



Expresiones culturales y urbanas: lecturas e interpretación de su narrativa

Por: *Edna Paola Herrera Guzmán*

Estudiante de Comunicación Social y Periodismo

Ficha técnica:

Nombre del proyecto:

Análisis de narrativas de violencia en series, literatura, cine y música.

Palabras clave:

Estereotipos
Prejuicios
Sociedad
Expresiones culturales

Grupo de investigación:

RASTRO URBANO

Investigador principal:

Patricia Coba

Correo electrónico:

patricia.coba@unibague.edu.co

Al igual que la literatura, el cine y la televisión, el arte callejero, como el grafiti y la música urbana, son también expresiones artísticas y culturales que hoy muchos jóvenes usan para manifestar su forma de pensar y mostrar una posición frente al mundo y la sociedad en la que viven. El grafiti es un medio de expresión popular que emplea la pintura en aerosol, para plasmar de manera informal y creativa mensajes con un trasfondo social y cultural, que pretenden ejercer un pensamiento crítico sobre lo que se percibe en nuestro entorno urbano.

Todas estas expresiones, y su repercusión e impacto en la cotidianidad moderna, son analizadas en el proyecto de investigación, que es liderado en la Universidad de Ibagué por las docentes Patricia Coba y Ángela Lopera, a través de dos semilleros de Investigación, con estudiantes del programa de Comunicación Social y Periodismo.

La primera parte del proyecto, surgió de la iniciativa de la Universidad de Ibagué de fomentar la investigación en Ciencias Sociales. Posteriormente, se realizó un convenio interinstitucional entre la Universidad Minuto de Dios, la Universidad del Valle y

la Universidad de Ibagué, para analizar las narrativas de violencia en diferentes medios de expresión popular y, en otra fase, la incidencia negativa que la tecnología puede tener en la vida del ser humano.

El grafitero bajo la mirada de los medios

En la primera fase de la investigación se realizó un análisis sobre las *Dinámicas de acción y tensión en la intervención del espacio público a través del grafiti* en la ciudad de Ibagué, cuyos resultados fueron publicados en un libro, editado por la Universidad de Ibagué. En la segunda fase se llevó a cabo un trabajo de análisis del discurso titulado: *Discursos periodísticos asociados a la práctica del grafiti y sus productores, del 2011 a 2015 en Colombia*. Allí se tomaron noticias de periódicos nacionales como El Tiempo, El Espectador y la revista Semana, que abordaban temas sobre los grafiteros y sus prácticas.

La información que se fue recogiendo y categorizando, permitió identificar una mirada peyorativa y condenatoria de los medios para expresarse sobre esta actividad. En este análisis se encontró que esta actividad es vista como un acto que degrada y empobrece la imagen de la ciudad.

Según la docente Patricia Coba “al grafitero lo muestran como un ser vandálico, marginal, delincuente, que solo causa perjuicio a la sociedad”. Tampoco se vislumbra en el análisis, una respuesta clara por parte del gobierno, ni de otras entidades sobre el tema y no se ubica la postura formal de estos murales, como propuesta estética o como una práctica que afea la ciudad.

Se evidenció una falta de equidad en la postura pública de los medios, que permitiera en su lectura apreciar este movimiento como una expresión urbana de libertad y creatividad.

La tecnología, arma de doble filo

La segunda etapa del proyecto, que actualmente está en marcha, tiene que ver con el mismo eje temático, pero en un contexto diferente. Se llama “La incidencia de la tecnología en la formación de la sensibilidad y modos de ser de los personajes de la serie de televisión ‘Black Mirror’” y surge de la preocupación que se plantea en la vida cotidiana frente al uso desmedido de los celulares, las redes sociales y la tecnología.

‘Black Mirror’ es una serie inglesa, estrenada en el 2011, que ofrece una mirada inquietante sobre un futuro no tan lejano, donde la tecnología y el Internet pueden llegar a influir profundamente en la vida humana, impactando en el comportamiento psicológico, social y emocional de las personas.

El objetivo principal de esta parte del proyecto es mirar y analizar cuál es la incidencia que tiene la tecnología en la vida cotidiana de esos personajes. Lo que hasta ahora se ha analizado de la serie es “cómo la tecnología, que es

inventada por los seres humanos, termina volviendo a los seres humanos esclavos, hasta el punto de que la vida de sus protagonistas gira en torno de su éxito en las redes sociales, y de ello depende su posición y felicidad”, según expone la docente Coba.

Metodología

En cada una de las fases del proyecto se ha recurrido a la investigación cualitativa, con diversos métodos de investigación, tales como el estudio de caso, análisis del discurso, análisis semiótico, con una amplia y metódica recolección de datos y aplicación de instrumentos, que permiten una interpretación hermenéutica. También se emplearon programas como ATlasTi, para facilitar la creación de categorías de análisis de los datos y la información. Por otro lado, en la línea de investigación de la serie de televisión, se está realizando un análisis semiótico de tres episodios, que el grupo de trabajo está observando para su posterior interpretación y sistematización.

Conclusiones

En la primera parte de la investigación se reveló que la ciudadanía desconoce qué es un grafiti, cómo se hace y qué propósitos tiene. Hablan desde el desconocimiento y la opinión. En la segunda parte, se mostró cómo los medios construyen una perspectiva del movimiento grafitero desde el espacio público, con una mirada que desprestigia, excluye y descalifica esta actividad. Igualmente, se concluyó que las noticias analizadas, que abordan el tema del grafitero, recurren a figuras gramaticales como la exageración, la hipérbole, la ironía y el sarcasmo, elementos claves y muchas veces ocultos, o soslayados, en cada artículo.

La tercera parte del proyecto, al estar en marcha, aún no arroja conclusiones definitivas, pero en sus avances nos permite acercarnos a una realidad cotidiana que cobra fuerza en la medida que la tecnología avanza.

