelen definirse como expresiones subjetivas de la autoconcepción grupal” (Salmeron, 2011), que se basan en sistemas de identificaciones validados por ellos mismos en las que se envuelven en su propio mundo a partir de las imágenes seductoras y admiradas, como actores o como espectadores, es por ello que al sostenernos en Salmeron cuando argumenta que: “De esta manera, mirar, actuar, “comportarse”, identificarse o valorar socialmente tienen su sitio en dichos imaginarios, los que están en permanente proceso de conformación y cambio, y en particular, las transformaciones experimentadas a partir de las tecnologías de la óptica, así como en la química de los procesos fisiológicos. De ahí que también los imaginarios constituyan una especie de puente entre lo subjetivo y lo social, dentro de un intrincado conjunto de

simbolizaciones y actuaciones. Así, el tipo de mirada, los gustos, la formulación de lo estéticamente “correcto” y la representación de todo este entorno sociocultural, lo mismo en las manifestaciones artísticas, que en el campo de la psicología, que en el de la biología, la física o la óptica u otras disciplinas y en todos los tipos de percepción sensorial de los seres humanos” (Salmeron, 2011). Cabe agregar que al momento de hacer el análisis de las imágenes en movimiento, comienzan a despertarse una serie de sensaciones sobre las representaciones del fondo del mar por los colores, la óptica, la estética y la manera de ver en ese contexto otra realidad que, parece que uno estuviera inmerso en un sueño. Lo que implica la reflexión visual y pensamiento visual que hace el artista investigador al observar las imágenes que volvió a vivir cuando tuvo la experiencia con los pescadores en la profundidad del mar.

Significa entonces que, la manera en que los pescadores viven en su mundo de la pesca es un viaje a las profundidades del mar y también al infinito, en el mismo enfoque en que Maturana lo argumenta, cuando dice que: “... el mundo en que vivimos es el mundo que nosotros configuramos y no un mundo que encontramos. En otras palabras, como somos sistemas cerrados y estamos determinados en nuestra estructura, lo externo solamente gatilla en nosotros algo que está determinado en nosotros, (Maturana, 1996)”, es decir que las imágenes de los pescadores expresan estructuras de la realidad externa, determinada por ellos mismos, pero estas imágenes nos seducen tanto que nos hacen volver al lugar donde ocurrió, lo que determina “la seducción, como otras tantas construcciones culturales, va al encuentro de la mirada como una de sus preferentes expresiones, y que sólo pensar en la escena de verse en un acto de seducción es apetecible, ya que según Serrano (2008) se

promulga y legaliza un orden simbólico que hace vivible la existencia de los miembros de una sociedad... (Salmeron, 2011)”, en este caso particular la visibilidad de las imágenes de los dibujos mentales que crean los pescadores, son expresiones culturales que seducen desde sus actos de las sensaciones, que las hacen apetecibles e incitar a vivir esas experiencias.

Con este propósito es que el artista investigador recrea esas imágenes, decodificando las palabras de los pescadores de una manera en que se pueden visualizar y aflorar las experiencias de las sensaciones y emociones de la realidad de los pescadores, es decir que a través del dibujo visual “lo que vivimos lo traemos a la mano y configuramos en el conversar, y es en el conversar donde somos humanos. Como entes biológicos existimos en la biología donde sólo se da el vivir. La angustia y el sufrimiento humanos pertenecen al espacio de las relaciones. Todo lo espiritual, lo místico, los valores, la fama, la filosofía, la historia, pertenecen al ámbito de las relaciones en lo humano que es nuestro vivir en conversaciones. En el conversar construimos nuestra realidad con el otro. No es una cosa abstracta. El conversar es un modo particular de vivir juntos en coordinaciones del hacer y el emocionar. Por eso el conversar es constructor de realidades. Al operar en el lenguaje cambia nuestra fisiología. Por eso nos podemos herir o acariciar con las palabras. En este espacio relacional uno puede vivir en la exigencia o en la armonía con los otros. O se vive en el bienestar estético de una convivencia armónica, o el sufrimiento de la exigencia negadora continua (Maturana, 1996)”, en este orden de ideas se observa como el dibujo mental juega un papel de mucha importancia en esta investigación, al revelar las acciones del diario vivir, las frustraciones, los éxitos de la pesca, que al evidenciarlos mediante un

lenguaje visual, contribuye como un aporte más, a esa acción dialógica de pensamiento visual, la cual se establece entre los valores místicos, la armonía, los espacios de las relaciones que viven en conversación permanente que el investigador artista las hace visible mediante los dibujos.

Precisando una vez más, Maturana “comienza a descubrir que las cosas no pasan afuera de los seres vivos, sino adentro de ellos. Explica exhaustivamente la forma de las células de la retina de la rana y cómo su manera de mirarlas resulta revolucionaria en un momento en que los científicos estudiaban la visión desde afuera (Maturana, 1996)”; significa entonces que al apoyarnos en las experiencias de Maturana, la mirada de la rana, como la de los pescadores, no se producen de manera externa, sino de manera interna, es por ello que hemos analizado las emociones y los sentimientos de los pescadores a fin de comprender el conocimiento empírico del mundo de la pesca, porque en las imágenes de los videos de los pescadores durante las entrevistas y las actividades de la pesca se evidencia el sentido de pertenencia del mundo simbólico. Es decir que se evidencia el análisis interno de los pescadores y de las imágenes, generan las nuevas maneras de visualizar los mapas mentales.

Cabe agregar que al visualizar los mapas mentales de los pescadores surge un nuevo lenguaje visual. En este sentido, en palabras de Maturana cuando sostiene que: “Los seres humanos existimos en el lenguaje, que es el espacio de coordinaciones de coordinaciones conductuales consensuales en que nos movemos. El lenguaje fluye en los encuentros, en el

contacto visual, sonoro o táctil que ocurre en los sistemas nerviosos. El encuentro gatilla cambios determinados en la corporalidad de cada uno (Maturana, 1996)”. Significa que se establece una interrelación entre los sentimientos y las emociones, entre los pescadores y el artista investigador, revelando cada vez más el ‘patrimonio ideológico’ mediante la visualización de los dibujos.

Por ello, los significados de las imágenes mentales de los pescadores en relación con los portulanos se interrelacionan desde la acción del dibujo en el proceso de la imagen, en la que al fundamentarnos en Sara Pink al argumentar que: “I would argue that in any project a researcher should attend not only to the internal ‘meanings’ of an image but to how the image was produced and how it is made meaningful by its viewers [...] These three areas are also emphasised by writers on visual methods. For example, Banks (an anthropologist) summarises that ‘In broad terms social research about pictures involves three sets of questions: (i) what is the image of, what is its content? (ii) who took it or made it, when and why? and (iii) how do other people come to have it, how do they read it, what do they do with it?’ (2001: 7). She proposes a three-tier analysis that might focus on one or more sites where the meanings of images are made: production; the image; and ‘audiencing’. Within these three sites Rose identifies three modalities: the technological, the compositional and the social. She proposes that through this model one might also understand theoretical debates about how to interpret images, which she suggests are ‘debates over which of these sites and modalities is most important in understanding an image’ (2001: 32), (Pink S. , 2006)”, que los significados de la imagen de los portulanos se articulan con su interior y

con la manera en como fue producida, para entrar en una acción dialógica con el interlocutor del mapa de navegación.

Ahora bien, la relación de la imagen interior en cada uno de los casos particulares, es decir en la creación de un portulano como en la creación de una marca se inician en el pensamiento visual, significando la similitud y convergencia entre ambas acciones, pero contribuyendo en la función de la pesca. En la interrelación de las imágenes, una desde los portulanos y la otra desde los dibujos mentales, en el análisis realizado de las imágenes se pueden identificar algunas preguntas: (i) ¿cuál es la imagen, ¿cuál es su contenido? (ii) ¿quien la tomó, cuándo y por qué? y (iii) ¿cómo se puede leer una imagen y que se puede hacer con ella? Es por ello que el estudio de las imágenes visuales que se hizo en la investigación basadas en la fotografía, la psicología, la cultura visual, los estudios culturales y estudios visuales a partir de la antropología visual y la sociología en los usos sociales de las imágenes, establecieron las pautas para la creación de la visualización de los dibujos mentales.

Por lo anterior la metodología visual enfocada en términos de la importancia cultural, las prácticas sociales y los efectos de la visión permiten reflexionar sobre los resultados de las imágenes, en la que se propone además, tres niveles de significados de las imágenes descritos de la siguiente manera: la producción, la imagen e interrelación con el público; identificada en tres modalidades: la tecnológica, la composición y lo social para saber cómo interpretar las imágenes.

Podemos decir que la interpretación de las imágenes de los portulanos en relación con los dibujos mentales revelan la importancia de las emociones de los pescadores que tanto se ha hablado en esta investigación. En ese orden de ideas se debe sostener que sólo los portulanos se les mostró a Almicar, Julio y a Ocho, porque son los pescadores que más usan las marcas en sus actividades de creación de los mapas mentales, es decir que el análisis de las interpretaciones son las que nos lleva a identificar la ideología de los pescadores, sin embargo para visualizar los dibujos mentales debemos entrar en la siguiente pregunta.

6.1.4. ¿Cómo visualizan los pescadores las manchas de color en el mar en sus dibujos mentales?

Uno de los factores comprobados durante la pesca es la sensación que siente un pescador cuando captura un pez, porque sienten el jalón del nylon y tienen la gran virtud de identificar el tipo de pez y su peso aproximado, lo cual es reflejado cuando Julio dice: “ahí está” (Figueroa, 2016), esta expresión lingüística significa que ha capturado un pez y comienza a jalar el nylon, en esta acción se evidencian las emociones y los sentimientos de Julio, hasta cuando saca el pescado, luego le quita el azuelo de la boca y lo lleva a la nevera. De la misma manera nos apoyamos en Maturana cuando sostiene que “La emoción es una dinámica corporal que se vive como un dominio de acciones, y se está en una emoción o no. La atención a la expresión de una emoción la niega porque establece una docotomía entre el vivir y el parecer. Sólo, [...] La emoción se vive y no se expresa. El otro que me mira puede decir: “te veo triste”, y hace una apreciación sobre mi emocionar

distinguiendo el dominio de acciones en que me encuentro al hacer una distinción en el dominio del hacer (Maturana, 1996)”, sin embargo podemos argumentar que del mismo modo las emociones reflejadas en la pesca se evidencian, cómo el caso de Julio que lanza una expresión lingüística al expresar los sentimientos por la captura de un pez, es decir que en el dominio del quehacer de la pesca, Julio demuestra sus emociones y sentimientos mediante acciones a partir de su dinámica corporal y expresión lingüística, pero no las niega, sino que las lleva al sentido de la vida en su quehacer.

Las acciones mencionadas anteriormente están ligadas a la identificación y visualización de los cambios de color de las manchas que se producen en el mar, cuando a la distancia los pescadores observan el cambio de color, ellos identifican un cardumen, por lo que este tipo de acciones se integran en las dinámicas de expresar los efectos de sus sentimientos al ver un mancha de color que la llevan en sus mentes, es cuando ocurre el fenómeno de capturar de una forma simbólica esos peces que viajan en su cardumen. Lo efectos de los sentidos transmiten sus emociones mediante dinámicas corporales, entonces, es cuando surgen algunas ideas para tratar de adelantarse al paso del cardumen, o tratar de seguirlo, o hacer la pesca correteada, sin embargo a veces solo pueden capturar unos cuantos y dejar que los demás se vayan, es decir que a veces es difícil seguir el cardumen, por lo que se pueden perderse en el mar, sino están usando las marcas seguidamente.

En las observaciones anteriores se analizan las imágenes creadas por los pescadores artesanales, pero podemos identificar las manchas de color de un cardumen y cómo se

desplazan de un lugar a otro. Estas imágenes creadas por los pescadores, es decir imágenes que ellos crean, son articuladas al signo plástico a fin de visualizarlas mediante un dibujo, por lo que al apoyarnos en el libro “Trado del signo visual: para una retórica de la imagen” del grupo (U Grupo, 1993), cuando sostiene que “el signo plástico ... que no se limita a la figuración, sino que puede hacerse cargo de lo no figurativo, es decir, no solamente de lo que el arte del siglo XX ha producido en estos respectos, [...] erigir lo <plástico lingüístico>. Las diligencias que han seguido intuitivamente son esclarecedoras sobre el hecho de que el lenguaje poético, mediante diversos dispositivos, desemboca en el efecto de autotelismo, su propia manera aparece como significante y se ve conferir un estatuto semiótico en sí, independientemente incluso de su uso en un contexto particular” (U Grupo, 1993), significa entonces que al analizar las imágenes y hacerlas visibles a través de un medio es la manera en que los pescadores se expresan como hecho de comunicación, por lo que toda imagen se origina en un emisor, la cual es transmitida como mensaje en sí, como objeto de comunicación visual para llegar a un receptor. En este caso particular el artista investigador, quien a la final crea su propia imagen <plástica lingüística> mediante la creación de un dibujo como discurso visual, es la nueva imagen dependiente del contexto de los pescadores.

Ahora bien, el resultado visual es un nuevo significante del significado que se reveló del mundo de los pescadores, por lo que en este capítulo se revelarán esas visualizaciones y se harán las respectivas descripciones sobre las imágenes que nos llevaron a un nuevo conocimiento y a unas nuevas maneras de ver los discursos visuales. Esto implica la necesidad de generar otra pregunta.

6.1.5. ¿Cuáles son las experiencias de vida reflejadas en los dibujos mentales?

En el capítulo de la metodología se había hecho la pregunta ¿para qué sirve este nuevo conocimiento sobre los dibujos mentales de los pescadores artesanales? Sin embargo, la respuesta es para revelar el ‘patrimonio ideológico’ que tiene el mundo de los pescadores a partir del ‘conocimiento empírico’ de cada uno de los pescadores sobre las corrientes marinas en las profundidades del mar, como también la dirección de los vientos y los cambios repentinos que se siente a mar abierto, pero además con las marcas, los pescadores hacen sus trazados de sus mapas mentales estableciendo las maneras de ubicarse en el contexto del mar territorial con todas sus ventajas y desventajas que le provee la naturaleza.

Para alimentar el pensamiento visual y la manera en cómo ellos construyen sus imaginarios en sus pueblos pesqueros, podemos sostener que ellos se fundamenten en “la biología del amor” como dice Maturana, es decir en la construcción de sus mundos simbólicos para vivir mejor, en confianza con los suyos y con los que están a su alrededor.

Dadas las condiciones que anteceden cuando estábamos en el proceso de las entrevistas, el sentido de la oralidad y la cantidad de imaginarios que se construyen en el contexto del gran Caribe generan una participación integral en la comunidad, es decir que sienten el

respeto por la memoria de los adultos mayores, quienes poseen un conocimiento a partir de sus propias experiencias y las acciones de las prácticas identitarias de la pesca, es por ello que se evidencian en las imágenes, la creación de las rutas de desplazamientos por el mar Caribe, pero como sabemos estas rutas son las que los pescadores crean sus propias historias orales, las que nos lleva a las nuevas ideología patrimoniales, en las que fundamentado en Maturan plantea que: “todo conocimiento es un modo de vivir y, por lo tanto, es multidimensional y su multidimensionalidad debe adquirirse en el vivir. Por supuesto, es necesario aceptar la multidimensionalidad del dominio del conocimiento que interesa en toda su magnitud. Si usted me pregunta cómo se aprende a amar, la respuesta es: en el vivir las acciones que constituyen al otro como un legítimo otro en la convivencia (Maturana, El sentido de lo humano, 1996)”, lo que demuestra que las experiencias vividas por los pescadores quedan guardadas en sus memorias, las cuales cada vez que las cuentan se recrean en la multidimensionalidad por la magnitud de las historias orales en sus mundos simbólicos en la legítima convivencia de sus acciones multimimensionales.

Las emociones de los pescadores sirven para convivir en constante imaginación con el mundo marino, significa que bajo sus emociones mejoran la calidad de vida para ellos.

En la convivencia con los pescadores se logró identificar y comprender la manera en como se creaban los portulanos, sin que los pescadores supieran que tipo de herramienta de navegación es, porque los pescadores crean sus propios portulanos, pero no los visibilizan, sólo lo guardan en la memoria de cada uno de ellos. Sin embargo, reflejan las emociones y

sentimientos apoyadas en el texto de Maturana al sostener que: “cuando uno se conecta con el otro en la emoción y se mueve en el otro en el coemocionar armónico con él o ella, se mueve en el escuchar del otro, y por tanto se mueve con él o ella en su razonar. Esto es necesario para que el otro pueda entender lo que uno dice. Pero al mismo tiempo el otro, si quiere oír lo que uno dice desde el decir del que habla debe hacer lo recíproco, si no solo se sigue escuchando así mismo... Si nos movemos en una conversación con el coemocionar como en un baile, nos seguimos en el fluir de la emoción y la razón y nos entendemos. No hay posibilidad de que uno entienda la razonar de otro en una conversación, sino se encuentran ambos en el mismo emocionar (Maturana, 1996)”; las emociones reflejadas durante el proceso de las entrevistas se presentan en doble vía, es decir tanto el pescador como en el artista investigación en una acción conjunta dejándose llevar por los imaginarios y el emocionar mismo de las historias orales.

En los enfoques de análisis existentes en las imágenes, se encuentran aspectos sociales cargados de significados visuales que merecen más atención, es por ello que la relación entre contexto social y contenido de una imagen podría ser entendidas. De hecho la imagen puede ser leída como si tuviera un mensaje interno de acuerdo a las narrativas internas y externas. Es decir que las imágenes reflejan el contenido interior de las historias orales de los pescadores en relación a su narrativa externa. Por lo que las relaciones sociales y culturales se convierten en la clave para entender sus significados.

Significa entonces que a través de la investigación se ha revelado la relación entre los dibujos de portulanos de la época de la colonia en el Caribe y los dibujos mentales de los pescadores artesanales, sin embargo se debe aclarar que ambos se originan en la imaginación, es decir en el pensamiento visual como dibujos mentales, pero los portulanos se visualizan través de los dibujos creados por expertos cartógrafos dibujantes con trazos definidos identificando los bordes de la geografía, los puertos, las características marinas, de igual manera las coordenadas, incluyendo grados y minutos para identificar los lugares. Asimismo, a estos portulanos se les agregan signos y símbolos de personajes en la parte superior e inferior, como también en los extremos de la carta de navegación, de acuerdo al lugar identificado por sus acciones sociales, geohistóricas, geopolíticas y geoculturales. Ahora bien, para identificar la similitud de los mapas mentales de los pescadores artesanales, encontramos que los pescadores tienen su carta de navegación en su cabeza, la cual crean de una manera más intuitiva, pero sin olvidar las marcas o coordenadas que ellos ubican en la playa, de igual manera ellos también inician su ubicación con un pensamiento visual, pero además recurren a las matemáticas y a la geometría como si estuvieran en un plano, pero este plano se encuentra siempre en movimiento como es el mar, en este sentido esta tipología es más artesanal y siempre tienen en cuenta las corrientes marinas y la dirección de los vientos, haciéndolos utilizar los recursos de la naturaleza como herramientas de conocimiento para ubicarse en el Mar Caribe, significando que en ambos casos se apoyan en el pensamiento visual y, en el dibujo ya sea como imagen guardada en su memoria o como imagen a través de un dibujo de un portulano. Esta reflexión no lleva otra pregunta enfocada en la visualización de los dibujos mentales.

6.1.6. ¿Cómo se visualizan los dibujos mentales de los pescadores a través de sistemas digitales?

Antes de responder esta pregunta debemos recordar que, para que un dibujo o una imagen se haga visible, se hace necesario un soporte o medio que lo permita, lo cual indica que las visualizaciones de los mapas mentales, en primera instancia no poseen un medio específico, porque están guardados en la mente de los pescadores. Sin embargo, el papel identificado como soporte analógico es la manera de como revelar la imagen mentales de los pescadores, llevadas desde la mente de los pescadores a dibujos de grafitos y tintas sobre papel, pero con los avances de las ciencias y de las nuevas tecnologías, el dibujo ha evolucionado en su hacer y en sus soporte, es decir que nos podemos basar en Rabazas al argumentar que: “Hoy día, los dibujos científicos y los empleados por la Tecnología han cambiado sus instrumentos, ya no hacen falta lapiceros, compases, reglas o gomas de borrar, ni siquiera hojas de papel. Los ordenadores son las nuevas herramientas y los puntos, líneas, planos y volúmenes, ya no se dibujan como una acción de la mano, sino como resultado de operaciones algorítmicas en una pantalla de luz. Los dibujos, en este contexto, ya no son “imágenes” sino conjuntos de información ordenada en forma de códigos” (Rabazas, 2004), esto nos indica el sentido evolutivo que ha tenido el dibujo, pero no debemos olvidar las maneras de dibujar de los pescadores artesanales que entre otras cosas, lo que hacen ellos son trazados mentales en un plano en movimiento.

Es por eso que al centrar el dibujo como acción científica, en la generación de conocimiento a partir de un pensamiento visual, sumado a esto el reconocimiento de la

naturaleza, pero todas estos elementos se integran de una manera artesanal, lo que significa que desde hace mucho tiempo estas maneras de hacer dibujos, son acciones científicas apoyadas en la naturaleza, es por eso que al fundamentarnos en Rabazas al argumentar que el dibujo científico se encuentra asociado con: “El matemático Leonhard Euler empleó un sistema de diagramas geométricos para la resolución de problemas lógicos¹⁰. A finales del S.XIX, el lógico inglés John Venn (1834-1923) mejoró este método¹¹, utilizando un sistema de círculos que se intersecan. Finalmente, el filósofo americano Charles S. Peirce (1839-1914) extendió los métodos de Venn, desarrollando un sistema de gráficos existenciales que, en su opinión, expresaban geoméricamente cualquier argumento lógico. Para Peirce, “el razonamiento diagramático es el único realmente fértil. Si los lógicos adoptaran este método... habría tal avance en lógica que todas las ciencias se beneficiarían de ello” (Rabazas, 2004), se observa claramente como la acción de dibujar es un proceso científico basado en algunos modelos matemáticos tratando de solucionar problemas lógicos mediante el dibujo, es decir que el dibujo fue y sigue siendo una herramienta de conocimiento científica mediante la perfección de los métodos de diagramas geométricos. Asimismo, Charles Peirce complementa ese modelo analizando y retroalimentando el modelo desde la semiótica, es decir que también contribuyó a los avances de cualquier argumento lógico fortaleciendo a las ciencias.

Significa entonces que las matemáticas, la geometría y la lógica en su articulación en la gráfica generan nuevos conocimientos en la imagen, pero sobre todo en la acción de dibujar

¹⁰ Ver Euler, Leonhard, 1911 (1761), *Lettres à une princesse d'Allemagne*, en *Leonardi Euleri Opera Omnia*, serie III, vol.11, Turici. Existe una traducción española, *Cartas a una Princesa de Alemania sobre diversos temas de Física y Filosofía*, Zaragoza, PUZ., 1990.

¹¹ Ver su obra *Symbolic logic*, 1894.

como proceso de aprendizaje, lo que implica que la acción de dibujar científicamente es un proceso de conocer mejor las cosas que dibujamos, es decir acercarnos más a los objetos o elementos dibujados para aprehender más de ellos, de igual manera los dibujos mentales de los pescadores en la que aprehenden a identificar sus marcas, son guardados en su memoria como herramientas de conocimiento, pero ellos mismos no los divulgan porque pueden perder el lugar donde pueden sacar el sustento de sus familias. Es por ello que estos dibujos mentales los hemos hecho visibles con nuevos códigos visuales a través del grafito y la tinta sobre papel, pero podríamos llevarlo a lo digital basándonos en las nuevas herramientas tecnológicas, lo cual sería otra investigación.

Cabe sostener que los avances de las tecnologías en la que los artistas han experimentado en el dibujo, abren otra puerta al mundo del arte y a la interrelación entre las ciencias y las nuevas tecnologías, lo que implica la articulación científica en las artes. Al mismo tiempo los artistas vienen experimentando con las nuevas herramientas tecnológicas desde mediados del siglo xx, por la preocupación del artista plástico y visual para que su trabajo pueda ser visto en muchos lugares del mundo y por otro, la preocupación por la luz y el movimiento lo que ha generado la experimentación de nuevos recursos tecnológicos para producir las artes electrónicas o digitales, se puede decir entonces que entrado el siglo xxi el arte se encuentra en la etapa de exploración donde las ilusiones y la imaginación no tienen límite, donde las artes visuales se apoyan en el mundo de las nuevas tecnologías para generar excelente producciones audiovisuales.

Argumentado lo anterior nos podemos basar en Rabazas cuando sostiene que: “...históricamente, se han ido conformando dos grandes tipologías de dibujo. Una,

constituida por sistemas con alta formalización técnica que permiten representaciones objetivas de objetos artificiales en el ámbito de las ciencias y, otra, consistente en sistemas formales débiles, menos restrictivos, abiertos a la polisemia y dinámica de la significación imprecisa que constituyen las acciones y emociones humanas en el ámbito del arte. Estamos ante un lenguaje, el gráfico, tan transversal que abarca desde la geometría a la poética” (Rabazas, 2004), en estas dos tipologías de dibujos encontradas en la investigación, es lo que ha permitido que el artista investigador llegue a las consideraciones en la que los dibujos mentales de los pescadores sea llevados a otras imágenes en razón de construir y revelar el ‘patrimonio ideológico’ que se encuentra en la mente de los pescadores. Es por ello que los dibujos hechos en soporte de papel por el artista investigador tienen en su composición unas estructuras matemáticas, geométricas y de lógica, las que las hacen ver en concordancia con las historias orales.

Sin embargo, en contra posición con Rabazas cuando señala sobre la forma de dibujo débil, en este caso particular se ha revelado sobre los dibujos mentales de pescadores que este tipo de dibujo no es de forma débil, sino que, es más fuerte de lo que se piensa, por el uso de las herramientas científicas complementados con la naturaleza en que se apoyan para crear sus marcas o puntos de referencias, porque además, ellos deben mantener en su memoria ese dibujo mental para identificar el lugar donde pescar, lo que significa que ese tipo de dibujo es más complejo de lo que parece.

Ahora bien, son varios los factores que influyen en la complejidad de este tipo de dibujo, como son las ciencias humanas fundamentadas en las emociones y los sentimientos, el reconocimiento de la sitiogeografía (corrientes marinas y dirección de los vientos), las profundidades del mar, el desplazamiento de un objeto (la lancha), sobre un plano (diagrama cartesiano) en constante movimiento (el Mar Caribe), el color del mar y su comportamiento (características), sumado a ello el hecho de guardar en su memoria toda esa información hacen de este dibujo más complejo con mayor fuerza.

En ese orden de ideas el dibujo creado por el artista investigador refleja las emociones y determinaciones de la acción del dibujo, fundamentado en Rabazas al decir que: “...argumentamos que el dibujo es una acción orientada a un fin, pero es muy importante otro componente, se trata de una herramienta heurística, es decir, de pensamiento, que puede tener lugar dentro de un marco fuerte o un marco débil, de acuerdo con las tipologías precedentes. En el primero, el modelo tecnológico, el dibujo forma parte del proyecto. Este se basa en teorías científicas, asumiendo los tres principios del método científico: objetividad, inteligibilidad y falsabilidad” (Rabazas, 2004), es decir que la función del dibujo como pensamiento en el Caribe, pero además los dibujos mentales de los pescadores son en su complejidad, una herramienta que genera conocimiento en un marco fuerte, pero de una manera más sólida porque los mismos pescadores se apoyan en principios matemáticos, geométrico, de lógica con todos los otros elementos que toman como recursos indispensables en el marco referencial objetivo para producir la faena de la pesca, que llevado a la visibilidad por el artista investigador, este dibujo se convierte en un instrumento científico.

De acuerdo a los razonamientos que se han venido realizando, el dibujo en esta investigación es revelado como forma de pensamiento científico, sin embargo Rabazas tiene razón cuando sostiene que el dibujo hace parte o se articula a un proyecto, pero argumenta que: “En el marco débil, el dibujo se articula también en torno a un proyecto, pero éste no se fundamenta en el método científico¹², no pretende la objetividad, sino la obtención de una imagen comunicable de la complejidad; intenta ofrecer una visión subjetiva basada en una experiencia única de ésta y, por lo tanto, no busca hacer inteligibles ciertas complejidades, sólo quiere hacerlas comunicables” (Wagensberg, 1985). Esta búsqueda de imágenes de lo incomprensible tiene por objeto las acciones y pasiones humanas y como fin, su comunicabilidad a otros. Obviamente, la formalización de una complejidad requiere, por un lado, conocimientos objetivos sobre la propia gramática del idioma de la imaginación que se va a usar, ya sea, música, artes plásticas, literatura, etc. y, por otro, una planificación de las acciones a realizar para que esta complejidad sea comunicable. Así, proyectar significa lo mismo en el contexto tecnológico y en el artístico, pero sus objetivos y sus fines son muy distintos” (Rabazas, 2004), según se ha citado la acción de articular un dibujo a un proyecto es cierto, sin embargo, los dibujos mentales de los pescadores por su complejidad se encuentra enmarcado en un contexto tan fuerte que si pretende una objetividad y es muy clara, es la de ubicar el mejor lugar para pescar, sin embargo estos tipos de dibujos no son comunicables, sino guardados en sus memorias, significando que esta manera de hacer estos dibujos son en realidad herramientas de

¹² Jorge Wagensberg hace alusión a Erwin Schrödinger y a su clasificación de las formas relevantes del concepto general del conocimiento. Partiendo del gran maestro, J.W. lo divide en tres grandes tipos: conocimiento científico, conocimiento artístico y conocimiento revelado.

conocimiento por todos los elementos que la componen, pero además posee sus propios códigos visuales que ellos mismos han creado con el fin de ubicarse en un plano en constante movimiento en el Mar Caribe. Este tipo de dibujo es lo que lo hace más complejo, pero además en cierta manera único.

En cuanto a la relación de la visualización de los dibujos digitales se puede argumentar que: “La técnica y la tecnología aportan nuevas herramientas que son rápidamente utilizadas por los artistas: ‘hay que ser contemporáneo’, decía Daumier. Los problemas derivados de la inmersión en estas nuevas técnicas se añaden y, en algunos casos se solapan, a los viejos problemas del arte. En este contexto algo turbio, nos parece interesante tomar como material de trabajo problemas reales que afectan a la práctica artística, quedando fuera de nuestras intenciones el estudio de los que afectan a la esencia o a la existencia del trabajo artístico [...] aclarar algunos términos básicos relacionados con los nuevos problemas que generan la técnica y la tecnología para poder analizar posteriormente algunos cambios en las estrategias artísticas que el uso de los nuevos medios conlleva” (Rabazas, 2004), los problemas de las técnicas del dibujo en el arte, en la actualidad han generado muchas inquietudes que aún articulados a los viejos problemas del arte (estos problemas del arte serán tratados en otra investigación), lo que se ha evidenciado en esta investigación son otras maneras de ver el sentido de la imagen, es decir que los pescadores sin ser artistas se apoyan en el dibujo como herramienta de ubicación y en los mundos simbólicos. Lo que podríamos hacer es experimentar en las nuevas tecnologías para que esas maneras de ver de los pescadores puedan ser visibles mediante los recursos tecnológicos, en los espacios adecuados en un museo interactivo.

Asimismo, la interacción de la comunicación por la aplicación de varios medios de información es la que hace visible las historias orales, pero a la vez crean necesidades de comprensión y articulación de las acciones de la pesca, donde la biología como generación de conocimiento imparte la creación de códigos visuales para ser sometidos a una acción dialógica con el espectador.

El dibujo como forma de conocimiento es la relación de conocer e interpretar la realidad mediante un conjunto de acciones en el ‘saber hacer’ en la representación de las acciones, usando un lenguaje y procesos físicos para efectuar técnicas como sistema de conocimientos. Las que se adquieren a través de las experiencias vividas en el mar. En este sentido el conocimiento para ubicarse en el Mar Caribe, utiliza una serie de análisis y síntesis apoyados en las emociones de los pescadores, en donde los trazos de los puntos o marcas en el mar se constituyen en elementos de conocimiento empírico en la creación de las marcas como dibujos mentales.

Por consiguiente los resultados de esta investigación serán visualizados mediante soportes de papel inicialmente, pero el propósito es llevarlos a lo digital en la exploración de herramientas tecnológicas por el sistema STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic), para reconstruir esas historias y darle movimiento a esos dibujos. Esta acción se hará en una etapa posterior.

6.2. Visualización de dibujos mentales

El placer de dibujar es una acción llena de emociones y sentimientos, permitiéndole a los dibujos sean visualizados, es uno de los goces espirituales que se expresa con plena libertad. De hecho esta liberación hace que tanto la mano como el cuerpo logren una acción física y mental de expresión, con la intención de definir una armonía, igual que en la danza. El dibujo como representación de los movimientos del cuerpo, permite gesticular de una manera armónica y equilibrada las acciones manifestadas de la personalidad del ejecutante emitiendo un lenguaje no verbal y simbólico.

Entonces, el dibujo puede ser considerado una herramienta cognitiva y teleológica, entendida esta última, como el estudio de las finalidades. Este estudio puede ser útil y legítimo, cuando considera el concepto de finalidad como el fin hacia algo más allá de la simple imagen, un concepto regular, es decir que solo vale en función de la facultad de conceptualizar reflexivamente, la idea es hacer como si la naturaleza persiguiera una meta. Con este planteamiento se pueden solucionar problemas y hacer descubrimientos para crear objetos. De igual manera, el mundo del arte permite crear teorías con varios niveles cognitivos, que convergen en la reconstrucción racional de los objetos tangibles e intangibles, elaborados por el sujeto-fáctico (el artista). Así, la epistemología (teoría del conocimiento), entendida como una parte de la filosofía, no se refiere al saber en general, sino una o varias ciencias en particular al dibujo. El dibujo como teoría de conocimiento lo situamos por encima del saber para llegar a la esencia de las cosas para representar la imagen como pensamiento del Caribe a través del dibujo.

Podemos decir que el dibujo, es además una ciencia del arte, una forma de pensamiento que nos lleva al conocimiento, en este caso a un viaje por el Caribe colombiano, donde podemos diseñar un mapa, el cual nos sirve como pretexto para aprehender los espacios desde la sitiogeografía. Este dibujo sigue un recorrido, llevándonos a un viaje de transferencia de información por el paisaje bucólico y todo lo que en él existe. Por ende los dibujos nos introducen en la comprensión de ese viaje ideográfico, a través de la acción determinada de la imagen. En este sentido, los esbozos, dibujos, modelos, búsquedas de pensamiento, conversaciones, entre otras cosas, revelan el proceso que, algunas veces es más interesante que el producto final. De igual manera las palabras entendidas en la pluralidad de sentidos y de asociaciones de ideas, desempeñan un papel descriptivo para enfatizar el carácter estético objetual de las líneas marcadas, las que con una fuerza determinada producen efectos alienantes, esta acción es la que el dibujante enriquece en la dialéctica con el espectador.

Lo que nos lleva a decir que, el proceso de producción de las imágenes como resultado de la investigación, se les hace una descripción escrita mediante el sistema de éfrasis para comprender mejor los dibujos creados por el artista investigador.

Las teorías del arte del Caribe descritas en el primer capítulo, representan los dibujos en su fase quinta y sexta, buscando profundizar en esos dibujos desde la geoestética, reconociendo el 'patrimonio ideológico' y epistemológico sobre el Caribe. Estos dibujos

conducen a una estructura interna, en la manera de cómo piensan los pescadores, pero más que eso, es la valoración del arte a través del mensaje interno, es decir el concepto que le da el sentido epistemológico a los dibujos, bajo técnicas mixtas, con el propósito de percibir y recibir el mensaje enviado. El propósito es comprender en su totalidad las características de las faenas de las prácticas artísticas de la pesca artesanal y sus hazañas. Lo primero que debemos identificar en los dibujos son sus fichas técnicas, descrita a continuación:

Dibujo N° “X”
Autor: Fabián Leotteau
Título: “XXX”
Técnica: grafito y tinta sobre papel
Dimensión: 21,59 cm x 27,94 cm

Estas fichas técnicas identifican los dibujos, creados en formato carta y, en soporte de papel normal por varias razones, las que hacen parte del dibujo como obra de arte. Como bien sabemos el papel en formato carta es de uso normal en las oficinas y, en muchos otros lugares, para este caso el papel tamaño carta significa un soporte sencillo, conocido y de fácil acceso, igual como es el mar para los pescadores. Ese es el soporte para navegar. A su vez la sencillez del papel y el uso de la técnica de grafito y tinta, también son herramientas cotidianas con las que se escribe o se dibuja sobre el papel. De este modo la representación simbólica de la práctica de la pesca artesanal como hecho cotidiano, la asociamos al uso del dibujo sobre papel tamaño carta, por la conexión entre puntos, líneas y la imaginación en el Mar Caribe. El soporte de papel fue escogido porque fue el más acertado para su representación, porque no es lo mismo, sí estos dibujos se presentan en otro tipo de papel fino, con unas características de alta calidad y con unas técnicas particulares, también de alta calidad, le cambiarían el significado al dibujo. Pero la sencillez del soporte y de la

técnica le da más sentido a los dibujos, porque son ejercicios cotidianos de fácil visibilidad y de acercamiento a la realidad del mensaje del discurso visual.

Estos dibujos fueron presentados a dos de los pescadores con el fin de verificar la información visual sobre las prácticas de la pesca, sin embargo se debe aclarar que los pescadores dicen que no saben dibujar, pero solo uno de ellos si sabe dibujar, su nombre es Ricardo Amilcar Avendaño, quien estudió artes plásticas y conoce las estructuras sobre la acción de dibujar. Amilcar es un referente importante que fortaleció la investigación debido a su conocimiento y experiencias tanto en la pesca como en el dibujo, pero además él hace los trazados por el Mar del Caribe colombiano cuando sale de pesca con sus compañeros.

La habilidad de observación de Amilcar, lo ha llevado a dominar el dibujo para comprender y analizar más el paisaje del Caribe colombiano, sus profundidades marinas y la dirección de los vientos, las que le han permitido adquirir sus experiencias durante sus faenas de pesca. Estas experiencias son las que lo han motivado a la creación de planos de colores en la pintura y en el dibujo con una profundidad de campo, identificando el color de su contexto, teniendo en cuenta las épocas del año y los tiempos, es decir que su interpretación del mundo de la pesca es integral y mágico, porque mezcla sus conocimientos del dibujo con la pesca.

Ahora bien, al mencionar la experiencia de dibujar, cuando se estaban analizando las imágenes en movimiento, fue un proceso de retroalimentación recreativa por excelencia debido a la gran riqueza de información que Amilcar analizó. Por ejemplo Amilcar, al ver las imágenes en movimiento sobre lo que decían otros pescadores, también la forma como hablaban de manera exagerada, en la que él recurrió a su memoria y comenzó a contar sus historias orales, esas que estaban guardadas. Amilcar aportó al proceso creativo generando similitudes, convergencias y nuevas imágenes en el pensamiento visual, donde no existe la palabra, según (Bohm, 2009) en su libro “Sobre la creatividad”, se puede decir entonces que los resultados de esta investigación generan nuevo conocimiento al revelar el ‘patrimonio ideológico’ de los pescadores artesanales.

Estas nuevas imágenes en su representación, generan las nuevas maneras de ver las marcas, las hazañas y comprender el uso de herramientas y técnicas de los pescadores artesanales en su propio contexto, además son expresiones que se pueden identificar fácilmente en su visualización en los dibujos, los cuales son sistemas visuales con sus propias autonomías, cargados de signos y símbolos con el fin de contribuir con la acción dialógica con el espectador.

En los dibujos se observan dos aspectos importantes, uno, la técnica y la limpieza de los dibujos en su imagen, comprendida en el valor del tono intencional de las líneas, el movimiento del trazado, la secuencia y la continuidad de las líneas, los puntos y las manchas de color. Esta visualización es la que se ejecuta mediante la técnica de grafito en

sus diferentes densidades y las tintas de colores que se fijan fácilmente al papel, porque el papel es absorbente, estas técnicas se aplican al soporte de papel cuyo tamaño es de 21,59 cm x 27,94 cm. El segundo aspecto identificado es el discurso visual o mensaje que transmite el artista investigador sobre los resultados esperados en la investigación. En este sentido, se revela la condición visual, mediante códigos visuales de las maneras de marcar los puntos en la playa de parte del líder de lancha para salir a pescar en el Mar Caribe, pero además las formas en como cuentan sus hazañas de la pesca mediante la oralidad, información que no se encuentra escrita, sólo existe en la memoria de los pescadores y son versiones que ellos mismos van retroalimentando en su quehacer diario. Lo que significa que esos imaginarios del mundo de la pesca, en cierto sentido, son resignificados en su propio contexto y muchas veces retroalimentados por las características de las emociones, los sentimientos y el momento en que se narran, los que ellos mismos complementan. Por eso cuando el investigador artista estaba haciendo el análisis de las imágenes, tomaba apuntes, es decir que se descodificaban las narraciones y luego se estaban codificando nuevamente visualmente.

En ese orden de ideas, las líneas, los puntos y las manchas de color van creando un metalenguaje en su nueva imagen, significando que, el mensaje transmitido es una nueva manera de ver los dibujos mentales de los pescadores artesanales. Entonces vemos cómo el artista investigador a partir de los apuntes que iba tomando en el campo de estudio y, durante el análisis de las imágenes, comenzó a estrechar una relación integral entre las palabras, la imaginación de los pescadores, el contexto y la imagen como un metalenguaje

buscando establecer un discurso visual, de ahí surgió la idea de crear un glosario de imágenes para una mejor comprensión de los dibujos.

6.2.1. Glosario de Imágenes

El siguiente glosario de imágenes tiene como objetivo identificar los signos y símbolos más relevantes de las historias orales, contadas por los pescadores artesanales en los pueblos de La Boquilla, Taganga y Old Providence. Estos son signos visuales que los pescadores repiten al contar sus hazañas y sus experiencias sobre la pesca artesanal.

El propósito de este glosario de imágenes, es una herramienta que proporciona una lectura de los signos visuales sobre la interpretación que hacen los pescadores sobre la naturaleza, pero que el artista investigador ha revelado, con el fin de que cada espectador se identifique con esos signos, que ellos mismos recrean al construir sus propios discursos visuales. Estos signos visuales son elementos que se identifican en los dibujos con el fin de hacer una mejor lectura visual de lo que cuentan los pescadores. Significando como cada espectador comprende a su manera sus historias orales. Pero más que eso, es entrar al mundo simbólico del ‘patrimonio ideológico’ de los pescadores en sus memorias y sus complejidades. De este modo, es que podemos entender los dibujos mentales guardados en sus mentes, cuando ellos leen esos signos y comprenden para re-crear sus historias narradas, apoyándose en sus gestos con su cuerpo. Esta experiencia contribuye al desarrollo del ‘conocimiento empírico’ de los pescadores.

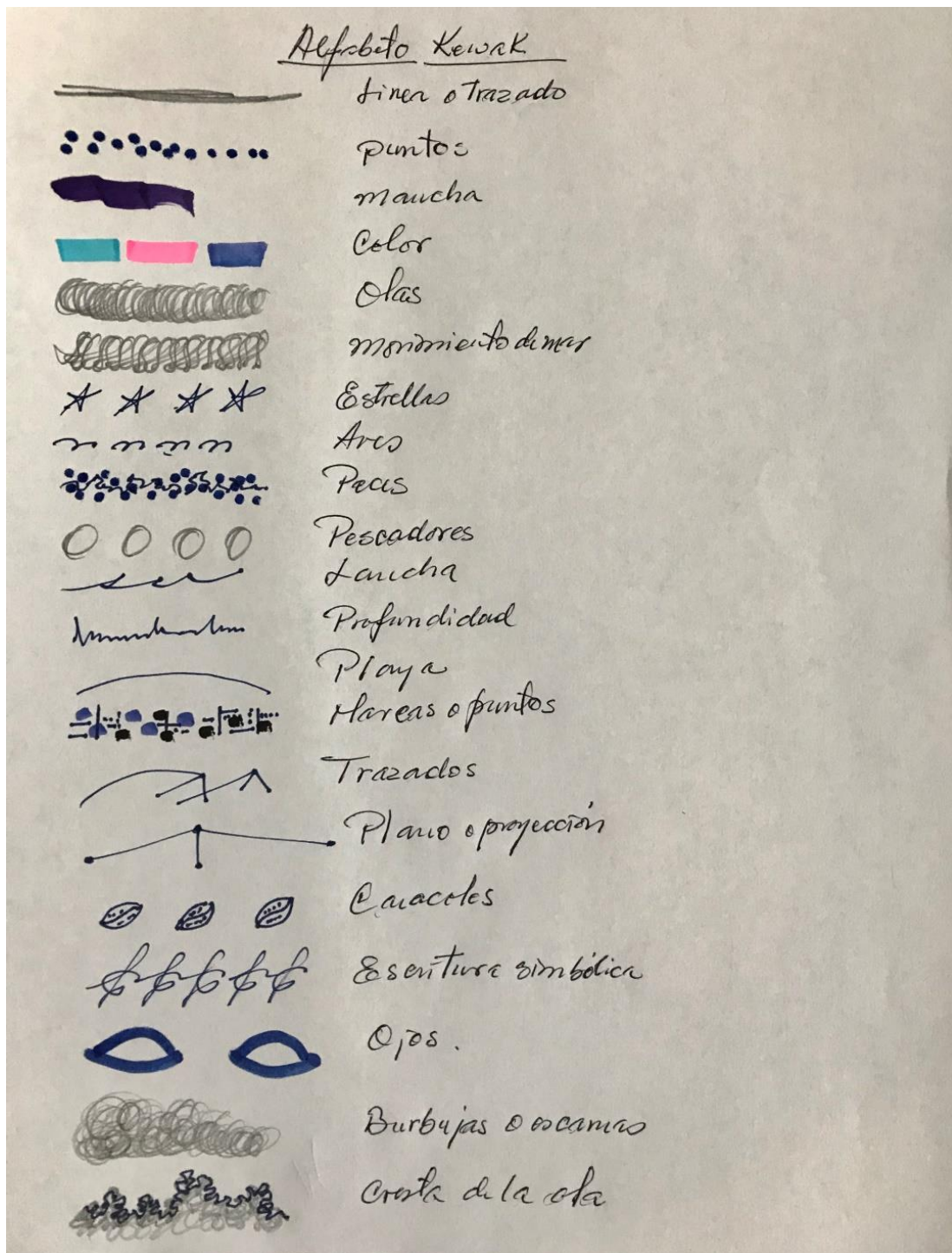


Ilustración 13 Glosario de Imágenes

6.2.2. “El último Monokarí” historia de vida original.

Los signos de las imágenes representadas, nos ayudan a comprender ese mundo con su propio metalenguaje, permitiendo al artista investigador crear su propia historia, la cual ha sido retroalimentada y extrapolada a partir de las experiencias cargadas de fantasía y de ilusiones que reconocía y aprehendía en cada uno de sus contextos. Es por ello que al introducirnos en el mundo simbólico de las hazañas de los pescadores artesanales, en sus vivencias y sus experiencias, nace la historia ‘El último Monokarí’ de una manera empírica y con un lenguaje totalmente sencillo y particular propio del Caribe, como otro de los resultados de la investigación. ‘El último Monokarí’ es una historia en una isla del Caribe llamada Kewak sobre las problemáticas culturales y fantásticas llena de la magia del Caribe, donde se re-crean personajes que nacen en la imaginación del artista investigador a partir de las características de los pescadores entrevistados, todos ellos con sus anécdotas y sus hazañas hacen ver el mundo de una manera fácil y lleno de fantasías.

Esta historia será llevada a una animación digital buscando un lenguaje audiovisual con dibujos digitales, experimentando en el cine inmersivo. El propósito de la historia es mostrar aspectos sobre las hazañas y las prácticas identitarias culturales en los pueblos de pescadores investigados. Para cumplir esta meta, se diseñó una propuesta en animación digital, el cual se presentó en la convocatoria CreaDigital2018 en Colombia, pero no ganó la beca. Sin embargo, quedó la gran satisfacción de la experiencia de continuar produciendo imágenes en la interconexión de redes de conocimiento y de tecnologías avanzadas.

Las relaciones en las redes de conocimiento, la conexión entre un puerto y otro, la relación entre palabra e imagen en el Caribe, contribuyen a la extrapolación de la historia ‘El último Monokarí’, cuando empezó en el 2008, pero en la medida en que el artista investigador reconocía en los pescadores similitudes entre los tres pueblos, encontraba las características propias del caribeño, las que fueron alimentando a los personajes. Estas características se evidencian durante el trabajo de campo por el Caribe colombiano continental y el Caribe insular con el fin de identificar la geopolítica, la geohistoria y las prácticas identitarias culturales del contexto, identificando otro mundo a partir de la imaginación, la magia del Caribe, historias de piratas, bucaneros y filibusteros, contada por historiadores del Caribe, relacionadas con las historias orales e historias de vida de las islas, como también la participación en los Seminarios Internacionales de Estudios del Caribe; recordemos por ejemplo la serie de la película ‘Piratas del Caribe’. Estas historias generan un reencuentro con el mundo de los raizales y de los continentales donde la imaginación vuela, identificando las características de los caribeños a partir de las mezclas culturales y las complejidades del Caribe. A continuación presento un segmento de la ficha del proyecto presentado en la categoría ‘Series de animación digital inéditas’ presentado ante CreaDigital2028,

ANEXO D: FICHA DEL PROYECTO
Categoría IV: Coproducción para el desarrollo de series de animación digital inéditas , con fines culturales y educativos.
TÍTULO DEL PROYECTO
MONOKARÍ: espíritus del Caribe
TÉCNICA DE ANIMACIÓN
La producción audiovisual de la serie animada MONOKARÍ: espíritu del Caribe, se desarrollará en la técnica de animación en 2D.
PERSONA JURÍDICA QUE PRESENTA EL PROYECTO
RESUMEN EJECUTIVO DEL PROYECTO
Monokarí es un niño con dones espirituales especiales que vive en Kewak, una isla cerca al Caribe colombiano, donde el mundo visual es un todo, donde todo está lleno de símbolos y de color,

donde los valores culturales y humanistas son la esencia de la isla, donde se vive en la superficie de mar como si se viera en la profundidades del mar Caribe, en donde se viaja de una isla a otra, como ir de una galaxia a otra, ahí donde el tiempo parece detenerse. Monokarí, compite junto a otros Keos (niños) de la misma edad por el liderazgo de la comunidad a partir de una serie de pruebas difíciles para seleccionar a los cuatro líderes que deben cumplir la misión de buscar y traer viva a Kea (niña) princesa que debe dirigir el futuro de la comunidad. Los Keos a través de las pruebas deben conseguir sus virtudes personales que le contribuirán al futuro de la comunidad, estos son: liderazgo, inteligencia, amistad, valor, colaboración y conocimiento de la naturaleza.

Los cuatro Keos que ganaron las competencias y las virtudes, deben ir a la isla Wiko, lugar de perdición donde no había valores humanos y traer de regreso a la princesa Kea, quien fue secuestrada unos meses atrás. Esta era una misión muy complicada, por esta razón tenían que ir el equipo de los cuatro Keos, por recomendaciones de la diosa Yemayá. Monokarí crea una estrategia para ingresar al lugar donde está escondida la princesa y los Keos logran entrar, pero al salir algunos guerreros avisan a los otros y comienzan una lucha para evitar que se lleven a Kea. Los Keos deciden dividirse y encontrarse, donde escondieron la canoa. Allí se reúnen y logran salir de la isla, pero los siguen siete embarcaciones con 10 guerreros cada una, pero mientras se alejan, Yemayá forma un mar de leva que los empuja muy lejos y los ayuda a llegar a Kewak.

Cuando ellos llegan a la isla son considerados héroes y se ganan el respeto del resto de la comunidad por rescatar a la princesa Kea, quien dentro de poco será la reina de la comunidad. Estas travesías que hicieron los Keos en cabeza de Monokarí, se consideran los viajes que debe hacer el hombre en busca de los valores humanos y las virtudes de los hombres.

TARGET Y PROPÓSITO PÚBLICO

La historia del Monokarí está dirigida a niños entre 8 y 15 años, en la cual establece el desarrollo de las virtudes del hombre a través de un viaje por la naturaleza tratando de encontrarse asimismo, es decir desde el interior al exterior en la búsqueda de los valores humanos enfocadas de una manera metafóricamente mediante las virtudes que debe tener el hombre en términos generales en el mundo actual. De igual manera esta animación permite articular algunos valores éticos y morales que contribuyen a la formación del hombre de hoy, tales como: la conservación de la naturaleza, el patrimonio cultural, el respeto de la diversidad cultural, la formación de valores humanos, la educación, la integración de la población infantil, el uso intensivo de las TIC y la difusión de esta mediante videoclips que le ayudarían al fomento del cuidado y preservación del medio ambiente.

Objetivo General

Diseñar y desarrollar el proyecto de la serie de animación en 2D, **Monokarí: el espíritu del Caribe** a partir de las fases de producción, a fin implementar y fortalecer los conocimientos en producción audiovisual digital e incentivar la creación de contenidos digitales en Artes Visuales, apoyado en el proyecto de tesis doctoral “Dibujos mentales de pescadores artesanales en el Caribe colombiano” en Ciencias, Artes y Tecnología.

Objetivos específicos

- a. Diseño de las fases de preproducción, producción y posproducción mediante el Plan de Trabajo para desarrollar las actividades y responsabilidades de los miembros que integran el proyecto de la serie de animación Monokarí: el espíritu del Caribe.
- b. Fortalecer los conocimientos adquiridos sobre el uso y aplicación de software específicos para el desarrollo de la serie de animación Monokarí: el espíritu del Caribe.

- c. Incentivar la creación en contenidos digitales en Artes Visuales a fin de contribuir al proceso académico y científico para diseñar una producción en animación, apoyado en tecnologías con proyección social, estética y generación de nuevo conocimiento en el contexto del Caribe colombiano.
- d. Contribuir al desarrollo de la animación desde las artes mediales en diseño y creación, proyección social, artes digitales, estudios visuales en Ciencias, Artes y Tecnología.

Ilustración 14 Segmento de Ficha de convocatoria CreaDigital2018

Cada nombre de los personajes de la serie de animación ‘Monokarí: espíritus del Caribe’, nacieron de la re-visión y análisis de imágenes fijas y en movimiento de la investigación. El nombre del personaje principal de la historias, corresponde a dos términos lingüísticos que se usan en el Caribe, uno es “Mono” jerga popular que significa, “todo está bien” y Kari viene de la palabra Caribe, por el origen de la palabra ‘Karibe’. En ese sentido el término Monokarí significa “un buen caribeño, con una gran imaginación, producto de las mezclas culturales”.

Esta historia es el resultado de escuchar todas esas historias y de observar a la gente del Caribe con sus características particulares, su forma de bailar, su manera de caminar, su modo de vida, los lugares fantásticos llenos de magia, su imaginación, su alimentación, su forma de pensar y sus prácticas identitarias culturales, pareciera que uno viviera en un sueño. Además, el trabajo de campo tenía el propósito de hacer un reconocimiento sobre el contexto sobre las experiencias vividas, es por eso fue que se escribieron varios artículos relacionando entre el arte y las experiencias vividas, uno de esos fue: “De la aprehensión del Medio Ambiente a las Artes del Caribe: San Andrés, Providencia y Santa Catalina” (Leotteau F. , 2009), en el que se hace un análisis del medio ambiente y la relación del hombre caribeño con sus ecosistemas. De ahí la riqueza del paisaje bucólico.

Sin embargo, la magia de la palabra oral y su relación con el arte, en especial con el dibujo, comienza a re-crear los personajes, que nacen de la vida real y se van desarrollando a medida que la historia va tomando fuerza. Debo aclarar que los personajes de la historia, aunque son tomados de la vida real, no identifican a ninguno en particular, porque cada personaje tiene sus propias características con sus propias mezclas culturales, igual que la gente en el Caribe. Significando en cómo la imagen de los paisajes bucólicos se convierte en palabras y, estas a su vez en imágenes nuevamente, porque el paisaje te embriaga y con el sol perpendicular se generan grandes idilios, propios del contexto. Asimismo, esta historia “El último Monokarí” nace entre la articulación del trabajo de campo y el mundo del arte del Caribe.





















En esa relación, las artes enfocadas en la cultura del Caribe y la relación del caribeño en su contexto, permiten identificar ciertos personajes en el Caribe, conservando sus tradiciones y costumbres. Lo que no sabía, era que se estaban creando nuevos personajes, propios de un contexto complejo, lleno de magia. En esos momentos fue cuando se comenzó a escribir “El último Monokarí”, sin ninguna pretensión de publicarlo, solo era una idea original que se fue retroalimentando relacionada con los mundos simbólicos de las islas en el Caribe. Ahora nos damos cuenta que la historia toma otro giro hacia el cine expandido.

Por la conexión de ‘El último Monokarí’ con la interrelación entre la palabra oral, la palabra escrita y el dibujo, pensando a futuro llevarla al cine expandido, porque habla de las hazañas de niños pescadores y de su relación con el medio ambiente y su contexto

espiritual. Cabe señalar que la historia se ha ido contextualizando, los personajes tomados de la vida real, respetando los nombres, van cambiando a medida que se encuentran otros personajes similares, estos enriquecen el mundo del Caribe. Los nombres usados en la historia no son reales, pero enriquecen el mundo de la historia. La historia nace, donde nació una nueva lengua en el siglo xviii, pero además las acciones performáticas de las personas de este contexto contribuyeron en la creación de los personajes de la historia. La historia se encuentra en el Anexo.

6.2.3. Alfabeto Kewak

La riqueza del lenguaje oral en el Caribe, producto de mezclas culturales, generan estimulaciones que ingresan por los sentidos al producir emociones que estremecen los sentimientos, de ahí la experiencia estética en la historia ‘El último Monokarí’ en el Caribe. Es por ello que estos personajes y los dibujos visuales necesitan de un lenguaje visual, por ello fue que se crea un alfabeto visual de signos y símbolos en la lengua Kewak que convengan comprender más el lenguaje de los pescadores y de revelar el ‘patrimonio ideológico’ en su estructura interna a partir de la creación de la historia ‘El último Monokarí’. En ese orden de ideas se presenta el alfabeto Kewak:

A		B		C		D	
E		F		G		H	
I		J		K		L	
M		N		O		P	
Q		R		S		T	







U		V		W		X	
Y		Z					

Ilustración 15 Alfabeto Kewak

6.2.4. Dibujos digitales

Pensando en el cine expandido, el proyecto ‘Monokarí: espíritus del Caribe’, cambió su nombre solamente a Monokarí, retroalimentando y llevándolo a una instalación interactiva, la cual se envió a la convocatoria al Museo de Arte Contemporáneo de Los Ángeles (LAMAC) y a NATGEO. Cuando el proyecto tomó un giro hacia una instalación interactiva, la historia describe a un niño pescador contando su historia, cantando y bailando al ritmo de las olas del Mar. Consiste en crear un ambiente tecnológico dibujando con luces sobre las paredes y en el techo, articulado a dibujos digitales que cobran vida para despertar los sentidos al público, evidenciando la imaginación de los pescadores en un contexto digital.

La ambientación tecnológica ‘Monokarí’, narra algunas historias orales de pescadores artesanales, reflejo de sus visiones, donde los niños, al intervenir, podrán diseñar rutas para encontrar objetos y tesoros en una plataforma digital, usando la geometría y las matemáticas. Significando que los niños podrán crear rutas de navegación en una plataforma virtual. Con algunas herramientas virtuales, que permitan viajar ‘a mar abierto’, igual como lo hacen los pescadores artesanales, pero en un mar digital. Al llevarlo al cine

digital expandido, se genera un gran contenido, cargados de valores, los que podrán ser usados en el aprendizaje y crecimiento de los niños, con un espíritu aventurero e investigador. Además, con esta historia se podrán recrean las rondas infantiles tradicionales, las rondas infantiles son aquellos juegos de niños donde se cantaban y bailaban, como ‘se cayó mi caballito’, ‘el bobo de la yuca’, ‘que pase el rey’, entre otros. Estas rondas infantiles fueron traídas por los africanos en su memoria, quienes llegaron en contra de su voluntad, y jugaban esas rondas, buscando olvidar el maltrato que le daban sus amos en este territorio. Estas rondas se jugaban en estos pueblos de pescadores artesanales y en todo el gran Caribe. De este modo se conservan sus tradiciones y fantasías, alimentando ese ‘patrimonio ideológico’ entre tejiendo la palabra, las rondas infantiles y la imagen. Adjunto un segmento del proyecto presentado a LACMA y a NATGEO.

MONOKARI	
Fabian Leotteau	email: leotteau1@gmail.com
Three words: digital, fisherman, stories.	
Purpose: To bring to life the stories of Monokarí, child fisherman of the Caribbean, through an interactive environment with digital drawings.	
Project description: The exposition of research completed between 2012 and 2016 of "Mental drawings of native fishermen in the Colombian Caribbean." Digital drawings representing the stories told by fishermen come alive, demonstrating how the fishermen think, awakening the senses of the public. Guests enter a space, climb into a boat and one person selects a story from a screen. Monokarí (a child from the island of Kewak in the Caribbean Sea) begins to speak. The boat departs the island and enters the sea and the fishing route begins. Monokarí tells one of 3 stories: fishing with his grandfather, fishing with his father or fishing with his uncle. Each of the three, 3-minute stories that the child tells, originate from fishermen’s actual stories encountered during the research that was conducted. These stories are the fishermen’s interpretations of the signs that are seen in the ‘espumolas’ (a word derived from the Spanish word for espuma (wave-foam)). Monokarí interprets the espumolas as he communes with the sea, the winds and the spirits of the island. Environmental, social, cultural, and economic problems are revealed through the stories. Each story is brought to life through 3D images on the ceiling and walls. The viewer is immersed in the images of lines, dots and colors as well as lights and sounds. Images to be used can be found at the following link: http://leotteau.wixsite.com/monokari/gallery and attached. Technology effects will assist to evoke feelings and emotions in the viewers. At the 2-minute point in the boy’s narrative, one person will have the opportunity to modify the navigation route as well as the ending of the story by selecting a word from the options on the screen. Each word will result in a rhythm change and different ending to the story being told. This will make the emerging project: fighting with the environment, enjoying fishing, and experiencing the challenges that native fishermen experience every day, exciting, fun and an activity the public will want to repeat (to experience the different story endings)! Emphasis is on encouraging the participants to contemplate the relationship between the	

marine world and their own memories or imaginations of experiences with the sea. Once the system is set up, it will be simple to expand the program to include more stories from the research project.

All the elements are related to each other. Components of the project:

- a. Stories of life on the Caribbean Sea.
- b. Technological infrastructure.
- c. From physical drawings to digital drawings.
- d. Interconnection of equipment and assembly.
- e. Presentation to and interaction with the public.

Ilustración 16 LACMA Format

Continuando con los avances de la investigación, al compartir los resultados de investigación con otros investigadores en América Latina y en el Caribe, escribí varios papers, los cuales han sido publicados por los resultados de la investigación. Puedo decir entonces que, me encontré con una cantidad de dibujos que había hecho, fue entonces que me pregunté ¿cómo puedo integrarlos a la red de conocimiento ‘Pensar las Artes en Red’, buscando cumplir el tercero y cuarto objetivo. Con las experiencias anteriores sobre el dibujo digital y la creación de una ambientación inmersiva, continué experimentando hasta el día de hoy. Los dibujos digitales han traspasado las fronteras del arte del Caribe y han llegado a las redes de internet en la consecución de nuevas experiencias, por lo que ha generado nuevas interconexiones del dibujo digital en la era de la cibercultura. Recordando las experiencias de artes digitales, en 2012 me gané otra beca con el proyecto ARCURED, Arte y Cultura en la Red, en RedCLARA, Red Académica de Cooperación Latinoamericana y del Caribe, en Santiago de Chile, en donde hasta el día de hoy se han desarrollado muchos proyectos de artes y cultura en la red de tecnología avanzada. Pero porqué menciono esto, porque los artistas investigadores, hemos estado trabajando en proyectos colaborativos e interdisciplinarios en ‘Pensar las artes en Red’, integrando los resultados de los proyectos de investigación hasta el punto que, en 2017, me gané otra Beca

y fui Presidente del Comité Científico de ECIencias en RedCLARA en San José de Costa Rica y 2018 en Cartagena de Indias. ‘Pensar las Artes en Red’ es una comunidad de artistas investigadores de las tecnologías que pensamos la red desde la estética digital. De ahí que organizamos el primer Coloquio de ‘Arte y Ciencias en Red’ ejecutado en 2017. Ahora bien, cuando comenzamos a dialogar con algunos investigadores de América Latina y el Caribe sobre el uso de las artes en las redes de alta velocidad, decidimos trabajar colaborativamente desde nuestras instituciones hasta el sol de hoy. Esto lo comento, porque algunos de los dibujos, resultados de mi investigación, los he compartido en la comunidad ‘Pensar las Artes en Red’. Mis aportes los hago desde los resultados de mi investigación, los dibujos en ‘la estética del movimiento’, por supuesto el dibujo en movimiento transmitiendo data en un soporte fluido por internet.

Al pasar las imágenes a imágenes digitales, entendidas como transferencia de información o data a un soporte fluido y digital, se produjeron otras imágenes que nos ayudaron a comprender y visualizar la fascinación del mundo de la pesca.

Cuando se pudo extraer las imágenes de la mente de los pescadores, para llevarlas de un soporte rígido a digital; esos dibujos, relacionados entre sí, se unían en ‘la metáfora de comunicación y movimiento’ (Hernández Carcía, 2005, pág. 95) fortaleciendo el ‘patrimonio ideológico’, a partir del ‘conocimiento empírico’. De este modo los pescadores convierten esas acciones, en expresiones jocosas en la vida diaria, porque ellos se burlan de la vida y de la muerte en sus narraciones. Lo que me llevó a preguntar: ¿cómo esa imagen

al extraerla, la puedo procesar desde su captura conservando el movimiento en un soporte fluido para visualizarla? Para responder esta pregunta, sentí la necesidad de comunicación entre los miembros de los pueblos de pescadores, contribuyendo al fortalecimiento de la comunicación a través de un lenguaje, creando una serie de signos que todos conocieran a fin de mantener un lenguaje común de comunicación. Ese lenguaje generó signos, los que fueron identificados como códigos visuales, que más tarde conformó el alfabeto de imagen. De hecho, al llevar la imagen a otro soporte, me llevó a la relación de la interfaz humano-máquina en 'la interacción interna', aquí debemos identificar, si la interacción es con la máquina o con el ser humano que captura la imagen. Porque identificamos tres tipos de imágenes, una que es la que está en la mente del artista, otra que captura la máquina y la otra la de tiempo espacio, es decir que al momento de registrar la imagen ya sea fija o en movimiento, se generan otras imágenes que no estaban relacionadas antes.

Ahora bien, el tipo de imagen que desea capturar el humano, también corresponde a la imagen de la información que poseemos en nuestro fluido sanguíneo, porque no solo es la interacción de la máquina, sino la imagen que tenemos en nuestro cerebro, la cual al extraerla se convierte en otra imagen, la que necesita de un soporte para visualizarla. Entonces surge otra pregunta ¿Cómo afecta la información del fluido sanguíneo de nuestro cuerpo en la interfaz con la máquina? El proceso de capturar el dibujo mental que pasamos a la imagen digital identificada como la sexta imagen, encontramos otros problemas que resolver para dar respuestas en la séptima imagen en un mar digital. Significando que, la metodología aplicada en la creación de los mapas mentales en la infografía 'Dibujos mentales del SantaPri' la abordé desde dos visiones, una desde al universo de estudio en su

contexto y la otro desde la tecnología y la estética digital. Debo aclarar que, para introducirme en la creación de la infografía, primero reconocí los contenidos y el contexto, a fin de complementar la nueva imagen en la virtualidad desde los conceptos en las artes mediales.

En ese orden de ideas, me hice varias preguntas, ¿cómo puedo producir la imagen en la virtualidad, conservando los principios de los pescadores?, parecía fácil, pero no lo era, por que debíamos respetar la manera intuitiva en como ellos crean sus mapas y sus historias orales, para llegar a la sexta y séptima imagen. Aquí debo mencionar que, en la sexta imagen me pregunté ¿cómo voy a trasladar esa imagen en una plataforma on-line?

El resultado de la séptima imagen fue la infografía ‘Dibujos Mentales del SantaPri’ desarrollada en una plataforma on-line, la que me ayudó a profundizar sobre el proceso de creación de mapas mentales. Por lo que, la extracción de las imágenes y la exploración de la información en la infografía, generó una nueva imagen secuencial en la red de tecnología, a partir de la interconexión entre puntos y marcas apoyada en la estética digital. Esta experimentación de creación de mapas mentales en una plataforma digital contribuyó al fortalecimiento de la exploración con recursos tecnológicos en los que se produjo una serie de pasos similares a los que los pescadores desarrollan de manera empírica. La información visual, me ayudó en la consecución de la organización de las imágenes en la infografía en la interfaz en el ecosistema digital.

La plataforma seleccionada con la que se hizo la infografía, se escogió por la función de producir un movimiento de un punto a otro en la pantalla, similar al trazado que hacen los pescadores artesanales en el Mar Caribe y, en su memoria. Fue por ello que la plataforma digital, contribuyó a ampliar y mover la imagen ubicada en la pantalla.

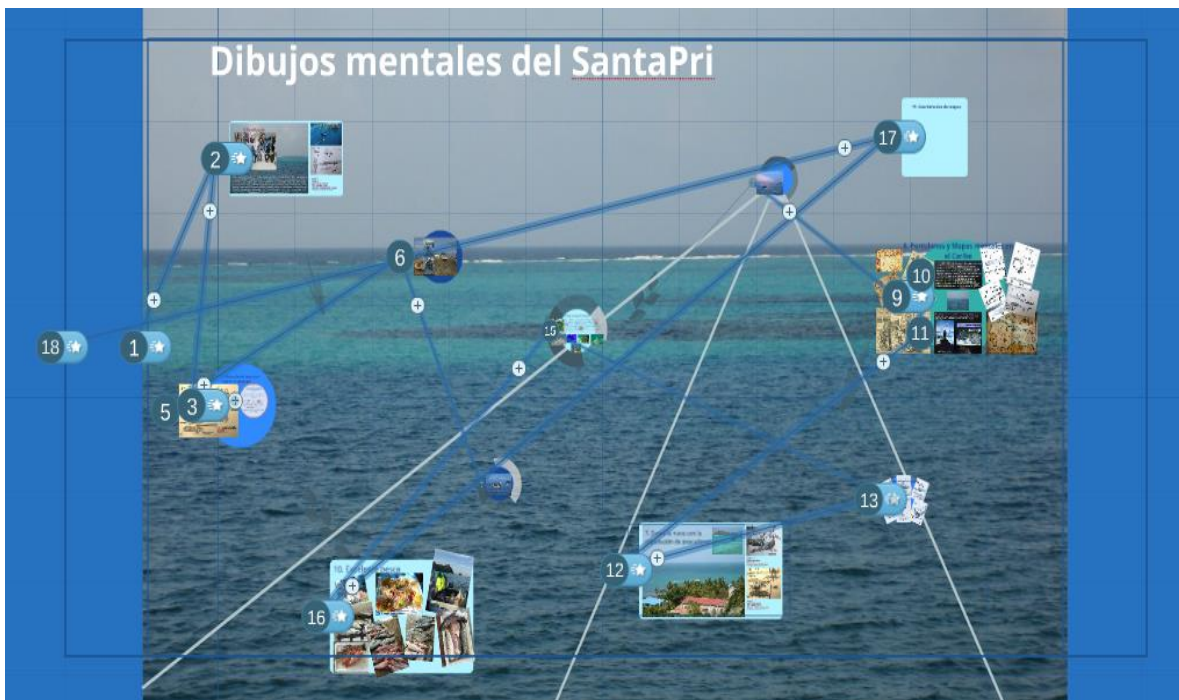


Imagen N° 5. Infografía: Dibujo digital. Autor Fabian Leotteau.
'Dibujos mentales del SantaPri'
Captura de la imagen por el artista investigador.

Significa entonces que, la infografía ha sido uno de los aportes desde el diseño y creación, al explorar el sexto dibujo para llevarlo a las tecnologías, lo que nos da como resultado otra imagen, esta vez en un mar digital.

De este modo al experimentar en la plataforma on-line, pude abordar los mapas mentales desde la estética digital, porque aunque los había abordado desde la captura de la imagen, no había tenido en cuenta la creación de la imagen desde la ‘endoestética’ que según Claudia Giannetti (Giannetti, 2018, pág. 96), “la estética de la virtualidad (del carácter inmaterial de los elementos constitutivos del mundo virtual), la estética de la interactividad (de la relatividad del observador en relación al sistema y la prominencia del interactor en el contexto del sistema), y la interfaz (el sistema mediador entre el mundo artificial y el sujeto). En su conjunto, estos cuatro elementos conforman los principios básicos de la endoestética”. Por lo que, el proceso de creación de la infografía conformada conceptualmente desde la ‘endoestética’ a partir de sus fases anteriores, nos llevan al siguiente paso de trasladar esos dibujos sobre papel a la virtualidad, transformándose en signos codificados que evidencian una imagen. Ahora bien, esos dibujos mentales virtuales se pueden mover igual como los pescadores piensan sobre sus desplazamientos. Lo que me arrojó un mundo simulado en un plano en movimiento en el Mar del Caribe colombiano en una plataforma digital on-line.

Asimismo, la obra “Agua” de Rejane Cantoni y Leonardo Cresenti (Cantoni, 2010), me generó mucho interés al comprender cómo ellos manejan el sentido metafórico del agua en un ambiente simulado de sensaciones, articulado a espejos flexibles muy grandes. Pero además, el hecho de cómo ellos juegan con los materiales y las herramientas tecnológicas articulado al sistema STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic) en el tiempo espacio. Esta obra expresa el sentido de un cuerpo que se desplaza en un plano en movimiento en el momento en que el público interactúa en una conciencia cibernética, es

decir como si estuvieran flotando en el mar, sin mojarse; fue una experiencia que me llevó a comprender y ver el mar digital desde otro punto de vista, el de la simulación y la fantasía. Tal como los pescadores crean sus desplazamientos antes de salir a pescar. De este modo, el propósito de la infografía es darle movimiento a los mapas mentales de los pescadores artesanales, del mismo modo que los hicieron Cantoni y Cresenti, pero en una plataforma digital, sin espejos.

De hecho ‘la metáfora de comunicación y movimiento’ de Giannetti (Hernández Carcía, 2005, pág. 95), sirve al sujeto como forma de comunicación, apropiándose del entorno para transferir y aplicar el conocimiento; esto es lo que los pescadores hacen muchas veces sin saber que es una ‘metáfora de comunicación y movimiento’. Sin embargo, los pescadores aplican sus propios métodos de organización como el tejido de una red de pescar, donde cada uno hace lo suyo para ejecutar sus faenas de pesca, llevándolos a jugar con la ‘metáfora de comunicación y movimiento’.

Consecuente a ello, vamos a la imagen guardada en la memoria de los pescadores identificada como una “imagen de arqueología visual” (Giannetti, 2018, pág. 94). La imagen personal con la que viven los pescadores en su mente, es con la que ellos expresan y promueven para sus motivaciones para salir a pescar, por lo que esa imagen se encuentra en constante diálogo con las imágenes del contexto, por vivir a orillas del mar. Estas imágenes son construcciones de contenidos enriquecidos con un lenguaje propio de los pescadores. Por ello la importancia de una etnografía de la imagen respetando el derecho de la imagen mentales de los pescadores.

Puedo decir entonces que el media art, generó una nueva mirada desde la visión del artista investigador. La que me lleva a la era digital en las formas de comunicación, abierta, bidireccional y unidimensional, entre el humano y el medio. De este modo existe un paralelismo entre la creación de la infografía y la creación de los mapas mentales, en como los pescadores artesanales crean sus mapas de navegación a partir del ‘conocimiento empírico’ permitiéndonos retroalimentar el ‘patrimonio ideológico’.

Entonces, la séptima imagen se fue construyendo a partir de recursos tecnológicos usados durante el trabajo de campo y, después de obtener esos resultados, me ayudaron a comprender y a responder una de las preguntas, ¿para qué sirve esa información? La respuesta es para comprender cómo los pescadores artesanales pueden navegar sin necesidad de usar GPS, pero más que eso es comprender la manera en cómo crean marcas y puntos en su contexto para salir a navegar a mar abierto.

Por ello la producción de imaginarios visuales llevados a la virtualidad se exploró en la interconexión en la red de tecnología como otro de los resultados de la tesis doctoral. De este modo al experimentar las imágenes en los nuevos medios dieron como resultado, posibles soluciones en la interfaz por el uso de las nuevas herramientas tecnológicas, nuevas formas de hacer arte, articulando las ciencias básicas aplicadas a la investigación.

Ahora bien, debemos entender que la imagen que vemos en la plataforma on-line no es real, sino es lo que produce un código fuente, alfanumérico que identifica cada uno de los número binarios en el screen, ese código permitió que se pudiera configurar y mover la imagen en la pantalla. De manera similar los pescadores crean sus códigos visuales artesanales que les funcionan para la creación de sus trazados mentales.

Las imágenes que conforman la infografía son un nuevo modelo de representación de las historias orales. Significando que las imágenes mediáticas me llevaron a comprender y preservar ‘la metáfora de comunicación y movimiento’ de los pescadores. Igual que las fotografías y los dibujos muestran un conjunto de escenas y de código visuales para visualizar otra forma de lectura de la creación de mapas mentales.

Entonces, la plataforma digital me ofreció la oportunidad de ajustar la necesidad de recrear una nueva carta de navegación en la virtualidad, en donde el juego de la estética digital, similar a navegar en un mundo virtual, simulando el Mar del Caribe colombiano, identificado como un plano en movimiento, generó un nuevo conocimiento desde la estética digital y desde la interactividad en un mar digital.

6.2.5. Dibujos digitales en un mar digital

Consecuente a lo anterior, debo sostener que al compartir los dibujos digitales en algunas plataformas de internet con los colegas artistas investigadores de varias universidades de

Latinoamérica y del Caribe, estuve intercambiando los resultados de la investigación, me ha llevado a reconocer otros escenarios en las artes del Caribe. Por ejemplo la visitas a Museos en Oporto, Washington y Miami, me abrieron otra puerta a las artes, por lo que pude constatar que al asistir a la exhibición “Antillean visions; Maps and the making of the Carriean: An Exhibición of Cartograpihc Art” (Miami, 2018), en The Lowe Art Museum, University of Miami, pude experimentar cómo la información de un mapa contribuye a la imaginación de los niños al aprehender sobre las corrientes marinas y la dirección de los vientos en el Mar Caribe, pero también la motivación a navegar y, a ejecutar una aventura por el Mar Caribe, fue una experiencia de mucho interés porque encontré respuestas en cómo solucionar desde la estética digital una interpretación de los dibujos mentales. Estoy seguro que con estas experiencias adquiridas se podrá mejorar algunos aspectos del diseño de Monokarí para su montaje y exhibición.

Debo sostener además que, cada vez que asistía a una exhibición de artes visuales en el Pérez Art Museum of Miami, encontraba nueva información sobre las artes del Caribe, en especial la relación del hombre con el mar. De igual manera en el Frost Museum de la Universidad Internacional de la Florida, en el Lowe Art Museum de la Universidad de Miami encontré una de las exposiciones que me llamó mucho la atención fue la de Carlos Estévez, quien pinta mapas o planos de ciudades inimaginadas, productos de sus viajes a otras ciudades del mundo. En sus pinturas, pude identificar epistemológicamente a Michael Foucault, Ítalo Calvino, Gastón Bachellard, Maurice Merleau-Ponty, entre otros autores con los que Estévez rediseñar esas ciudades en su mente y en sus pinturas.

Ahora bien, toda esta retroalimentación de teorías del arte, contribuyeron a expandir los conocimientos sobre los dibujos digitales, en la medida en que se iban re-creando en una plataforma en internet. En este caso el uso y experiencia de los dibujos digitales llevado a YouTube en <https://www.youtube.com/user/fabianleotteau1> e Instagram <https://www.instagram.com/leotteau/> han aportado otra manera de ver esos dibujos digitales, porque al interconectar los dibujos, experiencia visual con música improvisada del grupo Tierra de Larry, grupo de profesores de artes de la Universidad de Chile, profesor Mario Valencia y Héctor Fabio de la Universidad de Caldas en Colombia, la profesora artista, investigadora Ivani Santana de la Universidad Federal de Salvador de Bahía en Brasil, la profesora Vivian Fritz de la Universidad Estrasburgo de Francia y Fabian Leotteau desde Miami Springs, juntos desde 2017 hemos estado diseñando y experimentando el uso de software y hardware en la ejecución de ‘Pensar las Artes en Red’, participando en clases en líneas en tiempo real, desde cada lugar de ubicación de los investigadores. Fue de mucho interés reunir la danza, el solfeo, la música y las artes visuales al unísono en la red en tiempo real, generando reflexiones dentro de la estética digital. Lo que implica otra manera de hacer artes en la interfaz entre el hombre-máquina-puerto en tiempo real. Aquí volvemos a hacer otros trazados en la red de internet.

Los profesores, artistas e investigadores participamos desde cada punto en su lugar de trabajo e impartíamos clases con estudiantes de posgrado de la Universidad de Salvador de Bahía, cada uno nosotros desde su experiencia, aportando sus conocimientos a las artes en red y la estética a los estudiantes. Fue interesante porque pude compartir la estética del movimiento del Caribe a partir de los dibujos con la imagen fija y en movimiento, generando reflexiones sobre el uso de herramientas tecnológicas que fortalecían los

discursos audiovisuales. Algunas de las experiencias fueron subidas a YouTube con el fin de todos conociéramos que era lo que estábamos desarrollando en la red de conocimiento desde la geoestética digital. Aún seguimos trabajando proyectos de artes en red.

De igual manera Instagram se ha convertido en una herramienta media social en la que también he subido algunas experiencias de artes en red. Ver el link anterior.

6.2.6. Montaje de Dibujos en un Museo Digital

Aprehender a navegar con esta investigación y, no fue nada fácil, por los vientos alisios que entraban a sotavento y salían a barlovento en el Mar Caribe, desde que zarpamos de un puerto seguro, se presentaron fuertes corrientes marinas. Porque entre otras cosas, cómo piloto de este viaje, aprendí a leer los signos de la naturaleza para crear mi ruta de navegación y de investigación con la ayuda de mi capitán de navío, el Dr. Heitor Alvelos, quien me guió navegando de puerto seguro en el Mar Caribe, cruzando el Atlántico hasta llegar a Oporto, es decir a la Universidad de Oporto. Con la aplicación del método de investigación sobre la imagen etnográfica, pude navegar científicamente mediante las coordenadas trazadas, los objetivos planteados para lograr los resultados esperados. En este sentido, revelaré otro de los resultados de la investigación en el diseño y montaje de una exhibición de los resultados de investigación apoyado en una curaduría científica y geoestética en las artes del Caribe. Ver el Museum of the Caribbean Sea en el siguiente link <https://www.emaze.com/@AOWFTLTFT/my-museum-of-the-caribbean-sea>

Comencemos el viaje ideoestéticos por el Mar del Caribe colombiano. Zarpamos de puerto seguro para llegar Oporto, cruzando el Mar Caribe, el océano Atlántico y llegar puerto seguro en Oporto, Portugal. Durante el largo viaje a mar abierto, de pronto aparecían tormentas y bajaba las velas, según instrucciones de mi capitán, hasta que la marea pasara, pero después que se calmaba la tormenta y nuevamente izaba mis velas para continuar navegando. Así fue como hice de esta investigación, esta carta de navegación ideoestética la que les voy a hablar. Los dibujos que veremos a continuación revelan el viaje ideoestético por Mar Caribe de la tesis. Esta tesis es un dibujo desde el inicio, apoyado en las ciencias, la cultura, las teorías aplicadas y las artes en el Mar Caribe. Pero además como toda larga travesía, al fin estamos llegando a puerto seguro para atracar y finalizar la faena de la captura del pez máspreciado.

Entonces comenzaremos el viaje ideoestético, porque sabemos para dónde vamos. Comenzaré diciendo que la aplicación de la teoría de la imagen y de la semiótica visual, fue muy gratificante porque con el fenómeno de la captura de la imagen en la realidad, la comprensión en nuestro cerebro, el análisis de las imágenes externas e internas de los pescadores se fue construyendo la ruta de navegación. Además, las imágenes extraídas, comprendidas y complementadas con sus teorías, fueron retroalimentadas a través de las artes del Caribe. Entonces podemos decir que pasamos de la imagen ‘que no es arte’ a los registros en video y fotografías, a los dibujos sobre papel y sobre un soporte fluido en internet. Significando que ésta, revelación de las imágenes han sido una gran experiencia gratificante, porque he aprehendido con h, a reconocer, valorar y respetar la manera de pensar, actuar y la contribución a la riqueza social de los pescadores en su contexto, desde

la ideoestética, la cultura y desde las ciencias, pero además, porque el Caribe es oral en cualquier lengua que se estudie.

Primero debemos hacer el reconocimiento de los signos de la naturaleza, es decir clasificar la información digital que había recolectado, tanto los dibujos sobre papel y los dibujos digitales, que entre otras cosas son bastante. Me di cuenta que tengo un potencial trabajo de artes, fundamentado en las teorías del arte del Caribe. Estos trabajos de artes los he estado organizado bajo una curaduría, enfocada en la ‘estética del movimiento’, en la manera de cómo piensa el Caribe. Entonces de acuerdo a la construcción de pensar el Caribe desde las artes visuales, hagamos el ejercicio curatorial. Tenemos el tema, poseemos las obras de artes, debemos organízalos de tal manera que podamos contar una historia con un discurso visual. Para ello debemos diseñar y guió n museográfico que nos sirva de hilo conductor, para que cada dibujo o imagen sea una parada donde hagamos una reflexión interna sobre la imagen y continuar navegando.

Ahora bien, para navegar en las artes mediales, necesitamos unas herramientas tecnológicas y un sistema de interconexión de interfaz para que todos esos trabajos de artes puedan navegar en internet. En ese orden de ideas, me di a la tarea de organizar esta exhibición de arte digital sobre el dibujo en Caribe, en la que se hace la interrelación entre artes, ciencias, cultura y tecnologías. De acuerdo a esto nos introduciremos en esta interconexión.

En la interrelación anterior, reuní las artes y las ciencias, articuladas en ‘la estética del movimiento’, generando discursos visuales e introduciéndonos y experimentando con soportes y técnicas totalmente diferentes en espacios creativos, donde los avances tecnológicos son aprovechados de algún modo por la ilusión y la imaginación en el arte y en esa imagen infinita, más allá de la línea de horizonte del Mar Caribe. Hoy en día es posible transfigurar nuevas formas de expresión y traspasar las fronteras del arte a través del llamado arte cibernético, arte telemático, arte digital, arte en red, entre otros; todos ellos se pueden ubicar en algún lugar en la cibercultura, identificado como: “El ciberespacio se construye como sistema de sistemas, pero, por ese mismo hecho, es también el sistema del caos. Encarnación máxima de la transparencia técnica, acoge, por su crecimiento sin contención, todas las opacidades del sentido. Diseña y rediseña varias veces la figura de un laberinto móvil, en expansión, sin plano posible, universal, un laberinto con el cual ni el mismo Dédalo habría soñado. Esa universalidad desprovista de significado central, ese sistema del desorden, esa transparencia laberíntica, la denomino ‘universal sin totalidad’. Constituye la esencia paradójica de la cibercultura” (Maturana, 1995) en (Schultz, 2006). Este ciberespacio produce la interacción de acontecimientos en la interfaz entre el hombre-máquina en las maneras de interpretación del mundo virtualmente atrayente, creando una estética digital que permita, que la velocidad y la simultaneidad se unan en el espacio/tiempo en las prácticas artísticas.

De tal manera que, lo que antes era una ilusión visto en el cine, ahora es una realidad, la cual posibilita el intercambio, la colaboración y la co-producción de contenidos estéticos

entre artistas, investigadores, expertos en redes y académicos de diferentes lugares del mundo en tiempo real.

En este sentido las películas Avengers, Matrix, Yo Robot, Avatar, Ex-men entre otras, han desarrollado una reflexión audiovisual múltiple separando la imagen, el sonido y los metadatos. Este sistema diseñado para el uso de lenguajes recientemente creados, contribuyen al estudio de nuevas formas de las tecnologías de la información; las que resultan decisivas para la construcción de un mundo mejor, así sea en la virtualidad. Además, es de notar que el análisis reflexivo digital, frente al tecnológico para transformar la información en conocimiento, es el que nos invita a hacer de éste, un elemento de colaboración y evolución digital en la sociedad, razón por la cual se necesita una sociedad reflexione digitalmente para vivir en un entorno tecnológico de aprendizajes, donde la verdadera reflexión digital, respondan a los fines últimos con herramienta de transformación social.

Con el uso de las nuevas herramientas tecnologías se ha incrementado la experimentación en crear nuevos formatos estéticos, dando lugar a nuevos lenguajes que contribuyen a la creación de una revolución digital, donde la información y la comunicación requieren destrezas en su aplicación para interpretar las prácticas artísticas mediales.

Es interesante ver como en algunos casos se plantea: “la urgencia de una nueva alfabetización sistematizada que responda a las necesidades derivadas de un nuevo orden social” (Gutiérrez Marín, 2003), reconociendo que nos encontramos en la era de la informática y la simulación, en donde la creación en multimedia surge como principio básico de la alfabetización visual, donde los internautas abordan la significación que al expresarse libremente en la red, asumen un desafío personal e institucional despertando gran interés en las nuevas generaciones, estableciendo las nuevas maneras de ver las artes.

Por consiguiente la misma necesidad de repensar y reorientar los procesos ideológicos y las alternativas de políticas públicas en los medios de informática y las ciencias, son determinante a favor de una coherente lucha por la preservación y ampliación de la cultura digital, promoviendo esta, en torno a las redes sociales, espacios alternativos en donde las herramientas tecnológicas abren las puertas a otras miradas hacia la aplicación de nuevo conocimiento científico, donde los seres humanos comienzan a modificar la naturaleza creando avatar para satisfacer sus necesidades.

En este sentido el concepto ‘tecnología’ en este siglo, por la situación actual declara una serie de aplicaciones al conocimiento científico, tratando de comprender como las ingenierías le dan forma al mundo, al abrir caminos, en donde los deseos y las necesidades le dan otra contemplación al mundo, promoviendo un desarrollo en las ciencias duras y en las humanidades.

Por su puesto que estos cambios generan conflictos y enfrentamientos debido a que los riesgos que se toman no son claros y en muchos casos resulta muy confuso, por lo que es necesario el apoyo de lenguajes de multimedia, a fin de incorporarlos a este nuevo sistema, con un lenguaje común, que ha desplegado el sentido de conceptos y palabras en tecnologías avanzadas, tan usadas últimamente, como: herramientas digitales, dispositivos, Skype, zoom, software, sistemas, IP, que a veces son le cambian el significado y son usadas como verbos.

Cabe señalar que con la revolución digital inició a partir de la relación existente entre la producción de estrategias militares y centros de producción de conocimientos, con sus antecedentes en las guerras mundiales donde se experimentaron algunas tecnologías, generando un caos geopolíticos y ambiental planetario. Sin embargo, los ‘artistas’ dentro de los rangos sin fronteras y sin control buscan la manera de escaparse por los conductos digitales y siguen experimentando nuevas herramientas y nuevas formas digitales.

Al replantear la equivalencia de archivos convirtiéndolos en hipertexto en el mundo de la web, nos llenamos de 0 y de 1, tomado de un sistema analógico como fue del ábaco, a uno digital, donde las imágenes, los sonidos y los datos se convierten en metadatos o metalenguajes, dan pie a una interconexión globalizada con sistemas de flujos más amplios. De tal manera que este proceso fue evolucionando poco a poco al punto de que las artes han creado y siguen creando otros tipos de experimentaciones ampliando lo que hoy llamamos ‘la revolución digital’. Un ejemplo claro se encuentra en el cine donde la imaginación no tiene límites, donde la ilusión se hace posible, donde la mentira y la verdad juegan a la

realidad, incrementando un estado de la mente, tal como lo sostiene Gonzalo Mayos cuando dice que: “en las sociedades avanzadas actuales cualquier hecho, ‘realidad’ o ‘verdad’ tiende a degradarse, ya sea a ‘espectáculo’, ya sea a ‘consumo’, ya sea – indistinguiblemente– a ambas cosas” (Mayos Soldona, 2010).

Este planteamiento apuntan al concepto de ‘cultura y simulacro’ de Baudrillard, al manifestar que la cultura se puede entender como “el conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos, grado de desarrollo artísticos, científico industrial, en una época o grupo social”; y simulacro como “imagen hecha a semejanza de una cosa o persona. Especie que forma la fantasía” (Baudrillard, 1978), es decir que en el día hoy, existe lo que llamamos cultura y simulacro en la reconstrucción de los procesos geopolíticos, en donde las ciudades adquieren nuevos valores digitales, pero no sabemos que es verdad y que es mentira. Consecuente a ello, las artes desde hace mucho tiempo vienen ejecutando este proceso en la visualidad, identificando el espacio-tiempo en la profundidad de campo en dos dimensiones que hoy más fácil interpretar.

De este modo la relación existente entre tecnología y sus usuarios construyen estructuras institucionales determinadas tales como las que apuntó Walter Benjamín en su ensayo en los años 30, “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” (Benjamin, 1973), Benjamín se adelantó a su época, en la inevitable transformación de las artes mediante sistemas diversos de operaciones tecnológicas, donde participan de una relación sinérgica y dialéctica en la creación de ‘simulacros’ en espacios inimaginados, es decir que mediante la

reproducción técnica de la revolución digital, el público puede elegir la oferta de contenidos con sus posibles aplicaciones.

Por el constante uso de esas aplicaciones en internet, las que facilitan la libertad de expresión, lo interactivo entre la diversidad informativa y cultural en las redes digitales con el uso de un metalenguaje, es la llega más rápido a la articulación de espectadores en la red, estableciendo una cultura mercantil de datos, los que se introducen en la simulación, suplantando lo real por los signos de lo real, donde el hecho lingüístico entra a debatir con el lenguaje visual proporcionando un sentido ideológico de ‘lo bello’, el cual entra en el mundo del arte y las nuevas tecnologías.

Después de esta introducción sobre la interconexión de la interfaz entre el hombre-máquina-porto, como estructura técnica de montaje y de solución tecnológica en una sala de un museo interactivo, donde podemos hacer el recorrido creado por el curador. Retomamos el diseño de montaje de los dibujos mentales de los pescadores artesanales para la exhibición. Para estos efectos incursionamos en conceptos humanísticos con el fin de organizar esos dibujos y que cada dibujo dialogue con el que sigue. Porque esto es lo que hace el curador organizar el montaje de la exhibición bajo un hilo conductor facilitándole el espectador el recorrido por el Museo para que comprenda en profundidad el discurso visual.

Podemos decir entonces que, la investigación en artes fue de suma importancia debido a la aplicación y el uso de herramientas tecnológicas que permitieron organizar el discurso visual en el museo virtual. Cabe sostener que no fue fácil hacer visible esos dibujos, por la sencilla razón de: ¿cómo podíamos contar algunas historias orales guardadas en la mente de los pescadores para llevarlas a imágenes digitales? Los pescadores las hacen visibles, cuando cuentan su historia con gestos, palabras y emociones. He ahí el gran reto de mostrar los resultados de esta investigación, por esta razón los dibujos que veremos en <https://www.emaze.com/@AOWFTLTFT/my-museum-of-the-caribbean-sea> fueron seleccionados de tal manera que podamos tener una idea de cómo piensan los pescadores a la hora de crear sus cartas de navegación y cómo cuentan sus historias de orales.

Los dibujos seleccionados bajo la organización de una narrativa hipermedial, es la que se explica más abajo con detalles desde las teorías del arte. Cabe sostener que el proceso de reconocer la pesca artesanal a través de la imagen etnográfica reflexiva, al llegar a la séptima imagen en digital, ha sido un excelente proceso de experimentación.

En la experimentación de buscar soluciones para usar herramientas tecnológicas en el arte digital, abrió otra puerta en la geoestética, este vez en lo digital, sobre los dibujos, esto en cuanto a la técnica, ahora debemos organizar desde las teorías del arte la curaduría de la exhibición. Lo que implica hacer una selección de los trabajos desarrollados, llevándolos a un discurso visual, en el que podamos contar una historia con dibujos digitales en un museo virtual.

Lo primero que debemos saber es que las artes nos enseñan a ver el mundo con otros ojos. De ahí que los teóricos del arte y curadores de artes van tomando apuntes sobre la profundidad epistemológica de los trabajos recolectados, en la medida que diseña el orden del tema abordado produciendo un hilo conductor con cada obra, en este caso cada dibujo o imagen. El curador se ubica imaginariamente como un espectador con conocimiento, es decir en la comprensión profunda del mensaje de cada obra, para que el espectador pueda hacer su reflexión estética. Aquí debemos entender que cada imagen tiene un lugar y orden específico en el montaje de la exhibición. El curador debe guiar la historia conceptual de una manera visual, como quien cuenta una historia, en este caso cada imagen es un signo símbolo con su propio metalenguaje, estableciendo en cada imagen una mirada reflexiva la que conecta con la que sigue o con la anterior. Es decir que la sala del museo se convierte en un texto abierto, donde las imágenes y dibujos son historias cargadas de palabras no verbales, conceptos visuales que generan un discurso visual.

Este discurso visual está acompañado por un guión museístico, identificado como un viaje ideoestético, enfocado en las hazañas e historias orales de pescadores artesanales, a través de códigos visuales, que en algunos casos acompaña el alfabeto Kewak, como metalenguaje. El objetivo de comenzar el discurso visual con la primera imagen de la playa es para ubicarnos en el contexto donde se desarrolla la historia ‘Art Museum. Mental Drawings of Traditional Fishermen in the Caribbean Sea’.

El curador presenta en la imagen siguiente, un texto curatorial introductorio, el cual ayuda al espectador a hacer su viaje ideoestético, describiendo la instancia del discurso visual con un objetivo claro, una breve explicación sobre la metodología y unas conclusiones. En el párrafo siguiente escribe que el artista-investigador incursiona en los niveles del pensamiento visual de los pescadores artesanales, haciendo una reflexión epistemológica de la imagen, con la intención de hacer un viaje ideoestético por el Mar Caribe. A su vez, la interconexión entre hombre-máquina-porto desde las raíces culturales, revelan emociones y sentimientos a través de líneas, puntos y marcas. Cada dibujo es la primera forma de pensamiento que nos induce a un análisis científico y artístico, en la que, la habilidad de los trazos ejecutados, cargados de ese paisaje bucólico, nos transporta a una de las galaxias en el Mar Caribe como dice Monokarí. El lenguaje de códigos visuales, dialogan con las estrellas titilantes en el cielo, las que brillan por efecto de la luz del sol en la profundidad del horizonte. Estos valores tonales, producen ese vaivén del Mar Caribe. Esta exhibición es una poesía visual donde la imagen nos hace volar más allá del pensamiento, allá donde se produce ese corto circuito en las neuronas que producen las chispas ideoestéticas.

La imagen siguiente narra un segmento de la historia de ‘El último Monokarí’, ésta es con el fin de que el espectador ‘pilas’, siga construyendo su historia a partir de lo que ha leído. Lo que busca inicialmente el curador, es hacer una mirada general del contexto y después trae al espectador a que comprenda la imagen en una ola, para entender que le dice el mar. Esa es la magia de habla con el mar. Lo más importante es que la historia comienza en un contexto a una determinada hora, a la salida del sol. Luego nos lleva a pensar las artes del Caribe en red, mediante un dibujo digital, donde se alcanza a ver las ‘espumolas’ que

envían un mensaje al espectador. En este punto el espectador deberá interpretar ese mensaje.

Seguidamente se muestra una imagen digital, donde se ven artistas de distintas disciplinas conectados en la plataforma de zoom, creando arte en red en tiempo real. Los artistas hacen parte de la red de conocimiento, ‘pensando las artes en red’. El propósito es que cada artista desde su disciplina comparta su creación de manera simbólica e integral con los otros artistas apoyados en la estética digital. Esta una obra de arte digital a partir de la experiencia interconexión en la red, donde interviene las artes interdisciplinarias de manera colaborativa en co-creación, co-diseño y por supuesto la estética colaborativa digital, que hacemos los artistas e investigadores en un proyecto de Artes en Red, en tiempo real. En este proyecto fundamentado en la estética digital, lo abordamos desde la experiencia en la

La imagen a continuación muestra las coordenadas simbólicas que describe el ‘SantaPri’ cuando está contando sus historias orales y organizando su mapa para salir a pescar. Esta imagen revela los puntos de pesca del ‘SantaPri’. La que conecta con la imagen de las olas del mar, articuladas por los vientos, las corrientes marinas y el movimiento de las olas en la que se establecen ‘la estética del movimiento’ en la playa, al escuchar las olas de una manera armónica, para que el espectador escuche la música visualmente, sienta las brisas y comprenda de donde viene el contoneo del baile del caribeño. Todo este esfuerzo es por lograr una buena pesca y comerse una buena posta de lebranche. De eso es que habla la curaduría. El objetivo es el producido de la pesca, también sacaron cojinúa, un pez bonito y sabroso.

La conducción de la exhibición nos lleva, después de comer lebranche y cojinúa a identificar ciertos signos en las olas del mar que el ‘SantaPri’ visualizó y dijo, ‘compa, hay buena pesca’. En ese momento, comienza la organización de la pesca, porque tiene en su mente el ‘pescao’ que se había comido recientemente, cojinúa, por eso el dibujo se llama ‘Hay más cojinúa’.

En otro pueblo pesquero, los pescadores leen las olas del mar y dicen que ‘hay marea alta’ y no pueden salir a pescar así, porque se puede voltear la lancha, es mejor salir cuando baje la marea, porque los peces que están en el fondo saben cuándo pasa la marea alta y suben buscando comida.

Luego en la edición de la historia, regresamos donde visualizamos un ‘Lakarí en la Artépolis de Kewak’, el mundo imaginario del ‘SantaPri’, acompañado de sus hazañas que se repiten una y otra vez. En los dos dibujos siguientes entramos al mundo del Lakarí en la consecución del concepto de dibujo, que muchas veces los pescadores sin saberlos, ellos dibujan con sus palabras, sus gestos, sus ojos, con imágenes en el aire hasta con su dedo índice en la arena. Es tan mágico verlos contar sus historias que uno se pierde en los sonidos y se introduce en sus mentes navegando en un mundo de fantasías, donde cualquier cosa puede suceder.

Nuevamente regresamos al otro pueblo pesquero para ver si ya bajó la marea, pero aún, no ha bajado. Entonces seguimos esperando a que baje la marea para salir a pescar. Mientras baja la marea, los pescadores comienzan a contar sus historias, las que ellos recuerdan para

no aburrirnos, como dicen ellos. Uno de ellos dice, cuenta la historia de la ‘danza con pájaros’, el pescador inicia su historia diciendo que: ‘recuerdo una vez que estaba en una playa solitaria con una mujer linda, solo estábamos los dos, aquí cerquita, como a dos ensenadas’. En eso otro pescador dice, ahí María tu mujer. El pescador que estaba contando la historia, cambia de inmediato el tema y dice: ‘entonces los pájaros estaban danzando con los peces’ y todos ellos se reían, por la velocidad mental con que cambia la historia, porque su esposa se acerca. Por eso el dibujo siguiente es una ola de risas que se escucha hasta muy lejos, aquí vemos la interrelación entre los dos dibujos.

Esta es otra historia contada por otro de los pescadores, ese que le dicen ‘Ocho’ porque en una borrachera, él dijo a sus amigos que había estado con una mujer durante ocho veces en la noche, por supuesto que nadie le creyó y por eso le pusieron ‘Ocho’, pero lo que cuentan otros compañeros, es que él se inventó la estrategia del juego del ajedrez. Significando para él, la forma de cómo fue construyendo su historia, es decir como una partida de ajedrez y con una seriedad con que la cuenta, que la gente que no lo conoce le cree.

Continuando con la historia, vemos al ‘pescador de imágenes’ pensando y dibujando en el Caribe. A su vez, el ‘pescador de imágenes’ se encuentra en una red de pensamiento de la que no puede salir, pero se siente feliz, por las hazañas logradas. Aquí se observa la integración de la imagen con el ‘pescador de imágenes’ entre la magia del color del Caribe, las redes de conexión en un dibujo digital.

El color de las olas del mar con su vaivén en la playa, nos divierte y nos lleva a otro espacio donde la luz que atraviesa el agua, genera una gama de colores transparentes y brillantes de

color azul verdoso, donde se entre cruzan unas coordenadas, pareciera que el mar está de fiesta. Por eso la relación entre las dos imágenes que dialogan entre sí, en el vaivén del azul verdoso.

Durante el recorrido, otra vez regresamos para comprender el mensaje de la ola, con sus puntos, líneas continuas, sus movimientos consecutivos, pero en la unidad de la imagen que nos dice algo, como si estuviera bailando a favor del viento, es decir a sotavento.

En el siguiente dibujo digital es intervenido por músicos, si vemos bien el screen se observa un mapa digital de unas partituras de un teclado, el cual se escucha visualmente en silencio, en el momento en que se va dibujando la imagen complementaria del teclado del silencio. Del lado derecho vemos los que intervienen en esa exploración artística en ‘Pensar las artes en Red’.

Otra de las grandes emociones fue la experimentar sobre algunos soportes como el vidrio, usado con la excusa de la transparencia del mar para tratar de observar lo que se ve a través de una más cara de snorkeling, fue una experiencia de simulacro, donde la línea iba construyendo su propia historia, al escuchar el sonido del viento y de las corrientes marinas. De igual manera la imagen siguiente se conecta con la anterior, donde el escenario en el fondo del mar cambia a otro estado jugando con los colores y con las espumas que se veía a través de la máscara de snorkeling. Asimismo, la imagen que sigue también hace referencia a la máscara de snorkeling tratando de asociar el fondo del mar con la superficie.

Nuevamente el sonido de las olas y la dirección de los vientos, acompañados de los colores brillantes propios del Caribe los interpretamos en esta partitura visual en la que se puede leer signos musicales y danzarines al fondo en la oscuridad. La imagen que sigue es la primera visión de un cardumen de pargo rojo, es toda confusa al principio, pero después se va aclarando igual como ocurre en nuestra mente cuando se percibe una imagen en nuestro cerebro.

Las dos imágenes que siguen evidencia el movimiento de las corrientes marinas en el fondo del mar. Los pescadores vigías y los que hacen snorkeling cuentan que ellos ven los remolinos cuando se forman en el fondo del mar. Esas imágenes son las que ellos han visto en el fondo del mar.

Este debería ser uno de los primeros dibujos, pero lo dejé de penúltimo por la sencilla razón de, al hacer este viaje ideoestético tendría que contar como se diseña una pesca en la mente de un pescador. La manera en cómo las imágenes fragmentadas en la mente del pescador comienzan a organizarlas en su imaginación, en el pensamiento no verbal, donde no existe la palabra, sino la imagen. Es ahí donde comienza la pesca de las imágenes, donde el mundo de la pesca, se construye paso a paso, con el apoyo de los compañeros en relación al deseo de tener éxito en la pesca para traer el sustento a la casa.

Finalmente dejamos el objetivo o la pesca lograda, con la captura de cojinúas. Ahora bien, cada espectador tendrá un objetivo para pescar. Lo importante es que el espectador salga del museo con un nuevo conocimiento, es decir con la idea de haber aprehendido como pescar en el Mar Caribe de manera simbólica.

De igual manera los diálogos con otros investigadores de St. Olaf College. Northfield, Minnesota me conectaron con Coralís Arroyo de un pueblo pesquero en Puerto Rico en el que comparto los resultados de la investigación en la red de estudios del Caribe <https://caribbeanstudiesnetwork.org/project/special-collection-pesca-artesanal-en-el-caribe/>

En los diálogos se han revelados las similitudes de las prácticas de la pesca artesanal por los pueblos cercanos al mar. Esta experiencia es una extensión y proyección de los dibujos a fin de conectarnos por el Mar Caribe. Este viaje ideoestético continua por otras islas en el Mar Caribe.

6.2.7. Écfrasis de los dibujos



Ilustración 17 “Plumas, pez y espumas”

Dibujo N° 1
Autor: Fabián Leotteau
Título: “Plumas, pez y espumas”
Técnica: Grafito y tinta sobre papel
Dimensión: 21,59 cm x 27,94 cm

El Dibujo N° 1. “Plumas, pez y espumas” es un dibujo en la técnica de grafito y tinta sobre papel, en donde se identifica el movimiento del mar a través del valor y la intensidad de las líneas en la fluidez del trazo. Asimismo, los trazados en grafitos son códigos visuales identificados como signos plásticos que representan la lucha de una garza contra las olas del mar por obtener un pez, esta fue una conversación de las historias orales que expresó el ‘SantaPri’, es decir que las palabras del ‘SantaPri’ se convierten en imágenes visuales codificadas, mediante trazos. De igual manera en la composición se encuentran ubicada en la bóveda celestial de papel el ‘Centurión de Orión’ y la estrella de ‘Isis’, esta referencia es porque los pescadores se guían por esas estrellas cuando salen en la madrugada a pescar, las estrellas en el dibujo están hechas con tinta de color naranja buscando una representación similar al color de las estrellas. Cabe señalar que el color en estos dibujos es el del grafito sobre una superficie blanca a fin de identificar las imágenes que los pescadores piensan. Además, las líneas son referenciadas más como imagen representativa que cómo se ve en la realidad, por lo que estamos revelando el patrimonio ideológico de los pescadores y lo estamos visualizando en la técnica más elemental como es el grafito sobre papel, por la relación existente entre los dibujos mentales y los dibujos como imagen representativa por ser lo más esencial de una imagen. En el texto escrito en lengua Kewak, dice lo siguiente: “Danza cabal con plumas. Deidad de Kewak”.

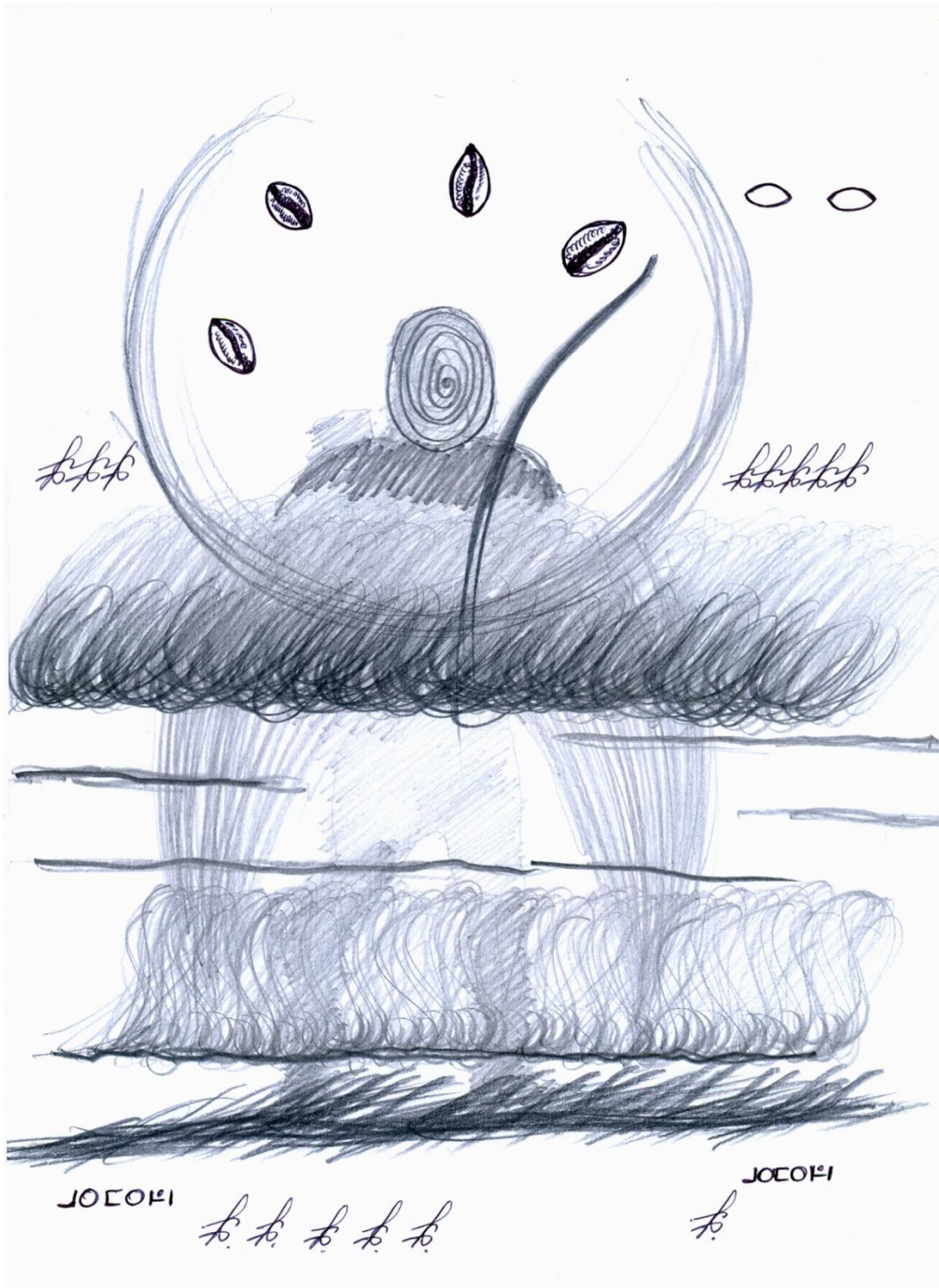


Ilustración 18 “El Santa Pri, Lakari”

Dibujo N° 2
Autor: Fabián Leotteau
Título: “El Santa Pri, Lakari”
Técnica: Grafito y tinta sobre papel
Dimensión: 21,59 cm x 27,94 cm

El dibujo anterior es un retrato de Santander Valiente, “SantaPri” pescador de La Boquilla, quien representa a todos los pescadores que se han entrevistado en esta investigación. El dibujo refleja una nueva codificación visual, su fortaleza, valentía, el temple con los mares, luchadores y conocedores de la naturaleza, identificando las virtudes que debe poseer un buen pescador artesanal, debe saber contar historias orales, reconocidas como grandes hazañas que nadie más a hecho, es por ello que el retrato representa esa manera de pensar en su contexto, es un acercamiento a sus ideologías como héroe de los mares, con sus experiencias vividas en su mundo de ilusiones, dispuesto a enfrentarse a todo, conocedor de las rutas de desplazamientos, los vientos, las corrientes marinas, pero además todos pescadores entrevistados convergen en sus similitudes en la faena de la pesca desde sus prácticas identitarias culturales. Este dibujo en su complejidad revela visualmente las maneras de ser un héroe de los mares y de la pesca en el contexto del Caribe colombiano.

El personaje principal se ubica centradamente en el papel con el fin de integrar y mostrar sus actividades de la pesca, actividades reconocidas en su contexto que lo hacen ver como el protector y líder de la familia y la comunidad, a su vez el valor de las líneas y sus intensidades tonales en constante movimiento de las olas y de las profundidades del mar, pero además, el círculo en su cabeza significa su mundo simbólico complejo. De igual manera los pescadores aplican algunos términos que sólo ellos conocen en su propio lenguaje y oficio. En este sentido, el artista investigador decodifica los signos emocionales y los sentimientos de los pescadores con el fin de volver a codificar los signos visuales en esta nueva codificación de una manera visual. Podemos ver cómo la fluidez del trazo y la valoración tonal del mismo van construyendo sus dimensiones en profundidad y en volumen en la identificación del contexto del mar territorial en el Caribe colombiano.

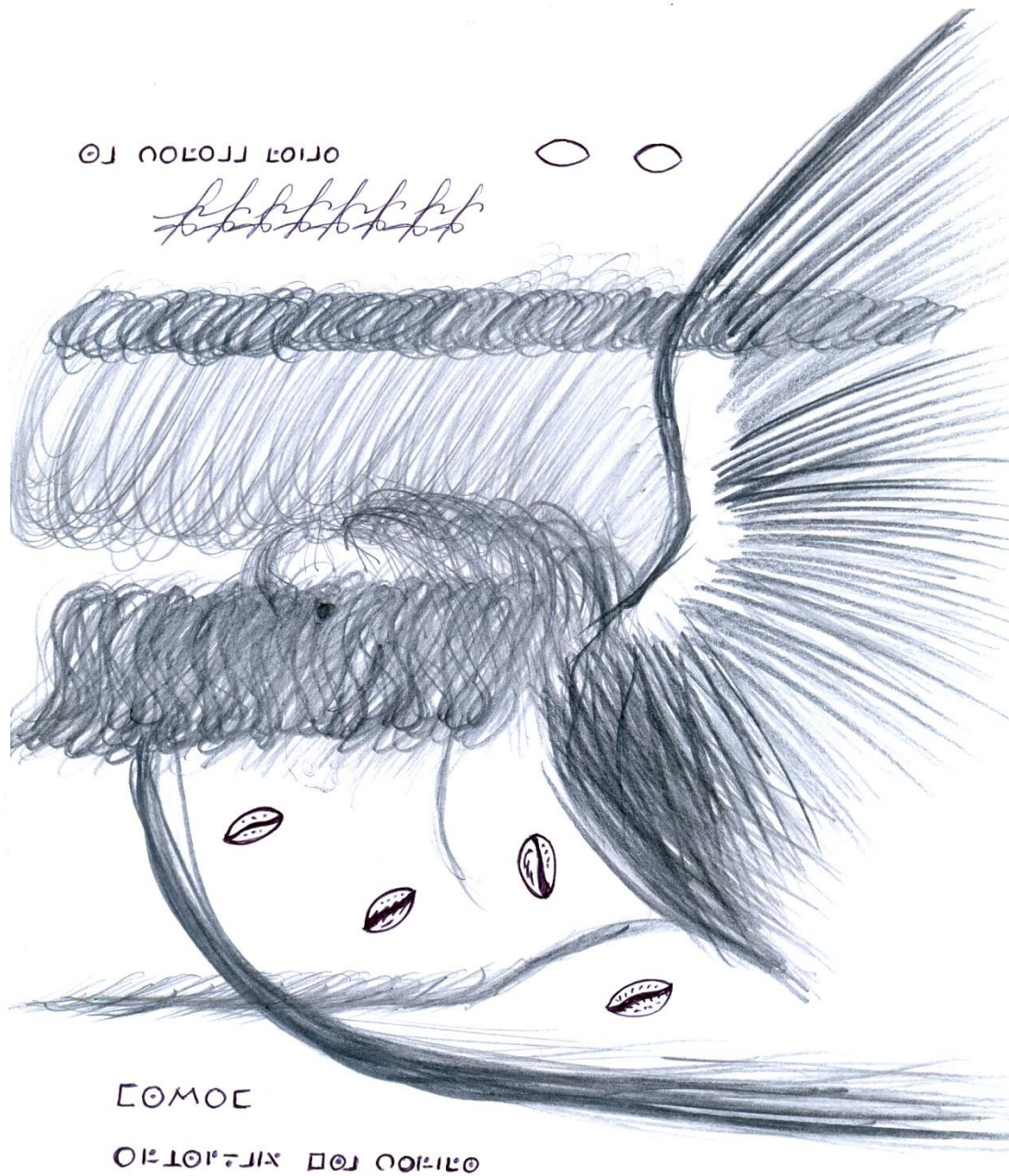


Ilustración 19 “Kewak, la Artépolis del Caribe”

Dibujo N° 3
Autor: Fabián Leotteau
Título: “Kewak, la Artépolis del Caribe”
Técnica: Grafito y tinta sobre papel
Dimensión: 21,59 cm x 27,94 cm

En la imagen anterior encontramos la lucha de las aves con el mundo marino en la que aparece una forma figurada de una garza ubicada a la orilla en la playa, luchando con las olas, esperando a que lleguen los peces pequeños para comérselos. Este dibujo hace referencia a la vez que, él “SantaPri” le dijo al artista investigador lo que veía en las olas. El “SantaPri” le dijo al artista investigador “míralos, están saltando los lebranchos pequeños”, lo que indicaba que al día siguiente se acercaba un cardumen de lebranche, de acuerdo a su conocimiento y experiencia por lo que comenzó a invitar a sus amigos para desarrollar una faena de pesca. Este dibujo muestra la lucha por el diario vivir entre la garza que se a las olas para robarle al mar su alimento.

En relación a lo anterior las experiencias que tienen los pescadores al ver las garzas tan cerca, es fundamental para ellos en su conocimiento sobre la naturaleza porque para los pescadores este signo natural es el que se debe aprovechar al máximo por la condiciones atmosféricas y por saber que ese tipo de pez es muy bueno para la familia y les genera ingresos.

Como se puede constatar, esta interpretación de los signos de la naturaleza se constituye en códigos visuales que los pescadores comprenden y saben bien que las acciones siguientes les dará muchos resultados. Es por ello que este dibujo se circunscribe en el mundo de la imagen creada por el artista investigador, pero a la vez esa imagen es capturada por un lenguaje verbal que expresó él ‘SantaPri’, sobre los brillos de luz que se veían en las olas, él sabía que eran lebranchos, los cuales son representados a través de los cuatro caracoles. En el dibujo crea una composición espontánea producto del lenguaje oral y el de las imágenes fragmentadas que cuentan los pescadores.

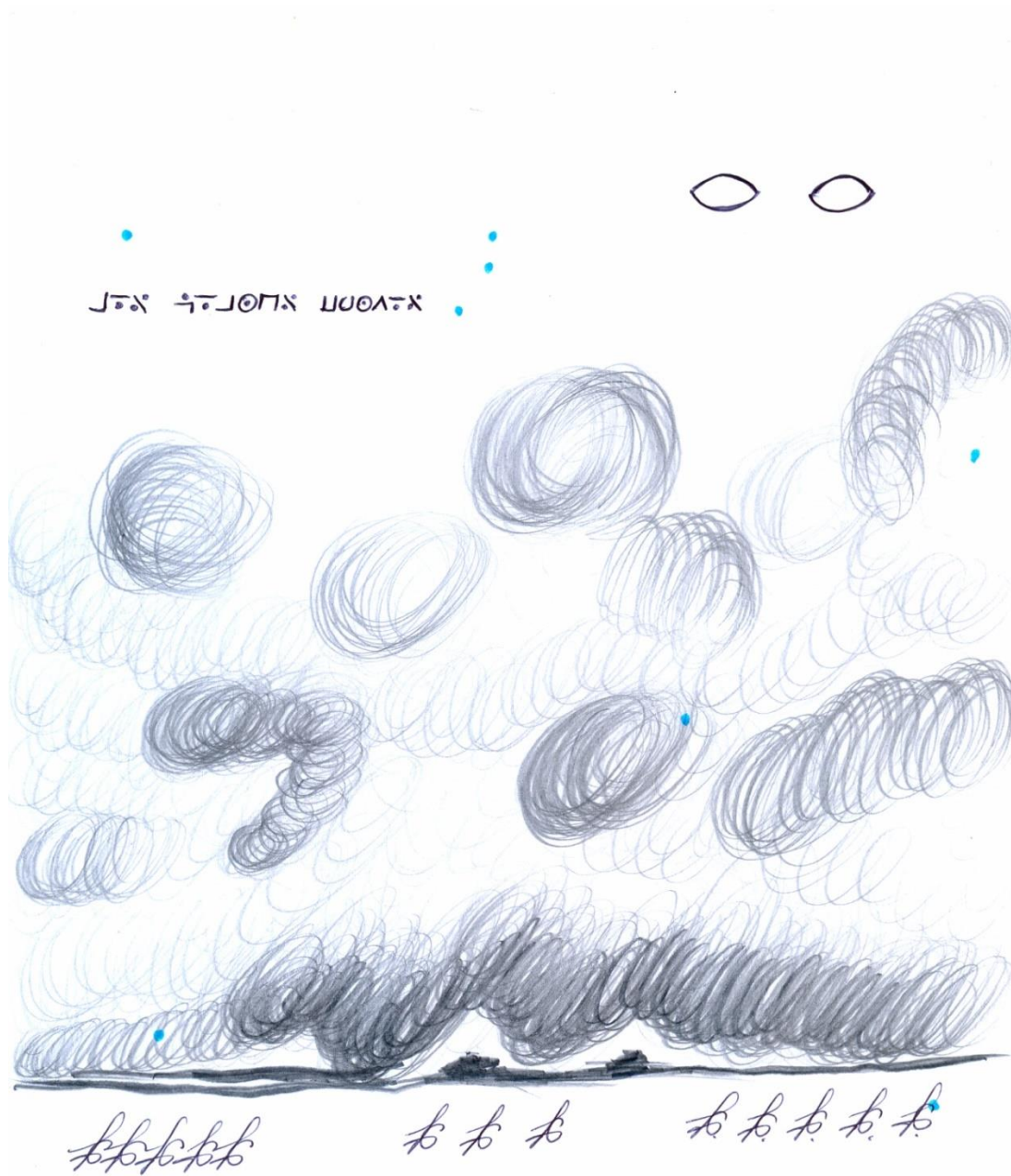


Ilustración 20 “Batalla marina”

Dibujo N° 4
Autor: Fabián Leotteau
Título: “Batalla marina”
Técnica: Grafito y tinta sobre papel
Dimensión: 21,59 cm x 27,94 cm

En el dibujo anterior representa las visualizaciones que ven los pescadores en las olas, en la que alcanzan a observar cierta información, la que ellos quieren ver. Es decir que en este caso los pescadores ven en las olas los problemas que se avecinan, de hecho para ellos esto es una señal que viene del mar. Es un mensaje al que le prestan atención por sus supersticiones. Este dibujo lleva por título “Batalla marina” imagen que se refleja los problemas que tienen en su pueblo con las autoridades y con las instituciones del estado. Es decir problemas, tales como: que no los dejan pescar en ciertos lugares, donde ellos han crecido. Otro de los problemas es el vertedero de las aguas negras en el mar que están muy cerca del pueblo y a los dirigentes políticos del pueblo no les importa. Lo que significa que en este caso se evidencia algunos problemas que los pescadores observan en su contexto y muchas veces no sabe a quién dirigirse para expresar sus opiniones. Porque los engañan, como dicen ellos.

En este sentido, los pescadores artesanales viven en una lucha constante con las autoridades por el territorio y por la conservación del medio ambiente.

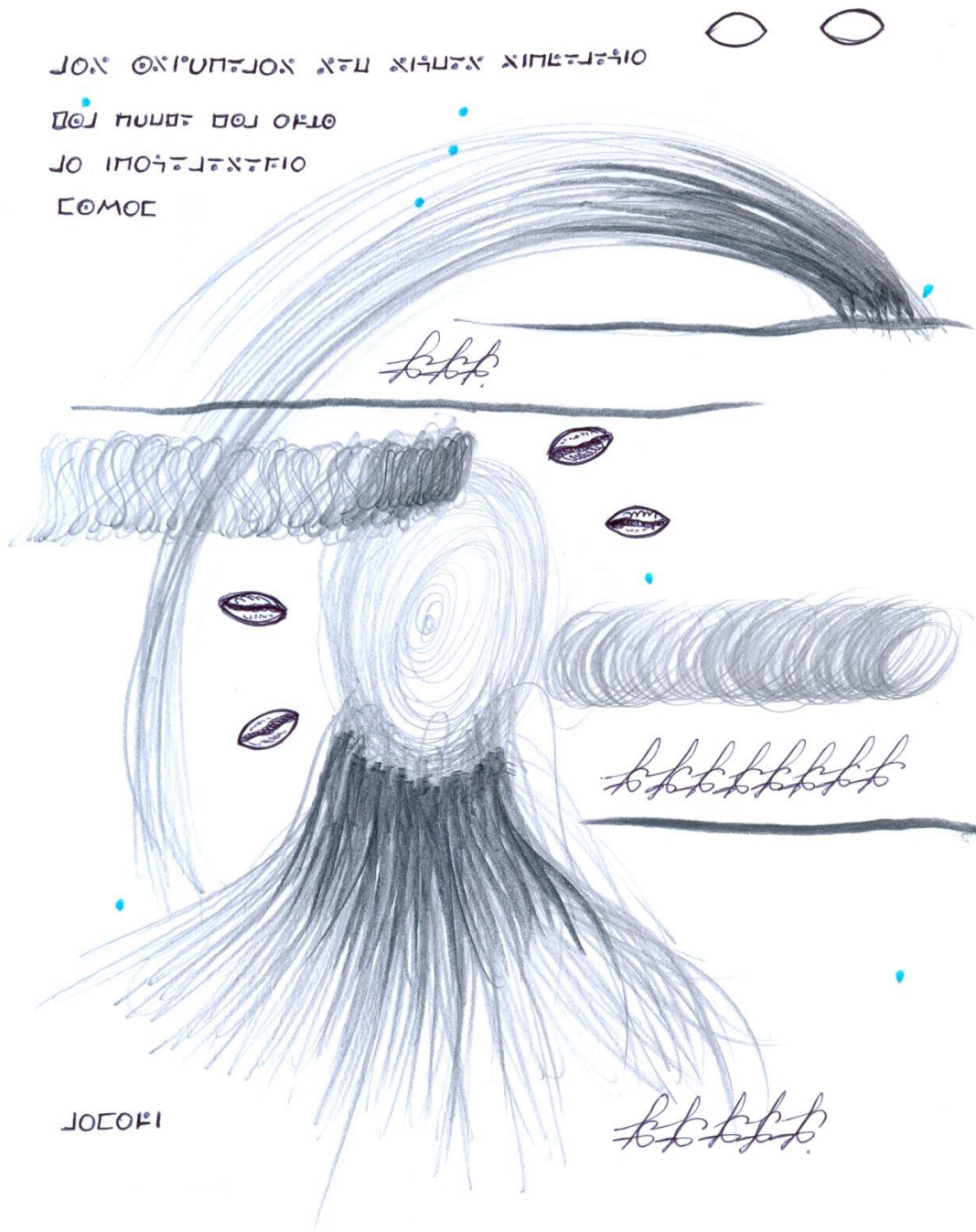


Ilustración 21 “Las espumolas”

Dibujo N° 5
Autor: Fabián Leotteau
Título: “Las espumolas”
Técnica: Grafito y tinta sobre papel
Dimensión: 21,59 cm x 27,94 cm

Este dibujo tiene el sentido de la “imagolasofía”, palabra compuesta de tres términos vocablos descritos de la siguiente manera: *imag*, son las cuatro primeras letras de la palabra imagen, *ola*, como su propias letras, palabra que dice su significado de ola y, *sofía* que significa sabiduría que, al reunir estas tres palabras nos representa una nueva expresión lingüística en una sola palabra “imagolasofía”, la que se puede definir como la sabiduría de la imágenes en las olas del mar que poseen los pescadores artesanales. Este término fue creado por el artista investigador por la cantidad de expresiones que usan los pescadores por las características del Caribe. Debemos mencionar que el Caribe es oral y se crean nuevos significantes, tanto visuales como lingüísticos, producto de las mezclas culturales.

A su vez el metalenguaje creado visualmente es producto de las palabras que se mezclan en las acciones del mundo de la pesca y tienen referencia con el mar y con las lenguas mezcladas. En este sentido, la palabra en el Caribe cobra vida que va de lo sonoro a lo visual, es por ello que se creó un metalenguaje con su propio alfabeto en la creación del mundo simbólico de los pescadores.

El pescador protagonista se llama Monokarí oriundo de la isla de Kewak, un lugar ubicado en el Mar Caribe, lleno de magia donde toda fantasía es posible con todas sus problemáticas sociopolíticas. Lo que dice el texto es: “las espumolas son signos símbolos del mundo del arte. La imagolasofía en Kewak”. Aquí encontramos otro término denominado ‘espumolas’ que también es una palabra compuesta de dos palabras, una espuma y la otra palabra olas, que al unir las se expresa: ‘espumolas’. Estas definiciones hacen referencia precisamente a la creación de mundos simbólicos que el investigador artista ha creado de una manera independiente, cuando estaba analizando los videos de las entrevistas a los pescadores, lo

que significa que de la extracción del sentido de las marcas y de las historias orales. Estas expresiones adquieren un sentido a partir de los mundos simbólicos de los pescadores, generando de este modo un nuevo metalenguaje. Ahora bien, el alfabeto creado a partir del metalenguaje que los pescadores utilizan, significando que muchas veces los pescadores crean unos términos sacados de las canciones de hip hop, soukous africano, champetas africanas reggae africano, entre otros, este tipo de música entró por los puertos de San Andrés, Cartagena y de Barranquilla por el Mar Caribe en lengua francesa e inglesa, denominada música verbenera, la que se escuchaba en los años setentas, ochentas y noventas, pero ahora le llaman música del Caribe. Cabe agregar que los títulos de las canciones venían en francés e inglés, los pescadores y muchas otras personas no sabían otra lengua, ellos por la fonética los asimilaban al español y le cambiaban la letra y el título de la canción, esto es muy común en los sectores populares en el todo el gran Caribe donde se dio el sistema de plantación.

Significa entonces que la palabra y la imagen en el Caribe juegan un papel muy importante y que los pescadores artesanales por vivir a orillas al Mar Caribe, ellos crean y recrean la música y el movimiento del mar, creando nuevos metalenguajes. En este sentido, el investigador artista aporta desde su creación al mundo de la imagen un metalenguaje al sentido del dibujo como pensamiento en el Caribe, no se trata de explicar lo que los pescadores crean en su mundo, se trata de revelar y crear una nueva mirada a través de un nuevo metalenguaje visual articulado a las artes visuales y al movimiento del Mar Caribe.

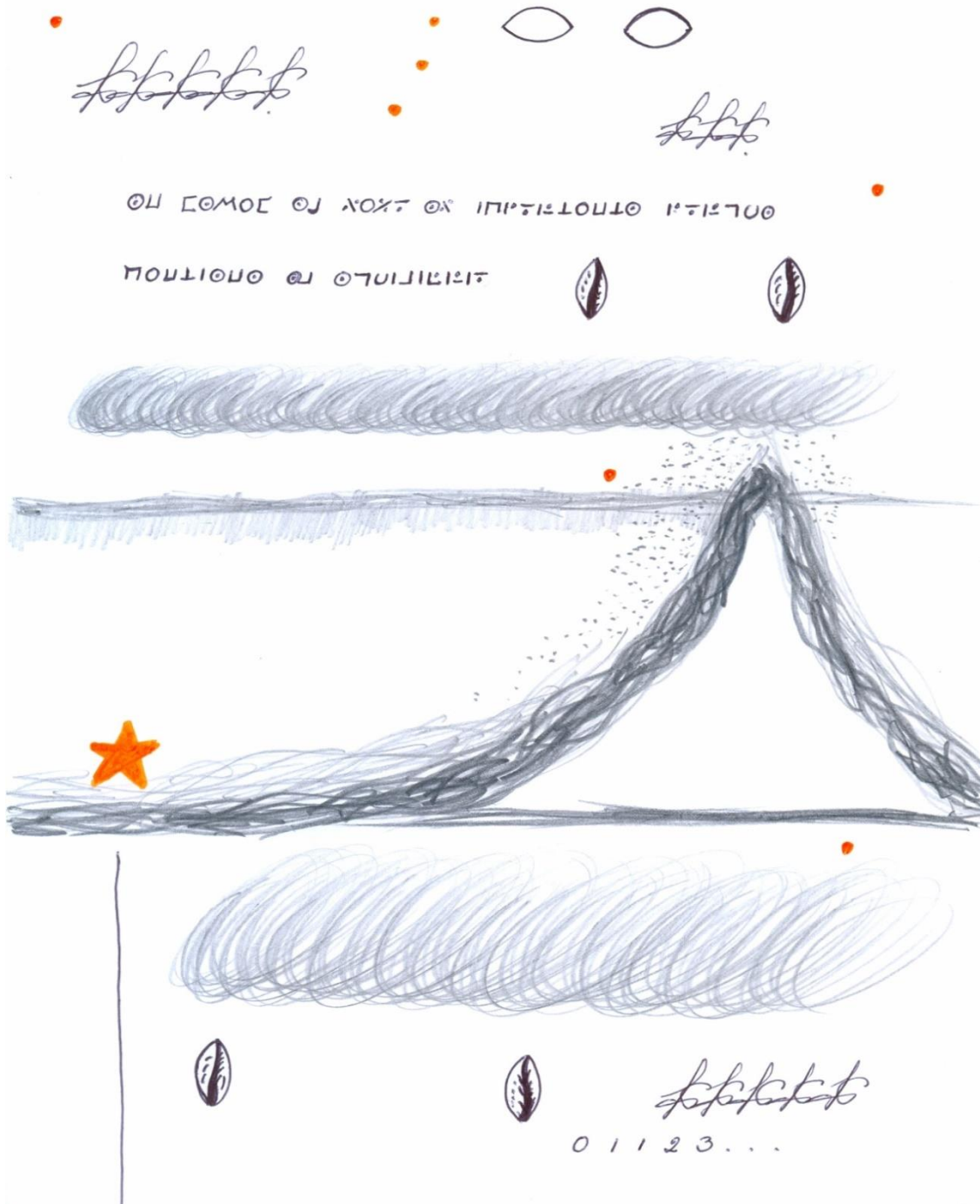


Ilustración 22 “Sexo en Kewak”

Dibujo N° 6
Autor: Fabián Leotteau
Título: “Sexo en Kewak”
Técnica: Grafito y tinta sobre papel
Dimensión: 21,59 cm x 27,94 cm

En el lenguaje “kewita” el texto dice: “En Kewak el sexo es importante porque mantiene el equilibrio”, resulta oportuno mencionar el uso de los apodos que se colocan los pescadores entre ellos mismos. El apodo es un reconocimiento por sus acciones o, sus fantasías o, algún hecho transcendental que lo llevan a un hecho jocoso o, a la ‘mamadera de gallo’ tema tratado anteriormente en el capítulo de interpretación. Por lo anterior, uno de esos apodos es el de ‘Ocho’ que tiene que ver con el sexo, él mismo cuenta en una de las conversaciones fuera de cámara, él comentó porque le dicen ‘Ocho’, él hace referencia a que: en una ocasión estuvo ocho veces con una mujer una noche y ningunos de los amigos pescadores amigos les creyó, razón por la cual le dicen así, pero los compañeros le maman gallo, por eso le dicen ‘Ocho’.

Cabe resaltar que en los pueblos de pescadores, la mayoría de ellos tienen varios hijos con varias mujeres, esta es una acción hereditaria de crear familias numerosas, propias de las culturas que llegaron de África, sin embargo, aún los afrodescendientes continúan con esas tradiciones y se ha convertido en una acción genética en este contexto.

Sin embargo, lo importante es que esta acción genética es evidenciada a través de la imagen en donde el juego del sexo es muy importante para la continuidad de la comunidad, pero además donde se crean historias alrededor del sexo, porque cada uno tiene una ilusión en el sexo y quieren que algún día se cumpla.

El artista investigador, durante el proceso de investigación se encontró con una magia propia del Caribe a partir del mundo simbólico la cual ha sido develada, es el “realismo mágico” a través de los personajes y sus hazañas que hasta el artista investigador se dejó

llevar por ese ‘realismo mágico’, por eso fue que creo el cuento corto ‘El último Monokarí’ al tratar de unir la complejidad del Caribe y las historias orales en una sitiogeografía en el mundo espiritual, en dicho cuento se evidencia y se revelan algunos personajes de los pescadores a los que se ha cambiado su nombre a fin de respetar sus costumbres y hábitos.

Con este conocimiento en los pueblos pesqueros donde se desarrolla la investigación son privilegiados en la forma de revelar ese patrimonio ideológico que no ha sido divulgado, sino que solo este conocimiento se ha transmitido por generaciones de forma oral, sin embargo con los resultados encontrados en esta investigación, nos hemos dado cuenta del ‘conocimiento empírico’ que poseen los pescadores artesanales, la transparencia y honestidad de sus mundos simbólicos por medio de los cuales ellos nos han ido revelando su contexto, sus imaginarios y sus fantasía a través de las imágenes orales que al llevarlas a la imágenes visuales iniciando en las historias orales e historias de vidas se convierten en ese nuevo conocimiento que muy bien puede ser apoyado en la tecnología se podrá visualizar y disfrutar de esas historias en espacio interactivos, donde niños y adultos construyan sus propios mundos.

Asimismo, este nuevo conocimiento visual permitirá comunicar las buenas experiencias contextuales a fin de mostrar el significado y la valoración de las hazañas de la pesca como los de sus imaginarios con el propósito de revelar las emociones y los sentimientos, aquellos que solo se podían escuchar de sus propios pescadores. Significa entonces que ahora los pescadores comprenden que lo que sus actividades de la pesca poseen un valor inalcanzable que podrá transformar a su propia cultura de una manera transparente y podrá ser llevado a un museo mediante el uso de la tecnología.

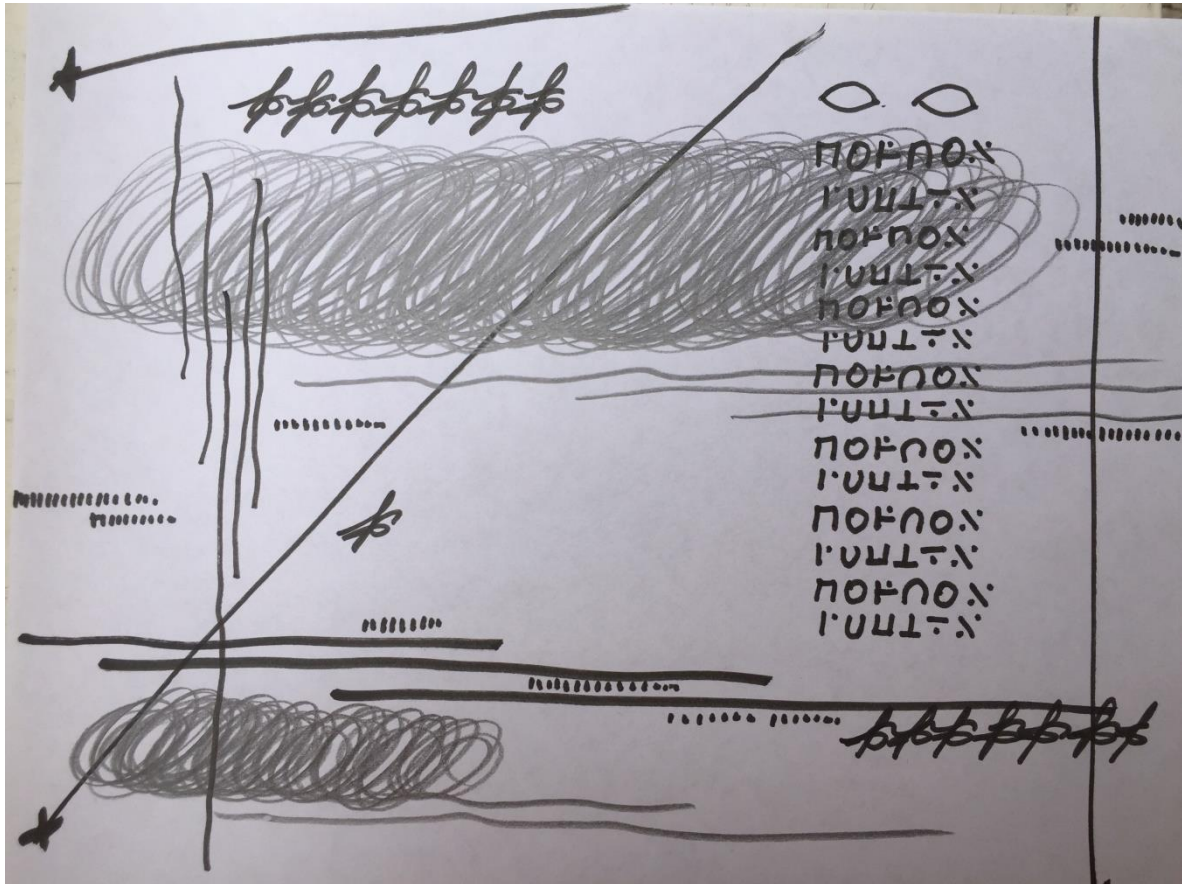


Ilustración 23 'Marcas y Puntos'

Drawing N ° 15
Author: Fabian Leotteau
Title: "Marks and points (Marccas y puntos)"
Technique: Graphite and ink on paper
Dimensión: 21.59 cm x 27.94 cm

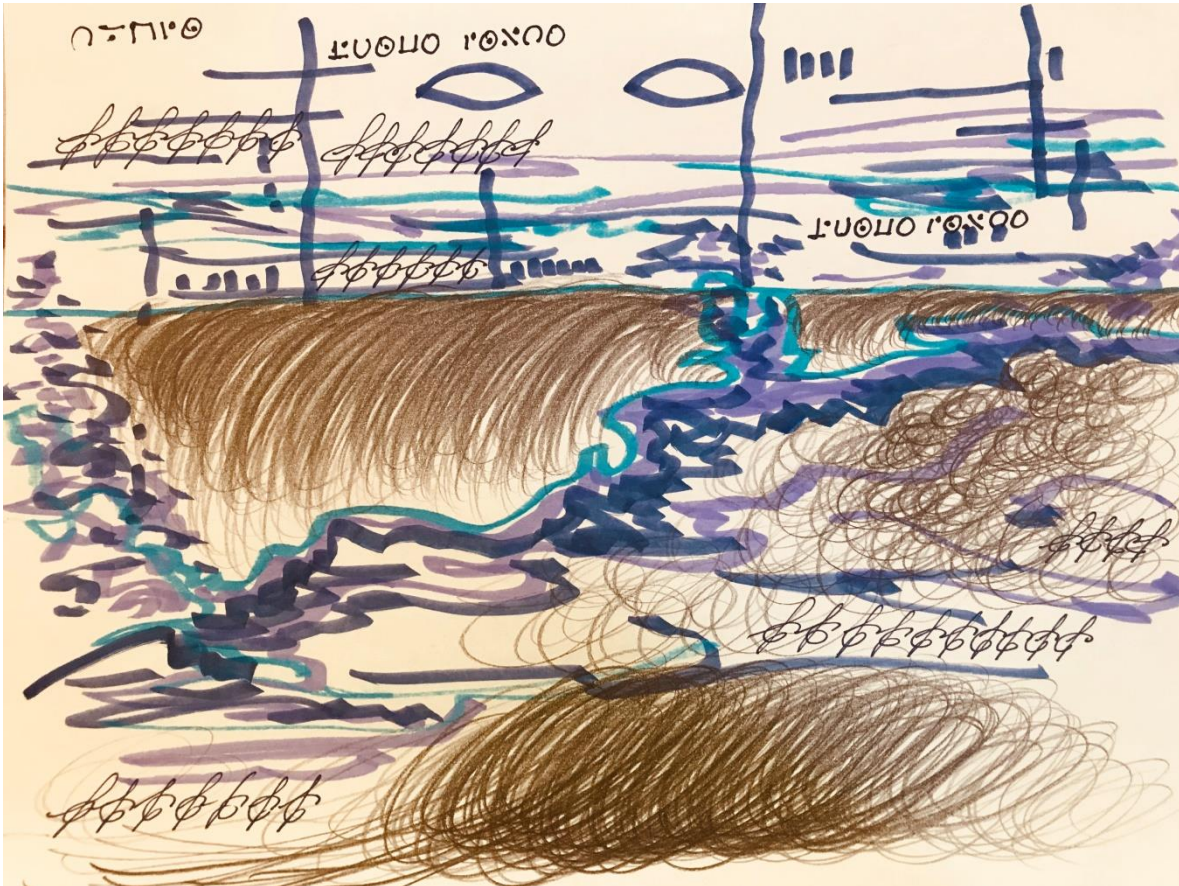


Ilustración 24. "Compa, hay buena pesca"

Drawing N ° 1633
 Author: Fabian Leotteau
 Title: "Friend, it is good fishing (Compa, Buena pesca)"
 Technique: Graphite and ink on paper
 Dimensión: 21.59 cm x 27.94 cm

Este dibujo describe claramente el diálogo que se desarrolla entre los pescadores, cuando le dice un pescador a otro: "Compa, hay buena pesca", es en esos momentos cuando comienza la organización de una salida a pescar. Entonces, el Compa, le pregunta a su colega, invitamos al orejón, a Julio y a Cabeza de lancha. Se observan los valores tonales del azul cuando el agua del mar se ve cristalina. Wow es muy lindo ver el mar así, porque genera tranquilidad espiritual y los pescadores se sienten seguros en el mar, por eso dicen que hay buena pesca, porque pueden tener éxito.

7. Capítulo

Conclusiones

Para concluir podemos argumentar que la actividad de la pesca artesanal, actividad ancestral mencionada en la Biblia en Mateo 13:47-50 y Mateo 17:27, tiene sus propias características en la que, cada vez los mismos pescadores las enriquecen, no solo con sus historias, sino con la creación de herramientas para desarrollar mejor sus faenas, entre ellas la creación de las marcas o puntos, pero además los resultados de esta investigación han generado nuevos conocimientos sobre el ‘patrimonio ideológico’ de los códigos visuales revelados a través de dibujos.

Cabe agregar que este nuevo conocimiento sobre el ‘patrimonio ideológico’ de los pescadores artesanales es de suma importancia debido a que ha sido abordado por un artista visual que captura la esencia del mundo simbólico desde las imágenes visuales. Estas imágenes extraídas de la memoria de los pescadores, guardadas en la mente de los pescadores, son reveladas cuando ellos se reúnan a tomarse una cerveza para que les contaran estas experiencias. En este sentido, el hecho de revelar este conocimiento oral a través del dibujo es con el fin de comprender esas culturas en sus prácticas identitarias culturales, conocimiento divulgado mediante la imagen fija y en movimiento. Además, este conocimiento visual permitirá generar procesos y procedimientos articulados a la tecnología en la ejecución de instalaciones interactivas en acciones museísticas a partir de las experiencias vividas en las historias orales de los pueblos de pescadores del Caribe.

Ahora bien, son varios los factores que influyen en la complejidad de este tipo de dibujo sobre papel, las Ciencias Humanas, fundamentadas en las emociones y los sentimientos, el reconocimiento de la sitiogeografía (corrientes marinas y dirección de los vientos), las profundidades del mar, el desplazamiento de un objeto (la lancha), sobre un plano (diagrama cartesiano) en constante movimiento (el Mar Caribe), el color del mar y su comportamiento (características), sumado a ello el hecho de guardar en su memoria toda esa información hacen de este dibujo mental más complejo con mayor fuerza.

En este sentido, hemos encontrado la acción de articular un dibujo a un proyecto en su complejidad cuando los dibujos mentales de los pescadores son revelados y verificados. Resulta oportuno mencionar que los resultados de la investigación se encuentra enmarcado en un contexto tan fuerte en una objetividad es muy clara, 'la estética del movimiento'. Por ello el fin de ubicar el mejor lugar para pescar es un tipo de dibujo que no es comunicable, sino guardados en sus memorias, significando que esta manera de hacer estos dibujos son en realidad herramientas de conocimiento por todos los elementos que la componen, pero además por poseer sus propios códigos visuales que ellos mismos han creado, para ubicarse en un plano en constante movimiento en el mar Caribe. Este es tipo de dibujo es lo que lo hace más complejo, pero además en cierta manera único.

Encontramos además que, el dibujo como forma de conocimiento es la relación de conocer e interpretar la realidad mediante un conjunto de acciones en el 'saber hacer' en la representación de las acciones, usando un lenguaje y procesos físicos para efectuar técnicas

como sistema de conocimientos, adquiridas a través de las experiencias vividas en el mar. En este sentido, los pescadores recurren una serie de análisis y síntesis apoyados en sus emociones, en donde los trazos de los puntos o marcas en el mar se constituyen en elementos de ‘conocimiento empírico’ en la creación de las marcas como dibujos mentales.

Esos dibujos mentales son los que permiten crear una ruta de navegación, los pescadores utilizan las marcas como referencias para navegar sin necesidad de usar GPS. Es decir que el piloto de la lancha con su sentido común y su experiencia crea una carta de navegación en su memoria para salir a pescar a mar abierto, teniendo como referencia algunos puntos importantes en la playa que muchas veces se pierden a la distancia, pero sabiendo la dirección del viento y las corrientes marinas se ubica en el Mar Caribe.

Ahora bien, el paralelo entre de los dibujos mentales de los pescadores artesanales y los portulanos de la época de la colonia, se encontró en que ambos usan el dibujo mental como primera forma de pensamiento visual, pero los cartógrafos de la época de la colonia los hacen visibles a través de un dibujo en soporte rígido. Pero los pescadores artesanales inician con su dibujo mental y lo guardan en su memoria, no lo revelan. Eso nos lleva a la manera en como los pescadores artesanales hablan de sus historias al escuchar su forma de la oralidad y con gestos. Podemos decir que las imágenes de los pescadores del Mar Caribe se asimilan a las imágenes de los portulanos. En este sentido, presento en la siguiente tabla con las similitudes encontradas entre los dibujos mentales y los portulanos

Similitud entre dibujos mentales y Portulano			
Nº	Dibujo de mapas mentales	Portulano colonial Mar Caribe	Similitudes
1	Dibujos creados en la mente de los pescadores	Dibujos sobre papel	Ambos son una herramienta de navegación
2	Rutas de navegación mentales usados para la pesca artesanal	Su aplicación debe ser acompañados con otras herramientas	Ambos son un dibujo
3	Reconocen las corrientes marinas y la dirección de los vientos	Son creados por expertos dibujantes y cartógrafos	Ambos son creativos
4	Reconocen la posición del sol y de la luna	Se aprende a dibujar portulanos en la academia	Ambos son usados para navegar por el mar
5	Reconocen el color del mar y sus cambios	Estéticamente muy bien diseñados	Ambos se apoyan en las matemáticas
6	Reconocen el brillo del sol produciéndoles ilusiones	Son diseñados con colores diversos para una mejor lectura	Ambos se apoyan en la geometría
7	Ese conocimiento se transmite oralmente de generación en generación	En sus extremos dibujan figuras humanas y animales mítico marinos	Ambos se apoyan en un plano
8	Cada salida a pescar es una nueva ruta de navegación y una nueva aventura	Algunos cronistas expertos dibujantes contribuyeron al diseño de los portulanos	Ambos usan puntos fijo en las costas
9	Son creados por la persona que conduce la lancha	Se evidencia un lenguaje visual para su interpretación	Ambos construyen coordenadas
10	Le asignan un nombre al lugar donde extraen una buena pesca	Complementa: sextante, astrolabios, compass, cuadrante, sonda, reglas paralela, lápiz, goma de borrar, taxímetro, balletilla, kamal, nocturlabio.	Ambos utilizan la cuadrícula, uno sobre portulano y la atarraya el dibujo mental.
11	Se recrean con las rutas de navegación anterior	Se pueden enrollar y utilizar nuevamente	Ambos contribuyen al patrimonio cultural y social
12	Son recreados desde sus historias orales	Han evolucionado en cuanto a su presentación y diseño	Ambos contiene su propio alfabeto visual
13	Son un complemento entre la realidad y la fantasía	Son diseñados revisando las referencias anteriores	Ambos son procesos de conocimientos y generan desplazamiento
14	Les agregan acciones de humor para su enriquecimiento	Son diseñados por navegaciones bordeando la costa	Ambos fueron creados con el propósito de ubicarse en el mar
15	Unen el cielo y las profundidades mágicamente	Son dibujados por varias personas	Ambos reconocen las corrientes marinas
16	Solo lo pueden guardar en su memoria	Describen las corriente marinas de las costas	Ambos reconocen la dirección de los vientos
17	No tienen soporte de papel	Son un complemento para una excelente navegación	Ambos utilizan su propio lenguaje singular
18	Son mapas orales y alguna veces dibujados en la arena	Con estos portulanos se complementó el mapamundi	Ambos utilizan la posición de los astros
19	Son mapas recreados con gestos y expresiones del cuerpo	Contribuyeron a la creación del GPS	Ambos son soportados en el Mar
20	Hace parte del conocimiento empírico de los pescadores	Es diseñado en un plano fijo	Ambos son un medio de transporte por la superficie del mar
21	Construyen el patrimonio ideológico	Hacen parte de un proceso cultural	
22	Es creado en un plano en movimiento con punto fijos		

Tabla 25 "Similitudes entre Mapas mentales y Portulanos"

Además, podemos señalar que en ambos casos, se presenta el sentido de la creatividad, uno desde una estructura artesanal que crean los pescadores sin darse cuenta de la creación de imágenes y otra desde una estructura más formal y analógica mediante la creación de dibujos de mapas de navegación, pero en la creación de los trazados físicamente y visibles, es una manera de vivir en ambos casos y aplicado a la vida diaria para trasladarse de un lugar a otro a partir del dibujo.

Al revisar los dibujos de portulanos de la época de la colonia sobre el Caribbean Sea y los dibujos mentales que guardan los pescadores artesanales en sus memorias se fueron haciendo algunas analogías en la que se encontró similitudes y diferencias. Por lo que la información que se ha transmitido de generación en generación en forma oral entre las familias y parientes cercanos de los pescadores artesanales en los pueblos de La Boquilla, Taganga y Old Providencia aún se conserva en la memoria de los pescadores mayores.

Se puede decir también, que en ambos casos es un dibujo, en los portulanos y en los dibujos mentales de los pescadores, uno visualizado sobre papel y tiene un fin en sí, el de llegar a un puerto seguro; el otro en la mente de los pescadores actúa como herramienta de conocimiento para su ubicación, pero sin ser visto, permitiéndole en ambos casos saberse ubicar en el mar y llegar a un lugar o puerto. Este conocimiento les permite articular las imágenes fragmentas guardadas en su memoria a los pescadores artesanales, porque no es visual y es más complejo. En este sentido la experiencia del líder es muy importante, es la

persona que dirige la pesca. Ellos mismos se clasifican, ellos saben quién tiene el conocimiento y, deciden en común acuerdo escuchar al líder de la lancha.

De igual manera la relación existente entre la creación de mapas mentales y los dibujos de portulanos mantienen una estrecha aproximación desde la experiencia estética a partir de los dibujos de trazados o desplazamientos que se ejecutan en por el Mar Caribe, lo que determina que el sistema autopoietico individual se comparte a la colectividad para el beneficio de los que van en la lancha.

También podemos decir que, en ambos casos en los dibujos de portulanos y los dibujos mentales de los pescadores artesanales del Caribe colombiano, encontramos una articulación desde la autopoietica, desde el sentido de las emociones a partir de la experiencia de la estética de la vida, con la que inician en ambos casos, desde la creación de la imagen, ya sea mental o analógica, mucha veces por la similitud de la acción, en cada uno de los contextos, aunque con muchas diferencia sitiogeográfica, pero cada uno contribuye con sus aportes al conocimiento, desde la experiencia de la estética de la vida, articulando los escenarios con sus similitudes y diferencias.

También podemos agregar que en la exhibición “Antillean Visions: Maps and The Making of The Caribbean”. An exhibition of Cartographic Art at The Lowe Art Museum, University of Miami. Sostiene Diana Ter-Ghazaryan y William J. Pestle que: “Como lo

demuestran ampliamente las selecciones que aquí se presentan, en los últimos cinco siglos los mapas han sido fundamentales para la construcción de innumerables versiones y visiones, y a veces radicalmente diferentes, del Caribe. Deseamos que quienes visiten la exhibición entiendan que no hay mapa “correcto” de la región, y que cada mapa refleja los objetivos y los deseos de quien lo diseñó” (Miami, 2018). En este sentido vemos como los mapas tienen un objetivo claro en cada situación, por lo que la exhibición mostró una serie de mapas desde los portulanos de la época de la colonia hasta algunos hechos actualmente, e incluso había un dispositivo de pantalla para que los niños intervinieran en la creación de sus mapas por el Caribe. Esta exhibición reunió muchos mapas de las Antillas mayores y menores, pero lo importante es cada mapa es ‘correcto’ como dicen los autores y los mapas que fueron creados por el artista investigador también son correctos.

De igual forma el proceso etnográfico desarrollado y el análisis de las imágenes permitieron acercarnos aún más a los pescadores y comprender la manera en cómo piensan los pescadores artesanales en los pueblos donde se desarrolla la investigación. Según los resultados obtenidos, la información guardada en la memoria de los pescadores encontramos que son elementos recursivos que los pescadores buscan mejorar cada vez en las faenas de la pesca, pero también les permite la creación de las historias orales e historias de vida.

Se puede decir entonces que, los dibujos creados por el artista investigador, son una fuente de información visual que deja ver los resultados de la investigación. La experiencia de

dibujar cuando se estaba analizando las imágenes en movimiento fue un proceso creativo por excelencia debido a la gran riqueza de información que se analizaba pero, como en el proceso creativo se generan similitudes, convergencias y nuevas imágenes en el pensamiento visual, donde no existe la palabra al revelar el ‘patrimonio ideológico’ de los pescadores artesanales.

Este ha sido un proceso en el cual los pescadores fueron revelando sus ideologías sobre las marcas y/o puntos que, luego fue corroborada con ellos mismos, dicha información no había sido registrada en ningún libro o artículo científico. Pero además, esta información se está perdiendo porque solo los pescadores mayores son los que la utilizan y los jóvenes salen a pescar con GPS. Es por ello que se busca la manera de llevar el proceso y los resultados de esta investigación a unos formatos digitales, pero también en la exploración de herramientas tecnológicas para que ese ‘conocimiento empírico’ no se pierda y se valore el ‘patrimonio ideológico’.

Precisando una vez más, en varias oportunidades surgía la pregunta ¿para qué sirve este nuevo conocimiento sobre los dibujos mentales de los pescadores artesanales? la respuesta es que este conocimiento les ayuda a valorar sus prácticas identitarias culturales, a partir de su capacidad de asimilación y comprensión de su propio contexto en la creación de ‘estrategias de supervivencias’ y aplicación de cierto conocimiento como ‘el juego’, las matemáticas, la geometría, el dibujo y la creación de sus mundos simbólicos. Se observa claramente que la creación de las marcas o puntos son imágenes referenciadas en la

memoria, pero no son divulgados a otros pescadores para evitar que otros pescadores conozcan el caladero o lugar de buena pesca, son en realidad imágenes tomadas de la realidad, pero con la imaginación que ellos tienen se convierten en sus propias ideología sin revelar muchas veces todo, porque otro pescador puede ubicarse y robarle el producido de la pesca.

Los resultados de la investigación visibilizan una serie de imágenes en sus distintas fases del proceso de la pesca, las cuales permitieron introducirnos en la mente de los pescadores, en la que se verificaron los espacios y escenarios marinos reales inmersos en el tiempo y en la geografía desde las visualidades, lo que dio como resultado otras imágenes convertidas en dibujos llenas de códigos visuales.

Por su parte en la memoria de los pescadores encontramos dos tipos de lenguajes, un lenguaje oral producto de sus historias orales e historias de vida, en el que se apoyan en el lenguaje de gestos que acompañan las palabras que ellos crean, porque entre otras cosas, han creado su propio vocabulario dándole sentido a las herramientas de la pesca y a las acciones, es decir un lenguaje técnico creado por ellos mismos. El otro lenguaje el que se encuentra registrado en sus memorias, es el que reconstruyen cada vez que cuentan sus historias orales, es decir el que recrean sus imaginarios, los cuales fueron revelados durante el proceso de análisis de las imágenes. Significa entonces que el ‘patrimonio ideológico’ que poseen los pescadores es rico en imágenes visuales, auditivas, de contexto y gestuales que acompañan el verbo en la creación de las historias orales. Cabe señalar que cuando

están fuera de cámaras contando sus historias se convierten en acciones performistas muy ricas en emociones, narrando sus historias y haciendo gestos con la mano cambiando la entonación en las palabras creando nuevos sentidos a sus propios imaginarios, enriqueciendo las historias orales.

Después de las consideraciones anteriores también se evidencian las nuevas formas de representación a través de las imágenes creadas por el artista investigador, estas imágenes son el resultado de un metalenguaje producto del lenguaje de los pescadores. Significa entonces que al hacer el análisis de las imágenes, nos encontramos con otras imágenes que han sido producidas por herramientas tecnológicas usadas en el campo de estudio, pero el contenido de las mismas es imprescindible para extraer la información deseada en esta investigación porque el lenguaje visual con sus propios códigos visuales le aporta mucho a los dibujos, generando nuevas formas de representación visual.

Por su parte la metodología etnográfica reflexiva y audiovisual permite establecer análisis cualitativos sobre los comportamientos y las relaciones mentales de los pescadores, los cuales contribuyen a la creación de dibujos mentales que crean los pescadores al identificar las marcas o puntos guardado en su memoria, sin necesidad de utilizar el GPS en el mar Caribe, porque como dicen Ocho: “la cabeza de uno es como un navegador” (Ocho H. M., 2016).

Otros de los aspectos revelados es la relación existente entre los trazados mentales hecha por los pescadores expresado como experiencia de vida, pero a la vez es una aproximación a la experiencia estética a partir de la creación de dibujos o mapas de desplazamientos realizados por los líderes de las lanchas de pescadores, lo que determina que el sistema autopoietico individual se articula a la colectividad, pero también contribuye a la creación de las marcas de los puntos de caladeros.

Significa entonces que otro de los resultados de este proyecto de investigación es la descripción y visualización de imágenes de dibujos mentales hecha por el artista investigador articulada a la autopoietica con la creación de imaginarios a partir de la experiencia de la estética de la vida de los pescadores, articulando escenarios con sus propias similitudes y diferencias ambientales, culturales, políticas, económicas, culturales y sociales. Cabe agregar que en la investigación se visibiliza la creación de dibujos mentales, mediante una exhibición de dibujos, en donde la diseminación de las imágenes de la investigación permita la interpretación visual de las imágenes.

Los pescadores crean códigos visuales que guardan en su memoria para identificar los lugares de pesca, estos códigos los llaman marcas o puntos y son celosos de revelar. Estos códigos no son revelados fácilmente para evitar que otro pescador los conozca, porque le quitan el lugar de pesca.

En este sentido, se evidencia un proceso metodológico etnográfico sobre la imagen como resultados de las historias orales, las cuales se quedan en la mente de los que escuchan esas historias, por la manera en que las describen, sin embargo estas imágenes en la mente del artista investigador forman otras imágenes permitiéndole crear nuevas imágenes producto de los dibujos mentales de los pescadores artesanales.

Por las condiciones anteriores, las imágenes, los gestos, las emociones y las interpretaciones durante la conversación con los pescadores artesanales fueron de mucho valor visual y fueron tenidas en cuenta por el artista investigador a fin de crear nuevos significantes mediante la extracción de los dibujos mentales que poseen los pescadores artesanales mediante la acción de similitud, convergencia y resistencia del sentido de la imagen. Lo que evidencia un proceso de comunicación visual sobre las historias orales de vida de los pescadores. En este sentido, las imágenes son aprehendidas, interpretadas y visualizadas a través de una acción mediática que permitirá evidencia la nueva imagen.

Los resultados de los códigos visuales que arrojó la investigación sobre las experiencias de los pescadores por el artista investigador, fueron los que retroalimentaron la creación de sus propios dibujos llevados a la visualización.

Por lo anterior las imágenes, producto de la comprensión de las mismas imágenes anteriores a través de la lectura de códigos visuales en la confrontación de la imagen mediática donde

ellos mismos se ven en los videos contando sus historias orales fue lo generó la verificación de los dibujos sobre papel. Sin embargo, lo que se busca con la metodología de la imagen es que los propios pescadores se vean representados y visibilizados en esas imágenes. Por consiguiente al revelar sus emociones, se comprueban los efectos psicológicos, emocionales y sus sentimientos qué les causa al verse reflejado en el video, corroborando lo que ellos dijeron. Esta reflexión es una verificación de sus sentimientos y acciones sobre la pesca para ser visualizada.

De igual manera los pescadores contribuyen con sus historias orales, sus gestos, su universo marino e incluso identificando el pez antes de su captura. Asimismo, el artista investigador extrae esas imágenes de la memoria de ellos, las interpreta, las verifica a través de la photo-elicitation, fundamentada en narrativas externas y creación de nuevas imágenes para visualizarlas digitalmente.

Pensando en la continuidad de la investigación se pretende que los mil quinientos (1.500) dibujos sobre papel que arrojó como resultado serán trasladados a digital articulado a la creación de una producción audiovisual por el sistema STEAM (Science, Technology, Engineer, Art and Mathematics). Así como el cuento 'El último MONOKARI' será hará una producción audiovisual animada.

Al comprender la creación de mapas mentales en la interfaz en un ecosistema digital, es decir cuando la exploración de la información y de las imágenes en la creación de una infografía, generó una nueva imagen secuencial en la red de tecnología, a partir de la interconexión entre puntos y marcas en un mar digital.

Los aportes de la exploración de la plataforma tecnológica, contribuyó a la observancia desde otra mirada con los resultados de la tesis doctoral. Puedo argumentar que la imagen visualizada y descrita en el mar digital, me dio la oportunidad de experimentar los textos visuales y retroalimentar el análisis de las imágenes capturadas en el universo de estudio.

Es por ello que al experimentar en la plataforma On-line, pude abordar los mapas mentales desde la estética digital, porque aunque los había abordado desde la captura de la imagen, no había tenido en cuenta la creación de la imagen. Ahora bien, esas imágenes digitales son un nuevo modelo de representación de las historias orales, por la manera en cómo se puede representar el mundo de los pescadores. Es decir que la imagen mediática en Prezi me llevó a comprender y preservar ‘el automundo’ de los pescadores en su ‘patrimonio ideológico’, significando que las fotografías y los dibujos en Prezi muestran un conjunto de escenas y de código visuales.

Ahora bien, la secuencia de las imágenes permitieron comprender y reconocer lo que los pescadores hacen de manera intuitiva, es decir la forma en cómo ellos crean esos mapas mentales de forma natural que, en esta oportunidad los podemos visualizar. Recordemos que ellos se apoyan en gestos y palabras, y sólo vemos las emociones y los sentimientos cuando narran sus historias.

Otro de los viajes ideoestéticos fue el que hicimos con las Artes en Redes avanzadas y el desarrollo de proyectos de investigación desde una nueva manera de ver las artes. Cuyo proyecto se ha venido ejecutando desde 2014 en conjunto con varias Universidades y algunos Centro de Investigación del mundo. Sin embargo, hasta el año 2018 fue que se presentó “Expediciones en Red: La Interacción entre las Languages Artísticas” (Cori, 2018), en el marco del XVII Festival de la Imagen Internacional, en Manizales. Allí hablamos acerca de la relación entre arte y tecnología desde las visiones de Danza, solfeo, música improvisada y artes visuales, desde la experiencia de cada uno de los artistas en la Red de alta tecnología, logrando una nueva manera de ver y hacer artes desde distintos lugares del mundo en tiempo real, con el apoyo de las matemáticas, el diseño, la geometría, el sonido, la imagen y el movimiento.

En este sentido, esperamos trasladar esos dibujos sobre papel a través de herramientas tecnológicas a dibujos digitales por el sistema STEAM. En la creación de una producción audiovisual innovadora denominada ‘El último MONOKARI’. Dicha producción será contada por el pescador ‘SantaPri’ de La Boquilla, con las imágenes extraídas la memoria del SantaPri para hacerlas visibles a través de la tecnología y la visión del artista investigador en el universo de estudio.

Con todo lo anterior sobre la exploración y los archivos de los dibujos digitales se piensa a futuro editar, aplicar el diseño sonoro, renderizar en una producción audiovisual ‘El último

MONOKARI', con el fin de crear un excelente contenido audiovisual con imágenes creativas e innovadoras. La experimentación se hará sobre algunas técnicas de cine digital, expandido, formatos interactivos, dispositivos de pantallas, entre otros.

La intención es contribuir a la generación de nuevo conocimiento académico, científico, cultural y estético apoyado en el sistema STEAM, nos apoyaremos en algunas imágenes que se encuentran en el 'Museum of the Caribbean Sea' a fin de complementar con las que están sobre papel con el propósito de crear un contenido audiovisual innovador.

Las fases de la creación del contenido audiovisual 'El último MONOKARI' son:

- a. Preproducción, revisión de contenidos y contexto Mar Caribe.
- b. Producción (de dibujos sobre papel a dibujos digitales), sistema STEAM.
- c. Posproducción por el sistema STEAM
- d. Plan de Socialización y exhibición.

Técnicamente se utilizarán una serie de hardware y software articulados entre sí, con el fin de integrar los dibujos digitales con las imágenes animadas y las imágenes capturadas en el contexto. Por lo anterior el equipo de producción deberá aprehender aún más sobre el contexto y aplicarlo al diseño sonoro, la edición y posproducción buscando elementos para complementar el contenido audiovisual.

La creación de contenido audiovisual será producto de la experimentación con algunas herramientas tecnológicas en producción audiovisual, tales como: Suit Adobe C6, FinalCut,

Blender, 3DMax, entre otros. Hardware y otros, como: arduinos, luces, cables de conexión, adaptadores, convertidores, discos duros, Swicherts para producción, consola de audio, parlantes, micrófonos, entre otros. También, cámaras de video, laser, tasca para audio, monitores, tabla gráfica digital, entre otros.

Alcances y metas que se esperan de la producción audiovisual

- Exploración del sistema STEAM (documento escrito)
- Actas de preproducción y Storyboard (documento escrito)
- Diseño y ejecución del Plan de Acción de Producción (documento escrito)
- Mil quinientos (1.500) dibujos digitales (archivos digitales)
- Diseño y ejecución del Plan de Socialización y Estrategias de Comunicación (documento escrito)
- Website www.mentaldrawings.com para evidenciar el proceso y los resultados
- Documento audiovisual de detrás cámara (un video)

8. Anexos

A continuación presento la original ‘El último MONOKARI’ que nació durante las salidas al campo de estudio a los pueblos pesqueros contextualizado por la estrecha relación entre la imagen y la palabra. El cuento se denomina “El último Monokarí”

“El último MONOKARÍ”

Fabián Leotteau¹³
Artista e Investigador

Introducción

En el décimo tercer viaje a las islas Kewak en el Caribe, al mirar por la ventanilla del avión, en el que volamos hacia Kewak, se alcanzan a ver los arrecifes y la escala tonales de hermosos azules y verdes en contraste con el blanco de las espumolas del mar. Muy cerca está Kewak, una isla en donde la luz es brillante, el sol es intenso y radiante y, el mar siempre está en movimiento. Allí todo está lleno de símbolos, de color y luz, donde se vive en la superficie de mar, como sí se viera en las profundidades del Mar Caribe, en donde es fácil viajar a otra galaxia. En Kewak el tiempo se detiene, en esa isla mágica, piratas, corsarios y bucaneros escondían sus tesoros en el Mar Caribe, por ello los kewitas crearon muchos mitos y leyendas alrededor de los tesoros.

Sin embargo, al llegar a Kewak entramos otro mundo y, nos confundimos con los paisajes tan hermosos que se volvían mágicos a nuestra vista. Entonces empezaba la fascinación o fantasía, e íbamos cambiándole el nombre de la isla como si fuera un lugar nunca visitado, era el paraíso. Pero no sabíamos si la isla se estaba apoderando poco a poco de nosotros, o tal vez nosotros de ella, nunca supimos en realidad. Por un momento confundimos *lo real con lo fantástico*, como ocurre frecuentemente en el Caribe. El éxtasis que producía el paisaje se convertía en poesía bucólica. Esto permitió crear un mundo lleno de paisajes mágicos, en un nuevo contexto inimaginable.

Después de dejar las maletas en el lugar donde íbamos a dormir, decidimos ir a caminar por la isla de Kewak. Cuando estábamos reunidos en plaza, vemos venir a uno de los nativos y al vernos nos saluda y lo invitamos a tomar un refresco frío porque el día está muy caluroso. Es entonces que le preguntamos sobre los acontecimientos de la isla, entonces, se sienta y comienza a contarnos los últimos viajes que hizo a otra galaxia.

El Monokarí inicia diciéndonos que él recuerda cuando tenía 13 años, era un niño flaco con pequeños rastafari en su cabello, decía que era muy inteligente, él tenía un color de piel cobrizo, producto de la mezcla cultural con rasgos caucásicos, heredados de su padre, identificado como hombre europeo, quien llegó a la isla hace mucho tiempo y se enamoró de la isla y de la madre de Monokarí. Ella nativa de la isla murió por razones del destino, cuando Monokarí tenía 5 años. Pero lo único que sabe Monokarí, es que él nació en la isla de Kewak.

¹³ Candidato a PhD en Diseño y Creación (Ciencias, Artes y Tecnología)

El padre abandonó a Monokarí porque le tocó regresar a su país, antes de la muerte de su madre. Por eso Monokarí vive con su abuelo Lakarí (Sacerdote) kinto, un señor afrodescendiente de una estatura alta y corpulento, canoso, con unas manos grandes que le dan una gran fuerza para sacar los pescados más grandes, además hace oración con su nieto todos los días en su casa y le ha enseñado mucho sobre el mundo espiritual.

En Kewak se le da la espalda a la realidad, comenta Monokarí, es decir se vive de los signos que se leen en las olas del mar, transmitidos por el mundo espiritual a los kewitas. En Kewak sólo se debe aprehender a leer los signos de la naturaleza, por tanto los sacerdotes y los aprendices son los que saben leer estos signos. Es por ello que los Lakaríes al comprender la imagolofía (sabiduría de los signos de las imágenes visuales en las olas), se comunican con los espíritus del mar y son ellos quienes les transmiten su conocimiento como también sus alimentos marinos.

Monokarí comienza a narrar la leyenda del “Último Monokarí”, recuerda cuando tenía 13 años, vio en las espumolas (el lenguaje de las olas por medio del cual los Lakaríes se comunicaban con el mar). Las espumolas le dijeron que iba a suceder un gran desastre y que Kewak iba a desaparecer, sino hacían lo que los dioses del mar le dijeron que deberían hacer. Ellos deberían ser obedientes ante todo, como lo han hecho hasta ahora, pero deberían prepararse para el futuro e identificar al nuevo líder de la comunidad. Entonces Monokarí decidió regresar a la casa a contarle al abuelo lo que había visto en las espumolas, a través del lenguaje de la imagolofía.

Lakarí Kinto, mi abuelo, usaba un sombrero especial que, lo conecta con el mundo espiritual. Por ese motivo apoya a su nieto Monokarí en el aprendizaje de ese mundo. Su nieto tiene el don de la clarividencia y puede comunicarse con los espíritus muy fácilmente. Sin embargo, el abuelo quería poseer ese don, pero no tuvo esa conexión. Por esta razón el abuelo siempre busca elementos con los cuales pueda unirse con el mundo espiritual para comunicarse con ellos. En algunos momentos cuando están juntos, ambos pueden ver los espíritus.

La casa donde viven Lakarí con su nieto es de madera, un lugar muy humilde a la orilla de la playa, es un poco oscura con mucho humo, al fondo está la cocina. Este es un lugar sagrado para ellos, donde se hacen las ofrendas a los espíritus, allí sirven los alimentos a los espíritus y tienen un altar. En la cocina está ubicado el fogón en una mesa que ellos crearon y el fuego siempre está encendido. En este lugar es donde ellos hacen todas sus actividades espirituales, ellos hacen oración, hacen sus ofrendas y hablan con los espíritus.

Lakarí Kinto es un pescador experto y sabe que cada tres días deben salir en la madrugada a pescar, por eso se reúne con algunos amigos de la comunidad y otros pescadores el día antes en la noche para acordar lo que cada uno llevará a la pesca. Pero antes de salir a pescar en la madrugada el abuelo Lakarí, consulta a los espíritus y les piden que les concedan una buena pesca.

En la madrugada antes de salir el sol, llegan los amigos pescadores a la casa de Lakarí Kinto, luego montan los elementos de pesca al bote, dos neveras de icopor, tres cuchillos, 15 carretes de nylon de varias libras, una bolsa con anzuelos, una bolsa con las carnadas, tres recipientes con agua, algunas camisetas extras, gorras y sombreros para cubrirse del sol, entre otros. Cuando están a mar abierto, los remos y dos varas que, les sirven de apoyo a los pescadores para jalar los peces que están lejos, también funcionan como arpones y comienzan a empujar la canoa hacia el mar. Luego cuando ellos sacan la canoa al mar y ven que pueden subirse se suben a la canoa y poco a poco se alejan de la isla, en esos momentos ellos ven a la distancia a Kewak y se van alejando de la isla.

En la lancha van orando y pidiéndole buena suerte a sus dioses, para lograr obtener una buena pesca, mientras la lancha va navegando, los compañeros se van colocando la ropa para cubrirse del sol y el piloto va mirando el mar con la plena seguridad de saber que a dónde se dirige, él piensa vamos a sacar una buena pesca. Esta es una labor de paciencia y ellos lo saben, por lo que su experiencia se los ha permitido. Hasta que llegan al lugar de la pesca donde saben que sacarán muchos peces. Comienza la faena del día, durante toda la mañana y parte de la tarde, logran sacar aproximadamente 350 libras de pescado, entre pargo rojo, cojinúa, sierra, y agujas, ellos regresaron muy contentos porque tuvieron éxito y le dan gracias a los dioses por los alimentos obtenidos.

Cuando regresan con su pesca por la tarde, el abuelo toma su parte correspondiente y la lleva a la cocina, entonces le da gracias nuevamente a los espíritus, ofreciéndoles unos buenos pescados y luego los espíritus hablan a través de Monokarí y le dicen que puede tomar algunos para su consumo. Los espíritus le dicen a Monokarí que debe preparar el resto de los pescados para llevarlos a las familias pobres de la comunidad en la isla que les dijeron los espíritus. Monokarí sabe a quién debe llevar los pescados, estas dádivas sólo se les dan a las personas que tiene algún problema en la isla y, los espíritus le dicen a Monokarí a quien debe llevarle los pescados.

Esta era la vida normal en Kewak, hasta que en una ocasión cuando Monokarí tenía 13 años, regresó de jugar en el mar con su perro Onyx, perro que él solo podía ver, nadie más lo veía y le comento a su abuelo Lakarí: “He visto allá dentro del mar un animal que nunca había visto. Tiene una forma extraña, un figura humana con muchos brazos y me habló en una lengua que no conozco.” Monokarí no entendía la forma del animal marino, fue entonces que decidió ir a preguntarles a las espumolas para comprender el mensaje que le dijo esa forma. Después de comprender el mensaje de inmediato fue corriendo donde su abuelo Lakarí y le contó lo que había visto y lo que había comprendido en la imagolasofía. Entonces, el abuelo decidió ir a visitar a Owak (máxima autoridad de Kewak), porque el abuelo sí le creía a su nieto. Seguidamente, Owak llamó a sus consejeros (Lakarí) para verificar la información y escuchar de los labios del Monokarí la versión completa de la imagolasofía.

Decisión de los Lakaríes

Los Lakaríes (sacerdotes consejeros en Kewak), conocían el lenguaje de los signos de las olas, ellos se iban antes que saliera el sol y consultaban a las olas, era todo un ritual, es decir que ellos hablaban por medio del lenguaje de la imagolasofía con el mar, como una especie oráculo, pero les respondían a los sacerdotes que se les hacían su ofrenda. Sin embargo, en esta ocasión no le hicieron ofrenda alguna sólo que, con mucho respeto espiritual los Lakaríes les pidieron que les confirmara lo que le dijeron a Monokarí. Pero el mar no le confirmó el mensaje, eso fue en vano. Los Lakaríes no vieron nada, pero no aceptaron las palabras de Monokarí. Sólo que, cómo Monokarí era iniciado en el sacerdocio en Kewak, él apenas estaba aprendiendo el conocimiento de la imagolasofía y posiblemente era un sueño como el de su perro Onyx. Fue por eso que decidieron reunir a todos los Lakaríes y les llevaron una ofrenda al mar y trataron de leer las espumolas, cuando el mar les mostró a través de las espumolas, les dijo que debería respetar lo que dijo Monokarí, entonces decidieron llamar a Monokarí para que les dijera nuevamente lo que él había visto. Fue así que le creyeron a Monokarí.

Entonces Owak decide reunirse con el resto de los Lakaríes durante varias horas para tomar las decisiones correctas al respecto, saben que cuando la diosa del mar se expresa deben hacer lo que ella dice porque de lo contrario el pueblo de Kewak puede desaparecer, según lo que le dijo la diosa del mar a Monokarí. En esa reunión los Lakaríes discuten y llegan en común acuerdo que deben seleccionar a tres Lakaríes para que hagan la consulta de los alimentos y de la ceremonia de la diosa del mar de la comunidad, para evitar que desaparezca la isla Kewak.

Al siguiente sol

Uno de los sacerdotes debía cumplir la orden del Owak de ir a consultar ¿cuándo las mujeres y los hombres deben cosechar y que tipo de semillas se deben sembrar para la recolección?, la cosecha que alimenta a toda la comunidad en Kewak, pero además debían consultar sobre las festividades. Este ritual también se hace antes de salir el sol y, mientras estaba consultado el Lakarí la imagolasofía, se le presenta la diosa del mar y le pregunta ¿porque no le creyeron a Monokarí?, si le estamos diciendo lo que va a suceder, es para que se preparen, de aquí en adelante deben hacer el ritual de la selección del niño que reemplazará a Owak. De inmediato el Lakarí que recibió el mensaje se asustó y dejó lo que estaba haciendo y corrió a decirle a Owak sobre lo ocurrido, el Owak da la orden de despertar a todos los sacerdotes y los invita a una reunión de consejeros para hacer los preparativos de la ceremonia de la recolección y de las fiestas.

En la reunión Lakarí Kinto, le dice al resto de los Lakaríes, lo que la diosa del mar le comunicó a Monokarí, que deben escoger a tres jóvenes quienes serán los grandes guerreros y un gran líder, quienes guiarán a

Kewak en el futuro, esta es una tarea que se debe divulgar a todos los jóvenes de la región y, a los de la isla más cercanas para que participen en la competencia, incluyendo a su nieto Monokarí.

En este sentido, deben invitar a todos los niños de la isla y de las islas cercanas que tengan la edad entre 12 y 15 años para que participen en las competencias para escoger a los cuatro niños líderes de la comunidad del futuro.

En las competencias, los niños deben evaluar sus habilidades, destrezas, resistencias, valores, espíritu colaborativo, inteligencia y liderazgo en cada uno de ellos, por lo que deben buscar la gran virtud con la naturaleza que, finalmente es el objetivo de los cuatro niños.

Entonces, los líderes consejeros comienzan a murmurar y uno de ellos pregunta: ¿cuándo comenzarían las competencias? y en común acuerdo responden en la siguiente puesta de sol, es decir al día siguiente. De inmediato comienzan a hacer los preparativos para las competencias.

Es por eso que deben empezar a reunir a los Keos (niños) de Kewak para iniciar la escogencia. La fiesta de la Selección es el espíritu de la naturaleza, se fundamenta en: cómo un grupo de niños en la isla Kewak aprehenden sobre la cultura, a preservar el medio ambiente, a trabajar en equipo, a vencer los obstáculos y temores, a luchar por grande ideales, a obtener y fijar principios, valores, respeto y virtudes para llegar a ser hombres de buenas costumbres.

Los consejeros en deliberación durante un largo rato y, en común acuerdo deciden que deben organizar la fiesta de la selección entre los Keos de la isla y las islas cercanas para seleccionar el nuevo líder de la comunidad que se convertirá en Owak, es por eso que deben cumplir cuatro pruebas difíciles para los Keos.

Las cuatro pruebas son las siguientes:

1. Llevar un tronco de un árbol de un lugar a otro con el fin de concretar los valores humanos, la fuerza, la nobleza y colaboración.
2. Escalar la montaña más alta de la isla a fin de adquirir destreza y habilidad, pero también la preservación de la naturaleza y reconocer los sentimientos internos.
3. Nadar de una isla a otra, a fin de apreciar aún más la resistencia y fortaleza, en valores espirituales, respetando y conociendo el mar
4. Liderazgo e inteligencia, deben escoger la flor de color azul violeta en la única parte donde entra la luz en una cueva, la flor representa la belleza y pureza espiritual.

Esta es una tarea muy compleja, pero sólo pueden ir los Keos que participan para seleccionar el líder que tengan las virtudes necesarias para cumplir con la meta y ser verdaderos líderes. Entre esas virtudes y destrezas se encuentran la fuerza, la resistencia, la nobleza, trabajar en equipo, inteligencia, liderazgo y conocimiento espiritual. Estos valores los deben aprehender mediante competencias desarrolladas en la isla, sin embargo algunos se preparan desde muy niños, pero algunos no alcanzan a participar en las competencias porque se pasan de la edad. Estas competencias sólo se realizan cuando la diosa del mar dice que se debe hacer.

Los Lakaríes reunidos, deciden que la primera competencia consiste en cortar un tronco de madera y cargarlo o arrastrarlo hasta el otro lado de la isla, pero deben pasar por algunos obstáculos sin dejarlo caer, hasta entregarlo al Lakarí que se encuentra al final de la competencia. Pero para ejecutar esta competencia los niños deben tener una gran fuerza para tumbar el tronco y cargarlo en el hombro, hasta el lugar donde está la meta, el que llegue primero gana la competencia.

Primer sol de competencia

Entonces antes de salir sol, la comunidad se reúne en torno a las competencias, los participantes son 12 Keos (niños) que se preparan con sus hachas y machetes para cortar el tronco, el cual deben buscar a las afuera de la comunidad en un lugar escondido. Cuando encuentren el tronco deben limpiarlo con su hacha o machete y deben arrastrarlo o cargarlo hasta donde se encuentra un Lakarí, quien es el que dirá quien ganó la prueba.

La competencia transcurre normalmente, en esta etapa algunos Keos recurren a muchas ideas para hacer mejor su trabajo, pero no es fácil la competencia es muy dura, no sólo limpiar el tronco, sino saber cómo amarrarlo para arrastrarlo, las cuerdas se la acomodan en la cabeza y se la ajustan a la cintura para jalar mejor, pero lo importantes es la fuerza de los pies, que es donde tienen la palanca para mover el tronco.

Algunos se van quedando porque no es fácil arrastrar el tronco porque pesa mucho. Entonces los competidores se van quedando y Keos Octavo, le da ánimos a sus compañeros para que no se retiren, sólo aguantan dos hasta llegar a la meta, pero en los últimos metros uno de ellos se desploma porque no puede más y gana Keos Nine, quien en adelante será el que posea la virtud de la fuerza, nobleza y un espíritu colaborativo, pero debe seguir en la competencia, no importa si ya ganó debe continuar.

Segundo sol de competencia

Todos los Keos descansan y al día siguiente continua la competencia, la de escalar la montaña más alta de la isla, pero no hay camino, se debe ‘hacer camino al andar’ y sólo se escucha el silencio y los latidos del corazón. En estos momentos, cada niño debe hacer una introspección porque está solo y debe escuchar lo que le dice su corazón. En esta travesía, el primero que llegue debe coger la bandera que se encuentra en la cima, ahí se encuentra otro de los Lakarí esperando al ganador.

Comienza la travesía y van caminando con sus atuendos, sólo eran guiados por el viento y por el instinto, el Monokarí les decía por donde debería caminar, él estaba guiado por los Naks (dioses de la naturaleza) y el resto de los acompañantes debían seguirlo. El Lakarí que los acompaña conoce estos parajes, pero no dice nada porque sabe que los dioses guían a Monokarí. Así transcurre un buen rato por la espesura de las montañas, lugares insólitos, diversos y majestuosos de la isla que sólo los sacerdotes conocen porque son lugares sagrados, donde se preparan los sacerdotes.

En esta competencia todos los Keos a medida que van caminando deben preguntar a la madre naturaleza para que les indique el camino, mientras suben encuentran muchos obstáculos en el camino, lo cuales deben superar, pero Monokarí siempre está ahí ayudándole a los demás y dándole ánimos para que suban, pero el camino es demasiado agreste.

Hasta que solo tres logran subir entre ellos Monokarí que le dice a ellos: “corran a buscar la bandera porque no puedo más”, pero sólo quería ayudarlos, por su manera de ser de Monokarí, es considerado un Keos de gran nobleza y con un espíritu colaborador, preocupado por el bien de los demás.

Los dos compañeros corren para alcanzar la bandera, pero uno de ellos tropieza con una rama y llega a unos matorrales, su compañero lo levanta y le dice que continúe, pero el Keos Seis, le dice que no puede más, que debe buscar la bandera. Entonces, Keos Kinte llega hasta donde está el Lakarí y toma la bandera, él fue el ganador de esa competencia.

La competencia termina, los Keos y la gente de la comunidad se van descansar porque ha sido un día muy agitado y al día siguiente tienen otra prueba.

De este modo los Lakaríes se reúnen para preparar la siguiente competencia que consiste en nadar a la isla más cercana, armar una corona de bejuco y regresar con ella puesta en la cabeza.

Tercer sol de competencia

Con la puesta de sol sobre el mar, toda la comunidad se preparan para la competencia del día, todos asisten a la orilla del mar, los Lakaríes se sube cada uno a su canoa acompañados de un grupo de pescadores con el fin de seguir a los competidores.

Todo está listo para la partida y deben nadar hasta la isla de Kate, se inicia la competencia, la distancia es muy larga y los Keos deben descansar en dos oportunidades acercándose a una de las Canoas, durante unos minutos en el trayecto.

Al comenzar la competencia, todos aplauden a los Keos y comienzan a nadar pausadamente para no cansarse rápidamente, hasta llegar al primer punto de descanso. Los Lakaríes que van en canoa los animan para que naden despacio y puedan dosificar sus energías. Luego algunos de los Keos se van quedando extenuados porque no aguanta, ya que esta competencia se fundamenta en la resistencia. Luego llegan al segundo punto de descanso, así el grupo de Keos se va reduciendo, hasta que quedan cuatro Keos y entre ellos sigue Monokarí.

Los cuatro Keos llegan a la isla extenuados y se tiran a la orilla en la playa a descansar un poco, luego uno de los Lakarí le dicen que deben continuar y ellos se ponen de pie y entran en busca de la planta que deben colocarse en la cabeza. Esta tiene unas particulares, porque su tallo se le puede dar cualquier forma, es por ello que deben cortarla y hacer una corona y regresar de la misma forma en que llegaron a esa isla.

Hasta este momento han ganado Keos Kinte y Keos Nine, las dos primeras pruebas. En Kewak los espera un Lakarí, quien es el que dice, quien es el ganador. Esta competencia la gana Keos Tres, quien llega muy cansado a la orilla de la playa y se tira porque no puede más, los demás compañeros llegan un tiempo más tarde.

Con el ganador de esta tercera competencia se va completando el grupo de Keos, líderes del futuro. Pero hace falta una competencia, la de la escogencia del líder. La cual se desarrollará al día siguiente a la salida del sol.

Cuarto sol de competencia

Todos los Keos deben asistir a todas las competencias, pero de los 12 que comenzaron, sólo quedan seis, los tres que ganaron las anteriores y los otros tres que han aguantado las competencias, porque los otros no han podido continuar porque las competencias no son nada fáciles, son muy extenuantes y para ser un verdadero líder se necesitan muchas virtudes y fortaleza.

Sólo queda una competencia determinante que es la que identificará al líder de los cuatro Keos quienes estarán cumpliendo una de las travesías más importantes que jamás ningún miembro de la comunidad la había hecho, pero aún no les han dicho de que se trata la gran tarea, por ello los seis Keos que quedan, tienen el acompañamiento de sus familias desde la isla y de todos los miembros de la comunidad.

Igual que las tres noches anteriores, se reúnen los Lakaríes con el fin de organizar la competencia que hace falta para que a la salida del sol inicie la competencia.

Desde el día anterior hay mucha expectativa por la competencia del día siguiente, toda la comunidad se levanta antes de la salida del sol para asistir a la partida, para desearles buena suerte a todos los participantes.

Esta vez se escogerá el líder que debe integrar las siguientes virtudes: liderazgo, inteligencia, amistad, valor y conocimiento de la naturaleza. Estas virtudes se unen en la búsqueda de una flor muy linda de color azul violeta de una planta llamada Capri, la planta es de unos 50 cm de alto, esta flor se da únicamente en la isla Iwik, esta isla es muy lluviosa y, la flor de Capri se da en la única parte donde entra la luz en la cueva Iwik. Allí, donde no llueve, esta flor es muy, muy linda es de color azul, violeta y blanco muy brillante, representa la belleza, pureza y muchas virtudes espirituales, los Keos tienen un gran problema, porque a la flor no le puede caer agua porque se muere de inmediato. Además, deben llevarla con sus raíces porque si la sacan de la tierra también se muere, entonces ellos deben pensar, una manera especial para llevarla viva a los Lakaríes. El que la traiga viva gana la competencia.

Durante esta travesía, los seis Keos se montan en una canoa y uno de los Keos le pregunta a Monokarí ¿cómo debemos remar para que todos lleguemos?, él responde cantemos la canción de la flor de Capri y vamos remando, así comienzan a cantar y hacen un trabajo en equipo. Ellos siguen cantando y remando a un ritmo cada vez más rápido hasta llegar a Iwik, pero al llegar a la isla, está lloviendo. Allí, ellos se bajan de la canoa, la suben y la aseguran, luego los seis comienzan a caminar, pero Monokarí se detiene y los compañeros también, Monokarí se queda pensando por donde seguir, entonces Kinte, uno de los Keos ganadores le pregunta a Monokarí por donde seguir, porque ninguno de nosotros hemos venido a esta isla.

Entonces los Keos se acercan bajo un árbol frondoso y, Monokarí respira profundo y se conecta con los espíritus, lo primero que ve es a su perro Onyx, de inmediato aparecen los Naks (espíritus de la naturaleza), él les pregunta ¿Dónde puedo encontrar la flor azul violeta de Capri? y ellos le responde que deben seguir la luz brillante que les indicará el camino, esta luz aparece a la distancia, entonces ellos deben seguirla.

De esta manera los Keos siguen la luz, pero la lluvia continúa, ellos deben caminar con cuidado porque el piso está muy resbaladizo y pueden tener un accidente.

La luz brillante a veces desaparece, pero ellos siguen caminando, la espesura de la naturaleza es muy fuerte y se tropiezan mucho. Tres, se cae y se lastima una pierna, entonces Monokarí, lo ayuda a levantarse y trata de ayudarlo cargándolo y le dice a sus compañeros que le consigan una rama fuerte, que sirve de muletas para que continúe su camino. Monokarí dice que si todos llegaron juntos, todos deben regresar juntos, el resto de los compañeros está de acuerdo y todos colaboran con el compañero y continúan el camino.

Más adelante, sienten un ruido y se asustan, Monokarí les dice que no se separen, “pase lo que pase siempre permanezcan juntos”, entonces Monokarí toma un palo que encuentra a su alcance para defenderse, pero el ruido persiste hasta que logra ver a un animal de cuatro patas, parecido a un perro salvaje con grandes colmillo que le salen del hocico y Monokarí lo enfrenta con su mirada y le dice a sus compañeros que no se muevan.

Ambos se ven a los ojos, pero el perro de gran tamaño ve a Monokarí de una manera agresiva, pero Monokarí no deja de mirarlo y se le va acercando hasta que el perro baja sus orejas. Entonces Monokarí lo acaricia y le dice que le diga donde se encuentra la flor de Capri, el perro grande le responde que lo siga, diciéndole: vamos te guío por el camino más corto, pero fueron los Naks los que le pusieron esta prueba para conocer su reacción frente al temor de los Keos, es decir que era una prueba espiritual. Entonces Monokarí le dice a sus compañeros que deben seguir al perro, pero los Keos se mantienen a cierta distancia porque no confían en el perro.

El animal los lleva hasta la entrada de un círculo de una construcción en ruinas y le dice a Monokarí que deben tener cuidado porque él no puede entrar porque ese es un lugar sagrado y no le es permitido entrar ahí. Los Keos entran y más adelante se les aparece una Kea (niña) dentro de las ruinas y Monokarí se da cuenta que deben seguirla, de ahí en adelante la Kea desaparece y aparece en otro lado, entonces ellos siguen por donde ella les indica, pero sigue lloviendo, sólo donde están ellos, hay algunas hojas grandes que los cubre de la lluvia, en el espacio en ruinas.

La Kea aparece en un lugar bajo un techo y les señala el siguiente paso, hasta que ellos giran a la derecha y desaparece. En ese lugar es donde se encuentra la flor Capri. Todos llegaron y ven la flor, pareciera que tuviera luz propia porque es muy linda, sus colores son brillantes y les ilumina el rostro de cada uno de los Keos. Ellos quedaron asombrados por la flor Capri porque nunca habían visto una flor igual.

Pero ahora tienen un problema ¿cómo llevar la flor sin mojarla?, no puede sacarla de la tierra porque se muere. Entonces miran a Monokarí y le preguntan ¿qué hacemos ahora? Monokarí se agacha y se sienta al lado de la flor y se queda concentrado mirando la flor profundamente y pareciera que la flor le hablara. De ahí le dice a los Keos, debemos sacarla con las raíces y abrazarla para que no se moje, dos debemos llevarlas y cuando estén cansados la llevamos los otros dos, pero deben tapparla para que no le caiga agua. Entonces buscan varias hojas grandes de arbustos para crear una especie de techo y, uno de los Keos mantiene esas hojas, mientras Monokarí va guiando el camino donde está la canoa.

En el transcurso del camino se van cambiando de puesto hasta que llegan a la orilla de la isla y deben subir la planta en la canoa, luego se suben y uno de los Keos empuja la canoa hasta lograr salir de la orilla. En esos momentos comienzan a remar y Monokarí les va indicando por donde deben ir hasta llegar a Kewak.

Cuando ellos llegan a la isla de Kewak son considerados héroes y se ganan el respeto del resto de la comunidad por llevar la flor Capri. Esta flor vive, hasta que traigan a la princesa Kia y la vea, de inmediato se muere. Estas travesías que hicieron los Keos con el liderazgo de Monokarí, se consideran los viajes que debe hacer el hombre en busca de los valores humanos, fortaleciendo sus virtudes y su espíritu.

Los cinco de los Keos que fueron a la isla a buscar la flor Capri se dieron cuenta del liderazgo de Monokarí y todos llegaron juntos y mostraron la flor Capri y los aplaudieron, entonces se les presentó un problema a los Lakaríes, quien era el líder y preguntaron ¿Quién ganó la competencia, si todos llegaron juntos y solo debemos escoger a uno? Todo respondieron Monokarí y preguntaron: ¿Por qué él? Y Kinte respondió, porque él fue quien nos guió y nos dijo que deberíamos de hacer y cómo hacer para traer la flor. El resto de los Keos sintió con su cabeza y estuvieron de acuerdo. Lo que indica que Monokarí debe prepararse para ser el líder de la comunidad y toda la comunidad estuvo de acuerdo.

El rescate de la princesa Kia

Durante la celebración de las fiestas anterior, los Wikos raptaron a la princesa Kia. Entonces los iniciados deben enfrentar la situación más difícil. Los cuatro líderes deben ir a buscar a la princesa Kia a la isla Wiko, lugar de perdición donde no había valores humanos y deben enfrentar muchos enemigos con el fin de traer de regreso a la princesa Kia. Además, deben pasar por una larga travesía en la isla Wiko, esta isla de perdición donde todo es permitido, se encuentra en ruinas y, es todo lo contrario a Kewak, pero en esta ocasión no tienen compañía de ningún Lakarí y no saben si regresarán.

Los habitantes de Wiko tienen en su poder a la princesa Kia, quienes toman a los vecinos para que hagan los trabajos forzosos y los tratan como esclavos. Esta es una misión muy complicada, por esta razón debe ir el equipo de los cuatro líderes de los Keos, por recomendaciones de la diosa del mar.

Al siguiente sol, cuando el grupo de Keos y el pueblo de Kewak está organizado y preparado para viajar se despiden de la comunidad sin saber si regresarán. Este viaje está programado por 9 soles y 7 lunas. La comunidad les hace un camino por donde ellos deben seguir en el cual se encuentran otros Keos (niños de la comunidad), quienes los acompañaron a la salida corriendo al lado de ellos, cantándoles algunas canciones de rondas infantiles para desearles suerte y regresen con vida.

Los Keos llegan en la noche a la isla Wiko, para que no los reconozcan. Entonces durante la primera noche, Nine le pregunta al Monokarí, ¿tú conocía estos lugares? y él responde: no; a lo que Nine comenta que pareciera que lo conociera, y Monokarí responde ¿porque he de conocer este lugar? y Nine responde porque en estos lugares, es donde se preparan los sacerdotes, lo que quieres decir que “este viaje significa que deben enfrentar sus temores y luchar contra los espíritus malignos”, según lo que dicen en Kewak. Este es un viaje que deben hacer todos los que se preparan para ser Lakaríes.

En la mañana siguiente antes que salga el sol Monokarí y los demás Keos tienen una conversación sobre la importancia de reconocer los ecosistemas y los distintos espacios que le rodean, las bendiciones que posee la naturaleza y las ventajas de esta. Los Keos le piden permiso a los Naks antes de hacer alguna petición, le recuerda que ellos y la naturaleza son uno solo que deben vivir en equilibrio.

Durante ese día caminan por variados parajes, entre ellos, los manglares, suben algunas montañas rocosas que en su conjunto, es un complejo ecológico que evidencia una gran diversidad de ecosistemas; donde existe una fauna y una flora característica que, solo se da en esa isla, la cual es producto de las erupciones volcánicas que se dieron desde hace mucho tiempo, por lo que estas islas están constituidas por diversidad de minerales, agua salada, tierras volcánicas, entre otros elementos, donde crecen muchos ecosistemas diversos en cada isla que, las hace diferentes, así se encuentren muy cerca de la otra.

Estos lugares son majestuosos y no se ven en ninguna otra galaxia comenta Kinte. Ellos continúan pidiéndole permiso a los Naks para construir una canoa rudimentaria para desplazarse a una isla pequeña muy cerca para pasar la noche, en esa isla aparecen animales gigantes marinos que deben enfrentar y les deben entregar una ofrenda, esta es una fruta del tamaño de un aguacate grande que deben tomarla del árbol llamado aprile, este fruto produce muchas bendiciones y tiene unas características parecida al cacao, pero mezclado con el almíbar de la caña de azúcar, produce unos efectos espirituales de mucha paz.

En esa isla, logran conseguir 3 apriles y los guardan en sus mochilas. Esto es suficiente para ofrecer como pago a los monstruos marinos llamados Morisas, los cuales median aproximadamente 15 metros de largo y se desplazan a gran velocidad, ellos tenía varios tentáculos. Cuando los Morisas ven en la superficie la canoa

suben de inmediato y saltan de un lado a otro. En Kewak tenían la certeza de que sólo existían 2 Morisas, pero resulta que encontraron 2 más, lo que les dificultó entregar los apriles que ellos tenían y fue una decisión muy difícil.

De uno de los lados de la canoa, entregan el primer aprile y el Morisa desaparece, luego entregan el otro y también desaparece, hasta que llega el cuarto Morisa, pero por no tener su aprile se genera una gran batalla con el Morisa. Los Keos que iban en la canoa son lanzados al agua y comienzan a nadar, pero sólo Nine, Tres y Kinte llegan a la orilla, por eso era la competencia de la resistencia nadando hasta que logran llegar a la orilla desesperados.

Entonces el Morisa rapta con uno de sus tentáculos a Monokarí y lo lleva a las profundidades del mar, esa era la misión que le habían encomendado al Morisa, llevar a Monokarí al fondo. El resto de la tripulación que estaba en el agua nadó hasta la orilla, donde se reúnen y se encuentra preocupado porque el único que los podía guiar era el Monokarí. Comienzan a discutir entre ellos hasta el punto de tirarse al mar para que el Morisa se los comiera, sin ningún éxito, pero el Morisa, solamente había tomado a Monokarí y lo lleva sin aliento donde se encuentra el trono de la diosa del mar, lugar lleno de magia, de gran color y muy hermoso donde el Monokarí podía respirar tranquilamente.

En ese lugar, la diosa del mar lo atiende muy bien y le muestra las acciones negativas que han hechos los hombre en contra de la naturaleza y le enseña que puede suceder en la superficie, sino le prestan atención a todas estas alertas que muchas veces ella las ha divulgado. Los Lakaríes por no comprender muy bien esos signos visuales, se encuentran en peligro, por esta razón fue que Monokarí, fue el elegido por ella para que ayudara a los pueblos de las islas cercanas para que se unieran y trabajaran en armonía.

Pero la diosa del mar sabe que ellos cumplirán la orden, pero sólo algunos pueblos cercanos a Kewak se podrán salvar. Sin embargo, le dice a Monokarí que cumpla la misión de salvar a los hombres que más pueda. De inmediato le entrega una bolsa pequeña que contiene 3 piedras; una blanca, una roja y una azul, todas ellas brillaban en las profundidades del mar. Además, le entregó un cuchillo hecho de colmillo de ballena azul, para que rescate a Kia. Como se te había dicho antes, solo debes llegar donde están los Carikus (pueblo guerrero que vive en la isla Cariku, a este pueblo todas las demás culturas le temían porque eran asesinos).

La diosa del mar le dijo que cuando estuviera en Cariku, Mostrara la piedra blanca y no les pasará nada y le cambiaran la piedra blanca por la medalla Koin que le colgaba al jefe de los Cariku, esta función no era nada fácil, porque tenía que llegar hasta donde se encontraba el líder de la comunidad y él estaba muy custodiado por guerreros, pero Monokarí estaría acompañado por los Naks y por Onyx. Estos atributos no se los entregan a ninguna otra persona, solo a aquellos que son elegidos por los Naks y tú, eres uno de ellos, le dijo la diosa del mar.

Después de varias horas, la diosa del mar deja a Monokarí en la playa casi dormido y, Keos Kinte que se había quedado en la orilla, ve a la distancia cuando las olas llevan a la playa a alguien y les avisa a los demás para que lo recojan y lo saquen del mar. En ese momento Keos Nine y Keos Tres hablan muchos hasta que Monokarí despierta tosiendo y le hacen muchas preguntas: ¿Qué te pasó? ¿Quién te trajo? ¿Dónde estabas? ¿Cómo podías respirar? Pensábamos que te había comido el Morisa, por favor cuéntanos...

En ese momento, Monokarí recuerda lo ocurrido y les comienza a contar, los Keos estaban muy incrédulos, pero Nine que había hablado con él, sabía sobre las batallas porque su abuelo le había contado que estuvo en una de ellas, pero nunca había conocido a la diosa del mar solo que, siempre su abuelo le habla de ella. Nine quedó tan estupefacto que le causó envidia porque él no fue elegido.

Los cuatro Keos deben construir una nueva canoa y seguir navegando con la autorización de los Naks y la diosa del mar, quien les había dado otra misión. Llegar a isla Cariku en compañía de unos peces que los guían para llegar a la isla que no se registra en ningún mapa, pero con la intuición de Monokarí y la experiencia de la pesca con su abuelo Lakarí Kinto, él sabe cuál es la ruta de desplazamiento por el mar, sabe a dónde dirigirse.

Entonces, ellos se desplazaban a isla Cariku, porque tenían que cumplir la misión de coger el medallón de Koin y llevarlo a la isla Wiko como uno de los atributos de Keos para que dejen salir a Kia de la isla, luego de capturarla, ella debe colgárselo en su pecho y la dejaran salir sin ningún problema de la isla, pero tiene que colgársela en el cuello para salir de la isla de Wiko.

Al llegar a isla Cariku se disponen a caminar a Nakira, lugar sagrado donde sólo van los sacerdotes, pero ninguno de los Keos había estado allí anteriormente. Monokarí tenía las instrucciones del recorrido porque deben buscar el árbol azul, este árbol sagrado con grandes atributos y muchas bendiciones para todo aquel que posea un espíritu limpio y un buen corazón, es decir debía ser puros para llegar a él.

Como sabemos los kewitas viven en armonía con la naturaleza y le piden a los Naks permiso para cada acción que ellos hacen, pero también le dan las gracias con ofrendas por cada favor recibido.

Monokarí tiene el don de hablar con su perro Onyx, quien lo acompañaba en todo momento e iba adelante guiándole el camino, pero los demás Keos no veían a Onyx, además Monokarí podía comunicarse con los árboles, por esta razón va caminando en constante diálogo con la naturaleza y con su perro, pidiéndoles permiso para que le mostraran el camino, es decir que Onyx y los Naks iban abriéndole las puertas de la naturaleza.

Monokarí siempre preguntaba y le respondían hasta que llegaron a Nakira lugar sagrado, ninguno de ellos nunca había llegado allá, ese lugar es totalmente hermoso. Sin embargo, Monokarí, ya lo conocía en sueños y sabían dónde quedaban las cosas, además en la conversación con la diosa del mar, ella le mostró el lugar.

Los cuatro Keos hacen unos gestos en acción de gracias y comienzan a hacer oración en lengua Naks. De ahí en adelante Monokarí pide permiso a los Naks de Nakira para recoger la piedra amarilla, que debe acompañar la azul para que funcione el efecto de luz verde-amarillo con el que puede visualizar todos los espíritus y hablar con ellos directamente. Luego de recoger la piedra, deben salir corriendo para que los malos espíritus que se encuentran custodiando el lugar sagrado no los alcancen.

Inmediatamente deben dirigirse a la isla Cariku, en donde deben rescatar el collar Koin y comienza otra travesía en canoa por el mar hasta llegar a una playa aparentemente desierta, pero allí estaban los centinelas Wikues, los estaban viendo y uno de ellos corre a dar aviso a la tribu. Monokarí se dio cuenta de que los estaban mirando y decidió callarse y seguir caminando. Pero más adelante se dio cuenta y les dijo a sus compañeros que hicieran silencio, hasta cuando llegaron al árbol azul. Este árbol es desconocido para ello, en ese momento Monokarí, mira hacia arriba y le pide permiso para entrar y le dice a los Keos que entren al árbol y todos entran.

Estando adentro, ellos pueden visibilizar lo que ocurre a fuera, pero no los ven a ellos, de ahí que se acercan los Carikues, preguntándose en su lengua que se hicieron los Keos, pero no saben, hasta cuando llegan los otros Carikues y rodean el árbol, pero no se atreven a salir porque son muchos y ellos son solo 4 Keos.

Llegó la noche y Monokarí dice que debe buscar la salida del árbol y rescatar el collar Koin, porque solo le quedan 3 soles para regresar a Kewak. Antes que amanezca Monokarí sale del árbol y sube por las ramas, los centinelas Carikues no lo ven porque sube con mucho cuidado. Cuando Monokarí está subiendo los Keos intenta salir del árbol. Pero Monokarí, les dice que deben esperar, luego Nine sube al árbol con mucho cuidado, luego suben Tres y Kinte se asoma y comienzan a subir al árbol con mucho cuidado hasta que llegan a las ramas y van de rama en rama por los árboles hasta llegar donde se encuentra Monokarí.

Un guerrero Cariku escuchó un ruido y lanza sus saetas, pero los Keos se quedaron quietos y se logran escapar, pero el jefe de ellos da las indicaciones para tumbar el árbol y todo el pueblo se dirige al lugar donde se encuentra el árbol y comienzan a cortar el árbol hasta tumbarlo, pero no encuentran nada, sólo al alma del árbol que se desplaza como un chorro de luz azul hacía el cielo y todos quedan ciegos por un momento y dicen que se los llevaron los espíritus.

Mientras tanto, Monokarí, Kinte, Nine y Tres siguen el camino ocultándose en la espesura de la selva y Monokarí le pide a Onyx y a los Naks que los acompañen en esta lucha porque están solo, pero Tres tiene

miedo y Nine le dice que debe continuar, porque para eso se preparó en las competencias. Y continúan el camino hacia la isla de Wiko donde deben rescatar a la princesa Kia.

Entonces Monokarí habla con Onyx y con los Naks mientras está remando en la canoa, dirigiéndose a la isla de Wiko, Monokarí le pide ayuda a los Naks y ellos le dicen que llamarán a las milicias celestiales para que los acompañen en la batalla en la isla Wiko donde deben rescatar a la princesa Kia.

Los centinelas Wikues ven que se acerca una canoa y se van acercando a ellos, Monokarí les da mucha confianza a sus compañeros y les dice que no se asusten que él hablará con ellos, pero los Wikues los amenazan con sus lanzas y son llevados donde se encuentra el líder.

Mientras tanto en las afueras de la isla se enfrentan los Wikues con sus milicias, ellos son seres venidos del mundo espiritual que aparecieron entre los árboles y luchan en contra de ellos porque tumbaron el árbol sagrado azul en la isla Cariku, poco a poco van acabando a los Wikues, al final sólo quedan los que estaban en la aldea.

El líder Wiko habla con Monokarí y le dice que no ha venido sólo y que está acabando con su pueblo, pero Monokarí responde: “sólo soy un niño que vengo hablar contigo para traerte esta piedra para cambiarla por la niña que raptaron tus soldados en Kewak”. Entonces el Líder pregunta: ¿quiénes están peleando con mis guerreros? Monokarí responde, ellos pelean con los espíritus de la naturaleza porque tumbaron el árbol sagrado azul, pero el líder Wiko no le cree y decide encerrar a los Keos en una jaula donde se encuentran los otros niños que han raptado para usarlos como esclavos. Es por esta razón que no matan a los niños porque los toman como sirvientes.

Cuando están en la jaula grande en la noche, Monokarí comienza a preguntar por Kia, pero nadie le da razón porque no la conocen. Entonces los Keos tratan de escapar entre las varas de bambú que fue construida la jaula, pero solo Kinte, el más pequeño y flaco de los Keos es él que logra escapar, los demás se quedan.

Entonces, Kinte con las habilidades que había adquirido, junto al conocimiento sobre la naturaleza, logra hacer un cuchillo con mucho filo para cortar la cabuya que le habían puesto en el cuello, porque a todos los Keos los amarran del cuello y al último le dejan un pedazo suelto que le cuelga en la espalda.

Los Wikos los ponen a hacer los trabajos forzosos a los niños y siempre están sucios y mal alimentados, se podría decir desnutridos, pero Monokarí comienza a darse cuenta de lo que sucede y les pregunta que desde cuando están ahí y ellos no recuerdan porque se les ha perdido la noción del tiempo. Entonces Monokarí le dice a Onyx que busque a Kinte y deja que él te vea, y le dices que consiga las hojas grandes para esconderse de los Wikos.

Pero resulta que Kinte como nunca ha visto a Onyx, cuando se le presenta iluminado, Kinte se asusta, pero sabe que es Onyx y le habla diciéndole que busque las hojas grandes para poder escapar de los Wikos. Pero esto debe hacerlo antes que salga el sol para que los Keos que son esclavos puedan salir de las jaulas y las hojas grandes son para esconderse de los Wikos. Entonces Kinte lleva una cantidad de hojas grandes y también lleva algunos cuchillos que les quitó a los guerreros dormidos.

Luego le entrega todo eso a Monokarí y comienzan a cortar las cuerdas que atan a la jaula y van saliendo uno a uno de la jaula y cada uno toma una hoja grande para esconderse detrás de las hojas. Monokarí llega a la otra jaula y comienza a llamar a Kia y nadie la conoce y luego va a otra jaula y tampoco la conocen. Con ese nombre, sólo la amiga con quien ha mantenido conversación con Kia, escucha que la llaman y la despierta y le dice que la están buscando, entonces se acerca a los bambúes y se encuentra con Monokarí y se emocionan ambos y Monokarí le dice que la sacará de ahí, pero debe hacer silencio para que no los escuchen y debe taparse con una hoja, Monokarí le entrega su hoja y logra salir, pero un centinela se despierta y ve cuando se están escapando los Keos, entonces toma su cuerno y lo hace sonar y se van levantando los guerreros con sus armas y se forma una gran confusión porque se escaparon los Keos.

Luego Monokarí saca la piedra azul y verde y la une como le había dicho la diosa del mar, entonces aparecen las milicias celestiales y comienzan a pelear con los Wikues. Entonces Monokarí agarra a Kia de la mano y le



coloca la piedra a Kia y la princesa se ilumina con los colores amarillo y azul, seguidamente comienza la búsqueda de Kinte, Tres y Nine para llegar donde el líder Wiko para quitarle el Koin. Kinte escucha a Monokarí cuando lo llama en medio del bullicio, de inmediato logran llegar a la casa del líder Wiko y tratan de entrar y no los dejan, pero los centinelas cuando ven a Kia con la piedra amarilla, ella se transforma en una mujer gigante y los centinelas del líder se desploman al verla tan grande. En esos momentos, Kia entra en la casa del líder y los que encuentra en el camino van cayendo muertos hasta que llega a la habitación del líder y él se despierta preguntando ¿Cuál es la bulla? ¿Qué es lo que sucede? Y se encuentra con Monokarí y con la Princesa gigante Kia y se asombra. Monokarí le dice que le entregue el Koin, pero él líder no lo quiere entregar hasta que Kia se le va acercando, es entonces cuando lo entrega y cierra los ojos porque la luz no lo deja ver.

Entonces ellos salen caminando por el pueblo y todos quedan estupefactos cuando ven a Monokarí de la mano de Kia y Kia con el Koin en su cuello, se asombran y los dejan pasar.

Cuando llega donde está la batalla levanta la mano de Kia y dice miren todos los Wikues sueltan sus armas y suelten a todos los niños esclavos. Así el Monokarí presenta a Kia con el collar Koin a los sus compañeros y deciden regresar, pero saben que sin los Naks no hubieran podido ganar la batalla.

Luego toman una canoa rumbo hacia la isla de Kewak y al llegar, todo el pueblo los esperan, y se reúnen con ellos y le cuentan a Owak todo lo ocurrido y Owak dice que se debe hacer la ceremonia a los Naks en honor a la diosa del mar, también para entregarles los tributos que fueron encontrado de acuerdo a la solicitud de la diosa del mar, por lo que la ceremonia es para todo el pueblo de Kewak, además nombran a Monokarí como líder los Keos con el fin de que puedan vivir en permanente paz y seguir creciendo.

Después de varias cervezas el Monokarí debe continuar su trabajo de arreglar su canoa en la que sale a pescar para darle de comer a sus hijos.

9. Referencias

- Abello Vives, A. (2009). Cultura y narcotráfico en una frontera del Caribe Occidental. *Foro Internacional sobre las Fronteras del Caribe (Memorias)*.
- Abello, A. L. (1998). *La Costa que queremos. Reflexiones sobre el Caribe colombiano en el umbral del 2000*. Bogotá: Observatorio del Caribe. Universidad del Atlántico y Departamento Nacional de Planeación.
- Adair, J. W. (1966). *Navajo Film Themsselves*. Obtenido de <http://www.penn.museum/sites/navajofilmthemselves/>
- Aguilar, M. S. (2001). *La ciudad desde sus lugares. Trece ventanas etnográficas una metrópoli*. México: Universidad Autónoma Metropolitana .
- Alvelos, H. (18 de marzo de 2015). Director de Tesis . (F. Leotteau, Entrevistador)
- Archer, B. (1976). The Three Rs. . *A Framework for Disgn and Disgm Educacion*, 8-15.
- Archer, B. (1995). The Nature of Research. *Co-design, interdisciplinary journal of design*, 6-13.
- ARCO, T. E. (2000). *Escuela de Dibujo: Aprender a Dibujar*. Barcelona: Atrium Internacional.
- Ardévol, E. M. (2004). *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*. Barcelona: Editorial UOC.
- Arnheim, R. (1969). *Pensamiento Visual*. Barcelona: Paidos .
- Arnheim, R. (1979). *Arte y Percepción visual*. Madrid: Alianza Forma.
- Avendaño, R. A. (20 de agosto de 2016). El pescador artista. (F. Leotteau, Entrevistador)
- Bachelard, G. (1968). *La poética del espacio*. Barcelona: Fondo de Cultura Económica.
- Bachelard, G. (2000). *La poética del espacio*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Bank, M. (2015). *Visual methods in Social Research*. London: University of Oxford.
- Banks, M. Z. (2005 2nd Edition). *Visual methods in social research*. Whashintong DC: SAGE.
- Barrera, E. (27 de enero de 2016). *Indexdraw. Cartografías de Dibujo*. Obtenido de <http://indexdraw.blogspot.com.co/2016/01/bruce-nauman-dibujos-el-dibujo-como.html>
- Barthes, R. (1982). *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Paidos.
- Barthes, R. (1993. 2º edición). *La aventura semiológica*. Buenos Aires: Paidós.

- Barthes, R. (2007). *El imperio de los Signos*. Barcelona: Seix Barral. 1° Ed.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y Simulacro*. Recuperado el 23 de marzo de 2011
- Benítez Rojo, M. (1989). *La Isla que se reite*. Hanover: Ediciones del norte .
- Benjamin, W. (1973). *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica. Discursos interrumpidos I*. Madrid: Taurus.
- Bense, R. (1972). *Introducción a la estética de la Información*. Madrid: Alberto Corazón.
- Berger, J. (1974). *Modos de ver*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- Bohm, D. (2002). *Sobre la creatividad*. Barcelona : Kairós.
- Bourdieu, P. y. (1992). *Una invitación a la sociología reflexiva*. Chicago y Londres: University of Chicago Press.
- Brea, J. L. (2005). *Estudios Visuales: La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Akal.
- Brea, J. L. (2006). *Estudios Visuales*. Recuperado el 15 de septiembre de 2009, de <http://www.estudiosvisuales.net/revista/index.htm>:
<http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf>
- Breasted, J. H. (1998). *University of Chicago Press*. Obtenido de <http://www.press.uchicago.edu/books/HOC/>
- Bryman, A. (2001). *Métodos de Investigación Social*. Oxford: Oxford Unoiversity Press.
- Bryman, A. (2008 (3rd edition)). *Ciencias, Métodos de Investigación Social*. Oxford: University Press.
- Bürdeck, B. (1994). *Diseño Historia, Teroría Práctica del Diseño Industrial*. Barclona: Gsutavo Gilí. S.A. Primera Edición.
- Buzan, T. (1974). *Use Your Head*. London: Guild Publishing .
- Calabresse, O. (1987). *El lenguaje del Arte*. Barcelona: Ediciones Paidos.
- Calderon, A. (13 de mayo de 2012). *FLusser Studies*. Obtenido de Fluserstudies.net: <http://www.flusserstudies.net/archive/flusser-studies-13-may-2012>
- Calvino, I. (1999). *Ciudades Invisibles*. La Habana: Varela.
- Cano Schutz, A. (2005). *Los raizales sanandresanos:realidades étincas y discurso político*. Bogotá: Centro de Medios Independiente.
- Cantoni, R. C. (2010). *relievecontemporaneo.com*. Obtenido de <https://relievecontemporaneo.com/agua/>: www.relievecontemporaneo.com

- Castro Gonzales, E. (2009). Implicaciones en los tratados internacionales suscritos por Colombia sobre la dimensión territorial del Archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa Catalina: Una mirada diferente desde "abajo" y el sector pesquero. *Foro Internacional Fronteras del Caribe (Memorias)*.
- Chaplin, S. W. (2002). *Una introducción a la Cultura Visual*. Barcelona: Octaedro, S.L.
- Cori, R. L. (2018). Expediciones en Red: La Interacción entre las Lenguajes Artísticas. *PROCEEDINGS Nuevas Expediciones* (págs. 512-516). Manizales : Universidad de Cladas.
- Crespo Fajardo, J. (. (2014). *Bellas Artes, Trincheras creativas*. Málaga : Universidad de Málaga.
- Daniels, A. (23 de mayo de 2015). La pesca en Taganga. (F. Leotteau, Entrevistador)
- Debord, G. (1999). Obtenido de <http://www.ugr.es>:
<http://www.ugr.es/~silvia/documentos%20colgados/IDEA/teoria%20de%20la%20deriva.pdf>
- Debrais, R. (1994). *Vida y Muerte de la Imagen: Historia de la mirada de Occidente*. Bracelona: Paidós Comunicación .
- Debray, R. (2004). *Vida y Muerte de la Imagen* . Baecrlona: Akal .
- De-Certeau, M. G. (1999). *La invención de lo cotidiano 2. Habitar, cocinar*. Ciudad de México.: Universidad Iberoamericana, Instituto y de Estudios Superiores de Occidente. .
- Dondis, D. (1992). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Dorfles, G. (1972). *Naturaleza y Artificio* . Barcelona : Lumen.
- Eastman, J. C. (12 de Diciembre de 1992). *Biblioteca Virtual* . Recuperado el 17 de diciembre de 2014, de Biblioteca Luis Angel Arango :
<http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/revistas/credencial/diciembre1992/diciembre1.htm>
- Eco, U. (1975). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen.
- Edney, M. (2006). *Historia en mapas*. Obtenido de
<http://historiaenmapas.blogspot.com.co/2006/12/mapas-poder-y-conocimiento-j.html>
- Edney, M. (2006). Mapas, poder y conocimiento: J. Brian Harley o el giro post estructuralista de la Historia de la Cartografía. *Historia en mapas*
<http://historiaenmapas.blogspot.com.co/2006/12/mapas-poder-y-conocimiento-j.html>.
Obtenido de <http://historiaenmapas.blogspot.com.co/2006/12/mapas-poder-y-conocimiento-j.html>
- Edwin, V. (29 de mayo de 2009). *La Boquilla, algo más que playa*. Recuperado el 29 de diciembre de 2014, de <http://edwinvaliente.blogspot.com/>

- Escobar, A. (2017). Diseño para ls transiciones. *Etnografías Contemporáneas*, Año 3, N° 4, pp. 32-63.
- Española, R. A. (2014, 23° edición). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de <http://dle.rae.es/?id=bw5nFnf>
- Esquivel, M. M. (2014). *La pesca y la acuicultura en Colombia 2014* . Bogotá: Ministerio de Agricultura y AUNAP.
- Fals Borda, O. (1982). *Fundación de los pueblos costeños* . Bogotá: Carlos Valencia .
- FAO, F. a. (2012). *Informe del Depatamento de Pesca y Acuicultura de la FAO. El estado mundial de la pesca y la acuicultura 2012*. Roma.
- Fialleti, O. (2011). *Research Library. The Getty Research Institute*. Obtenido de <https://archive.org/stream/tuttelepartidelc00fial#page/n1/mode/2up>
- Ficher, E. (1975). *La necesidad del Arte*. Barcelona: Panínsula.
- Figueroa, J. C. (20 de agosto de 2016). Julio y su Caladero. (F. Leotteau, Entrevistador)
- Flusser, V. (09 de diciembre de 1967). Jogo. *Suplemento Literario* .
- Frayling, C. (1993). *Research in Art and Design*. Recuperado el 18 de 12 de 2014, de Research online: <http://researchonline.rca.ac.uk/384/>
- Garay, J. A. (2005). *Informe del Estado de los ambientes marinos y Costeros en Colombia* . Santa Marta: Litoflash .
- Garcia, S. (. (2014). <http://www.fao.org/faoterm/es/?defaultCollId=21>. Obtenido de <http://www.fao.org/>: <http://www.fao.org/>
- García, S. (. (2014). <http://www.fao.org/faoterm/es/?defaultCollId=21>. Obtenido de <http://www.fao.org/>: <http://www.fao.org/>
- Gauthier, G. (1996). *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*. Madrid: Ediciones Cátedra, S.A.
- Giannetti, C. (23 de Octubre de 2018). www.mediaartnet.org. Obtenido de http://www.mediaartnet.org/themes/aesthetics_of_the_digital/endo-aesthetics/6/: <http://www.artmetamedia.net/>
- Glissant, E. (2005). *El discurso Antillano*. Caracas: Monte Ávila Editpres Latinoamericana.
- Gombrich, E. (1997). *Arte e ilusión. Estudio sobre la Psicología de la respresentación pictórica*. Barcelona: Editorial Debate.
- Gombrich, E. (2003). *Arte e Ilusión* . Barcelona: Debate .
- Gómez Molina, J. J. (1995). *LAS LECCIONES DEL DIBUJO*. Madrid: Ediciones Cátedra SA.

- Gómez Molina, J. J. (1999). *Estrategias del Dibujo en el arte contemporáneo*. Madrid: Cátedra.
- Gómez, F. L. (2000). *El circuit de la cultura. Comunicació i cultura popular*. Barcelona: Universitat Oberte de Catalunya.
- Goodman, N. (2010). *Los lenguajes del arte. Aproximación a la teoría de los símbolos*. Madrid: Paidós.
- Goyes, J. C. (2003). Horizontes de la comunicación visual contemporánea. *La Tadeo N° 68*, 45-56.
- Grass, A. (2008). *Investigaciones sobre diseño prehispánico*. Universidad de Texas : Miisterio de Relaciones Exteriores Colombia .
- Guigou, N. (2001). <http://www.educar.org/revistas/diverso/>. Obtenido de Henciclopedia.org.uy: <http://www.henciclopedia.org.uy/autores/Guigou/AntropVisual.htm>
- Gutiérrez Marín, M. (2003). *Alfabetización digital Algo más de ratones y teclas*. Barcelona: Gedisa.
- Halbwachs, M. (2004). *La memoria colectiva*. Zaragoza: Prensas Universitaria de Zaragoza.
- Hall, S. (2010). *Sin garnatías. Trayectorias y problemáticas en estudios cultutales*. Popayan.: Eduardo Restrepo, Catherine Walsh y Víctor Vich.
- Harley, B. (2010). *Cátedra Nacionales*. Obtenido de http://148.202.18.157/sitios/catedrasnacionales/material/2010a/luis_cabrales/2.pdf
- Harley, J. B. (2001). *La nueva naturaleza de los mapas. Ensayos sobre la historia de la cartografía*. México: Fondo de Cultura México.
- Harper, D. (2002). Talking about pictures: a case for photo elicitation. *Estudios Visuales, Columen 17 N°1*, 13-26.
- Hauser, A. (1959). *The philosophy of art history*. New York: Knopf.
- Hawley, A. H. (1950). *Humann Ecology: A Theory of Community Structure*. . New York: Ronald Press.
- Hemingway, E. (1989). *The Old Man and the Sea*. Yucatán : Editorial Dante.
- Henckmann, W. L. (1998). *Diccionario de Estética*. Barcelona: Crítica.
- Hernández Carcía, I. C. (2005). *Estética, Ciencias y Tecnologías. Creaciones electrónicas y numéricas*. Bogotá D.C.: Pontificia Universidad Javeriana.
- Howard, C. (23 de abril de 2008). Conversación con el piloto. (F. Leotteau, Entrevistador)
- Huizinga, J. (1997). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Huizinga, J. (2008). *Homo Ludens*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

- INVEMAR. (2005). *Informe del Estado de los Ambientes Marinos y Costeros en Colombia: año 2005*. Santa Marta: Litoflash.
- INVEMAR. (2011). *Informe del Estado de los Ambientes y Recursos Marinos en Colombia 2011*. Santa Marta: Litoflash.
- Jiménez, J. J. (2004). *Las teorías del arte*. Barcelona: Akal.
- Jorge, S. M. (2015). Ontología política de la pesca en el Caribe colombiano en el marco de los estudios de los tiburones. *Investigium IRE: Ciencias Sociales y Humanas*, 11.
- Juan. (18 de abril de 2015). Pescadores Old Providence . (F. Leotteau, Entrevistador)
- Juan, O. P. (24 de abril de 2015). Pescadores de Old Providence . (F. Leotteau, Entrevistador)
- Julio, P. (13 de agosto de 2016). Pescador de Bahía Concha. (F. Leotteau, Entrevistador)
- Kandinsky, V. (2005). *De lo espiritual en el Arte*. México: Gedisa.
- Kepes, G. (1969). *El lenguaje de la visión*. Buenos Aires: Infinito.
- Leotteau, F. (agosto de 2008). El Dibujo como ciencias del arte en el pensamiento del Caribe . San Andrés, Colombia .
- Leotteau, F. (4 de Diciembre de 2008). El Dibujo como pensamiento en el Caribe. Cartagena , Bolívar , Colombia: Sin publicar .
- Leotteau, F. (2008). Un viaje por las espumolas en el arte del Caribe colombiano. *Ojo al Arte N°3*, 37 - 43.
- Leotteau, F. (2009). De la aprehensión del medio ambiente al arte en el Caribe colombiano. *Ojo al Arte. N°3 UNIBAC*, 34-54.
- Leotteau, F. (2009). *El Arte del Caribe colombiano en los XI y XII Salones Regionales de Artistas*. San Andrés Islas: Universidad Nacional de Colombia.
- Leotteau, F. (abril de 2009). *El Monokari* . Recuperado el diciembre de 2015, de Sitio Web de Fabián Leotteau : <http://leotteau.wix.com/monokari>
- Leotteau, F. (2013). *Kewak, tierra del Monokari*. Recuperado el enero de 2015, de <http://www.leotteau.wix.com/monokari>
- Leotteau, F. (16 de Marzo de 2014). <https://prezi.com/ync2xgufjssso/fundamentos-perceptivos-del-sistema-visual/?present=1>. Obtenido de <https://prezi.com/ync2xgufjssso/fundamentos-perceptivos-del-sistema-visual/?present=1>
- Leotteau, F. (2015). El dibujo como herramienta de ubicación para la pesca en el Caribe colombiano . *El dibujo como herramienta de ubicación para la pesca en el Caribe colombiano* . Barranquilla, Colombia .

- Leotteau, F. (2015). El dibujo como herramineta de ubicación para los pescadores del Caribe colombiano. 1-24.
- Leotteau, F. (Dirección). (2016). *La Boquilla, Investigación Tesis doctoral* [Película].
- Leotteau, F. (2017). *El Dibujo hacia la nueva era digital* . Maurituis : Editorial Académica Española.
- Levis Strauss, C. (1977). *El Pensamiento Salvaje*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Levis-Strauss, C. (1987). *Antropología Estructural* . Paidos : Barcelona.
- Licona, E. (2003). *Producción de Imaginarios urbanos.Dibujos de un barrio*. Puebla: Benemérita Universidad de Puebla.
- Lorenzo, M. M. (21 de mayo de 2016). Entrevistas a los pescadores veteranos de Taganga . (F. Leotteau, Entrevistador)
- Márquez Calle, G. (2008). El Caribe un problema ambiental. San Andrés Islas, San Andrés Islas, Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Márquez Calle, G. (2008). Notas para el Caribe ambiental . San Andrés islas, San Andrés islas, Colombia : UNAL.
- Márquez, G. (2006). *El Archipiñelago Psible"*. Bogotá : Instituto de Estudios Ambientales y Departamento de Biología .
- Márquez, G. S. (2006). La investigación sobre el medio ambiente en el Caribe colombiano. *Respirando el Caribe II*, 143 - 168.
- Martínez Sánchez, A. (2006). La invención y realidad. La noción de mimesis como acción creadora en Paul Ricoeur. *Diánoia, volumen LI, número 57*, 131–166.
- Matos, R. (21 de mayo de 2015). La pesca en Taganga. (F. Leotteau, Entrevistador)
- Matos, R. (23 de mayo de 2015). La pesca en Taganga. (F. Leotteau, Entrevistador)
- Maturana, H. (1995). *La realidad, ¿objetiva o construida?* . México: Anthropos.
- Maturana, H. (1996). *El sentido de lo humano*. Santiago de Chile: Dolme Ediciones S.A. Octava edición.
- Maturana, H. (1996). *El sentido de lo Humano*. Santiago de Chile: Dolme Ediciones S.A. Octava edición.
- Mayos Soldona, G. (junio de 2010). *Revista barcelona metrópolis*. Recuperado el 18 de abril de 2011, de <http://www.barcelonametropoilis.cat/es/page-asp?id=21&ui=363>
- Merleau-Ponty, M. (2000). *Phenomenology of Perception*. Barcelona: Península 5° Ed.

- Miami, U. o. (2018). *Antillean Visions: Maps and The Making of The Caribbean*. Miami : NuPress of Miami, Inc.
- Michaud, I. (2007). *El arte en estado gaseoso*. México : Fondo de Cultura Económica .
- Ministerio de Agricultura y Desarrollo Rural, I. (2006). *Informe Pesca y Acuicultura e Colombia 2006*. Bogotá: INCODER.
- Ministerio de Comercio, I. y. (26 de noviembre de 2014). *Ministerio de Comercio, Industria y Turismo*. Recuperado el 26 de diciembre de 2014, de http://www.colombia.travel/es/descargas/guias_turisticas/Guia_san_andres_providencia-web.pdf
- Mitchel, W. (1994). *Teoría de la Imagen*. Chicago: Akal.
- Mitchell, W. (1995). *Teoría de la imágenes* . Chicago: University Chicago Press.
- Mlodinow, L. (1992). *Euclid's Window - The Story of Geometry from Parallel Lines to Hyperspace*. UK edn.: Allen Lane.
- Muñoz, S. M. (2014). LOS MAPAS MENTALES, UNA TÉCNICA PARA POTENCIAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES . *Tendencias pedagógicas N° 24*, 401-414.
- Nates, B. V. (2017). *La Territorialización de la memoria en escenarios de posconflicto*. Manizales: Colcancias, CNMH, Universidad de Caldas, Retec.
- Nettleton, J. (Vol. 91, no 3,. 1991). omega -3 Fatty acids: Comparison of plant and seafood sources in human nutrition. *Journal of the American Dietetic Association*, 331-337.
- Nutton, V. (10 de marzo de 2003). *Andrae Vesalius*. Obtenido de <http://vesalius.northwestern.edu/>
- Ocho. (23 de mayo de 2015). Pescadores de Taganga. (F. Leotteau, Entrevistador)
- Ocho, H. M. (20 de agosto de 2016). Ocho y el Calamar gigante. (F. Leotteau, Entrevistador)
- OIT, Oficina Internacional del Trabajo Ginebra. (2013). <https://www.ilo.org/global/publications/lang--es/index.htm>. Recuperado el 6 de octubre de 2019, de OIT,.; <https://www.ilo.org/lima/paises/colombia/lang--es/index.htm>
- Park, R. E. (1095). *The City: Sugestions for the Investigation of Behavios in the City Environment*. Chicago : American Journal of Sociology 20:579-83 .
- Pink, S. (2006). *The Future of Visual Anthropology*. New York: Routledge. Obtenido de www.widijanto.wordpress.com
- Pink, S. (2006). *The Future of Visual Anthropology*. New York: Routledge.
- Pink, S. (2012). *Doing sensory ethnography* . California: SAGE.
- Pink, S. (2014). *Doing Visual Ethnography*. Australia: RMIT University,.

- Pink, S. (2015). *Doing Sensory Ethnography*. Australia: RMTI University Australia.
- Platón, (-2. T. (1871). <http://www.filosofia.org>. Madrid.: Patricio Azcárate, tomo 3. Obtenido de <http://www.filosofia.org/cla/pla/img/azf03145.pdf>
- Popper, F. (1975). *Arte, Acción y Participación*. Londrés y New York: Akal. Obtenido de https://books.google.com/books?id=sMIniQrrbmC&pg=PA110&lpg=PA110&dq=gillo+dorfler+naturaleza+y+artificio&source=bl&ots=X1T0rVcmWo&sig=vdDDKvxAHY2_wy9vVGRABRvIjJ0&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiuwO6l0IPKAhUB7SYKHX_rCvMQ6AEIPjAG#v=onepage&q=gillo%20dorfler%20n
- portulano, C. d. (22 de abril de 2007). *Cartografía para navegantes: los portulanos* . Recuperado el 15 de diciembre de 2014, de Valdeperrillo: www.valdeperrillos.com
- Rabazas, A. (2000). Del dibujo de objetos al dibujo como objeto. El método de Beuys. *Arte, Individuo y Sociedad*, 185-227.
- Rabazas, A. (2004). *Caos sensible: orden y caos en la construcción de los proyectos de creación en las artes plásticas. Tesis doctoral*. Madrid: Publicación Madrid : Universidad.
- RAE, D. d. (2019). <https://dle.rae.es/pesca>. Obtenido de <https://dle.rae.es/pesca>
- Res, B. (27 de octubre de 2008). *US National Library of Medicine National Institutes of Health*. Obtenido de US National Library of Medicine National Institutes of Health: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/18789910>
- Robson, M. (2010). The future of saltwater fishing - everyone's responsibility . *Fishing lines*, 7-21.
- Salguero, C. (2019). *Salguero Mejía, C. (2019-06-19.). Restitución de la memoria barrial territorial en procesos de transformación urbana. Caso de estudio San José Manizales, Colombia*. Manizales: <https://repositorio.ucaldas.edu.co/handle/ucaldas/10840>.
- Salmeron, F. S. (2011). De la mirada y la seducción . *Límite. Revista de Filosofía y Psicología*. Volumen 6 N° 24 , 69-82.
- Sandner, G. (2003). *Centroamérica & el Caribe Occidental. Conyunturas, crisis y conflictos 1503 - 1984*. San Andrés Islas: Instituto de Estudios Caribeños. Universidad Nacional de Colombia, sede Caribe.
- Sarte, J. P. (1946). *L'Imaginaire: Psychologie phénoménologique de l'imagination*. Paris: Routledge edition.
- Schultz, M. (2006). *Filosofía y Producciones digitales*. Santiago de Chile: Colección TOERÍA 15.
- Serrano, C. (2011). De la mirada y la seducción. *Límite. Revista de Filosofía y Psicología*. Vol. 6 N° 24, 69-82.
- Taylor, J. (Dirección). (1995). *El Viejo y el Mar* [Película].

- Tejada Matos, S. (12 de enero de 2015). Pescadores de Taganga. (F. Leotteau, Entrevistador)
- Tuan, Y. F. (2011). *Topofilia and surrounding*. New York: Amazon.
- U Grupo. (1993). *Trado del signo visual: para una retórica de la imagen*. Barcelona: Cátedra.
- Valiente, E. (29 de mayo de 2009). *La Boquilla, algo más que playa*. Obtenido de Edwinaliente.blogspot.com: <http://edwinaliente.blogspot.com/>
- Valiente, S. (14 de febrero de 2015). La pesca de la Boquilla. (F. Leotteau, Entrevistador)
- Valiente, S. (6 de enero de 2015). Pescadores de la Boquilla. (F. Leitteau, Entrevistador)
- Van Der Brule, Á. (3 de diciembre de 2011). *El Confidencial*. Obtenido de http://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2011-12-03/el-ajedrez-nos-ayuda-a-mejorar-nuestras-vidas_583414/
- Varela, F. (2000). *Four batons for the future of cognitive science, Envisioning Knowledge*. Dumont Colonege : B. Wiens Ed.
- Vargas Alvarado, A. (7 de Octubre de 2016). <https://prezi.com>. Obtenido de https://prezi.com/xepg_qbzf9xm/patrimonio-cultural-e-ideologia/#:~:text=Es%20un%20conjunto%20de%20ideas,esos%20intereses%2C%20ideal es%20y%20aspiraciones.
- Velero Collante, A. C. (2014). *ARTE E ICONOGRAFÍA DE LOS CONVENTOS CARMELITAS. Tesis doctoral*. Vallalodid: Universidad de Vallalodid. Facultad de Artes y Humanidades.
- Vilches, L. (1990). *La lectura de la imagen. Prena, cinem televisión*. Barcelona: Paidós.
- Wagensberg, J. (1985). *La complejidad del mundo*. Barcelona: Ed. Tusquets.
- Wood, Y. (2006). *Las Artes Plásticas en el Caribe*. La Habana: Félix Valera.
- Zambrano, M. (1995). *El hombre y lo divino*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Zuleta, E. (2001). *Arte y Filosofía*. Medellín: Hpmbre Nuevos Editores.
- Zunzunegui, S. (1995). *Pensar la Imagen*. Madrid: Cátedra.