

**POR UNA NUEVA IMAGEN DE CIUDAD.
LA REPRESENTACIÓN GRÁFICO-VISUAL DEL
PAISAJE ARBÓREO DE SANTIAGO DE CALI
EL RESCATE DE UN NUEVO IMAGINARIO URBANO**

Ricardo Castro Ramos

RICARDO CASTRO RAMOS

DISEÑADOR VISUAL DE LA UNIVERSIDAD DE CALDAS. MAGÍSTER EN HÁBITAT TROPICAL DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA. DOCENTE INVESTIGADOR DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE, CALI (COLOMBIA)

CORRESPONDENCIA: UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE, CALLE 25 N° 115-85 KM 2 VÍA A JAMUNDÍ, CALI (COLOMBIA)
rcastro@uao.edu.co

Apoyos y subvenciones: los apoyos recibidos para la elaboración del artículo responden a las dinámicas académicas e investigativas asociadas a la Universidad Autónoma de Occidente y al grupo de investigación Graffas Urbanas adscrito a la misma universidad y del cual el autor es miembro.

RESUMEN

Se busca posicionar un imaginario urbano en la ciudad de Cali (Colombia) mediante el reconocimiento del potencial paisajístico arbóreo que la identifica en su singularidad. La representación gráfico-visual es parte de la metodología que permite el reconocimiento de componentes sintácticos, semánticos y pragmáticos que, unida a la metodología de incursión urbana diseñada para la agnición del espacio, se alimenta con el método de creación de imaginarios para proponer y desarrollar uno nuevo a nivel social.

Se obtiene un proyecto que desarrolla la metodología de incursión urbana y proyecta la etapa siguiente que determina el *genius loci* de las configuraciones verdes; en otra etapa, constituirá rutas virtuales *on line* y rutas presenciales en pro de la cualificación estética de los sujetos que las realizan y el imaginario social previsto.

PALABRAS CLAVE: Imaginarios urbanos y sociales, representación gráfico-visual, patrimonio paisajístico arbóreo, *genius loci*, imagen de ciudad.

ABSTRACT

This paper seeks to establish a new urban imaginary of the city of Cali by recognizing its tree landscape potential that identifies the city in its singularity.

Graphic-visual representation is the methodology that allows syntactic, semantic and pragmatic components, that together with an Urban incursión methodology, designed by this research project that incorporates the method of imagery creation for the purpose of developing a proposing a new one at the social level.

A Project is obtained, that develops urban incursión methods and towards a second part that determines the genius-loci of green areas. In a following stage, on-line virtual routes, as well as others are developed in search of an esthetic qualification of the actors that define them as well as the social imagery that results.

KEY WORDS: *Social and urban imagery, graphic-line of vision representation, genius-loci, tree landscape patrimony, image of the city.*

INTRODUCCIÓN

Colombia cuenta con una gran cantidad de ciudades y poblados históricos con importantes características formales (edificadas) y ambientales (entorno natural) que conforman un patrimonio invaluable y, por ende, una imagen de gran riqueza y diversidad. Además, las expresiones tangibles e intangibles de la comunidad son un atractivo para el turismo nacional y extranjero y hacen parte de la imagen que se reconoce del país.

El rescate, mejoramiento y cuidado de la imagen de estas poblaciones y/o la difusión de sus calidades y cualidades estéticas diferenciales son la razón de graficar los centros históricos, en paralelo con los inventarios arquitectónicos y demás temas urbanos, como la recuperación del civismo, la concientización ambiental, la planeación de rutas turísticas y ecológicas, etc.

La imagen de la ciudad, que contiene la escena urbana, es también la sumatoria de lo edificado y las interacciones y movilidades de la población como un factor determinante en el carácter del lugar. Las diversas particularidades imaginadas y representadas en las fotografías y/o videos divulgados, por ejemplo, de los centros históricos, muestran gran parte de las características antes citadas y hacen posible que éstos adquieran el carácter de monumento. La imagen en sumatoria que se re-presenta en grafías (estática o móvil), el valor patrimonial de lo edificado, lo natural y las características culturales de sus moradores, son un sello distintivo, atractivo y particular que fomenta la identidad y el afecto del habitante o del visitante (historia de la población, presencia viva y continua de los hechos, recuerdos y emociones del morador y su relación con el entorno y semejantes). Igualmente, es el reflejo de las condiciones generales del asentamiento en la expresión de sus características.

Graficar es la presentación de objetos y sujetos mediante representaciones, como constituyente importante del proceso comunicativo que involucra la percepción de los objetos por parte de los sujetos y las comunidades. Este proceso lo enfrenta el diseñador visual y gráfico, quien utiliza, a su vez, el lenguaje bimedia en

una dupla indisoluble –lo gráfico/visual–. Entonces graficar es representar la realidad para describir la percepción que de ella se posee. Es expresar mediante gestos llamados trazos, trazos a su vez materializados con diversos grafos o instrumentos. Graficar es dar valor a la dimensión visual como otra forma que tiene el observador para relacionarse con el entorno y poder disfrutarlo y estudiarlo.

El cuidado y atención de la imagen requiere más que arreglo de fachadas y de la infraestructura general (no es cosmética o escenografía), requiere de políticas para mejorar los servicios, identificar, reconocer y proteger el patrimonio –lo que se posee, en su más amplia acepción– entre otros; también requiere una buena estrategia comunicativa gráfica para su caracterización y posterior difusión, que fomente la identificación del habitante, su arraigo, interés y afecto por la población.

La imagen de la ciudad está asociada en los últimos tiempos a una serie de dinámicas socio-culturales que la reflejan desde diferentes ámbitos. Es por ejemplo el caso de la arquitectura y el urbanismo, el paisajismo y las prácticas asociadas al turismo; disciplinas, entre muchas otras, que tienen algo por señalar del constructo socio-cultural y físico-espacial que se entiende comúnmente por ciudad.

Esa imagen está asociada directamente a las representaciones fotográficas que se obtienen muchas veces de los principales hitos arquitectónicos y urbanos que se hallan, por lo general, en el espacio público ciudadano. Igualmente a las representaciones de los diversos medios impresos de difusión que se utilizan para convocar en la comunidad prácticas de re-conocimiento del entorno inmediato, como es el caso de las guías turísticas. Aquí también cuentan los videos y programas televisivos que mediante el lenguaje audiovisual se difunden ampliamente.

Otro elemento importante de la imagen de las ciudades se relaciona con la percepción *in situ* de cada visitante u observador, percepción que genera en cada sujeto una imagen mental propia y de construcción exclusiva. En este contexto se habla de la percepción háptica que se da cuando varios o todos los sentidos promueven

una percepción totalizadora como experiencia estética personal y no únicamente de las representaciones gráficas.

No en vano, una de las dinámicas socio-culturales en torno a la imagen de las ciudades es la re-presentación gráfico-visual de éstas, aporte de diferentes actores sociales que, a su vez, se concreta como práctica profesional en el diseño gráfico y visual. Estos actores tienen al lenguaje bimedia como repertorio y herramienta de factura de los mensajes comunicativos visuales, y retoman de otras disciplinas diversos planteamientos conceptuales y teóricos que generan nuevas metodologías de análisis y estudio sobre la ciudad; es el caso de la articulación de los planteamientos que, en su momento, hizo K. Lynch al estudiar los entornos artificiales. Debe quedar claro que dichas re-presentaciones son pocas veces planeadas para que respondan a estrategias comunicativas gráficas que permitan difundir y socializar las características diferenciales y determinantes de la ciudad, lo que las connota y denota como una particularidad, fruto de las relaciones entre el entorno natural y las prácticas sociales y culturales de los habitantes. Se habla entonces del espíritu del lugar, del *genius loci*¹, que será un determinante importante de auto-re-conocimiento social.

El anterior tríptico lingüístico (auto-re-conocimiento), inscrito en las prácticas sociales, permite contextualizar y hacer corresponder la categoría de valoración de las ciudades en torno al patrimonio cultural (*re-conocimiento*), los elementos y componentes presentes en ese hábitat humano (*conocimiento*), los procesos de re-presentación de esos componentes y elementos (*volver a presentarlos*),

¹ Concepto trabajado inicialmente por el arquitecto alemán Norberg-Schulz, quien a través de la metodología estructuralista enriquece el concepto de espacio, superando un entendimiento meramente geométrico o físico; conforma una nueva consideración del espacio que recoge las relaciones entre el hombre y su entorno. El examen y descripción de la experiencia existencial del espacio, sirve para identificar la realidad misma del espacio, tal como es experimentado por el hombre, y en consecuencia, permite caracterizar las dos dimensiones integradas del lugar: paisaje natural e historia. La aportación fundamental consiste en aclarar el vínculo que un lugar, a través de los valores de orientación e identificación, establece con otros lugares.

lo que permite en últimas el re-conocimiento y auto-re-conocimiento de los mismos por parte del sujeto y la comunidad. Los lenguajes gráfico-visuales (mediados, determinados y propuestos) de las disciplinas del diseño gráfico y visual permiten hacer el vínculo de presentación, conocimiento, re-presentación, re-conocimiento y auto-conocimiento de los elementos y componentes sintácticos (arquitectura, hitos urbanos, etc.) de los entornos naturales y artificiales y de variadas prácticas sociales y culturales de las comunidades (fiestas, celebraciones, etc.).

En el ámbito académico se asumen varias prácticas en torno al trabajo de la imagen de una ciudad; es el caso de la enseñanza universitaria del Diseño Gráfico y Visual, para considerar el diseño y producción de medios impresos (un libro sobre la arquitectura relevante y singular de una población; un catálogo que colecciona “estampas urbanas antiguas” contrastadas con fotografías de los mismos espacios en la época actual; una guía turística con rutas previstas en torno a los diferentes templos, parques y plazas urbanas, restaurantes, museos, etc.).

Pero estos no son exclusivamente las únicas prácticas asociadas en la universidad; esos medios impresos son, precisamente, los desarrollos básicos de dichos temas y son también la base y soporte de una nueva visual de investigación asumida como temática importante por grupos consolidados de profesores, al enfrentar objetos de estudios propios y otros comunes a diversas disciplinas que trabajan la ciudad.

La academia universitaria y las enseñanzas y prácticas disciplinares, en cabeza de profesionales, contextualizan los estudios al interior de las mismas disciplinas (métodos propios para el análisis de objetos de estudio propios; al interior de las disciplinas, lo interdisciplinario). Así mismo, consideran los aportes epistémicos de diferentes disciplinas y la experiencia de los investigadores en conjunto, para analizar objetos de estudio comunes. Ambos casos se perciben al mirar el panorama que contextualiza los análisis y estudios, las caracterizaciones y construcciones teóricas en torno a la ciudad, apartes que se consideran bajo una gran categoría de

estudio que se puede denominar “imagen de ciudad”, tratada con antelación, así como también las categorías de lo público y lo privado, lo urbano y la ciudad, lo artificial y lo natural, etc.

Un caso concreto se encuentra en la Universidad Autónoma de Occidente y exactamente en el programa de Diseño de Comunicación Gráfica, en el que se inscribe el grupo académico de Gráficas Urbanas. En la línea de investigación denominada Gráfica del Entorno, con las sublíneas de Señalética y señalización, Marcación comercial y diseño, y Gráfica del paisaje, el grupo se propone estudiar las manifestaciones culturales con temáticas como la contaminación visual y el paisaje arbóreo urbano de Cali, entre otras.

EL RESCATE DE UN NUEVO IMAGINARIO URBANO

Ahora bien, la asociación de lo descrito anteriormente y el análisis sobre dinámicas sociales y culturales en el hábitat humano de Cali destacó la coyuntura social que se vivió en esta ciudad a partir del anuncio de la tala masiva de 137 árboles de gran talla, para dar paso al trayecto sur del Sistema Masivo de Transporte (MIO), lo que motivó a la Vicerrectoría de Investigaciones de la Universidad la realización del proyecto académico titulado de manera genérica “Ciudad Bosque”.

La manifestación callejera de la ciudadanía caleña en el año 2004, como reacción frente a la agresión a la que se somete el espacio urbano por parte de los constructores del MIO, obedeció, entre otras causas, a la carencia de información cartográfica oficial, en la que estuviera registrada la ubicación de las especies mayores de la arborización de la ciudad en las cercanías de las vías que se someterían a reconstrucción, cambio de flujos y aumento de movilidad. El contexto generó una serie de incógnitas a saber:

¿Cuáles son las zonas arbóreas de alta significación para la ciudadanía y cómo están conformadas, en cuanto al tipo de especies arbóreas presentes en ellas y su relación con el entorno?; ¿cuáles son parte de las características geomórficas y ambientales

del Patrimonio Arbóreo Urbano de Cali (PAU)? y ¿cuáles serían los indicadores necesarios para la valoración funcional y estética del mismo?; ¿cuáles serían los elementos y componentes para integrar conceptualmente un sistema de información cualitativa y cuantitativa del PAU, dirigido a sus habitantes?; ¿cuáles son los niveles de representación² gráfico-visual más apropiados para comunicar a los ciudadanos las características del PAU? y ¿cuáles podrían ser las estrategias pedagógicas para diseñar experiencias de recorridos de los ciudadanos con intención lúdico-didáctica entre las zonas representativas del PAU?

Entre las ciudades colombianas que comparten su perfil socio-histórico (ciudad mestiza de fundación hispano-americana en el piedemonte de un valle interandino), se parte de la presunción de que Santiago de Cali posee una ventaja ambiental comparativa como urbe, por la densidad de sus zonas arbóreas –varias de ellas flanquean vías principales–. Lo mismo ocurre al encontrar diferencias espacio-temporales, si se compara dicho valle como hábitat humano, con los que se hallan en las laderas de las montañas que lo circundan. En las laderas los aspectos de control visual y el dominio territorial del paisaje cercano y lejano por parte del sujeto observador se presentan también por los diferenciales geomorfológicos y fisiográficos, que influyen decididamente en la apreciación estética del individuo, diametralmente opuestos a los valorados en el proyecto “Ciudad Bosque” contemplado como hábitat humano de valle.

En el valle, las grandes estructuras geomorfológicas son reposadas y de poco impacto visual, las depresiones de terreno no son abundantes ni contrastadas, los ríos corren mansos y los aspectos fisiográficos, como la vegetación, revelan grandes plantaciones de caña y enormes árboles (chiminangos, mangos, samanes y ceibas, etc.), que dan sombra a pastos y arbustos menores, a animales pequeños propios de los bosques secos y al ganado que

² La expresión “niveles de representación” fue acuñada por Donis Dondis, autora de *Sintaxis de la Imagen*, para designar el grado de realismo o abstracción de una declaración visual o imagen. Otros autores hablan de “nivel de iconicidad” como expresión equivalente.

que en épocas recientes se articula al nuevo uso del suelo como una dinámica social de orden productivo y económico que dio origen a los grandes latifundios, que después se convirtieron en urbanizaciones y viviendas de diferentes estratos.

El control visual sobre este paisaje posee un dinamismo diferente y sosegado, pues las fugas visuales son a la altura del observador, sobre el horizonte, lo que las convierte en observaciones “íntimas” o al interior del mismo paisaje; no se presentan remates urbanos a manera de “balcones”, que se desbordan sobre las ladera y rematan en el paisaje natural –como ocurre en las montañas–, lo cual dota al valle de una serie de características propias en las que se destacan los grandes árboles que brindan cobijo a causa de las diferenciales temperaturas del cálido trópico y bosques secos.

La investigación tiene como objetivo llegar a una formulación racional de dicha ventaja ambiental, llamándola “potencial paisajístico”. Aquí el concepto paisaje desborda la simple consideración de la presencia de especies de vegetales de gran talla, como decorado urbano o como áreas residuales propias de la poca o nula planeación territorial por parte de la administración local. El paisaje comprende, además de su función decorativa, la configuración espacial de zonas verdes y las interacciones que la población establece con éstas, en términos de identificación (unidad pertinente³) (Eco, 1970: 195), uso y significación. Por ello, se considera el paisaje como un operador semántico, capaz de generar entre sus usuarios experiencias estéticas personales y de grupo, de tal manera que deviene en componente constitutivo de la identidad cultural de los pueblos.

La meta es el posible hallazgo de una metodología multidisciplinaria, que permita la valoración paisajística urbana dentro de parámetros de tipo cualitativo y cuantitativo. Ello generará el registro gráfico del Paisaje Arbóreo Urbano (PAU) y se planteará el diseño y realización de una cartografía que apoye el acercamiento de

³ “...las **unidades pertinentes** han de comunicarse. Por lo tanto, existe un código icónico que establece la equivalencia entre un signo gráfico determinado y una **unidad pertinente** del código de reconocimiento”.

la población a dicho PAU. Además, el estudio posibilitará integrar un sistema de puntos verdes de la ciudad, con el propósito de establecer rutas que motiven su recorrido por parte de los actores urbanos, a partir de una guía establecida técnicamente, según los principios de la educación ambiental.

Se prevén dos aplicaciones: una, dentro de la dinámica de las nuevas tecnologías de la comunicación aplicadas a la educación ambiental, pues se diseñará un producto multimedia interactivo *on line*, en el que el usuario podrá ser visitante virtual del sistema “Ciudad Bosque”. Esta experiencia ofrecerá a los usuarios un acercamiento a la realidad que les circunda; en el caso de los habitantes de Cali será un auto-re-conocimiento, y para los visitantes virtuales y que no han estado antes en la ciudad será un conocimiento o reconocimiento. La segunda aplicación prevista consiste en similares recorridos, pero en tiempo y espacio reales, adecuando un sistema de transporte para cubrir las mismas rutas, en lo que sería un bus lúdico-didáctico itinerante por el sistema “Ciudad Bosque”.

Se configura un proyecto donde la valoración de los espacios verdes significativos obedece a otros factores, como la búsqueda de una medición cualitativa y cuantitativa del concepto “potencial paisajístico”, fuera de la reglamentación urbana de construcción y de lo que se establece dentro de parámetros formales y conceptuales que se rigen en el urbanismo y paisajismo. Por ello, la pregunta rectora para los investigadores del caso es: ¿Cuáles son y cómo intervienen las variables que determinan el potencial paisajístico de las configuraciones urbanas verdes, en tanto espacios urbanos inductores de prácticas significantes entre la ciudadanía que los habita y visita?

Para comenzar a resolver la pregunta anterior, este proyecto se ubica en el contexto del paisaje urbano, el cual es el resultado formal de las interacciones sociales, en función de la satisfacción de sus demandas existenciales y axiológicas. La ciudad emerge como soporte o contexto del texto visual⁴ que tales interacciones sociales

⁴ “Todo texto visual exhibe un tema, entendiendo por tal la puesta en juego de toda

crean (Zunzunegui, 1995, p. 85). Cada edificación, cada vía o ducto, cada paso peatonal, cada espacio abierto o cerrado, articulan una gramática del espacio que, como texto, es leído (recorrido) por los pobladores que la habitan y modifican constantemente su estructura. Ese discurso del espacio urbano, directa representación plástica de la formación social, es interpretado desde la semiótica del espacio como gráfica del entorno.

Desde la óptica de los semiólogos, la ciudad deviene en texto espacial, integrando a la vez sus diversos contextos sociales, políticos y económicos. El estudio de la ciudad-texto se estructura en las variables sintáctica (ordenamiento de los elementos espaciales), semántica (el significado de tales configuraciones) y pragmática (las prácticas sociales que genera entre los usuarios).

El estudio sintáctico, semántico y pragmático de la ciudad permite en consecuencia enfrentar el paisaje cultural, entendido como construcción de la representación del entorno humano. Hacia la cualificación estética de la experiencia perceptiva del habitante, en concordancia con el hábitat vivido, se generan marcos teóricos nuevos para la construcción y consolidación de un contexto en que se relaciona y reconoce al ser humano sin nicho ecológico y como protagonista de la percepción. Se concretó la Figura 1, denominada “Entorno natural / Hábitat humano”, al cual le sigue la Figura 2, denominada “Ciclo de re-creación de identidad”, y la Figura 3, “El proceso de experiencia de la representación gráfico-visual”. Cada uno de ellos condicionados por sus referentes epistemológicos propios.

La vivencia humana es la interacción entre sujetos, objetos, entornos y contextos, y es generada en los asentamientos humanos. Ellos son su producto, se representan en el constructo llamado ciudad que, a su vez, se re-presenta por gráficas o en unidades

una serie de programas que permiten convertir valores abstractos en espacio y tiempo, llevando a cabo la <<tematización visual>>, que en el caso de las imágenes se concreta en una serie de programas y recorridos narrativos que dan lugar a la aparición de figuras temáticas”.

físicas geográficas y culturales más pequeñas relacionadas con el campo de acción del individuo y su movilidad. También son representados por medio del proceso gráfico-visual. Los asentamientos humanos presentan una memoria colectiva en sus pobladores, la cual narra las prácticas socioculturales donde se reconocen los diferentes culturemas que la componen –como los rasgos urbanos identificatorios– y donde se reconocen partes del ciclo de re-creación de identidad (Figura 2). “Sin memoria, no hay futuro, y el que no recuerda está condenado a la repetición” (Martín-Barbero, 1988).

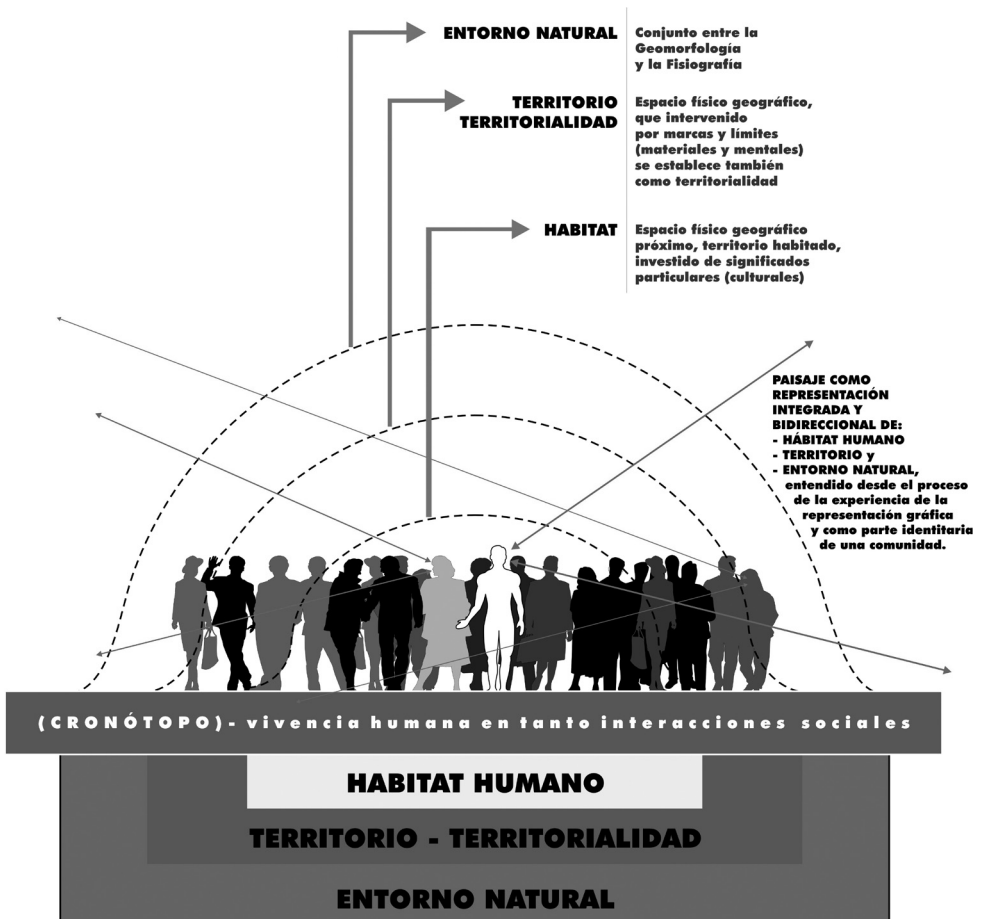


Figura 1. Entorno natural/habitat humano

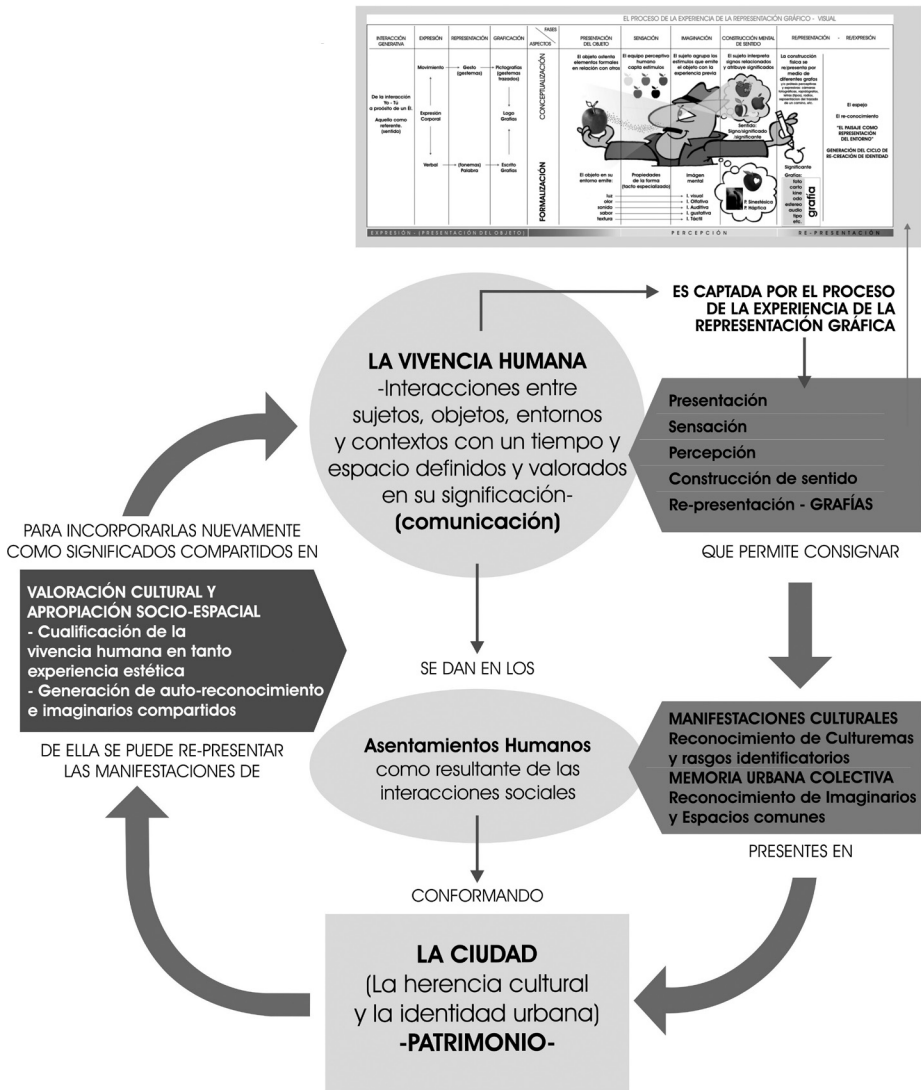


Figura 2. Ciclo de re-creación de identidad

Se reconoce entonces que en los hábitats humanos hay una serie de elementos y componentes, estructuras y actividades sociales posibles de ser grafiadas, y varias de esas representaciones se consideran propias e identificadores de los mismos. La identificación de una serie de ellas, mediante un discurso específico y con una meta

exacta (estrategia comunicativa gráfica), puede asumir y demostrar (representar) parte del espíritu del lugar (*genius loci* del hábitat humano estudiado), que al final se posiciona en las comunidades como el factor diferenciador que es algunas veces elevado a la categoría patrimonial.

FASES / ASPECTOS	PRESENTACIÓN DEL OBJETO	SENSACIÓN	IMAGINACIÓN	CONSTRUCCIÓN MENTAL DE SENTIDO	RE/PRESENTACIÓN - RE/EXPRESIÓN
CONCEPTUALIZACIÓN	El objeto ostenta elementos formales en relación con otros	El equipo perceptivo humano capta estímulos	El sujeto agrupa los estímulos que emite el objeto con la experiencia previa	El sujeto interpreta signos relacionados y atribuye significados	La construcción física se re/presenta por medio de diferentes grafos v/o procesos perceptivos y expresivos: cámaras fotográficas, ilustraciones, radiografías, letra (tipos), radios, representación del trazado de un camino, etc.
FORMALIZACIÓN	El objeto en su entorno emite: luz olor sonido sabor textura	Propiedades de la forma (tacto especializado)	Imagen mental I. visual I. Olfativa I. Auditiva I. Gustativa I. Táctil	Sentido: Signo/significado /significante P. Sinestésica P. Háptica	Significante Grafías: foto carlo kine odo estereo audio tipo etc. grafia

PERCEPCIÓN RECONOCIMIENTO

Figura 3. Proceso de experiencia de la representación gráfico-visual

El paisaje y sus componentes es lo que se eleva a la categoría de percepto, el cual debe ser diferenciado y representado mediante discursos narrativos gráfico-visuales y multimediales en torno a los referentes de la valoración patrimonial e identidad cultural. En este proyecto en particular es la identificación del paisaje arbóreo urbano presente en las Configuraciones Verdes (CV) a lo largo y ancho de la ciudad de Cali; es parte del percepto que la diferencia y posiciona como futuro imaginario urbano que va a instituirse paulatinamente y a través del tiempo, como imaginario social en la memoria colectiva de propios y extraños.

El patrimonio en sí sustenta una imagen mental global al relacionarse con los elementos que dan identidad a una comunidad y/o

al individuo. Esta imagen no es solamente la del templo principal ni la de los inmuebles más destacados de un centro histórico y sus representaciones; esa imagen es también el cúmulo de valores que en la memoria urbana y colectiva de la comunidad y a nivel individual encuentran un nicho propicio para representar a ese patrimonio (entendido como la sumatoria de lo material y lo inmaterial, de lo tangible y lo intangible); una parte imprescindible de la imagen de las ciudades.

Ahora bien, es el proceso de la experiencia de la representación gráfico-visual el que permite entender y relacionar las representaciones que se obtienen de los entornos humanos analizados y la percepción de los mismos. La Figura 3 muestra la relación de las fases de presentación del objeto, la sensación que produce, la imaginación que convoca en el observador y la construcción mental de sentido que posibilita la re-presentación del objeto. Es evidente que desde la academia se fragmenta la experiencia de la percepción humana en fases que, para el común de la gente, no es más que el fluir de la vida misma. Pero los malabares conceptuales académicos tienden a una mayor comprensión de la experiencia humana, para una vivencia que aporte más identidad, es decir, con mayores posibilidades de ser registrada en la memoria cultural.

Por otra parte, los términos Entorno, Territorio y Hábitat integran el concepto Paisaje, explicado éste como “representación” de aquellos. Así, la percepción de la tríada Entorno, Territorio y Hábitat es posible por la construcción psíquica y física del Paisaje. Por ende, el aparato perceptivo-expresivo del hombre desarrolló instrumentos mentales y físicos para obtener la enunciación del discurso que encuentra en el paisaje, es decir, el paisaje como percepto que puede ser descrito mediante discursos narrativos literarios (lo escrito) y discursos narrativos gráficos (la representación gráfico-visual fija y móvil).

El Diseño Gráfico y Visual, como disciplina de la representación, tanto bidimensional como tridimensional, posibilita la creación y re-creación de una parte de la memoria colectiva visual de las comunidades a nivel urbano, y vuelve tangible el concepto de patrimonio cultural de los pueblos en tanto materialización del

mismo. Su función social se resume en la creación de las referencias objetuales necesarias para que la especie cree identidad cultural. Y una de esas referencias es la ciudad como representación; la ciudad vista mediante la identidad gráfica generada a lo largo de sus representaciones fijas y móviles.

Los esfuerzos contemporáneos por la formación de cultura ciudadana abrieron el panorama teórico que relaciona los conceptos de identidad, comunicación, estética y ecología urbanas, así como planteamientos de tipo práctico para la educación ambiental. En este sentido, es notable el aporte de Armando Silva en torno a la búsqueda de cómo los habitantes de las ciudades “leen” las ciudades. De igual manera, se destacan los aportes del Grupo GCEIS de la Universidad de Santiago de Compostela, que trabaja en la búsqueda de las estructuras mínimas necesarias para la configuración de lo imaginarios sociales; ellos proponen un proceso de creación de un posible nuevo imaginario urbano, del que ya se posee la evidencia física como sustento real para el mismo y que es necesario se torne en imaginario social que a lo mejor está latente en la ciudad.

Esa evidencia física, para el caso de estudio propuesto en este proyecto (Cali y su potencial paisajístico arbóreo urbano), debe ser identificada, re-conocida, valorada y apropiada como parte integral del patrimonio cultural de la ciudad. Este proyecto, con referencia al espacio físico-temporal y socio-cultural de Cali, reconoce ese posible imaginario urbano y lo postula como “Ciudad Bosque”, y a la metodología para construirlo, la nombra como A.E.I. (Agnición Estética Inducida).

Se habla entonces de un referente que es designado por otro objeto; esto es, por ejemplo, el paisaje como percepto y/ o el patrimonio arbóreo urbano de Cali como referentes designados por los discursos narrativos literarios y gráfico-visuales que se concretan en objetos nuevos denominados representaciones. Allí sobresale el trabajo expresivo del *ego/alter* y el trabajo perceptivo del *alter/ego* con competencias representacionales para elaborar e interpretar las señales como percepto que utilizan un soporte o sustancia expresiva.

Lo anterior se contextualiza en la acción social, que es una mutua afectación entre sus componentes, es decir, el sujeto actor

(perceptor y expresivo) y el objeto como unidad totalitaria en que se inscribe el sujeto; esto es el objeto mundo donde sobrevive y se desarrolla el sujeto, ambos se afectan y modifican registrándose esa relación en la memoria colectiva con un patrón de regularidad (la cultura). Es el acontecer social como lo propone L.J. Galindo (1990, pp. 8-9), concepto que refuerza y señala la Figura 2 (Ciclo de recreación de identidad).

En este contexto se constituye el objeto de estudio en la integración de los habitantes, la ciudad, los determinantes espacio-temporales y los elementos físicos de la misma a la par con los procesos cognitivos presentes en las comunidades.

Las señales materiales e inmateriales producto de la intervención de los sujetos (población, lo público y privado) sobre el territorio (objeto, lo urbano y rural) generan la interpretación de un discurso y expresión del mismo, anclado a construcciones visibilizadas en el tiempo histórico y vivencial, que generan patrones expresivo-perceptivos del paisaje entendido como percepto. Ese paisaje históricamente se designó como territorio desde la tradición latina, que incorpora al “paisano” (habitante del país) y el *pagus* (campo), que derivan en *pagensis* (trozo de *pagus* habitado); y la tradición sajona, que incorpora al “pasajero” (viajero); y el *land* (terreno), que derivan en *landscape* (aspecto visual del territorio - *land-shape*-), relacionando al final sujetos y objetos, que generan la interfase perceptiva paisaje (percepto).

En la dinámica del proceso de creación de patrimonio se reconocen los patrones derivados de los procesos de comunicación relacionados con diversos objetos y entendidos como legados que activan la memoria colectiva, sumando a ella el distintivo masculino, la herencia del padre en muchos casos, lo que se hereda de ellos, finalmente, quien engendra. Por su parte, las matrices generadas de los procesos de comunicación relacionados con diversos objetos y entendidas como los órganos activos, que generan también memoria colectiva; distintivo de lo femenino, el dador y habitáculo de vida, quien guarda y acoge lo que se engendra.

La memoria colectiva es la suma de patrones y matrices, de legados del padre (el tiempo histórico) y de las acciones y actividades

fruto de las interacciones de las comunidades y registradas en el tiempo vivencial, los órganos activos de comunidad. Memoria colectiva para la comprensión de legados y creación de otros nuevos que, a su vez, y nuevamente generan procesos de comunicación referidos a sujetos y objetos.

Son distintos los horizontes de estudio de la temática del paisaje y su representación e interacciones sociales. Se encuentra que la ciudad ha sido objeto de análisis y variadas propuestas de intervención han sido formuladas por los investigadores, así: los situacionistas y el laberinto dinámico, en cabeza de Guy Debord; el lugar privilegiado de la cultura, trabajado por L.J. Brunner, J.M. Barbero y N.G. Canclini; la ciudad como escenario en las cartografías culturales; la ciudad imaginada, de A. Silva; los no lugares, de M. Auge; la ciudad genérica, de R. Koolhaas; por su parte, D. Berlyne trabajó la psicología ambiental, y K. Lynch, la imagen de la ciudad; la poética del espacio, de F. Vázquez; los ecotonos y la ciudad sensorial y sostenible, de J. Fuenmayor y R. Paraeira.

Finalmente, con diferentes aportes epistémicos e investigativos de varios de los autores antes citados, donde se destaca a K. Lynch, el grupo GCEIS, a cargo de J.L. Pintos (2006), y el grupo de J. Fuenmayor y R. Paraeira, la propuesta para la ciudad de Cali cobra representatividad y configura otra de las diversas miradas que se hacen sobre la ciudad y el paisaje. Propuesta en torno a las implicaciones perceptivas entre los actores de la experiencia estética, generada a partir de la percepción del paisaje, proyecto que se configura como otra forma de dar cuenta sobre la imagen de las ciudades.

La representación gráfico-visual del paisaje, como percepto e interfase entre el hombre y el entorno natural o artificial, la manera de divulgar y posicionar un posible y nuevo imaginario urbano en el caso de estudio de las Configuraciones Verdes de Santiago de Cali, donde parte de su patrimonio paisajístico se ve reflejado en ellas, y destaca la diversidad sintáctica de centenarios árboles que forman agrupaciones significativas como áreas públicas y privadas que las constituyen.

El enfoque epistemológico con que se aborda el paisaje como representación del entorno parte del concepto fundamental del sujeto corpóreo que conoce y re-conoce un ámbito en sus diferentes dimensiones: es un sujeto que habita un espacio geográfico y lo limita para convertirlo en territorio, la referencia por la cual se siente como un “otro” en relación con su entorno es lo que se llama comúnmente territorialidad.

Esta relación comienza con la percepción que se da a través de la interfase cuerpo con su equipo perceptivo, agrupando los estímulos del entorno físico junto con la experiencia previa del sujeto para interpretarlo y atribuirle significados, es decir, para re-conocerlo y poder re-presentarlo posteriormente como paisaje.

En su libro *La imagen de la ciudad*, Kevin Lynch (1998) observaba que las personas tienen modelos mentales internos del registro de su entorno físico. Los denominó mapas cognitivos, es decir, son esquemas mentales que contienen alguna representación de la organización espacial del hábitat. Inicialmente, Lynch propone e intenta comprender cómo pueden utilizarse los sentimientos de las personas acerca de la calidad de su entorno y las percepciones de éste, para analizar el impacto del diseño del entorno y para mejorarlo, cualificando la experiencia estética del sujeto que observa.

Las categorías generales de análisis adoptadas y adaptadas para el presente estudio se han tomado de la reflexión de K. Lynch, pionero de la teoría del diseño ambiental. Con estas bases se han definido 3 categorías (*Seemliness*, *Sensory quality* e *Interactiv quality*), con sus consecuentes fichas de valoración que serán utilizadas mediante la metodología que relaciona la agnición del espacio físico totalitario y el perceptor.

De esta forma, la metodología de incursión urbana se interesa en indagar las configuraciones urbanas verdes previstas en el paisaje arbóreo caleño, mediante procesos de reconocimiento (agnición) del espacio físico que funciona como escenario de interacciones entre los pobladores, y los objetos en los entornos o unidades específicas (configuración urbana). Esto como propuesta inicial implementada por el diseño de experiencias de recorrido y la observación dirigida.

Tal identificación surgiría de la implementación del diseño de la metodología etnográfica de Incursión Urbana. De la identificación de las configuraciones urbanas verdes (CV) en la ciudad de Santiago de Cali, se pasaría luego al análisis morfológico de cada una de ellas, mediante la Ficha 1 de “Descripción del hábitat, lo cuantitativo, la experiencia gráfica espacial (¿qué hay allí en el lugar?)”, a la asignación de valores de dichos lugares, su grado de significación o potencial paisajístico y de usabilidad lúdica, que se registran en la Ficha 2, “*Seemliness*, la cualidad del decorado escenográfico, la experiencia sintáctica (¿cómo es el lugar)”. Posteriormente, se pasaría a la Ficha 3, “*Sensory quality*, la experiencia semántica, (¿cómo se siente el lugar?)” y, finalmente, a la Ficha 4 “*Interactiv quality*, lo cualitativo por excelencia, la experiencia estética (¿cómo vivo el lugar?)”.

La información recolectada con las diferentes fichas y en cada configuración verde debe estar prevista en conjunto y durante mínimo tres diferentes momentos del día, en el marco del tiempo vivencial, es decir, el del día a día, lo cual permite dar cuenta de los componentes sintácticos del lugar (orden y jerarquía de los elementos allí encontrados, sus variaciones y relaciones), así como también de la experiencia estética del observador de la configuración urbana verde.

Posterior al análisis, se crean conexiones lógicas entre las CV, trazando a manera de ruta un recorrido de observación planeado como experiencia lúdica, didáctica y pedagógica que cualquier persona puede seguir para el disfrute y goce de lo más representativo a nivel urbano y paisajístico de Cali. Tales configuraciones verdes, debidamente investigadas y conectadas generan, en sumatoria, condicionantes para la identificación, valoración y uso del *genius loci* de la ciudad. percepción háptica

Por su parte, el aporte epistémico del grupo de investigación GCEIS se relaciona con la metodología aquí propuesta para posicionar en la comunidad caleña un nuevo imaginario social, previsto por un estudio concreto sobre lo que se tiene a nivel urbano (inventario sintáctico), y puede ser fácilmente reconocido por y en la ciudad. El reconocimiento sintáctico de dichos elementos urbanos

se da mediante una operación que opaca unos y reitera otros. Este ejercicio se acompaña por varios procedimientos y análisis sobre las configuraciones verdes previstas como unidades de un sistema y de los componentes y elementos al interior de las mismas.

En relación con los aportes conceptuales de J. Fuenmayor y R. Paracira, se obtienen una serie de instancias sociales relacionadas con el ecotono. Considerar las CV como ecotonos, por ejemplo, a nivel socio cultural, son proyectos generadores de procesos que contemplan principalmente la integralidad del mismo ecotono como unidad y las relaciones con su contexto inmediato, y posteriormente con una gran área de la ciudad (ver Figura 4).

Ahora bien, el paisaje enunciado como percepto involucra dinámicas sociales entre el objeto referente (entorno natural y artificial), el sujeto en calidad de *ego*, quien reconoce patrones perceptivos, y el sujeto en calidad de *alter*, quien reconoce patrones expresivos. Los tres en una mediación como narradores que inducen sentido y valor y se prefiguran como percepto. El paisaje como percepto que se fundamenta en la agnición estética del objeto referente en relación continua con los sujetos *alter* y *ego*. La mediación de los sujetos y objetos como narradores promueven la enunciación del paisaje en unidades espacio-temporales determinadas (las Configuraciones Verdes de “Ciudad Bosque”); enunciados gráfico-visuales y narrativos que las tematizan, destacando su actualización y focalización, como lo propone la metodología orientada por el grupo GCEIS. Todo en conjunto dará cuenta del factor diferenciador de la CV, dando como resultado el espíritu del lugar (*genius loci*) y en sumatoria de parte de la ciudad; esto es la valoración patrimonial del potencial paisajístico arbóreo urbano de las diferentes configuraciones urbanas verdes de Santiago de Cali.

El proyecto “Ciudad Bosque” desarrolló el diseño de la metodología de agnición estética del paisaje y enfrentará, en el segundo semestre del 2008, la determinación del potencial paisajístico de la ciudad de Cali al implementar la metodología, quedando finalmente por realizar el diseño de la experiencia estético-pedagógica para el recorrido presencial de las rutas del circuito que incluye las con-

figuraciones urbanas verdes. Otro frente que se encara en el proyecto “Ciudad Bosque” se relaciona con los procesos sociales y culturales, económicos y políticos que, como generalidades que deben seguir desarrollándose, se esbozan a continuación:

1. El contexto de la ciudad visto desde los ecotonos, la ciudad emergente, sensible, lúdica, verde, autosostenible, *city slow* y *city marketing*. Igualmente, el acercamiento a ella desde los estamentos e iniciativas públicas y privadas (ver Figura 4).
2. Cambio de conciencia urbana y social al posibilitar un nuevo imaginario social y un distintivo de marca de ciudad (ver Figura 5).
3. Una nueva lectura de ciudad, que enfatiza su patrimonio cultural y su *genius loci*, resultados que deben ser divulgados por las estrategias comunicativas marco (ver Figura 6).
4. Integración de gestiones a nivel ambiental, económico, patrimonial y socio-cultural (ver Figura 7).

REFERENCIAS

- ECO, H. (1970). *Semiología de los mensajes visuales. L'Analyse des Images*, París: Editions du Senil.
- GALINDO, L.J. (1990). *La mirada en el centro. Vida urbana en movimiento*. Guadalajara: Ed. ITESO.
- LYNCH, K. (1998). *La imagen de la ciudad*. Barcelona: GG Prints.
- MARTÍN-BARBERO, J. (1998). *Los medios, memoria y olvido*. En <http://www.mediosparalapaz.org/index.php?idcategoria=933>
- PINTOS, J.L. (2006). Comunicación, construcción de realidad e imaginarios sociales. En: *Proyectar Imaginarios*. Ed. IECCO (Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura), Bogotá: Universidad Nacional de Colombia-Sociedad Cultural La Balsa, p. 24.
- ZUNZUNEGUI, S. (1995). *Pensar la Imagen*. Bilbao (España): Signo e imagen - Universidad País Vasco.

CIUDAD BOSQUE, PROYECTO GENERADOR DE PROCESOS EN TANTO:

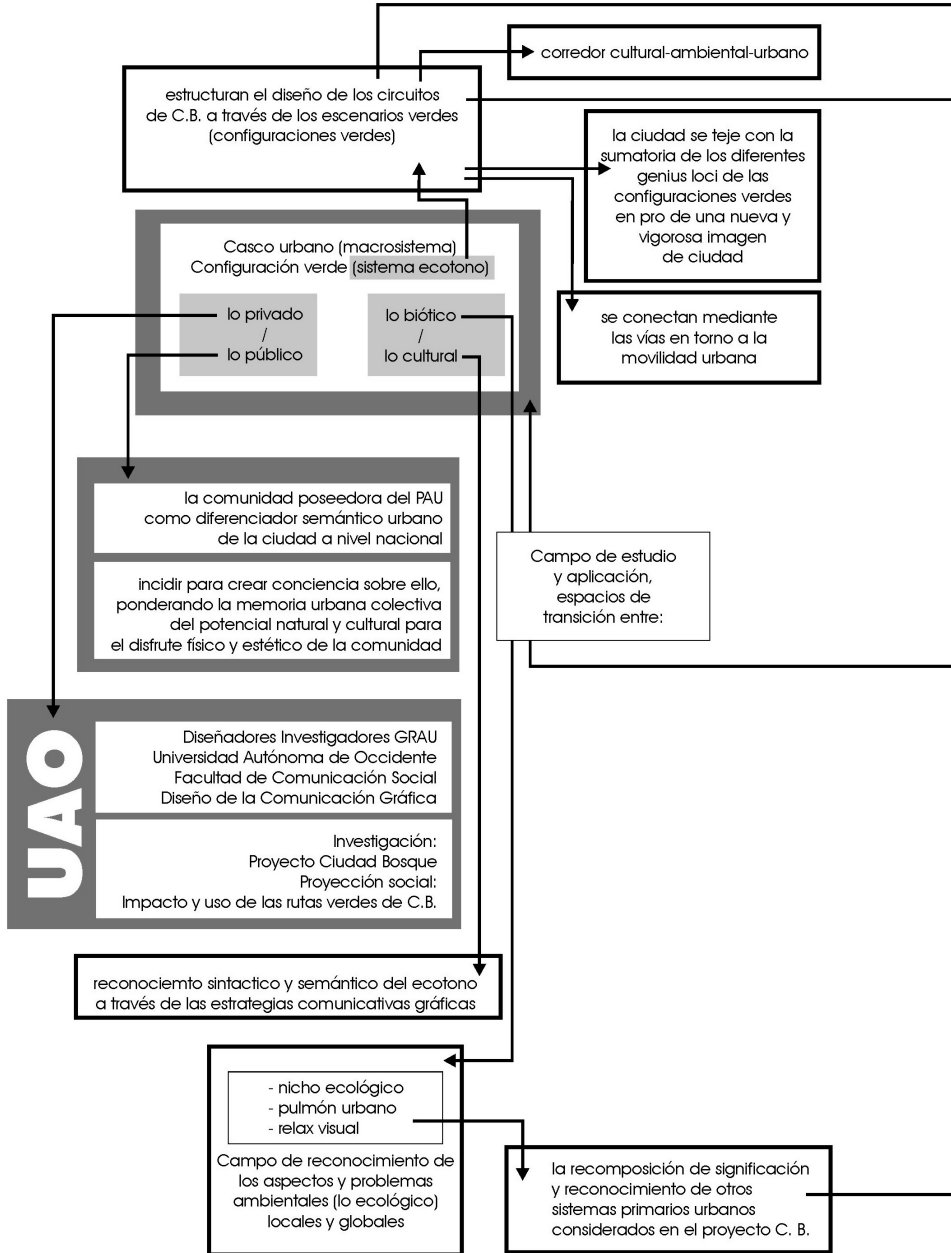
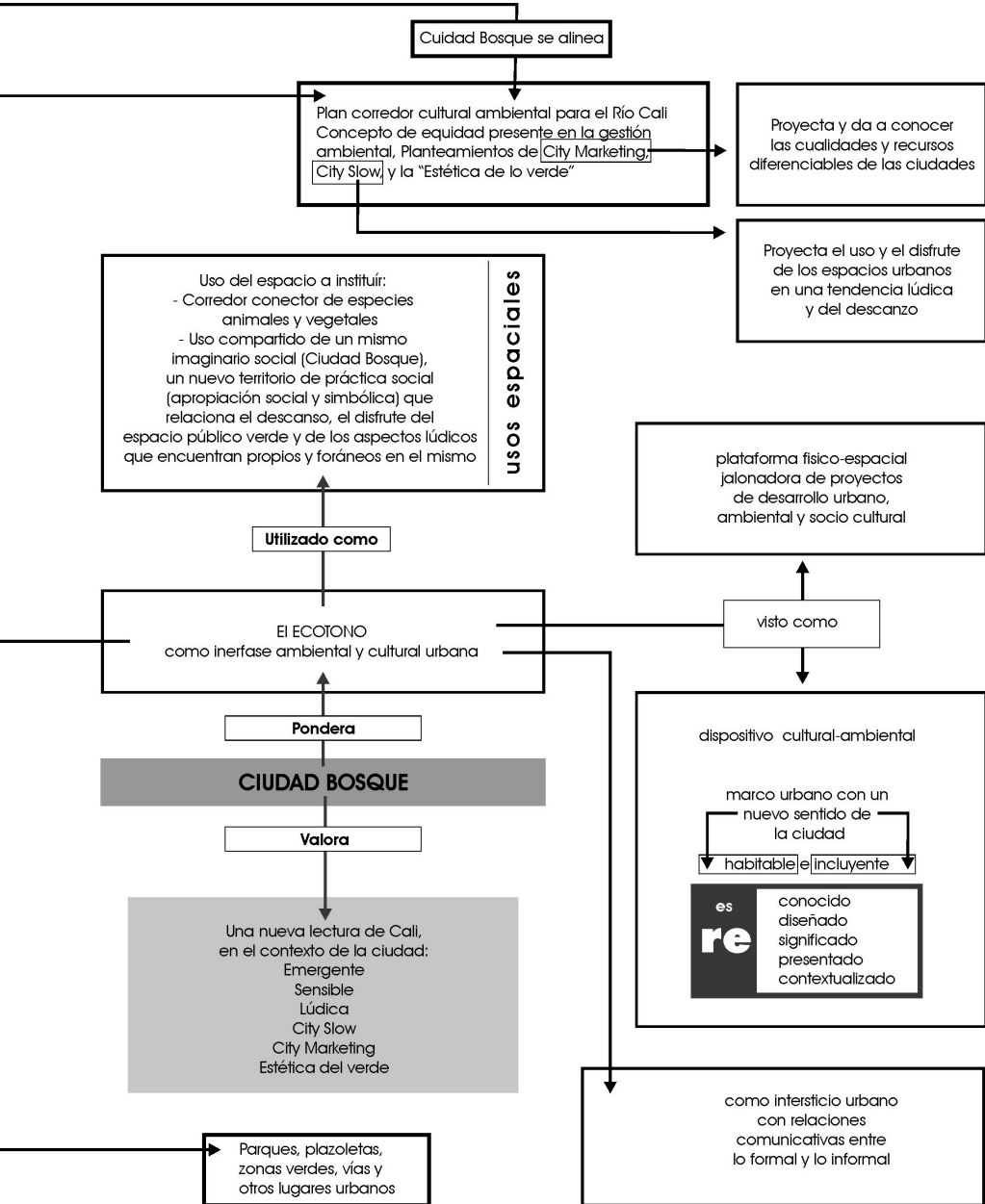


Figura 4.



CIUDAD BOSQUE, PROYECTO GENERADOR DE PROCESOS EN TANTO:

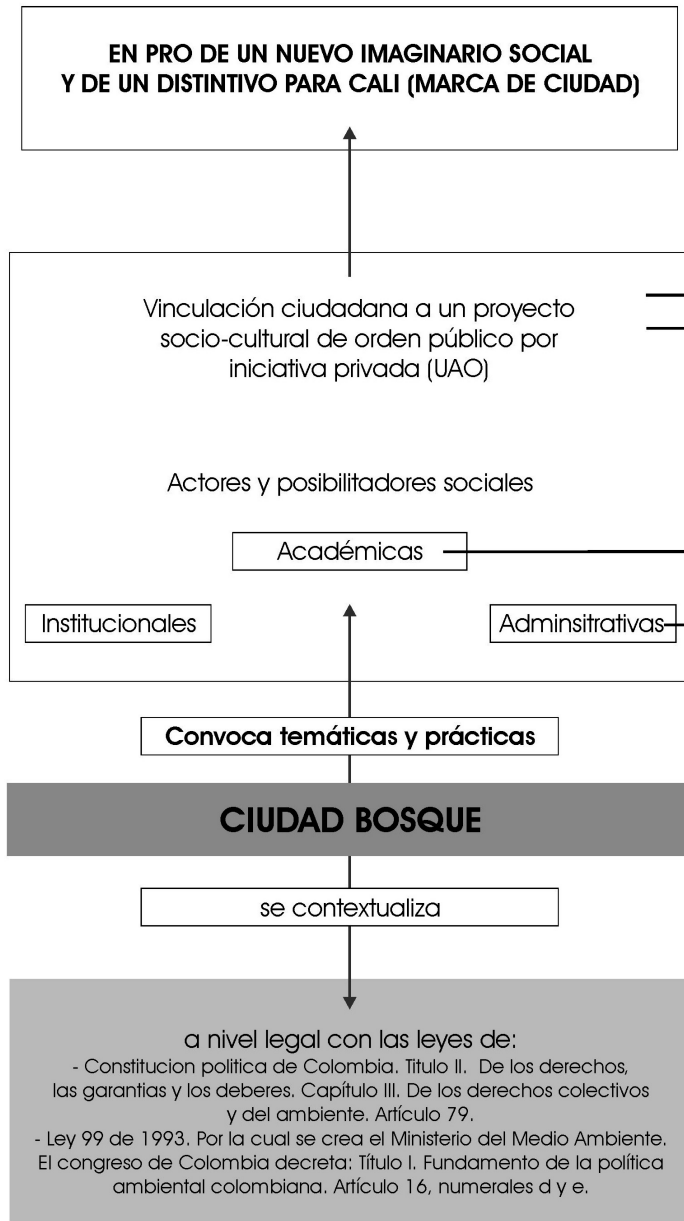
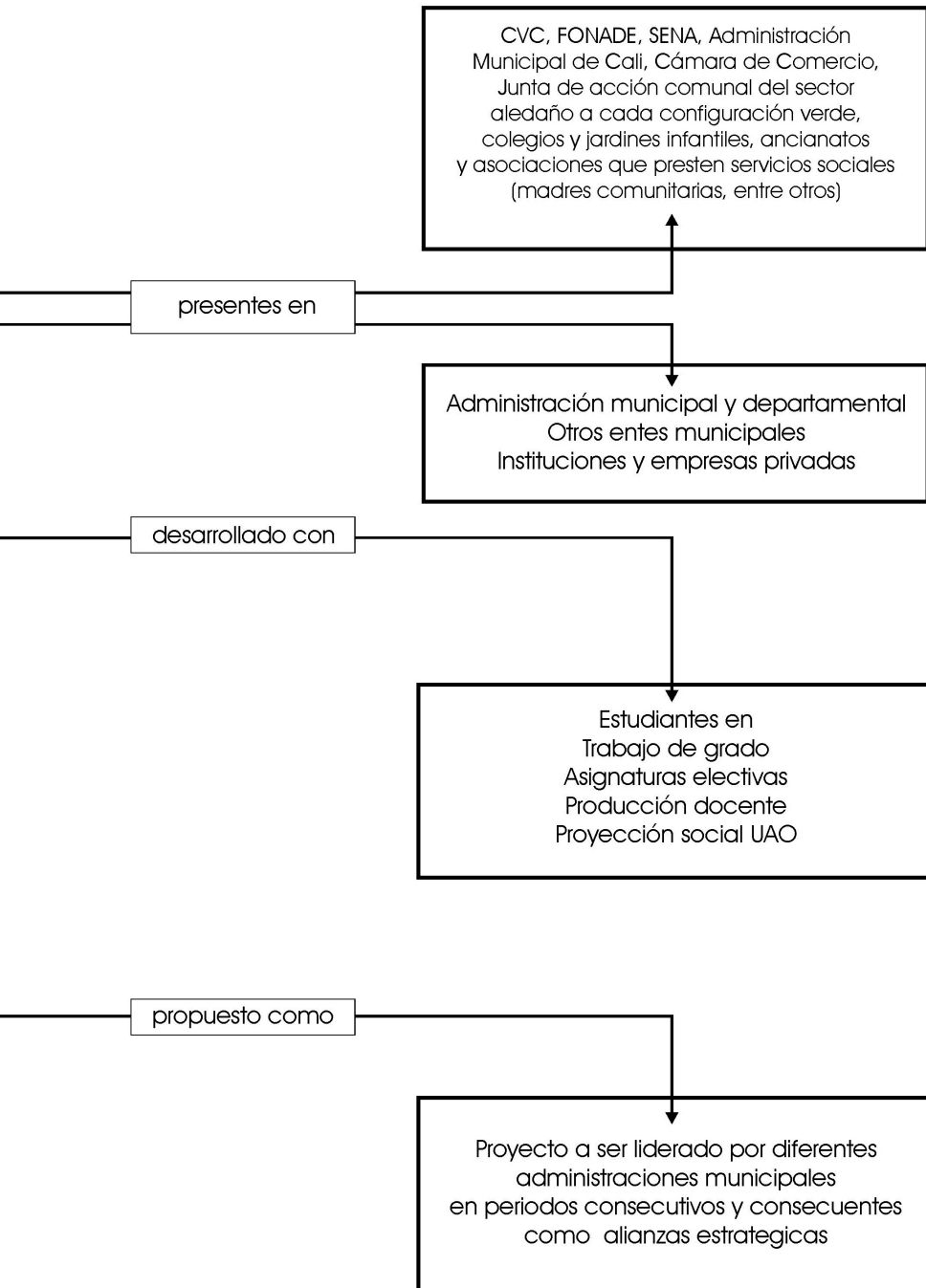


Figura 5.



CIUDAD BOSQUE, PROYECTO GENERADOR DE PROCESOS EN TANTO:

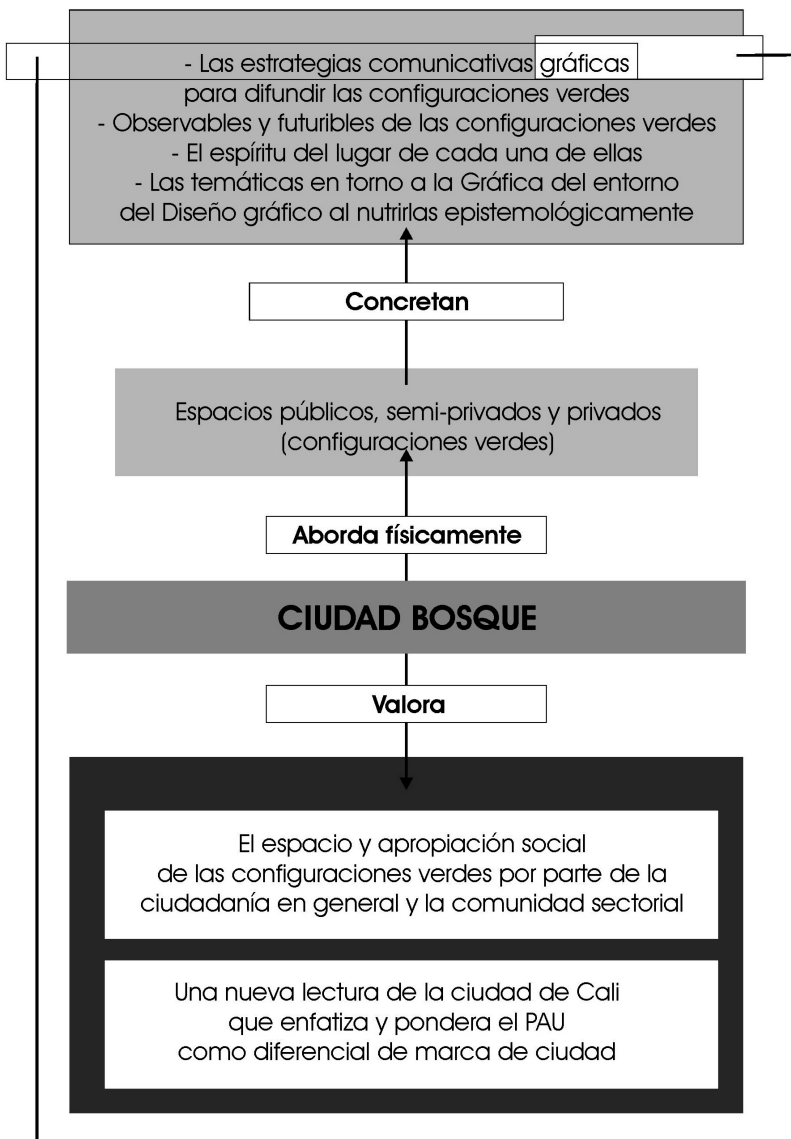
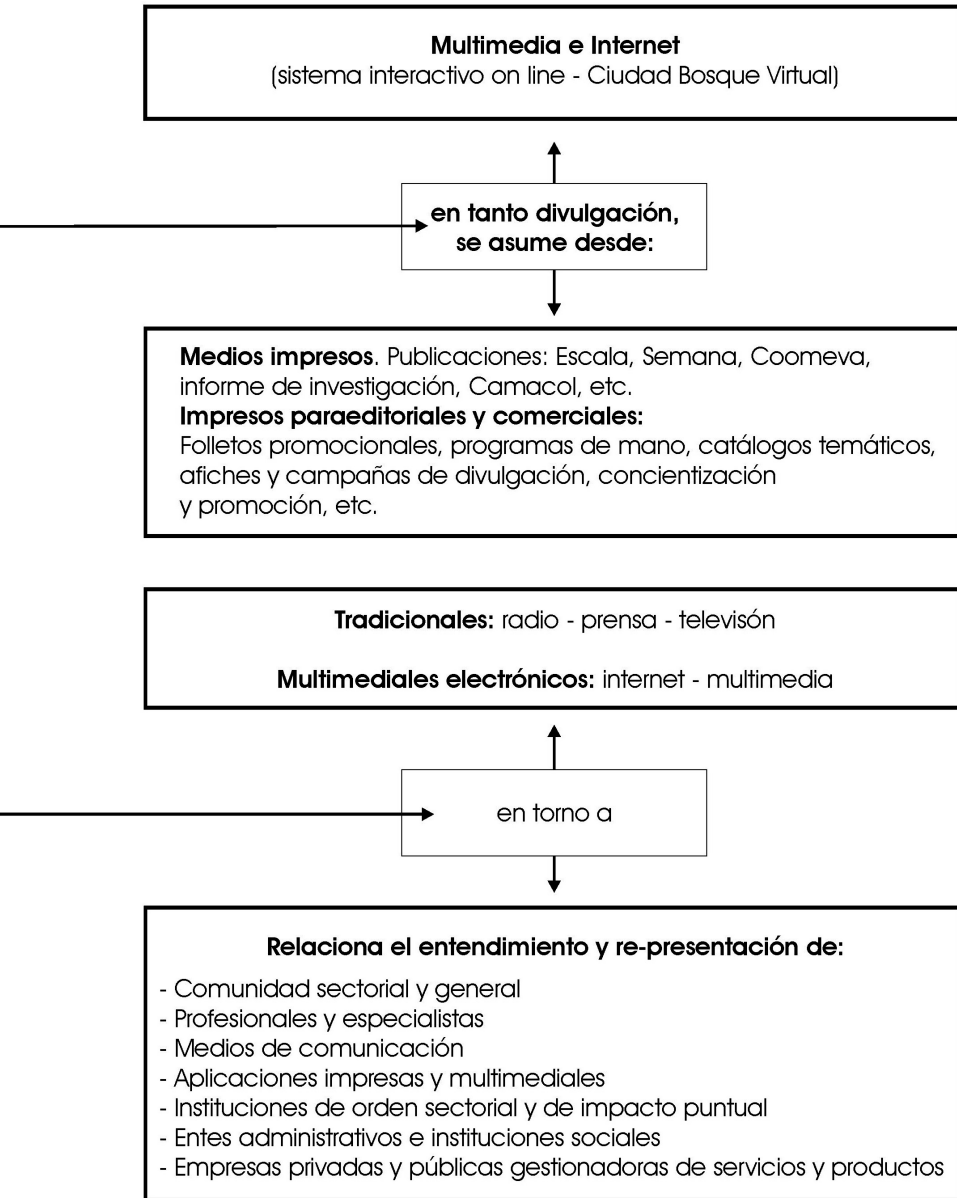


Figura 6.



CIUDAD BOSQUE, PROYECTO GENERADOR DE PROCESOS EN TANTO:

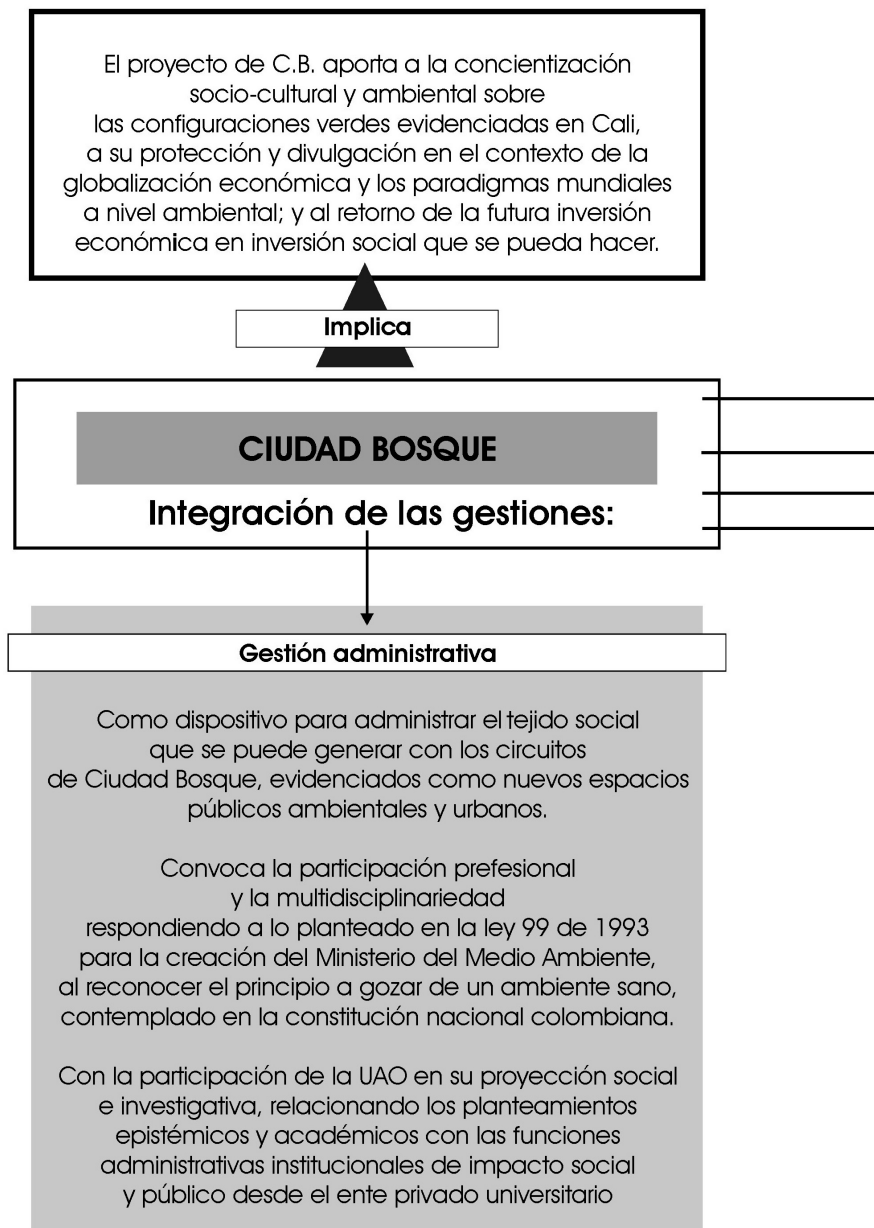


Figura 7.

