TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN 2

1. OBJETIVO 5

2. ALCANCE 5

3. RESPONSABLES 5

4. DEFINICIONES 5

5. PRESENTACIÓN LABORATORIO CREATIVO PEN - PERFORMANCE, ESCENOGRAFÍA Y NARRATIVAS 6

5.1 PEN COMO ABORDAJE METODOLÓGICO 7
5.2 PUESTA EN ESCENA Y PEN 13

6. ¿CÓMO ES UNA PUESTA EN ESCENA DE CULTURA CIUDADANA? 16

7. NARRATIVA 17

7.1 ¿QUÉ ES LA COMUNICACIÓN INTENSIFICADA? 17
7.2 ¿PARA QUÉ SIRVE LA COMUNICACIÓN INTENSIFICADA? 19
7.3 ¿CON QUIÉNES SE PUEDE REALIZAR? 19
7.4 OCHO TIPS PARA CONSTRUIR ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN ALINEADAS CON EL ENFOQUE DE CULTURA CIUDADANA 20
7.5 EJEMPLO DE COMUNICACIÓN INTENSIFICADA: EL CASO DE AHORRO DE AGUA EN BOGOTÁ 25
8.1 SKETCH 29
8.2 INTERVENCIONES ESCENOGRÁFICAS 34
8.3 JUEGOS COOPERATIVOS 48

Introducción

Este es un documento que a través de una ruta metodológica indica y describe una serie de pasos que facilitan la construcción de acciones que tengan como propósito generar conversaciones con saldo pedagógico y cambiar o transformar comportamientos, actitudes, creencias y normas sociales que afecten de manera negativa las relaciones sociales, la convivencia, la valoración de la diversidad y el ejercicio pleno de los derechos, en el marco del diseño y construcción de acciones de Cultura Ciudadana desde el abordaje metodológico Performance, Escenografías y Narrativas (PEN). Este abordaje metodológico se articula con el protocolo IDEAR dando herramientas de comprensión y creación para la fase de "Diseñar y Entender" de las acciones o puestas en escena, incorporando las dimensiones performáticas, escenográficas y narrativas de los comportamientos ciudadanos.

El enfoque de Cultura Ciudadana parte de la comprensión de que los comportamientos humanos pueden ser transformados y regulados de manera limitada por la ley, y que las normas informales suelen ser mucho más poderosas para el cambio comportamental, social y cultural que las reglas formalmente establecidas. Luego, la Cultura Ciudadana es entendida como un enfoque que privilegia una mirada cultural de los comportamientos ciudadanos, poniendo el foco en los significados compartidos, en los relatos y las representaciones sociales que estos construyen, en el poder simbólico de los objetos, los espacios y las relaciones sociales, y finalmente en los efectos que esto tiene en las acciones de las personas.

El punto de partida es reconocer que los hábitos y comportamientos sociales son construcciones culturales que pueden aprenderse y desaprenderse. Desde el enfoque, los ciudadanos no solo se guían por el temor al castigo o la multa, sino que existen también preceptos informales que actúan como normas (morales y sociales) las cuales guían el comportamiento de las personas en la ciudad y delimitan lo que es culturalmente "aceptable". Entender los mecanismos de estos preceptos informales es fundamental para invitar al cambio en los comportamientos y las actitudes de los ciudadanos.

A partir de la identificación de comportamientos contrarios a la convivencia, el bienestar común y el ejercicio libre de la ciudadanía, este enfoque promueve transformaciones culturales que motivan la corresponsabilidad y la participación ciudadana para resolver problemas de la ciudad. En otras palabras, tanto las instituciones del Estado como cada uno de los ciudadanos y ciudadanas podemos hacer parte de las transformaciones y las soluciones que necesitamos.

Para construir soluciones a los problemas que se abordan desde la cultura ciudadana esta va más allá de poner multas y sanciones formales, que suelen implicar grandes esfuerzos de vigilancia y castigo con efectos poco prosociales. En cambio, se centra en las relaciones entre ciudadanos, en la cooperación y las acciones colectivas como principal generador de cambio social y cultural. En ese sentido, desde el equipo de la Subsecretaría Distrital de Cultura Ciudadana y Gestión del Conocimiento, se propone el Performance, las Escenografía y las Narrativas (PEN) como un modelo de comprensión

y creación para la vida en la ciudad. A partir de una metáfora dramatúrgica se entiende la vida social como una puesta en escena, con unos actores sociales, unos guiones, unas audiencias, y unas escenografías que otorgan sentido a la vida de los individuos y los grupos. La propuesta PEN centra la mirada en aquellos performances, escenografías y narrativas que ponemos a circular a diario, de manera muchas veces no consciente, pero siempre vital. Concibe los comportamientos, las conductas y las actuaciones de los ciudadanos como actos performáticos, situados en un contexto, cargados de sentido, comunicativos, y siempre fabricantes de realidades vividas.

Estos actos son visibles para los demás, que se asumen como audiencias fortuitas, o no, y que alimentan a su vez sus propias realidades a partir de lo que observan. Cuando estamos en un parque público, cuando disponemos nuestros residuos, cuando entramos a una oficina estatal, cuando conducimos, siempre somos simultáneamente actores y audiencias para otros. Pero no sólo los actores sociales y sus puestas en escena tienen horizontes de sentido; así como las acciones, los espacios y los objetos también están cargados de significados compartidos, muchas veces en disputa. Los espacios adquieren un carácter escenográfico cuando envían mensajes, cuando están cargados de significado y cuando proyectan códigos, pautas y normas. Si un lugar está limpio o sucio, si permite el libre acceso o es restrictivo, si es amable u hostil, si es grande o pequeño, etc., transmite mensajes y motiva agenciamientos que son fundamentales para quienes interactúan con ellos. Las escenografías son clave para que quienes actúan en ellas logren orientarse. Una alfombra larga y roja no es sólo eso, tiene unos significados que le son asignados socialmente. Una sala de velación como escenografía no sólo indica un objeto funcional para alojar a un fallecido y a sus familiares y amigos, también indica tácitamente unas pautas de comportamiento, unos códigos de vestimenta, unos volúmenes tolerados para conversar, unos gestos permitidos, etc. Performance y escenografía se determinan mutuamente.

Finalmente, performances y escenografías reproducen y crean a su vez efectos narrativos. Las puestas en escena, con sus vestuarios, sus actores, sus estilos, sus acciones, sus gestos, sus decisiones, construyen y refuerzan relatos/narrativas. Lo que vivimos, lo que sentimos, y lo que observamos nos permite organizar nuestra propia versión del mundo, buscando lograr cierta coherencia con lo que hablamos y escribimos en torno a esas representaciones.

La manera de desplegar acciones de cultura ciudadana tienen como punto de partida reconocer y documentar las situaciones problemáticas para la convivencia, el bienestar común y el libre ejercicio de la ciudadanía. Esto tiene como base evidencias, es decir datos de calidad, que permitan entender a profundidad las motivaciones de las acciones y la toma de decisiones de las personas, así como las dinámicas de interacción en un contexto situado. Con esa evidencia, se construye una explicación de cómo las acciones producen una serie de cambios en los factores culturales identificados para cada tema que contribuyen a superar la situación problemática, a esto se le llama teoría de cambio. Finalmente, evidencias y teoría de cambio son la base para diseñar y modelar las acciones de cultura ciudadana. Así las cosas, las acciones de cultura ciudadana tiene como base la investigación y cuentan

con una alineación en los fines, en la medida que buscan un cambio en una situación problema que afecta a un colectivo.

En ese sentido, la cultura ciudadana usa múltiples estrategias y herramientas que vienen del arte, la educación, las ciencias sociales, entre otras, para conseguir su propósito. En los siguientes acápites se abordan tres metodologías que han mostrado su eficacia cuando se usan en clave de cambio cultural.

A partir de la metáfora dramatúrgica entendemos la vida social como una puesta en escena, con unos actores sociales con sus roles, unos guiones, unas audiencias, y unas escenografías que otorgan sentido a la vida de los individuos y los grupos. Esto, teniendo como referente los postulados del Programa Fuerte de Sociología Cultural, que reconocen que la acción social puede entenderse por actores e intérpretes que configuran textos significativos (Alexander, 2005). En ese sentido, el enfoque de Cultura Ciudadana admite que las instituciones, independientemente de su naturaleza técnica, coercitiva o aparentemente impersonal, son efectivas narrativamente, y por consecuencia en la práctica también, en la medida en que la representación colectiva que la ciudadanía tenga de ellas cumpla o coincida con las expectativas que se tienen de estas, es decir que la audiencia las lea de un modo técnico, coercitivo e impersonal, que haya coherencia dramatúrgica.

Por esta razón, una puesta en escena de Cultura Ciudadana parte de reconocer el espacio público como escenario clave en el que es posible la construcción colectiva de sentidos que nos vinculan con los demás y que inciden en las representaciones que tenemos de la ciudad y de sus instituciones. En estas puestas en escena, también, se abren espacios de interacción, de diálogo y de co-construcción de narrativas compartidas sobre la capacidad de la ciudadanía de tener agencia y de participar colectivamente para conseguir cambios voluntarios, que sean sostenibles en el tiempo, a los que llamamos transformaciones.

Esto en un sentido metafórico permite comprender de manera sencilla la acción ciudadana como la puesta en escena, que se despliega en el espacio público como unos de sus principales escenarios permitiendo que sea allí donde se construyen, resignifican, develan y derrumban narrativamente las relaciones que tenemos con el resto de la ciudadanía y con la ciudad. Entonces, al ser el espacio público el escenario de diferentes puestas en escena, podemos afirmar que en la calle tienen lugar acciones que nos enseñan o refuerzan, que emocionan o desencantan, y que vinculan o excluyen construyendo así la gran estructura dramática de cada día.

Así, la metáfora dramatúrgica en clave de Cultura Ciudadana apoyada en Goffman (1959), Garfinkel (1968) y Alexander (2005), articula el performance cultural, los medios materiales (escenografías) y los guiones (narrativas) para entender y operar cambios sobre la vida social. Tales cambios son posibles porque aquello que llamamos PEN está atravesado por lo educativo, que lo comprendemos como el medio por el cual se adquieren o cambian las condiciones para que los individuos actúen en sociedad.

Esto significa para los seres humanos habitar en un mundo de signos y de acuerdos sociales que está instalado en un espacio y un tiempo.

1. Objetivo

Presentar el abordaje metodológico PEN y la forma cómo sus tres dimensiones, performativa, escenográfica y narrativa se relacionan con la comprensión de la acción ciudadana y la creación de puestas en escena, así como explicar el proceso de ideación y diseño de las tres metodologías para crear puestas en escena o experiencias pedagógicas con enfoque de Cultura Ciudadana.

2. Alcance

Inicia con la presentación del Laboratorio Creativo PEN - Performance, Escenografía y Narrativas, y termina con recomendaciones de implementación, tips de crecimiento y sostenibilidad y ejemplos de aplicación.

3. Responsables

Subsecretaría Distrital de Cultura Ciudadana y Gestión del Conocimiento
Dirección de Transformaciones Culturales

4. Definiciones

- PEN: Performance, Escenografía y Narrativas.
- SDCCGC: Subsecretaría Distrital de Cultura Ciudadana y Gestión del Conocimiento.
- DOGCC: Dirección Observatorio y Gestión del Conocimiento Cultural
- Asphalt Art: iniciativas para transformar las calles y el espacio público de las ciudades a través del arte (Bloomberg Philanthropies).
- Coherencia Dramatúrgica: “La coherencia dramatúrgica es la consecuencia de una visión unificante(...) La Coherencia está ligada a un relato que podemos leer sin dificultad, sin choques y según una lógica de las acciones, a un orden del relato según un modelo sociocultural propio de una determinada sociedad” Tomado de: Diccionario de Teatro Dramaturgia, estética y semiología Patrice Pavis.
- Escenografía: es el componente donde tienen lugar los elementos espaciales físicos, o medios de producción simbólica como los llamaría Alexander, que hacen parte de la puesta en escena: la arquitectura urbana que enmarca la acción, los elementos físicos que se instalen en el espacio público y que determinan, componen o enmarcan espacialmente la acción, los objetos que permiten o facilitan las interacciones con la ciudadanía, así como los significados que asume ese lugar y esos objetos para las personas.

- Iteración: es un proceso constructivo dinámico que exige definir, representar, visualizar, evaluar y redefinir constantemente (Design Thinking).
- Lúdico: perteneciente o relativo al juego (RAE).
- Performance: es el componente que enmarca lo dramatúrgico específico de la apuesta, el enfoque creativo, el universo simbólico de la puesta en escena. Lo performático es la estructura que determina la relación del cuerpo, de los cuerpos entre sí (de las interacciones) y con el espacio.
- Puesta en escena: es la materialización de una idea, llevada a cabo en un escenario a través de la disposición de los elementos bajo ciertos problemas de tiempo y espacio (UCL).
- Narrativa: es el relato compartido que un grupo de personas tiene sobre aspectos que explican su vida en comunidad. Preguntas como, ¿Cómo somos?, ¿por qué somos así?, ¿qué nos caracteriza? y ¿qué nos explica? pueden ayudar a entender la narrativa de una comunidad sobre sí misma.
- Urbanismo Táctico: es un proceso colaborativo para recuperar el espacio público y maximizar su valor compartido. Se realiza a través de intervenciones ligeras, de bajo costo y rápida implementación para explorar alternativas de mejora de los espacios. Si las intervenciones traen beneficios y cambios positivos para la población, podrían realizarse de manera permanente (ONU Hábitat).

5. Presentación Laboratorio Creativo PEN - Performance, Escenografía y Narrativas

Antes de comenzar con las metodologías, vale la pena comprender algunos aspectos del origen y funcionamiento del abordaje metodológico PEN en la Subsecretaría Distrital de Cultura Ciudadana y Gestión del Conocimiento - SDCCGC. Para comenzar, recordemos que el enfoque de Cultura Ciudadana tiene tres dimensiones: normativa, analítico/descriptiva y prescriptiva, es decir que se puede entender la Cultura Ciudadana como un ideal de ciudadanía, como una forma de medir la capacidad de una sociedad de convivir pacífica y armoniosamente, y como una herramienta para intervenir los problemas y transformar los comportamientos que afectan a una comunidad. Estas miradas distintas de la Cultura Ciudadana hacen que el enfoque tenga un campo de acción y de pensamiento amplio, en el que sus apuestas se definen en estrategias robustas que tienen fases, componentes y actividades diversas.

Para responder a estas fases, en específico a: Diseñar y Entender, se creó en la SDCCGC el Laboratorio Creativo - PEN, dentro de la Dirección de Transformaciones Culturales, como un equipo especializado en la ideación, diseño, pilotaje e implementación de acciones de diálogo ciudadano con saldo pedagógico y de cambio voluntario o transformación cultural de comportamientos, prácticas y creencias que afectan la convivencia. Para llevar a cabo esta tarea este equipo trabaja articuladamente con dos direcciones: la Dirección del Observatorio de Cultura Ciudadana y Gestión del Conocimiento, para diagnosticar las problemáticas y obtener información clave en el proceso de diseño de acciones o puestas en escena, así como para construir herramientas precisas de medición del impacto de estas

acciones; y con la Dirección de Redes y Acción Colectiva, para identificar y movilizar a los actores clave y a los tomadores de decisión involucrados en los temas que se pretende intervenir. Todo esto a través de la creación de acciones o actividades que ayuden a superar las dificultades de la acción colectiva, motivando la cooperación y la coordinación de estos grupos estratégicos de cara a los cambios de comportamientos.

El trabajo del Laboratorio Creativo responde sobre todo a la dimensión prescriptiva de la Cultura Ciudadana que tiene que ver con el despliegue de acciones que interpelan a la ciudadanía por medio de diferentes canales, medios y formatos. Como ya hemos visto, en esta metáfora la ciudad se puede entender como un gran escenario, la ciudadanía interpreta múltiples roles, sus interacciones generan un intercambio de formas de verse, de entender y comportarse, y esto a su vez reproduce y crea narrativas. Es por esta razón que al Laboratorio Creativo se le agregó el acrónimo PEN: Performance, Escenografía y Narrativas.

5.1 PEN como abordaje metodológico

El abordaje que hace el Laboratorio Creativo -PEN- del comportamiento va más allá de la intención de comprenderlo. Por eso incursiona en el terreno de la práctica realizando un trabajo empírico con el que lleva a la calle acciones o puestas en escena, y un trabajo reflexivo, con el que recoge aprendizajes y desarrolla metodologías sobre las formas de hacer estas acciones, buscando con esto probar los alcances y los límites de la metáfora teatral de la vida en sociedad.

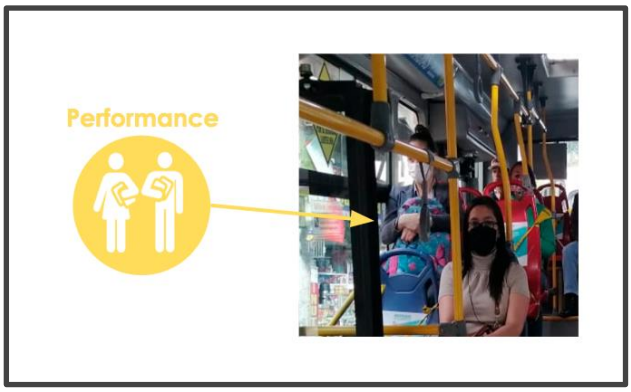
En este orden de ideas, “PEN” no sólo es una manera de entender los comportamientos ciudadanos, también es una forma de abordar las acciones en el espacio público que se desarrollan con la intención de motivar o invitar al cambio de comportamientos y creencias que afectan la convivencia entre la ciudadanía utilizando el enfoque de Cultura Ciudadana. Este abordaje se comprende desde el campo práctico y creativo, y desde el campo reflexivo en tanto funciona como estructura flexible para la construcción de puestas en escena y también como escenario de reflexión de estas puestas en escena que pueden ser estudiadas a la luz de las categorías propuestas: Performance, Escenografía y Narrativas.

Ahora bien, como abordaje se entiende al PEN como una mirada o unos lentes para observar y analizar los problemas de la ciudadanía y la convivencia desde un punto de vista cultural. Es una apuesta que busca entender e interpretar situaciones cotidianas del accionar ciudadano a la luz de las tres categorías que se combinan como un tejido sin costuras, construyendo la realidad social en el espacio de la ciudad.

Por ejemplo, desde el abordaje PEN podemos intentar comprender cómo la confianza o la desconfianza entre las personas que usan el sistema de Transmilenio en Bogotá se expresa o evidencia como un “texto” que puede ser leído o interpretado en su puesta en escena. Cuando vemos personas dentro del

sistema abrazando sus maletas o bolsos, mirando precavidamente hacía todos lados, podemos interpretar que su performance, la forma cómo su cuerpo se despliega en el espacio, está reflejando miedo, desconfianza o alguna emoción que no es tranquilidad.

Imagen No. 1. Abordaje metodológico PEN



Fuente: SCRD - SDCCGC Laboratorio Creativo -PEN- 2022

Sin embargo, hay otras lecturas que se pueden hacer en el sistema. Por ejemplo, sabemos que también existe en Bogotá una práctica común de confianza que sucede de igual manera en el Transmilenio y que se da entre personas desconocidas para brindarse apoyo; esta consiste en el gesto de algunas personas que van sentadas de ofrecerse a sostener el bolso o la maleta a las personas que van de pie. Este gesto evidencia que las personas en Bogotá también son capaces de confiar y tener empatía con extraños.

Imagen No. 2 Usuarios TransMilenio



Fuente: Bogotastic.com

Por otro lado, cuando nos fijamos en algunos aspectos de la infraestructura del sistema, por ejemplo, en las estaciones que están cercadas con varillas de metal o tienen entradas con puertas giratorias gigantes, “leemos” una escenografía que puede estar evidenciando la desconfianza y la necesidad de

marcar un límite con algunos ciudadanos. Reflejando no solo una intención explícita de evitar que las personas ingresen al sistema por ahí, sino también que hay personas dispuestas a arriesgar sus vidas para ingresar al sistema así sea por el lugar por donde circulan los buses. Tal vez, sin que esta sea la intención de la escenografía, ésta nos muestra que hay tensiones entre las formas como algunas personas usan el sistema y cómo la empresa espera que éste sea usado, lo cual deja al descubierto que para algunos sectores de la ciudadanía hay una inconformidad con el cobro del tiquete del sistema.

Imagen No. 3 Abordaje metodológico PEN



Fuente: SCRD - SDCCGC Laboratorio Creativo -PEN- 2022

En contraste, podemos encontrar en varias estaciones del sistema que también existen prácticas y experiencias de cuidado y de convivencia como el programa Biblioestaciones. Este programa brinda el servicio de préstamo de libros dentro del sistema a las personas que lo usan, permitiendo hacer una lectura de la escenografía del sistema diferente a la de las rejas y varillas. En esta puesta en escena se puede leer que hay confianza en los y las usuarias dentro de las estaciones de TransMilenio y que al parecer estas personas responden a la confianza brindada devolviendo los libros. Esta experiencia es clave para matizar la relación que las personas de Bogotá tienen con el sistema TransMilenio, para ilustrar la complejidad de leer como un texto la ciudad en clave de la metáfora dramatúrgica y para entender cómo narrativas antagónicas sobre un mismo sistema coexisten si bien tienen mayor alcance que otras. Tal vez, todo esto nos permita entender la complejidad de la vida en sociedad y de la creación de estrategias que busquen comprender e invitar al cambio del comportamiento humano.

Imagen No. 4 Biblored TransMilenio



Fuente: Alcaldía Mayor de Bogotá

Finalmente, cuando prestamos atención a los relatos que la gente tiene y comparte sobre el sistema es posible evidenciar o "leer" que existen múltiples narrativas negativas que son compartidas ampliamente; como que: "se justifica defraudar al sistema porque este es injusto, ya que es un negocio que beneficia a unos pocos privados", o que a la "gente (los demás) no les importa lo que pasa con el sistema y por eso se cuelan o dejan que los demás se cuelen", o que "el sistema es malo y tiene tantas fallas que merece que las personas lo dañen, se cuelen, etc.". Estos relatos dolorosos sobre el sistema de transporte público de la ciudad no son la mayoría, aún cuando son compartidos por algunos grupos de ciudadanos y ciudadanas que terminan creando y reforzando una "realidad" que valida la imagen negativa del Transmilenio y de las personas que lo usamos a diario.

Imagen No. 5 Abordaje metodológico PEN



Fuente: SCRD - SDCCGC Laboratorio Creativo -PEN- 2022

Por eso, a pesar de que esta narrativa negativa y estigmatizadora ha crecido con los años es primordial recordar que el sistema también es un escenario de otras narrativas y otros relatos que hablan de su pertinencia y aporte a la ciudad. Asimismo, puede ser útil visibilizar que en sus inicios el TransMilenio tenía relatos más esperanzadores que evidenciaban el cambio que generaba y los beneficios que traía

a la ciudad, en comparación a los sistemas anteriores. En ese entonces, se hablaba de cómo el TransMilenio le había cambiado la cara a la ciudad y había mejorado sustancialmente la experiencia de moverse por ésta a la ciudadanía. Era común que la gente lo llamara “Transmilagro” o “Transmi”, como parte de la relación que la narrativa proponía sobre el sistema.

Como **metodología**, el PEN cuenta con un conjunto de herramientas y procedimientos para elaborar, pilotear e implementar acciones o experiencias que buscan cambios comportamentales voluntarios y transformaciones culturales medibles. Es así, entonces, que el Performance, la Escenografía y la Narrativa se utilizan como componentes relacionados e inseparables para construir experiencias pedagógicas en el espacio público que dotan de nuevos sentidos a los contextos, resignifican las interacciones entre la ciudadanía y proponen relatos compartidos alternativos que movilicen, a través de la esperanza, la posibilidad de construir colectivamente una convivencia tranquila y disfrutable en la ciudad.

Un ejemplo de esto son las acciones diseñadas por el Laboratorio Creativo de Cultura Ciudadana para mitigar el mal parqueo en Bogotá. Para comenzar, encontramos en la ciudad una situación generalizada: el uso inadecuado del espacio público por parte de los y las conductoras que dejan sus vehículos en los andenes o en lugares prohibidos para estacionarse en la calle. Esta práctica obstaculiza y afecta la movilidad y el tránsito de las demás personas que habitan y transitan a diario por Bogotá.

Imagen No. 6 Diagnóstico Mal parqueo para la Estrategia Ni Cinco Minuticos



Fuente: SCRD - SDCCGC y DOGCC 2022

Para intentar cambiar este comportamiento que está instalado en un porcentaje alto de personas, motivándolas a pensar en los demás ciudadanos y ciudadanas cuando van a tomar la decisión de qué hacer con su vehículo en el espacio público, se diseñó desde el Laboratorio Creativo -PEN- una intervención con elementos Performáticos, Escenográficos y Narrativos llamada “Ni Cinco Minuticos”.

Imagen No. 7 Implementación Estrategia Ni Cinco Minuticos



Fuente: SCRD - SDCCGC. Laboratorio Creativo -PEN- 2022

Desde la dimensión performática se entendió que era clave comprender y visibilizar que había en la ciudad, entre distintos grupos de la sociedad civil y las entidades distritales, personas dispuestas a regular amablemente este comportamiento y a hacer pedagogía sobre la forma correcta de utilizar el espacio público. Para esto se crearon dos grupos reguladores, uno de funcionarios de la Secretaría Distrital de Movilidad, la Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte y de algunas Alcaldía Locales, encargado de hacer regulación con el apoyo de elementos escenográficos como herramientas pedagógicas, paletas, insignias y fotografías de gran formato que señalaban que ese era un comportamiento prohibido por la ley y rechazado por la ciudadanía (como los niños y adultos mayores).

Imagen No. 8 Implementación Estrategia Ni Cinco Minuticos



Fuente: SCRD - SDCCGC Laboratorio Creativo -PEN- 2022

Y otro grupo de actores profesionales, contratados por la Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte, que por medio de una puesta en escena interpretan unos personajes que eran la encarnación de los “cinco minuticos”, expresión coloquial que las personas en Bogotá suelen usar para referirse a cuando algo toma poco tiempo (*me demoro cinco minutitos no más*) y que las personas que se estacionan mal en la ciudad utilizan para justificarse y minimizar el impacto de su comportamiento. Estos actores y actrices se desplegaban en la calle como si esta fuera su escenario, utilizaban la escultura de gran formato de una cabeza de un niño que estaba haciendo cara de desaprobación como

elemento escenográfico, interactuaban con la ciudadanía y las personas como si fueran otros actores y espectadores, según su comportamiento, y lograban generar conversaciones y poner a dialogar las narrativas que las personas en Bogotá tienen sobre el uso del espacio público por parte de los vehículos.

Imagen No. 9 Implementación Estrategia Ni Cinco Minuticos



Fuente: SCRD - SCCGC. Laboratorio Creativo -PEN- 2022

En este abordaje metodológico se llevó a cabo el diseño y la implementación de acciones pedagógicas, de contacto directo con la ciudadanía en el espacio público. Se desplegaron *puestas en escena y experiencias con saldo pedagógico* con los y las conductoras de vehículos mal parqueados en la ciudad y con las demás personas que se veían afectadas por este comportamiento. Se utilizaron elementos ficcionales para abordar problemas reales, aludiendo de esta forma a la metáfora del mundo como escenario en el que las personas: desempeñamos distintos roles o papeles a partir de nuestras interacciones con los demás (replicadores de un comportamiento o reguladores amables), tenemos relaciones sociales en la vida diaria que suscitan conflictos (comportamientos problemáticos que afectan nuestra convivencia), y transformamos o reforzamos las narrativas que tenemos sobre los problemas que nos afectan (cambiamos o revalidamos nuestras representaciones de los demás y de nuestra sociedad).

5.2 Puesta en escena y PEN

Ahora bien, en el marco de este abordaje metodológico que tiene en cuenta las artes escénicas como marco técnico de referencia se propone, dada la vastedad de elementos que contempla el abordaje de la comprensión y creación de una puesta en escena de Cultura Ciudadana, considerar las siguientes categorías como componentes, en todos los casos, de un mismo acontecimiento.

Entendiendo que todas las puestas en escena tienen componentes performáticos, escenográficos y narrativos, es importante precisar que en cualquier caso, a pesar de esto, es posible hacer énfasis en alguno de los tres, ya sea para robustecer su presencia en la puesta

que se pretenda, o como criterio de análisis para puestas que hagan parte de un estudio o diagnóstico. Es decir que, al igual que un espectáculo teatral puede abordarse, en lo creativo y en lo investigativo, desde lo dramatúrgico, lo espacial o lo interpretativo, o que pueda darse prevalencia a la luz como elemento dramatúrgico o al texto como estructura orientadora. De la misma manera con la creación de acciones de cambio comportamental puede hacerse un proceso de creación enfatizando la apuesta interpretativa y simbólica sobre la escenográfica, sin prescindir de ésta.

Teniendo en cuenta lo anterior, se describen cada uno de los componentes del enfoque metodológico PEN, con el ánimo de aportar claridad al quehacer del proceso creativo del Laboratorio.

El Performance: *es el componente que enmarca lo dramatúrgico específico de la apuesta, el enfoque creativo, el universo simbólico de la puesta en escena*. Lo performático es la estructura que determina la relación del cuerpo, de los cuerpos entre sí (de las interacciones) y con el espacio. Aquí tienen lugar los elementos simbólicos asociados a la conjugación de lo corporal, lo temporal y lo espacial. Es el campo de la acción, de la metáfora, del código simbólico y su tratamiento en el universo de la puesta en escena.

Imagen No. 10 Implementación Estrategia Combo Violeta



Fuente: SCRD - SDCCGC. Laboratorio Creativo -PEN- 2022

La Escenografía: *es el componente donde tienen lugar los elementos espaciales físicos, o medios de producción simbólica como los llamaría Alexander, que hacen parte de la puesta en escena: la arquitectura urbana que enmarca la acción, los elementos físicos que se instalen en el espacio público y que determinan, componen o enmarcan espacialmente la acción, los objetos que permiten o facilitan las interacciones con la ciudadanía, así como los significados que asume ese lugar y esos objetos para las personas*. Estos elementos escenográficos pueden ser estructuras modulares, intervenciones escenográficas, actividades de urbanismo táctico, instalaciones artísticas, mobiliario fijo o efímero, entre otros.

Imagen No. 11 Implementación Acciones Más Rimas Menos Riñas y Combo Violeta



Fuente: SCRD - SDCCGC Laboratorio Creativo -PEN- 2022

La Narrativa: o la apuesta narrativa, *es uno de los vínculos que sirve de columna y soporte para todas las acciones de una estrategia. ¿Qué se quiere decir? o en otras palabras ¿Qué relato alternativo y esperanzador sobre un tema podemos compartir?* Para esto, es necesario pensar ¿Cómo se quiere decir? y ¿Qué creencias e imaginarios se quieren reforzar o problematizar por medio de la narrativa? *La definición de una línea narrativa para la creación o análisis de puestas en escena es fundamental en tanto se trata de la definición del relato que se quiere poner en diálogo con la ciudadanía.* Lo narrativo también enmarca acciones comunicativas en redes, en medios de comunicación y por diferentes canales, lo que supone la definición del relato que se quiere transmitir y también de su despliegue y materialización por medio de diferentes actividades comunicativas.

Imagen No. 12 Twitter: Combo Violeta Narrativa



Fuente: Implementación Combo Violeta

6. ¿Cómo es una puesta en escena de Cultura Ciudadana?

Las puestas en escena de Cultura Ciudadana se diseñan teniendo en cuenta unos criterios que ayuden a asegurar la calidad de las acciones. Esto quiere decir que una puesta en escena debe ser:

Atractiva: usa los recursos creativos implicados para dar cuenta de un trabajo consciente sobre la calidad, la factura, la vistosidad y la composición plástica de toda la acción con consciencia de cada uno de los signos que se proponen para la composición de la puesta.

Es importante que la ciudadanía se sienta interesada en lo que sucede, que evidencie que hay una lectura de elementos culturales que dan sentido y de una puesta que vincula elementos artísticos buscando suscitar una experiencia sensible.

Vinculante: invitan y conectan a la ciudadanía que hace el rol de espectador, o espectador como denomina Augusto Boal al espectador que también puede ser actor de la puesta en escena. La puesta en escena debe motivar, llamar a la acción, cuestionar, indagar, generar reacciones y dar lugar a las interacciones de la ciudadanía con ella. En este sentido no se trata de la presentación de acciones artísticas en el espacio público con la intención de ser contempladas con pasividad, sino interpelaciones que generan movimiento.

Disruptiva: tiene en cuenta el flujo habitual de la cotidianidad del lugar a intervenir y de las dinámicas sociales del mismo para irrumpir, resignificar e interactuar de formas novedosas y creativas. La puesta en escena es un rompimiento en el curso habitual de las cosas que pasan en este escenario para la generación de acciones diferentes. Estas buscan poner en evidencia, o problematizar, dinámicas que han sido naturalizadas por una comunidad y que afectan su convivencia.

Respetuosa: tiene en cuenta que el espacio público es el lugar en el que fluye la vida de todas las personas que habitamos la ciudad; esa diversidad implica miradas diferentes del mundo, creencias distintas, sentimientos diferentes y en ese sentido la puesta en escena cuida de no integrar elementos que puedan distorsionar las intenciones de la acción. Es posible hacer apuestas que confronten respetuosamente. Se comprende que una confrontación respetuosa no podrá ser eludida por excusas sobre la forma, sin embargo, una apuesta que vulnere la sensibilidad ciudadana puede ser enturbiada por polémicas que no aportan al cambio de narrativas. También, es necesario señalar que las acciones de cultura ciudadana son respetuosas de la noción de ciudadano y ciudadana de cada persona, reconociéndose como sujetos de derechos que tienen capacidad de agencia y de incidencia en sus contextos.

7. Narrativa

La ciudad funciona porque la mayoría de los ciudadanos contribuimos a la convivencia y la vida en común. Por eso, sabemos que el diálogo como base de la interacción y la comunicación entre la ciudadanía, es una de las herramientas fundamentales para construir el cambio cultural. Así que, podemos empezar por comprender ¿qué tipo de diálogo social existe entre nosotros?, ¿cuáles son esas historias que hemos construido colectivamente y que nos narran? y ¿cómo hablamos sobre nosotros mismos y sobre los demás?

Para impulsar un cambio cultural es necesario también impulsar un cambio narrativo, pues la forma como organizamos las historias, relatos y representaciones sobre nosotros y nuestra vida en sociedad tiene un efecto práctico en la realidad que construimos. Y dado que vivimos en una sociedad que suele narrarse a sí misma de forma negativa y precaria, es necesario trabajar desde el enfoque de Cultura Ciudadana para invitar a las personas a construir nuevas y más justas historias sobre Bogotá y sobre su ciudadanía.

Para ello, se hace necesario un ejercicio de reconocimiento a viva voz de los orgullos (es decir, aquello que nos parece valioso contar de nosotros), del capital social, de las riquezas culturales y de todos los aspectos positivos que caracterizan y nos podrían hacer estimar más a nuestra sociedad bogotana. Visibilizar estas facetas y celebrar públicamente los logros colectivos, los avances de ciudad y esas historias e iniciativas de la sociedad civil que se encuentran trabajando por la transformación cultural desde su perspectiva, es una gran manera de poner en marcha el cambio que queremos construir. Ya que nuestra realidad se comienza a crear a partir de cómo la nombramos (somos lenguaje), entonces debemos transformar el lenguaje para lograr que las palabras y las historias sirvan para construir, en vez de destruir.

El cambio de comportamientos y la transformación cultural no pueden existir sin una transformación narrativa, pues en las palabras que nos asignamos, en la forma en que nombramos lo que somos y en los relatos que usamos para explicarnos también está el poder movilizador del cambio.

7.1 ¿Qué es la Comunicación Intensificada?

Desde el enfoque de Cultura Ciudadana forjado por Antanas Mockus durante sus alcaldías en la ciudad de Bogotá se identificó que una comunicación con limitaciones agravaba los conflictos, mientras que una comunicación intensificada entendida como una relación “cara a cara”, en la que la interacción directa entre las partes incrementando no solo la calidad sino también la cantidad de la comunicación, podía ayudar a disuadir la violencia, ampliar repertorios simbólicos, lograr traducciones, recontextualizaciones, consensos y, en general, nuevas formas de abordar los desafíos de la convivencia. Según lo afirma el propio Antanas Mockus en el documento “Comunicación intensificada y cultura ciudadana: caso Bogotá”, la implementación de este tipo de comunicación permitió al ciudadano conocer nuevas formas de expresar su inconformidad, de aplicar agresiones en el terreno

de lo simbólico y no de lo físico para regular a los demás, y también ayudó a reducir el divorcio entre ley, moral y cultura. Según Mockus, durante su mandato pudo verificarse cómo la implementación de este tipo de comunicación honrada, abierta, de interacción intensa, cercana y "cara a cara", colaboró con la reducción de ciertos actos violentos.

Imagen No. 13 Esquema de comunicación intensificada



Fuente: Corpovisionarios 2018

Acorde con lo expuesto por Mockus, puede entenderse la Comunicación Intensificada como **una serie de actos de comunicación que ocurren en lugares inesperados como el transporte público, o lugares de acceso público, que buscan establecer relaciones entre desconocidos**. La puesta en marcha del programa de Cultura Ciudadana utilizando como herramienta la comunicación intensificada, trajo varios beneficios para Bogotá y los bogotanos en la era Mockus: estas acciones comunicativas ayudaron a que los ciudadanos, convertidos en interlocutores durante estos encuentros "cara a cara", se esforzarán por ser más sinceros, por decir la verdad, por actuar con rectitud y por hacerse entender mejor. Asimismo, este tipo de comunicación abrió espacios para la crítica y para que cada ciudadano evaluará sus propios argumentos y los de los otros. La comunicación intensificada ayudó a despolarizar la relación amigo - enemigo, facilitó la visibilización de los derechos y deberes de las personas, así como de una óptica igualitaria, sugiriendo preguntas clave entre ciudadanos, tales como "¿acaso se justifica que tus derechos sean más amplios que los míos?". Este ambiente comunicativo también facilitó la justificación de la aplicación y el entendimiento de la ley por parte del ciudadano y le permitió a este foguear, mediante el "cara a cara", sus propias convicciones morales. También, ofreció a la ciudadanía un espacio importante para establecer una crítica sobre lo que era culturalmente aceptable

y lo que no, y propuso una comunicación más abierta entre los ciudadanos para incitarlos y ayudarlos a evaluar sus propias acciones y las de los otros.

7.2 ¿Para qué sirve la comunicación intensificada?

Según lo expone Antanas Mockus, durante su programa de Cultura Ciudadana, la comunicación intensificada permitió que se manifestaran más las perspectivas y que los conflictos aparecieran a tiempo. Pudo comprobarse, durante la implementación del programa, que la sinceridad en el diálogo o en la interacción directa entre las personas, tuvo siempre mejores resultados que el uso de la diplomacia tradicional (entendida como la negociación “acartonada” entre dos posiciones opuestas).

Según lo sugerido por Mockus, lo ideal es apoyar estas acciones de comunicación “cara a cara” o de interacción directa en el espacio público, con la implementación de campañas no pagadas. En este orden de ideas, gran parte del éxito de las acciones del programa de Cultura Ciudadana se dio gracias a la visibilización de estas mismas ante la sociedad, y esto se puede lograr construyendo estrategias o campañas para medios masivos de comunicación que no sean tradicionales, como las redes sociales, y que propongan formas novedosas y atractivas, que logren alto impacto visual y psicológico.

Aunque parezcan elementos ajenos a las estrategias de comunicación o a las campañas de difusión en medios masivos, los indicadores juegan un papel importante en la construcción de estas, según la experiencia Mockus. ¿Por qué?, la respuesta es sencilla: los indicadores muestran los resultados, es decir, permiten evaluar el grado de impacto que tiene cada acción en calle. Por lo tanto, la evolución de estos indicadores, a medida que avanza la implementación de las acciones, se convierte en el factor que marca la evolución de la comunicación. Al diseñar indicadores para las acciones de Cultura Ciudadana se busca recabar información acerca de emociones, creencias y actitudes de los espectadores y participantes de las acciones y en esta medida se va más allá de indicadores convencionales como la recordación.

7.3 ¿Con quiénes se puede realizar?

Para la construcción de los mensajes de las estrategias de comunicación, Mockus sostiene que durante la implementación de su programa, tuvo éxito la combinación de varios elementos: opinión pública sensible, un toque de franqueza radical, e información elemental sobre la regulación. De esta forma, las estrategias de comunicación como complemento a las acciones de comunicación intensificada en calle, pueden utilizarse para incentivar el cambio en dos niveles:

a. Comunicación entre ciudadanía y ciudadanía / y entre ciudadanía y autoridades: facilita el debate público, le permite a la sociedad civil invitar a la sociedad civil a participar y facilita el debate familiar. También ayuda a fortalecer la regulación cultural (la regulación que viene de la sociedad).

b. Comunicación entre autoridad y ciudadanía / y entre autoridad y autoridad: ayuda a fortalecer la regulación moral (la auto-regulación).

7.4 Ocho tips para construir estrategias de comunicación alineadas con el enfoque de Cultura Ciudadana

1. Piensa en ciudadanos, no en consumidores

Piensa en tu audiencia, ya no como un grupo de consumidores con hábitos de compra, sino como un conjunto de ciudadanos que tienen derechos y deberes relacionados con la convivencia.

Para diseñar mensajes de cambio cultural, hazlo partiendo de la idea de que cada ciudadano puede convertirse en un agente de transformación: alguien que tiene la capacidad de cambiar y de influenciar a los demás para que también cambien.

Imagen No. 14 Pieza de comunicación En Bogotá Nos Cuidamos

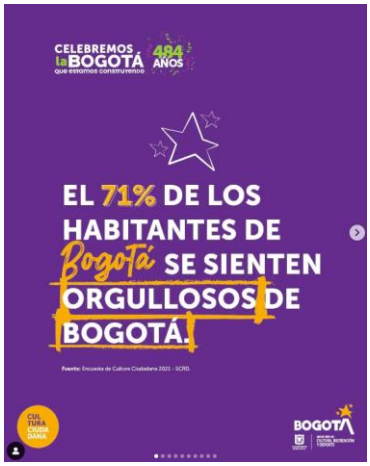


Fuente: SCRD - SDCCGC Comunicación y narrativas 2022

2. Usa la comunicación apreciativa

Para construir mensajes para el cambio cultural, resalta los logros de la comunidad antes que las derrotas. Usa la comunicación apreciativa para reconocer aciertos más que problemas. Se trata de invitar a aprender de quien lo ha hecho bien y de celebrar públicamente esos logros.

Imagen No. 15 Pieza de comunicación datos DOGCC para cumpleaños Bogotá



Fuente: SCRD - SDCCGC Comunicación y narrativas 2022

3. Evita jugar el rol de juez

Para construir tus mensajes de cambio cultural no es recomendable hacer las veces de juez. Evita construir mensajes que pretendan imponer el cambio de comportamiento, o señalar y condenar a quienes tienen comportamientos negativos. Es mucho más eficiente partir desde una posición empática en la que se reconoce que no sólo cambiar, sino identificar qué comportamientos se deben cambiar es algo difícil.

Imagen No. 16 Pieza de comunicación Estrategia Línea Calma



Fuente: SCRD - SDCCGC Comunicación y narrativas 2022

4. Usa el principio de consenso

Está comprobado que, cuando las personas están inseguras sobre cómo comportarse, se guían por el comportamiento de los otros. Teniendo este "principio de consenso" en cuenta, construye tus mensajes de cambio cultural haciendo visible el comportamiento positivo de algunos para invitar a que otros cambien su manera de actuar.

Imagen No. 17 Pieza de comunicación Estrategia Línea Calma



Fuente: SCRD - SDCCGC Comunicación y narrativas 2022

5. Demuestra que el cambio está ocurriendo

"Si veo a demasiada gente botando basura en la calle, es probable que yo también terminé por botar basura en la calle". Los humanos nos sentimos más motivados a cambiar de comportamiento cuando entramos en contacto con mensajes que hablan en positivo y que demuestran que el cambio ya está ocurriendo.

Imagen No. 18 Pieza de comunicación Estrategia Ni Cinco Minuticos



Fuente: SCRD - SDCCGC Comunicación y narrativas 2022

6. Construye historias inspiradoras

Para construir mensajes de cambio cultural, evita utilizar en tu estrategia o campaña imágenes demasiado gráficas que tengan una alta carga de violencia. Gente herida o afectada, con actitud de víctimas o victimarios, frágiles e indefensas o agresivas, situaciones literales de inseguridad, imágenes de accidentes o cualquier tipo de riesgos y siniestros. La idea es evitar que una persona que haya cometido una infracción pueda pensar “es verdad que yo no pago el pasaje de vez en cuando, pero tampoco soy un ladrón o un pícaro como el que muestra esa pieza de comunicación”.

Imagen No. 19 Pieza de comunicación Estrategia Línea Calma



Fuente: SCRD - SDCCGC Comunicación y narrativas 2022

7. Crea relatos incluyentes

Para comunicar el cambio cultural es necesario crear mensajes incluyentes, que rompan los estereotipos negativos y apoyen la libertad de género y de expresión de todos los ciudadanos.

Para construir tus mensajes de cambio cultural, evita reforzar con tu estrategia o campaña los roles problemáticos relacionados a hombres y mujeres, e intenta que el mensaje esté por encima de los estereotipos.

Imagen No. 19 Mensajes Estrategia TransmiAmigo



Fuente: SCRD - SDCCGC Laboratorio Creativo -PEN- 2022

8. Usa datos y experimentos sociales

Aunque tu intuición sobre el cambio cultural, como creativo publicitario, o comunicador, o miembro del equipo de trabajo del proyecto, es única, divertida y particular, puedes alimentarla aún más con datos de investigación y experimentos sociales que le darán a tu estrategia o campaña todo el soporte científico necesario.

Así, además de crear una campaña con un excelente diseño, redacción y producción, podrás construirla con base en un concepto muy bien argumentado y respaldado por hallazgos o discusiones de las ciencias sociales. Esto podrá garantizar que el cambio cultural al que le apuntas con tu estrategia o campaña tenga más posibilidad de ocurrir en realidad y no se quede solo en una frase o una imagen bonita.

Imagen No. 20 Pieza de comunicación Estrategia SOMOS



Fuente: SCRD - SCCGC. Comunicación y narrativas. 2022.

Para ilustrar mejor cómo se han construido estrategias de comunicación intensificada que fueron clave para manejar una situación que se podía volver fácilmente en un problema de salud pública en Bogotá, vamos a revisar el caso del ahorro del agua en la década de los 90`s.

7.5 Ejemplo de comunicación Intensificada: el caso de ahorro de agua en Bogotá

En 1997 las reservas de agua de Bogotá se estaban agotando debido a la sequía y debido al derrumbe de un túnel que conecta a la ciudad con la principal represa que alimenta la ciudad, Chingaza, existía una amenaza latente de un racionamiento al consumo desmedido que los ciudadanos hacían de este recurso. Ante este problema, Antanas Mockus, el alcalde mayor de Bogotá decidió acudir a la ciudadanía y su capacidad de cooperar y actuar colectivamente para solucionar el problema disminuyendo el consumo ciudadano.

Para esto, usó una estrategia de Comunicación Intensificada que **socializó el problema**, **invitó al cambio voluntario de comportamientos**, **hizo pedagogía sobre el ahorro del agua y visibilizó las victorias tempranas**. De esta manera, la ciudad evitó el racionamiento de agua y mejoró sus prácticas frente al consumo de este recurso.
La estrategia fue clara y honesta

Imagen No. 21 Estrategia Ahorro de Agua Bogotá 1997



El fin de semana se decide racionamiento

Se retrasan las obras y no se ha ahorrado agua

Desde hoy, El TIEMPO inicia la campaña 'Cuide cada gota'. En ella se podrá informar sobre casos de desperdicio o sugerir formas para bajar el consumo.

EL TIEMPO inicia hoy una campaña para promover el ahorro de agua entre los bogotanos, ante la posibilidad de que haya un racionamiento.

Ayer, la Empresa de Acueducto y Alcantarillado de Bogotá (EAAB) dijo que las obras de reparación del túnel de Chingaza están retrasadas en medio día y que el domingo pasado el consumo de agua aumentó en 18.749 metros cúbicos.

Por estas razones, la EAAB podría decidir a finales de la semana el racionamiento de agua para Bogotá y varios municipios de la sabana a los que les suministra el servicio.

Según explicó el gerente de la EAAB, Alejandro Deeb, el retraso en las obras de reparación del túnel se debe a que se necesita un sistema alterno de ventilación para rebombear el aire que entra a la caverna.

En cuanto al aumento en el consumo, dijo que el promedio histórico del agua que gastan los bogotanos los domingos es de 1'423.785 metros cúbicos. Sin embargo, el pasado domingo ese consumo fue de 1'442.534 metros cúbico.

La idea de la campaña, que se llama 'Cuide cada gota', es que la ciudadanía reporte a este diario los sitios en donde haya tubos rotos o donde las personas estén realizando actividades en las que se desperdicie el agua. También puede decir en dónde hay gente que ahorra agua y sugerir métodos para reducir el consumo.

Hoy es el primer día en que ningún lavadero de carros de la ciudad podrá prestar el servicio.

VEA MÁS INFORMACIÓN / 1C

Reserva de agua en San Rafael: 22'281.000 m³
Ahorro agua: -1.30
No hubo ahorro
2 de Feb. Consumo 1'442.534 m³
Días de agua: 28,01

Al finalizar la semana se definirá el racionamiento

Sube gasto de agua y se retrasan obras

La remoción de escombros en el túnel de Chingaza que se derrumbó tienen un retraso de medio día porque se necesita instalar un sistema de aire alterno. Mockus se reunirá hoy con alcaldes de la Sabana de Bogotá para planificar el ahorro de agua.

EL TIEMPO invita a ahorrar el agua

Retraso en las obras

Fuente: El Tiempo

La estrategia puso a interactuar a gobierno y ciudadanía:

Imagen No. 22 Estrategia Ahorro de Agua Bogotá 1997



Afectaría el 40 por ciento del consumo de la ciudad

Inminente racionamiento de agua

Ayer no hubo agua en el nororiente de Bogotá porque se quemó un motor de la planta Wiesner. Mockus dio tres días para reducir el consumo.

Si los bogotanos no ahorran agua en los próximos tres días, la Empresa de Acueducto y Alcantarillado de Bogotá (EAAB) podría comenzar a racionar el servicio debido a la crisis producida por el derrumbe de un túnel en Chingaza y el daño en un motor de la planta Wiesner.

Los primeros que se comprometieron a reducir el consumo fueron los lavaderos de carros y las estaciones de servicio. Durante un mes, no lavarán vehículos los martes y los jueves. En el resto de días de la semana redujeron su horario de 8 de la mañana a 3 de la tarde.

MÁS INFORMACIÓN /1F

CONSEJOS PARA AHORRAR AGUA

- Evite lavar el carro y si lo hace utilice un balde.
- No lave andenes, patios ni terrazas.
- Mantenga cerrados los grifos mientras se enjabona, cepilla los dientes o se afeita.
- Cierre la llave del lavaplatos mientras enjabona la loza. Tape el sifón y lave primero la loza más limpia. Con esa misma agua prelave los platos, ollas y sartenes más grasosos. Use solo el agua necesaria para enjuagar.
- No permita que el lavadero se rebose.
- En caso de usar lavadora, utilícela hasta el máximo de su capacidad.
- Disminuya el riego de jardines.
- Cuide los hidrantes e informe sobre las fugas de agua callejeras al teléfono 3686800.

Leio Peralta / EL TIEMPO

EL ALCALDE MOCKUS visitó las obras que se adelantan para cambiarle la cara al Parque Nacional y sacó un tiempo para probar uno de los baños portátiles instalados en el lugar. De otro lado, Mockus dio tres días para reducir el consumo de agua.

Fuente: El Tiempo

La estrategia puso a las personas a interactuar entre ellas y las movilizó:

Imagen No. 23 Estrategia Ahorro de Agua Bogotá 1997



Algunos están espaciando el baño

Algunos bogotanos cuentan las técnicas que están utilizando para ahorrar agua en sus casas y evitar, de esta forma, que la Alcaldía Mayor tome la determinación de imponer un racionamiento en Bogotá.

ROBERTO RÍOS

"Yo sí estoy ahorrando agua, pues me ducho cada tres días y puedo permanecer con la misma ropa puesta durante ocho días. Me parece muy bien que la Alcaldía les de consejos a las personas para evitar los desperdicios que pueden significarle a Bogotá un racionamiento y una gran pérdida de dinero".

ISRAEL RAMOS

"Yo acumulo la ropa sucia de toda la semana hasta que llegan sábado y domingo y en esos días procuro gastar el mínimo de agua".

LUZ VILMA POMAR

"Yo sí ahorro. El problema es que a la mayoría de las personas les molesta que uno les diga que no deben desperdiciar. Los inquilinos de la casa en que yo vivo se ponen bravos y no me hacen caso cuando yo les digo que no deben dejar los grifos abiertos. Estoy de acuerdo con la propuesta del Alcalde de no bañarse todos los días".

ESTELA DE ABELLA

"Para economizar yo recojo agua en un platón y enjabono todo lo que tengo al mismo tiempo para no dejar la llave del agua abierta. Además, en mi casa nos estamos bañando cada tres días".

ELIZABETH SERPA

"En mi casa estamos ahorrando, echamos agua en los baldes y procuramos que nos sirva para lavar varias cosas".

EDITH MORENO

"Estamos llenando vasijas con agua en mi casa para ahorrar y nos bañamos día de por medio. Sería muy terrible que tuviéramos un racionamiento".

JOSÉ ERNESTO RÍOS

"Yo estoy lavando la camioneta pero para hacerlo uso un trapo y el agua que está saliendo de una quebrada, porque usar la del grifo o una manguera sí sería un desperdicio".

MARÍA INÉS CALVO

"En la casa donde vivimos ahorramos mucho porque en términos generales siempre nos ha llegado el agua con muy poquilla presión. Ojalá no vayamos a tener racionamiento".

GUSTAVO MURILLO

"Yo únicamente gasto el agua de lavarme la cara todos los días a las 5 de la mañana y día de por medio me echo agua en todo el cuerpo. Con lo que no estoy de acuerdo es con el consejo de no cambiarse de ropa todos los días, porque uno suda y me parece terrible ponerse siempre lo mismo".

Sugerencias para disminuir el consumo

1. El gerente de la Empresa de Acueducto y Alcantarillado de Bogotá (EAAB) sugirió que los hombres utilicen, en colegios y oficinas, los orinales cuando los haya, en lugar de los sanitarios, porque la descarga de agua es menor.
2. Descargue la cisterna del sanitario solo a la segunda vez de haberlo usado.
3. Suspenda cualquier tipo de lavado de frentes y fachadas.
4. Recoja el agua que bota la lavadora para multiusarla en actividades como el sanitario. En el inodoro también podría usarse el agua que se recoja en la ducha, siempre y cuando la gente ponga un platón cuando se está bañando.
5. Báñense en parejas puede ahorrar agua si la meta es solo tomar una ducha rápida.
6. Llene con arena una botella de gaseosa de dos litros y métala en la cisterna del inodoro.
7. Ponga platones y baldes en el patio de la casa para recoger agua cuando llueva. Esta puede servir para remplazar las descargas del sanitario.
8. El alcalde Antanas Mockus sugirió cambiarse de ropa cada dos días. Agregó que solo la ropa interior puede cambiarse todos los días.

Vecinos dan buen ejemplo

Sí al racionamiento avisado en Fenicia

Jairo Romero calificó como una medida sana para permitir el ahorro de agua la decisión de la junta directiva de las Torres de Fenicia de realizar un racionamiento de agua programado en las edificaciones de la urbanización.

Romero dijo que la medida se implantó sin que se le consultara a la comunidad. Sin embargo, dijo que él sí cree que sirva para disminuir el consumo de agua y de esta manera ayudar al ahorro que están pidiendo las autoridades.

El único problema que hay es que toca hacer madrugar más a los niños que todavía están en vacaciones. Así se pueden bañar, de lo contrario, si se levantan muy tarde, deben esperar a que vuelva el agua.

Lucy Bello aseguró que el racionamiento programado sirve, pues la gente está acostumbrada a desperdiciar mucha agua.

Dijo que cortando el servicio se les enseña a las personas tercas y, que no atienden los llamados, que el agua se debe utilizar únicamente para las tareas necesarias.

María Zapata dijo que cortar el agua por horas, tal como lo dispuso la junta directiva de las Torres de Fenicia, es una

JAIRO ROMERO · LUCY BELLO · MARÍA ZAPATA · LINA MONTENEGRO · NIDIA PÉREZ

Fuente: El Tiempo

La estrategia aumentó la confianza entre la ciudadanía y el estado a través de la celebración de acuerdos:

Imagen No. 24 Estrategia Ahorro de Agua Bogotá 1997



Fuente: El Tiempo

La estrategia llamó a cambios de comportamiento concretos y, al mismo tiempo, creó narrativas que simbólica y emocionalmente eran poderosas:

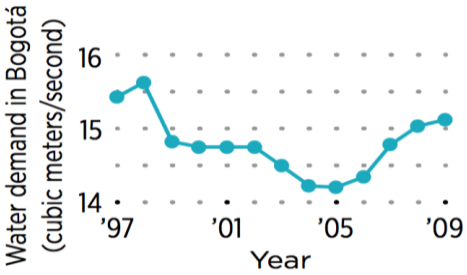
Imagen No. 25 Estrategia Ahorro de Agua Bogotá 1997



Fuente: El Espectador

La estrategia redujo la distancia entre normas formales e informales, esto a través de mostrar que el ahorro de agua no sólo se promovía desde las instituciones, sino que también amplios sectores de la ciudadanía respaldaban también la necesidad de ahorrar agua, esto ayudó también a que se movilizara la acción colectiva:

Imagen No. 26 Estrategia Ahorro de Agua Bogotá 1997



Fuente: Mind, Society and Behavior. World Bank, 2015

Imagen No. 27 Estrategia Ahorro de Agua Bogotá 1997


Ahorro debe seguir hasta que termine la crisis

Sancionados 487 usuarios por despilfarro de agua

Fuente: El Tiempo

La estrategia utilizó la comunicación intensificada como herramienta principal:

Imagen No. 28 Estrategia Ahorro de Agua Bogotá 1997

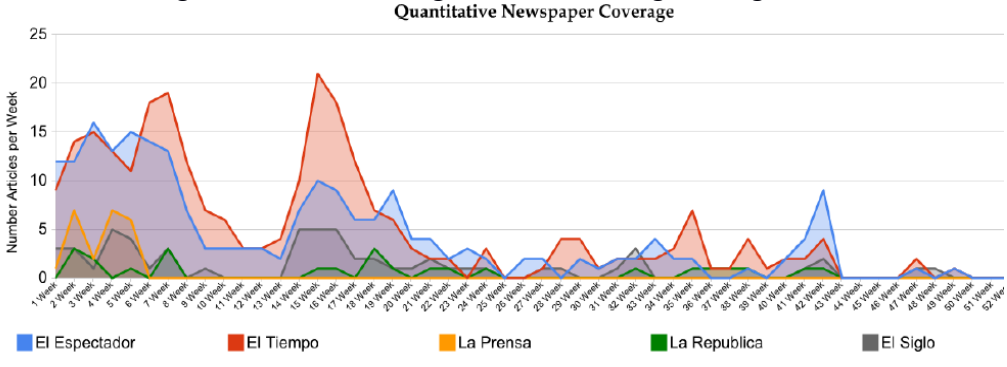


Ilustración 3: Número de artículos publicados por los periódicos por semana durante la emergencia. Fuente: Acosta, 2009.

Fuente: Acosta, 2009

8. Metodologías de las acciones

8.1 Sketch

¿Qué es?

El Sketch es un formato teatral que hemos adaptado buscando la mayor eficacia de esta herramienta artística que, enmarcada en una apuesta de cambio cultural, permite comprender fenómenos complejos de maneras cercanas y fáciles. En un diccionario de teatro podemos tener una definición de skecth que es un buen punto de partida. "El Sketch **es una escena corta que presenta una situación generalmente cómica, interpretada por un reducido número de actores sin una caracterización rigurosa o una intriga llena de peripecias, poniendo el acento en los momentos divertidos y subversivos**. El sketch es sobre todo **un número de actores que interpretan un personaje o una escena con un texto humorístico y satírico en los espectáculos de variedades**".

Decimos que es un punto de partida porque no se trata de asumir este formato como herramienta para la Cultura Ciudadana, sino partiendo de este formato, proponemos una ruta metodológica para la puesta en común de problemas y "llamados" asociados al proyecto de cambio que enmarque su aplicación a partir de esta herramienta heredada del teatro.

Imagen No. 29 Carrito Vendedores Cuidadores



Fuente: SCRD-SDCCGC Laboratorio Creativo PEN 2022

Muchos de los problemas asociados a Cultura Ciudadana, por su estrecha relación con el comportamiento individual y colectivo, pueden resultar difíciles de abordar y cargados de temas que pueden resultar polémicos, incómodos y complejos. En este tipo de casos, o cuando los llamados a la acción no logran tener efectos concretos, resulta oportuno un mecanismo de "puesta en escena".

Comprendemos “la escena” **como lo que sucede en el lugar en el que se comparte y se construye colectivamente a partir de la observación, el análisis, la comprensión y por medio de una relación sensible de empatía, rechazo, admiración o disgusto**. Es decir, que más allá de la definición teatral de escenario como lugar para la representación teatral, hemos ido configurando una noción de “poner en escena” que es más cercana a “poner en público” que a “representar”.

En este panorama **el Sketch se propone como un mecanismo de observación, reflexión y comprensión de los fenómenos, problemas y llamados a la acción que se pretendan abordar**. Hemos considerado esta herramienta como elemento central dentro de la apuesta performática en tanto articula elementos concretos sobre lo teatral en función del cambio cultural.

¿Para qué sirve?

Este tipo de expresión artística ha sido comprendida como metodología para crear puestas en escena de Cultura Ciudadana y su eficacia tiene que ver con la capacidad de problematizar, reflexionar y generar diálogos sobre aspectos de la convivencia que se dan cotidianamente y que a veces no se reconocen como problemas. Por ejemplo, si el objetivo es desnaturalizar un comportamiento esta metodología sirve para evidenciar y generar diálogos sobre el universo simbólico en el que surge el comportamiento y su naturaleza. Por ejemplo, el Sketch permitiría en un contexto de machismo evidenciar cómo las violencias basadas en género y discriminación surgen, existen y se relacionan. Asimismo, si el objetivo es visibilizar un comportamiento que afecta colectivamente a una comunidad, pero que individualmente no tiene regulación, el Sketch ayuda a poner en evidencia y a pensar de forma crítica en el espacio público, en la movilidad y en las dinámicas comunitarias.

El Sketch desde esta perspectiva genera el escenario para la conversación pública sobre los temas problemáticos. Es una herramienta ideal para convocar, suscitar y motivar conversaciones públicas. A través de la puesta en escena de situaciones cotidianas que pasan desapercibidas por todos o algunos miembros de la comunidad, pero que afectan la convivencia, con el Sketch se puede hacer visible lo invisible, hablar en público de lo que se considera del ámbito privado, proponer soluciones alternativas a problemas manejados tradicionalmente desde la confrontación o la violencia y comenzar a instalar en la agenda de una comunidad la pertinencia de un tema que antes pasaba desapercibido.

¿Con quiénes se puede realizar?

El Sketch es una metodología oportuna para interpelar, para movilizar emociones e ideas entre quienes lo crean y quienes lo observan; en ese sentido es pertinente con diferentes tipos de poblaciones. Sin embargo, para que este encuentro (Ciudadanía-Sketch) sea efectivo se deben tener en cuenta condiciones necesarias como la importancia de desarrollar la puesta con actores, en contextos que no riñan con las necesidades escenográficas o coreográficas, previa observación del espacio y sus condiciones; en espacios que no estén saturados de ruido y de sonidos que puedan distraer la atención.

El Skecth aparece en el espacio público de manera disruptiva para cambiar la cotidianidad de un lugar por lo que su audiencia es siempre diversa, amplia y cambiante, por eso también debe ser flexible, adaptable.

¿Cómo se diseña una acción usando esta metodología?

Para comenzar, se debe entender que el Sketch puede ser usado como una puesta en escena de Cultura Ciudadana si en su creación y diseño se tiene en cuenta, intencionalmente, desarrollar los factores culturales que explican un comportamiento problemático que afecta la convivencia de un grupo de personas. Es decir, que si la experiencia pedagógica que utiliza el performance, la escenografía y la narrativa "pone en público" las normas, creencias, actitudes, expectativas, representaciones sociales y narrativas que explican el o los comportamientos que ocasionan un problema entre un grupo de personas. Para esto, en el trabajo previo a la creación del Sketch es necesario:

- **Tener como norte la narrativa que quieres posicionar:** la narrativa de cambio cultural que buscas posicionar debe ser tu norte, tu meta final que dirige el proceso creativo. Para esto, debes velar porque cada uno de los mensajes que se transmitan en la puesta en escena, sea coherente con los relatos que buscas dejar en la mente de las personas.

- **Pensar en la audiencia de la puesta en escena:** tener en mente quiénes son las personas que serán espectadoras o participantes de la puesta en escena que piensas implementar te dará un insumo relevante para tomar decisiones en el proceso creativo. A continuación te compartimos algunas de las preguntas que pueden ser valiosas para conocer a tu audiencia: ¿Cómo son las personas que participarán de la puesta en escena? ¿Cuáles son las narrativas que tiene esta audiencia sobre la situación que estás trabajando? ¿Cómo podrían conectarse con la narrativa de cambio cultural que quieres posicionar (por ejemplo por medio de alguna emoción)? ¿De qué manera se puede adaptar la puesta en escena a características particulares de estas personas (lenguaje, situaciones, gestos…)?.

- **Buscar inspiración:** sabemos que el proceso creativo para materializar la puesta en escena puede ser todo un reto, algo que debes tener claro es que seguramente no eres la primera persona que está trabajando en la temática de tu proyecto. Es fundamental reconocer ejercicios liderados por otros equipos (nacionales e internacionales) como inspiración y punto de partida; podrás identificar los componentes clave de dichos ejercicios y al tomarlos como inspiración, podrás adaptarlos o traducirlos al contexto cultural en el que llevarás a cabo la puesta en escena. El internet y las bases de datos serán tu gran aliado en este momento.

- **Pensar en lógica de experiencia ciudadana:** una puesta en escena debe ser entendida como una experiencia ciudadana: tiene una duración en el tiempo, cuenta con diferentes momentos o etapas (antes, durante y después) y se compone por diversos elementos los cuales pueden

ser diseñados de acuerdo al objetivo final de la misma (por ejemplo: discursos, piezas gráficas, actos performáticos, objetos, entre otros), garantizando que haya una coherencia entre cada uno de ellos. No olvides que es importante pensar en el después de la experiencia: ¿Qué queremos que suceda después de la puesta en escena? ¿Cuál será el llamado a la acción que se llevarán las personas? Pensar en clave de la "historia ideal de un ciudadano participante" te ayudará a conectar estos elementos.

- **Hacer un prototipo antes de implementar:** antes de implementar la puesta en escena, como parte del proceso creativo, haz ejercicios de prototipado para recopilar aprendizajes a través de la práctica. El ensayo te hará identificar aspectos clave que estabas dejando pasar y te permitirá modificarlos antes de la implementación oficial. No es necesario tener todos los elementos producidos (por ejemplo el vestuario, las piezas gráficas u otros objetos) o poner a prueba la totalidad de la propuesta, para realizar estos ejercicios de validación, lo más importante es definir los objetivos e hipótesis de validación (los cuales pueden estar enfocados en poner a prueba solo uno de los componentes de la propuesta, por ejemplo: la narrativa y los mensajes que hacen parte de la idea), registrar las enseñanzas y tomar decisiones a partir de ellas.

Recomendaciones para la implementación:

El Guión

El guión o libreto es un documento escrito compuesto por una descripción detallada de la "puesta en escena". Allí se deben registrar los diálogos y acciones que componen el Sketch. Sin embargo, no es necesario hacer despliegue de un amplio dominio en técnicas dramatúrgicas para crear un guión. Basta con responder claramente estas preguntas

- ¿Qué pasa en este Sketch?
- ¿Cuáles son los personajes de la historia?
- ¿Qué es imprescindible decir de manera explícita con esta pieza?
- ¿Cómo se desarrolla el Sketch, qué le pasa a los personajes, qué posibles giros o juegos iniciales se proponen?

Estas preguntas resueltas permitirán a todo el equipo de trabajo comprender un punto de partida en común y una meta concreta. El guión puede ser tan detallado como se considere necesario. El formato no importa, pero sí tener en cuenta que se deben incluir diálogos y acotaciones. Los diálogos es lo que dicen los personajes y en las acotaciones se puede describir todo lo demás que se espera que pase.

Ensayos y puesta en escena

En esta fase es fundamental que se dé lugar al trabajo colectivo y que se puedan escuchar y ver diferentes propuestas del equipo de actores sobre las posibles resoluciones de la puesta en escena. Los actores tomarán como punto de partida el guión pero harán aportes en muchas dimensiones, es importante tener en cuenta diversas miradas para lograr un producto que sea tan efectivo como se pretende.

También es fundamental tener en cuenta que la puesta en escena será vista y escuchada por lo que todos los elementos visuales y sonoros deben ser elaborados y puestos en la pieza de manera consciente y con la intención de llamar la atención de un público en el que la presentación teatral llega a irrumpir en la dinámica tradicional, por lo que debe ser atractiva y vistosa. Asimismo, se sugiere que los últimos ensayos se hagan con la presencia de personas que no hayan visto nada del proceso para que puedan retroalimentar sobre su percepción y lectura, y así verificar la contundencia del mecanismo elegido.

Circulación

Si el Skecht preparado tiene la intención de presentarse varias veces, sugerimos dejar que se llene de detalles, de nuevos elementos que va aportando el público y que los actores sabrán encarnar. También, y de acuerdo a nuestro marco metodológico, se vale errar, se vale ajustar en el camino y experimentar en el marco de lo establecido. Esta actitud de construcción permanente evita que la pieza se haga acartonada y fría, la llenará de vida.

¿Cómo se puede evaluar?

Teniendo en cuenta que la puesta en escena de esta acción implica un despliegue en el espacio en el que se espera que las personas interactúen observando y participando directamente, es clave pensar la medición de este tipo de metodologías como un ejercicio de observación en el que se puedan describir y caracterizar las reacciones de las personas que interactúan con la acción y hacer conteos de aspectos que se identifiquen clave para la acción, como:

- Número de personas que interactuaban con la acción (discriminado por sexo y edad, entre otras).
- Descripción y caracterización de las reacciones.
- Principales reacciones generadas

De igual manera, se considera importante hacer ejercicios de testeo antes de salir al público. El desarrollo de grupos focales con “público desprevenido” que puedan conocer el ejercicio y dar su retroalimentación aportará significativamente a identificar las fortalezas y posibles dificultades del

material. Lo que a su vez dará lugar a una observación más enfocada en determinados detalles, momentos o reacciones posibles.

En cualquier caso, se considera fundamental acompañar las acciones de conteo con entrevistas y conversaciones con los espectadores para la generación de categorías que permitan evaluar y dar cuenta del alcance de la herramienta a la luz de los objetivos propuestos.

Conclusiones:

- El Sketch es una metodología performática aplicada a proyectos de Cultura Ciudadana que sirve principalmente para poner en evidencia problemáticas comunes, para convocar a conversaciones públicas, para abordar temas sensibles.
- A la hora de implementar es clave tener en cuenta no hacerlo en contextos donde el ambiente general no tenga condiciones mínimas que posibiliten la atención de los espectadores, esto buscando prevenir que el ambiente pueda ser hostil, que las personas se incomoden, se molesten o saboteen la presentación o que las condiciones no permitan que el mensaje se pueda transmitir.
- La preparación de un Sketch determina en gran medida su alcance o posible impacto. Es muy importante escribir la historia, ponerla en común con todo el equipo y hacer ensayos que permitan comprender a profundidad las diversas posibilidades del material que se pone en escena como herramienta de Cultura Ciudadana.

8.2 Intervenciones Escenográficas

¿Qué es?

Comprender las relaciones sociales que construimos ciudadanos y ciudadanas en Bogotá desde una perspectiva dramatúrgica permite también una comprensión de los espacios físicos de la ciudad con una mirada que trasciende lo arquitectónico y que se instala en lo escenográfico. Así como en el teatro la escenografía genera el contexto adecuado para el desarrollo específico de la acción dramática, en la ciudad las estructuras físicas son el contexto que genera la acción no dramática (el comportamiento). Este es un fenómeno que comprendemos en Bogotá de manera empírica desde que la Cultura Ciudadana se comenzó a usar como un enfoque de política pública para abordar algunos problemas de la ciudad. Una escenografía no es estática, es dinámica, tiene un desarrollo en relación con el drama que tiene lugar en ella. La ciudad y sus estructuras físicas tampoco lo son. En Bogotá, como en otras ciudades del mundo, las calles se pintan en navidad y los andenes se llenan de color y los vecinos se reúnen para pintar saludos sobre las vías de su barrio. También se iluminan las fachadas y se decoran barrios enteros. Este es un ejemplo de intervención escenográfica. Es un ejercicio colectivo, que responde a una necesidad común de utilizar el espacio público como espacio de intervención y expresión social de aquello que nos parece importante, y que pretende generar un escenario nuevo para un nuevo momento del performance.

Con conocimiento de este fenómeno, desde la administración se han impulsado diferentes acciones desde el sector artístico para la creación de corredores artísticos como Distrito Grafiti en Puente Aranda o el corredor artístico de Transmicable. En los dos casos, diferentes colectivos artísticos por medio de acciones creativas han transformado espacios de la ciudad modificando las características de "lo escenográfico". Así mismo, en algunos barrios, los vecinos y vecinas se reúnen para embellecer, decorar y dar color a las calles y espacios públicos de su entorno. Estas acciones dialogan con el panorama general de esta apuesta metodológica.

¿Qué son?

Cuando hablamos de Intervenciones Escenográficas nos referimos a distintos tipos de metodologías que permiten hacer y facilitar puestas en escena que apunten a las transformaciones o cambios de comportamientos colectivos a partir de su relación con el espacio. Estas metodologías no sólo hacen uso del espacio como objeto de reflexión e intervención, sino que también lo aprovechan como herramienta de diálogo y aprendizaje. Una forma de catalogarlas es a partir de su relación con el espacio, ya sea porque lo transforman físicamente haciéndole cambios permanentes o de larga duración, como: el Urbanismo Táctico, Urbanismo colaborativo (acción inmediata y cambio de largo aliento) o el Asphalt Art (arte en el asfalto), o porque le realizan cambios que son temporales o efímeros y que no implican una transformación o intervención directa de su infraestructura, entre los que encontramos dispositivos escenográficos como las instalaciones artísticas y las estructuras modulares.

Una característica clave de las intervenciones escenográficas, tanto permanentes como temporales, es que pueden incorporar la participación de la ciudadanía ya sea como parte del diseño, de la construcción y de la implementación. En otras palabras, las Intervenciones Escenográficas deben tener la capacidad de interpelar a la ciudadanía generando un diálogo en clave de acción o de reflexión.

Por un lado, las Intervenciones Escenográficas permanentes que se realizan en el espacio público, como el Urbanismo Táctico o el Asphalt Art, contemplan la construcción gradual, informal y acumulativa de la ciudad por parte de la ciudadanía o las instituciones con la intención de lograr cambios de largo aliento. A través de estas metodologías se puede apuntar a realizar proyectos e intervenciones que son costo-eficientes, ágiles y comúnmente originadas desde la base, aunque no exclusivamente. No solo son acciones de rápida implementación, también podría decirse que son acciones experimentales con un fuerte sentido de proceso que buscan detonar transformaciones de largo aliento de espacios urbanos y cambios de comportamientos en el ámbito de la ciudad. Y es que éstas pueden revitalizar y transformar de manera estratégica los espacios públicos de la ciudad para hacerlos más visibles, habitables y disfrutables.

Imagen No. 30 Intervención 20 de Julio para la Estrategia Alas de Distancia para prevenir el contagio de COVID-19 en el espacio público



Fuente: SCRD-SDCCGC Ámbito de Confianza, Participación y Convivencia 2020

Durante muchos años, los principales representantes al frente del movimiento del urbanismo táctico en el mundo fueron ciudadanos y colectivos de la sociedad civil que encontraron en sus principios, metodologías ágiles y potencial de impacto, una herramienta formidable para pasar de una postura pasiva de crítica frente a los problemas del barrio y la ciudad, a otra más activa de liderazgo ciudadano para la intervención creativa del espacio y la participación en los cambios anhelados. Encontraron en ella la posibilidad de poner en práctica su agencia ciudadana al pasar de ser receptores a promotores de transformaciones en su comunidad.

Imagen No. 31 Intervención 20 de Julio para la Estrategia Alas de Distancia para prevenir el contagio de COVID-19 en el espacio público



Fuente: SCRD-SDCCGC Ámbito de Confianza, Participación y Convivencia 2020

Esta forma de intervenir el espacio público evidencia no sólo la capacidad de transformar la ciudad que tienen las personas que la habitan, sino también la intención de cuidado y apropiación de esas personas por su ciudad. Esa última característica es clave porque refleja la posibilidad que tienen las ciudades de ser construidas por sus habitantes, haciendo de sus calles, andenes, plazas y espacios, escenarios

en donde la puesta en escena del cuidado de lo público y de la ciudad pasa ahí mismo, in situ, en el lugar en el que se está interviniendo. Lo que puede ser leído desde una dimensión performática y narrativa como una sociedad o comunidad a la que no solo le importa su ciudad, sino que tiene la agencia para actuar liderando cambios físicos y explícitos en su comunidad. De alguna manera, estas intervenciones en el espacio público y la ciudad, cuando son lideradas por la ciudadanía, se asemejan a un barco que se sigue construyendo en altamar por sus tripulantes, mientras continúa navegando y avanzando hacia un destino consensuado.

Después de varios años de evidenciar el potencial de estas metodologías impulsando transformaciones urbanas y promoviendo procesos de base desde barrios marginales hasta zonas comerciales, empezamos a ver cómo los gobiernos de las ciudades comenzaron a adoptar sus métodos para impulsar proyectos de escala de ciudad, como los siguientes ejemplos:

- **Bici-carriles emergentes que aparecieron rápidamente en muchas ciudades del mundo empezando la pandemia:**

Imagen No. 32 Bici Carril Emergente, Bogotá, Pandemia



Fuente: El Espectador

Imagen No. 33 Bici Carril Emergente, Bogotá, Pandemia



Fuente: Alcaldía Mayor de Bogotá

Desde marzo de 2020, durante el comienzo de la pandemia del COVID -19, en Bogotá se han implementado cerca de 84 kilómetros de bicicarriles emergentes, que disponen segmentos de los carriles de vehículos en las calles de la ciudad, para dar prioridad al transporte en bicicleta en la ciudad. Esto permitió que la movilidad de la ciudad continuará a pesar de las restricciones que los sistemas de transporte masivo tenían, brindando la oportunidad a cientos de personas de la ciudad a que utilizaran este medio alternativo de transporte que era seguro para evitar el contagio.

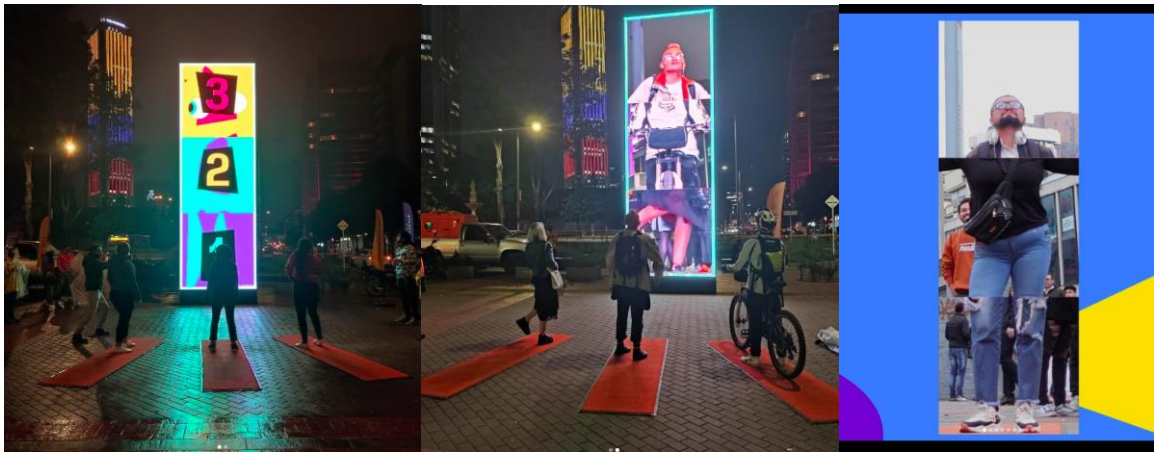
- **Calles Mágicas:**

Debido a la emergencia sanitaria causada por el Covid-19, los bogotanos nos encontramos con la necesidad de quedarnos en casa para mitigar la propagación del contagio, lo que perjudicó el disfrute de la ciudad y sus espacios de recreación para toda la población. Sin embargo, en el marco de la reactivación de la ciudad se buscó brindar a los niños de Bogotá la oportunidad de volver a disfrutar del juego en el espacio público, priorizando las medidas correspondientes de auto y mutuo cuidado. Por esta razón, desde la Subsecretaría de Cultura Ciudadana se propuso en 2020 adecuar calles de bajo tránsito pintando diferentes juegos en las vías para aproximar los espacios de recreación infantil a los hogares de los niños, y a su vez, ampliar los escenarios de esparcimiento familiar con los que cuenta la ciudad. Para ello, propuso un total de ocho juegos para desarrollar esta iniciativa, pensados de tal manera que permitieran fomentar el juego mientras se conserva el distanciamiento físico entre los participantes.

Por su parte, las **Intervenciones Escenográficas efímeras que también podemos llamar Dispositivos Escenográficos** porque utilizan elementos externos como instalaciones, módulos o cualquier estructura que permita una interacción con las personas se caracterizan por ser elementos de la puesta en escena que usan explícitamente la escenografía como una herramienta que ayuda a

explicar o reflexionar aspectos relacionados con el cambio comportamental o la transformación de narrativas.

Imagen No. 34 Ganador Beca Experimentar - SDCCGC: Yo Somos



Fuente: Instagram @yo.somos

Los Dispositivos Escenográficos pueden ser más complejos en su ideación, diseño y producción que otras intervenciones como el Urbanismo Táctico o Asphalt Art; es decir, pensar en cómo deben ser las estructuras, en qué materiales deben estar hechas, cuáles son los mecanismos para que funcionen, cómo se deben producir y cuál debe ser su mantenimiento pueden ser procesos o actividades complejas que en muchos casos requieren de un conocimiento y trabajo especializado.

Imagen No. 35 Lo que más me gusta de ti



Fuente: SCRD-SDCCGC Laboratorio Creativo PEN 2022

Por ejemplo, si el comportamiento que se quiere trabajar en la calle tiene que ver con la disposición adecuada de residuos por parte de los vecinos, y para esto se espera hacer una instalación artística

que explique a los vecinos las convenciones de la separación, las características de los residuos que van en cada bolsa, el destino de los residuos de cada bolsa y las consecuencias si no se realiza adecuadamente la disposición es necesario al menos que las personas encargadas del proceso de diseño sepan aspectos técnicos mínimos de cada uno de los temas nombrados, y a su vez es necesario que estas personas tengan algún conocimiento sobre instalaciones artísticas, diseño de las estructuras, materiales para montar la instalación, etc.

Sin embargo, aun cuando algunos elementos de esta puesta en escena requieren de conocimientos técnicos en la fase de diseño y producción que pueden limitar la participación abierta de la ciudadanía, es posible con esta metodología incorporar a las personas en el proceso de definición de la problemática, en la prueba piloto que se hagan y en general en el proceso de iteración. Esto puede resultar muy útil a la hora de afinar los mecanismos de interacción del dispositivo y para pensar la estrategia de convocatoria cuando la acción esté en fase de implementación.

Algunos ejemplos de este tipo de dispositivos son:

- **Gustavo el Asintomático:**

Imagen No. 36 Gustavo el asintomático



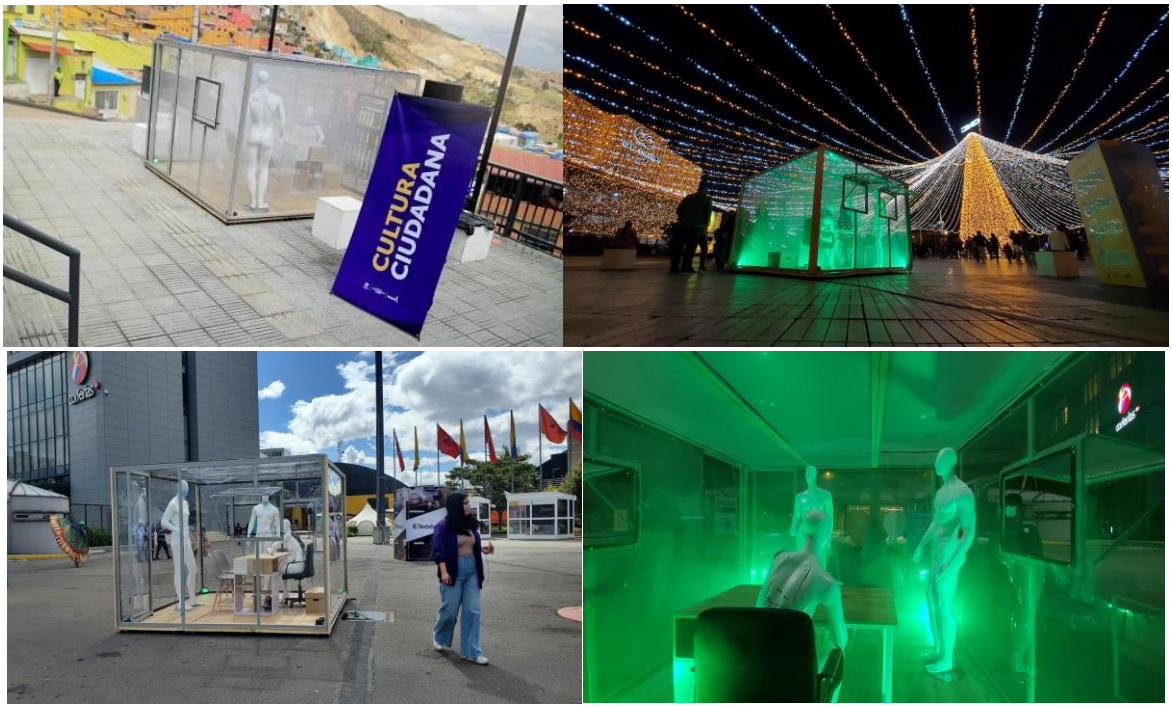
Fuente: SCRD-SDCCGC Laboratorio en Calle 2021

El objetivo de este dispositivo era sensibilizar o permitir la reflexión de las personas sobre la importancia del uso del tapabocas y el distanciamiento físico en las interacciones cotidianas en el espacio público, para prevenir o mitigar la propagación del COVID-19 a través de una experiencia disruptiva y lúdica. Esto se realizó por medio de una Instalación Escenográfica en la calle que invitaba a las personas a jugar e interactuar con un dispositivo que evidenciaba la facilidad con la que una persona se podía contagiar de otra en el espacio público con solo hablar. Para esto, el dispositivo contaba con un dispensador de gel antibacterial que al ser presionado por las personas activaba la expulsión de gotículas coloridas desde la boca de un maniquí, como si este hubiera hablado duro o tosido o

estornudado, el cual no sólo tenía el tapabocas mal puesto, sino que estaba ubicado cerca del dispensador, causando una reacción casi involuntaria de las persona que interactuaban con él. Esta acción se desarrolló conjuntamente entre el equipo del Laboratorio en Calle de Cultura Ciudadana, estudiantes y profesores del Departamento de Diseño y la Escuela de Gobierno de la Universidad de los Andes, en el marco de MegaChallenge que generó una propuesta llamada: “Gotículas visibles y cadena del cuidado para prevenir el contagio de COVID-19 en Bogotá.”.

- **Cabina pacto por las ventanas abiertas de la estrategia “Detalles que salvan”:**

Imagen No. 37 Cabina Pacto por las Ventanas Abiertas de la Estrategia Detalles que Salvan



Fuente: SCRD-SDCCGC. Laboratorio en Calle 2021

Esta instalación se desplegó en la calle con la intención de fortalecer la pedagogía sobre la forma en que el virus COVID-19 se transmite en espacios cerrados, brindando de esta manera herramientas para el cuidado propio y el cuidado recíproco de las personas. La cabina pedagógica simulaba un espacio cerrado como una oficina, un aula, una sala de una casa en donde se podía apreciar las diferencias en el funcionamiento de los aerosoles del COVID-19 en espacios cerrados cuando había ventilación y cuando no. Para ello, se usó un maniquí que representaba a un paciente, quien sin saberlo estaba contagiado del virus y tenía mal puesto el tapabocas, que comenzaba a llenar la sala rápidamente con los aerosoles y gotículas del virus cuando ésta no estaba ventilada.

¿Para qué sirve y en qué temas se puede usar?

En el caso de las Intervenciones Escenográficas temporales como el Urbanismo Táctico encontramos que en su esencia sirve para generar procesos ciudadanos e institucionales que buscan por medio de la intervención del espacio público una **ciudad más disfrutable, creativa, segura, humana y sostenible, que pone en el centro del diseño de sus acciones y mensajes la calidad de vida de las personas y una mejor convivencia**. En este sentido, sus proyectos se enfrentan naturalmente a las dinámicas, estructuras y a los representantes de la visión carro-céntrica de la ciudad.

Asimismo, podríamos afirmar que el Urbanismo Táctico es un enfoque que soluciona problemas desde lo local, que se orienta a un llamado a la acción de la ciudadanía. Por esto, se puede entender como un método experimental basado en la idea del prototipado, es decir, “fracasar temprano” y experimentar, seguir un proceso continuo de **iteración** y contemplar la capacidad de escalar, replicar y adaptar. Esto no sólo permite que la transformación urbana sea más ágil, flexible, creativa y gradual, sino que también se configure en una forma de amplificar las oportunidades, aciertos o aspectos positivos que suceden en una comunidad, permitiendo otras maneras de descubrir, construir, re-definir, habitar y convivir en una ciudad.

Por su parte, las Intervenciones Escenográficas efímeras que también llamamos Dispositivos Escenográficos, pueden ser entendidos como **herramientas o recursos pedagógicos que facilitan conversaciones e interacciones en el espacio público de una manera disruptiva**. Ya sea porque las personas no esperan encontrar una instalación de esas características en la calle o porque el tema que se “pone en público” no es comúnmente tratado de esta manera. Cualquiera sea la razón del interés que suscita estos dispositivos tienen al igual que el Urbanismo Táctico o las otras intervenciones temporales la capacidad de incidir narrativamente en los relatos que las persona construyen de lo público, pues son en sí mismo un ejemplo de que la calle, los andenes, las plazas son espacios no sólo de tránsito sino de encuentro, conversación y aprendizaje.

¿Con quiénes se puede realizar?

Las acciones de Urbanismo Táctico o Intervenciones Escenográficas se pueden realizar con la ciudadanía en general, entre vecinos, amigos, activistas, estudiantes de colegio o universidad, fundaciones, asociaciones de vecinos, artistas urbanos, Juntas de Acción Local, Urbanistas, etc. Dependiendo del proyecto y quién lo origine, sus objetivos y escala, el proceso de su diseño y materialización debe variar. No hay una fórmula mágica. En el caso de los Dispositivos Escenográficos es recomendable trabajar con personas que tengan conocimiento en diseño industrial o gráfico, arquitectura, o desarrollo tecnológico.

¿Cómo se diseña una acción usando esta metodología?

Para diseñar Intervenciones Escenográficas que tengan enfoque de Cultura Ciudadana se debe tener en cuenta cuáles son los factores culturales que explican el comportamiento problemático que se quiere cambiar porque afecta la cotidianidad o la convivencia de un grupo de personas. Por ejemplo, es necesario saber si el problema es la mala separación y disposición de los residuos en el espacio público o es el mal parqueo de vehículos motorizados en zonas peatonales o en las que está prohibido estacionarse. Cada una de estas problemáticas no sólo afecta contextos y dinámicas distintas de la ciudad, sino que responden a motivaciones y causas distintas, así sea una misma persona la que incurra en estos dos comportamientos. Por eso, es necesario identificar y entender las explicaciones o los factores culturales que causan estas problemáticas, para precisar qué queremos intervenir, qué queremos lograr y cómo creemos que se puede cambiar, de forma que estas claridades guíen y den sentido a nuestro diseño.

Entonces, si a la hora de pensar y crear una Intervención Escenográfica tenemos en cuenta los factores culturales que explican el o los comportamientos problemáticos que articulados en una teoría de cambio que identifique que nuestras acciones potencialmente pueden transformarlos, podemos decir que la construcción de nuestra puesta en escena tiene un enfoque de Cultura Ciudadana y que nuestra intervención seguro contemplará trabajar con normas (formales e informales), creencias, actitudes, expectativas, representaciones sociales o narrativas. Sin embargo, es clave tener en cuenta los siguientes pasos para tener una Intervención Escenográfica robusta:

- **Definir el objetivo del proyecto:** antes de comenzar cualquier intervención es indispensable definir cuál es o son nuestros objetivos. Este paso puede ser determinante para definir la metodología. Tal vez lo que queremos lograr puede hacerse mejor de otra manera. El objetivo general nos habla del horizonte hacia el que queremos dirigirnos, y los objetivos específicos nos ayudan a priorizar los caminos que debemos tomar para avanzar hacia ese horizonte.

- **Seleccionar el lugar de intervención y la población objetivo:** una vez tenemos claro qué queremos lograr con nuestra intervención debemos identificar en qué lugares se puede y es pertinente hacer nuestra intervención. En este proceso también es necesario identificar a quiénes va dirigida nuestra acción, quiénes quisiéramos que participen de nuestra puesta en escena. Es común que el lugar de intervención y la población objetivo hagan parte del planteamiento de los objetivos.

- **Observar con atención y entender el espacio:** hacer un reconocimiento y valoración de las características (deficiencias y cualidades), dinámicas, actores y lógicas del o los lugares que queremos intervenir permite plantear una acción que no rompa el ecosistema comunal, sino que potencie las virtudes y oportunidades que éste contiene.

- **Diseñar y crear:** en el proceso de ideación y creación de la intervención es importante contemplar la participación de la comunidad, de co-crear, tanto de forma directa (ej.:sesiones de ideación y definición) como de forma indirecta (ej.:recolección de las observaciones, comentarios o reacciones expresadas por la comunidad durante los procesos de iteración) para evaluar e incorporar en el diseño de la intervención la visión de las personas que habitan o transitan por estos lugares. Elementos como la escenografía, la narrativa y la convocatoria, entre otros, pueden ser susceptibles de ser trabajados conjuntamente con la comunidad.

- **Implementar y documentar:** una vez tengamos un diseño que nos permita construir un prototipo podemos comenzar a implementar versiones piloto de nuestra acción. Este prototipado se puede realizar en diferentes escalas, identificando el producto mínimo viable[1] para tangibilizar, o hacer palpable, una acción. Es decir, teniendo en cuenta que las Intervenciones Escenográficas son en sí mismas intervenciones del espacio público o de un espacio específico, los pilotos de este tipo de acciones pueden realizarse parcialmente, probando partes o segmentos de la intervención y no su todo. De tal forma, podremos probar y validar algunas ideas centrales de la intervención como: mecanismos o aspectos relevantes para el éxito de la acción, materiales, nombres o textos, colores, formas, etc.

- **Escalar e iterar:** en general el diseño de acciones de Cultura Ciudadana es un proceso de constante prueba, error y ajuste, es decir de iteración, que nos permite aprender de la práctica rápidamente para luego incorporar ajustes en el diseño. Que una intervención no brinde los resultados esperados a la primera, a la segunda o a la tercera vez hace parte del proceso de diseño. Cada iteración te permite aprender un poco más de lo que hace que el mecanismo que estás diseñando funcione. Recuerda que el trabajo que estás haciendo no es fácil, no te frustres.

- **Post-implementación:** es importante entender que la intervención no termina con la implementación; después de esta comienza un proceso de divulgación, despliegue comunicacional de resultados y de evaluación, medir el cambio de las dinámicas del lugar y sus actores.

Ejemplos:

- Urbanismo Táctico - Cuatro parques Bogotá: https://www.youtube.com/watch?v=uNJKHCqlOYU&ab_channel=Secretar%C3%ADaDistritalDelH%C3%A1bitat
- Urbanismo Táctico - Barrios Vitales: https://www.movilidadbogota.gov.co/web/barrios_vitales
- Asphalt Art: https://asphaltart.bloomberg.org/

[1] Cuando hablamos del producto mínimo viable en el desarrollo o diseño de un producto o una acción hacemos referencia a la versión más básica de este producto que permita probarlo y que garantiza que tiene las mínimas características de ese producto. Esto es clave para la construcción de prototipos y pilotos que puedan ser probados y retroalimentados.

- Asphalt Art - Baltimore: https://www.youtube.com/watch?v=6bdz3QYVB6c&ab_channel=BloombergPhilanthropies
- Asphalt Art - Birmingham: https://www.youtube.com/watch?v=ep0aQasxlC8&ab_channel=CityofBirmingham
- Dispositivos Escenográficos - Street compliments:https://www.youtube.com/watch?v=-OBgdoAmuwI&ab_channel=Participant
- Dispositivos Escenográficos - Lave has no labels: https://www.youtube.com/watch?v=PnDgZuGIhHs&ab_channel=AdCouncil
- Dispositivos Escenográficos - Yo somos: https://www.instagram.com/yo.somos/

Recomendaciones para la implementación:

Definir el tema

Antes de comenzar a realizar cualquier trabajo es indispensable definir unos objetivos de lo que se pretende lograr con la intervención. Esto implica tener muy claro y aterrizado qué se quiere lograr con la intervención del espacio y qué tan lograble es esto. Por ejemplo, cuál es el comportamiento que se quiere cambiar (factores culturales asociados a ese comportamiento), para quiénes es esa intervención (población objetivo), cuáles son los supuestos de cambio (hipótesis) y cuánto tiempo se espera que dure la acción. En la medida en que logremos tener objetivos muy claros y aterrizados la definición de qué elementos se debe medir será más sencilla. No está demás señalar que plantear objetivos que no puedas alcanzar es un error que se debe evitar.

Seleccionar el lugar y la población objetivo

Teniendo en cuenta la preponderancia que tiene el espacio en la creación e implementación de las Intervenciones Escenográficas, se recomienda definir muy bien los lugares en los que se llevarán a cabo las acciones. Para esto, se debe tener en cuenta: qué dinámicas sociales, económicas y políticas tiene ese lugar (quiénes lo habitan y transitan, cuáles son sus actividades principales y qué se conmemora), qué entidad regula ese espacio (en caso que sea un espacio público) y qué permisos se deben solicitar para intervenir el segmento de espacio público que se desea trabajar. Recuerda que intervenir espacios de forma no autorizada puede implicar riesgos legales, así como la pérdida del trabajo y el esfuerzo invertido en la acción.

Aterrizar el diseño

Para aterrizar el diseño de la intervención es indispensable contar con los objetivos de la acción definidos, con los espacios de intervención escogidos, con un presupuesto específico y la definición de qué tipo de escenografía es más pertinente hacer (una permanente o efímera). Tener estos elementos claros permitirá delimitar aspectos clave del diseño como los mecanismos de cambio e interacción, los

mensajes que se pueden transmitir y las conversaciones que pueden ayudar a generar nuestra acción (i.e. si es una reivindicación de un tema específico en el espacio público, si es una invitación lúdica para ampliar el conocimiento en algún tema de la ciudad, etc.).

Por otro lado, la mejor forma de saber si un diseño funciona es probándolo; por eso recomendamos hacer pruebas pilotos y prototipos que permitan “fracasar temprano”, identificar qué se puede mejorar en el diseño e incorporarlo a éste de forma que robustezca el diseño.

Producir

En la producción y compra de los insumos, materiales, elementos y estructuras necesarias para la intervención se debe tener en cuenta que todo lo que hemos pensado durante las fases de ideación y diseño se debe ver reflejado en la implementación, buscando que sea lo más cercano a las ideas que se tenían y a lo que se ha planeado. Para eso es necesario tener buenos socios y proveedores que produzcan los elementos que no podamos hacer nosotros mismos. Por ejemplo, si vamos a necesitar plantillas para stencils que usaremos en la intervención de una calle, es clave contar con un buen proveedor de impresión y corte láser de plantillas, así como contar con buenos materiales.

Por otro lado, en esta fase se debe tener especial cuidado con el presupuesto, ya que aquí se realizan gran parte de los gastos y compras de insumos y materiales. Por eso, se recomienda buscar siempre que tus ideas se ajusten al presupuesto que tienes y no al revés. Recuerda que muchas veces la mejor solución no implica invertir más recursos económicos sino incorporar soluciones creativas o alternativas (intenta siempre ver tus limitaciones desde múltiples ángulos).

Implementar

La implementación de nuestra acción es la parte del proceso que articula todo lo que hemos pensado y planeado con la puesta en escena con la ciudadanía; en ese sentido, es una fase en la que es muy importante que la factura y el resultado de nuestra acción sea su mejor versión (para eso es clave haber iterado, probado, ajustado y piloteado previamente). En esta fase se recomienda tener un documento de implementación, un protocolo, que recoja los aprendizajes de los procesos de iteración y pilotaje para el paso a paso de la realización de la acción. Esto ayudará a organizar la implementación entre todas las personas que participan en la acción y a garantizar que la acción se realiza siempre siguiendo el sentido con el que se diseñó.

Finalmente, otro elemento relevante que se debe tener en cuenta es la estrategia de convocatoria y socialización de nuestra acción. Saber a quiénes invitar, por qué medios, en qué fechas y con el apoyo de qué personas o entidades puede ser determinante para que nuestra acción reciba la atención que deseamos.

¿Cómo se puede evaluar?

La puesta en escena de esta acción implica un despliegue y una intervención en el espacio. Se espera que las personas interactúen observando y participando directamente. Para la medición de este tipo de metodologías es clave pensar en ejercicios de observación en los que se puedan describir y caracterizar las reacciones de las personas que interactúan con la acción y hacer conteos de aspectos que se identifiquen relevantes para la acción, como:

- Número de personas que interactuaban con la acción (discriminado por sexo y edad).
- Descripción y caracterización de las reacciones.
- Principales reacciones generadas (rechazo, aprobación, etc.).
- Comportamientos de las personas en ese lugar.

Asimismo, se pueden hacer mediciones del antes y el después de la experiencia de uso de las personas que participaron indagando por los cambios o permanencias en su percepción, conocimiento y creencias alrededor de los temas de interés de la acción.

De igual manera, se considera importante hacer ejercicios de testeo antes de salir al público. El desarrollo de grupos focales con "público desprevenido" que puedan interactuar con elementos de la escenografía y dar su retroalimentación aportará significativamente a identificar las fortalezas y posibles dificultades del material.

En cualquier caso, se considera fundamental acompañar las acciones de conteo con entrevistas y conversaciones con los espectadores para la generación de categorías que permitan evaluar y dar cuenta del alcance de la herramienta a la luz de los objetivos propuestos.

Conclusiones:

- Las Intervenciones Escenográficas son metodologías que funcionan muy bien para trabajar en el espacio público temas de apropiación, seguridad vial, movilidad sostenible, confianza y participación. Sin embargo, con los Dispositivos Escenográficos también es posible trabajar temas como la diversidad o el machismo, entre otros.
- Para que las Intervenciones Escenográficas sean acciones de Cultura Ciudadana que ayuden a cambiar o transformar comportamientos que afectan nuestra vida en sociedad, es clave tener claro cuáles son los factores culturales a los que apunta la acción. Pues, aunque una intervención sea muy creativa, bella y disruptiva, si no cuestiona, problematiza o hace pedagogía y amplía el conocimiento sobre uno o varios factores culturales asociados con un comportamiento, ésta no tiene el enfoque de Cultura Ciudadana.
- Por las características de estas metodologías es determinante escoger con cuidado el lugar de intervención. Entender las dinámicas de relacionamiento de ese lugar y las prácticas de las

poblaciones que lo habitan y lo transitan, esto te puede ayudar a escoger bien y a minimizar los riesgos de implementación.

8.3 Juegos Cooperativos

¿Qué son?

Los juegos cooperativos son aquellos en los que **los jugadores no compiten entre sí, sino que deben ponerse de acuerdo para ganar el juego**. En esta modalidad de juegos, las personas tienen un objetivo común que pueden lograr o fallar conjuntamente. La diversión y las motivaciones para cooperar e interactuar, que surgen del trabajo en equipo para resolver el desafío del juego, **son ideales para estimular la construcción de vínculos de confianza y practicar la coordinación entre personas**.

Esta clase de juegos es la que más se adecua o relaciona con los principios de Cultura Ciudadana. Estos tienen en cuenta el principio de acción colectiva que se aplica cuando se requiere de la cooperación de varios individuos presuponiendo la superación de un problema de cooperación (expectativas pesimistas del otro -problema del colinchado o gorrón/free rider-). Es decir, “para qué participo yo si los demás no lo van a hacer” o “no voy a ser la única persona que asume el esfuerzo”. Por esto, el reto del juego de cooperación, como el de la acción colectiva, es identificar cómo mantener la confianza y la motivación para que una cantidad suficiente de personas cooperen para lograr el objetivo común.

En los proyectos de Cultura Ciudadana es fundamental generar espacios de juego que tengan la capacidad de estimular y fomentar el aprendizaje de niños y niñas e incluso de adultos. Esto tiene que ver con que el juego permite: formar y explorar nuevas relaciones con otras personas; crear y probar cosas nuevas y apropiar el mundo alrededor, entre otros aprendizajes. El juego **ingenioso y contra fáctico**, es decir inesperado o imaginario, impulsa la creatividad y la imaginación al activar una disposición en la que las experiencias se enmarcan en oportunidad para transgredir y crear, a la vez que, se experimenta alegría y agencia (todo es posible en el juego). Además, el juego permite el sentido del humor, no solo porque reímos, sino porque sonreímos, nos hace pensar, ayuda a ver las cosas desde otra perspectiva, remueve algún sentimiento, e incluso puede arrancarnos unas lágrimas de ternura, pero sobre todo el juego es una gran oportunidad de reflexionar sobre el sentido de las normas y de practicar su cumplimiento.

¿Con quiénes se puede realizar?

Los Juegos son una metodología muy diversa, dependiendo de los grupos a intervenir se deben tener en cuenta diferentes aspectos:

- La edad de los jugadores
- La cantidad de jugadores
- El tiempo disponible

- El contexto
- Si es con tablero o con elemento a gran escala

Lo ideal es diseñar el juego después de definir las características de los jugadores y del aprendizaje que queremos generar, teniendo en cuenta que si es fácil de entender con lenguaje sencillo y actividades lúdicas se puede ampliar la implementación a diferentes contextos y personas.

Es importante tener en cuenta dos clases diferentes de aplicaciones: se puede citar a un grupo de personas definidas a jugar o se puede poner el juego en el espacio público e invitar a los transeúntes a participar. En el primer caso podemos contar con un número determinado de personas durante el tiempo que dure el juego, mientras que los juegos en calle deben ser mucho más flexibles porque no podemos garantizar un número de jugadores específicos ya que se debe hacer la convocatoria en el lugar con personas que no necesariamente tienen el tiempo específico para participar.

¿Cómo se diseña una acción usando esta metodología?

Para crear juegos cooperativos con el enfoque de Cultura Ciudadana se debe tener en cuenta que en su ideación y diseño se desarrollen, intencionalmente, mecanismos para cambiar o transformar algunos factores culturales que explican un comportamiento problemático que afecta la convivencia de un grupo de personas. Es decir, que si la experiencia lúdica del juego incorpora en sus dinámicas performáticas, escenográficas y narrativas reflexiones para aprender, incorporar, cuestionar creencias, actitudes, expectativas, representaciones sociales, normas o narrativas que explican un comportamiento que afecta la vida en sociedad de un grupo de personas, estamos diseñando un juego cooperativo con enfoque de Cultura Ciudadana. Para esto, durante el proceso de diseño e implementación de los Juegos cooperativos es necesario:

- **Traducir las reglas del juego en mecanismos de aprendizaje:** para comenzar a diseñar un juego cooperativo se debe tener claro el objetivo que se busca lograr con éste cuando las personas lo jueguen. Si se quiere que los participantes amplíen su conocimiento o reflexionen sobre un tema mientras cooperan es necesario identificar y definir con claridad ese contenido que se quiere abordar con el juego, es decir qué se quiere que los jugadores aprendan. Luego, entendiendo que el juego está enmarcado en un universo específico se debe identificar o crear un propósito a esos contenidos para que hagan parte del motor del juego. A esta relación le podemos llamar el modelo pedagógico del juego. Es decir, que para que nuestro juego sea entretenido y cumpla la función de ampliar conocimientos debe hacer que la trama, la que permite ganarlo, consista en que las personas que lo juegan incorporen esos conocimientos y realicen esas reflexiones. Ya con esto definido, se debe tomar todo el modelo pedagógico y convertirlo en un sistema de reglas que le den al jugador la retroalimentación adecuada, pero que no pierda de vista la interacción y la diversión. Este proceso no es fácil, pero con dedicación es posible lograrlo.

- **Relacionarse, entretenerse y disfrutar con aprender:** tratar de que la experiencia lúdica se asemeje a la experiencia pedagógica es clave para el éxito del juego cooperativo. Procura aplicar las estructuras de los juegos a la experiencia pedagógica, por ejemplo, poniendo objetivos y metas en función de lo que se quiere aprender, incrementando la dificultad gradualmente y generando reconocimientos de vez en cuando.

- **Hacer iteraciones de la hipótesis de juego:** es crucial poner a prueba en varias ocasiones los supuestos de cambio del juego y ver si las conductas emergentes, es decir las reacciones que suscita el juego, son las que queremos que emerjan; esto para evitar mensajes contraproducentes. Durante el piloto se debe revisar también si las instrucciones y los mensajes fueron claros, si el tiempo es adecuado y revisar la efectividad de cada uno de los elementos escenográficos (i.e. tarjetas, fichas, cartas, tableros).

- **Diseñar con contexto**: se deben tener en cuenta las reglas del mundo real para que las reglas del sistema del juego no vayan en directa contravía de éstas, sino que se adapten de alguna manera para que el juego funcione en ese contexto. Asimismo, los elementos estéticos y narrativos del juego pueden incorporar y hacer alusión a elementos del mundo y el contexto del que hacen parte las personas que lo van a jugar, como: el lenguaje, el sistema de medición, los hitos, etc.

- **Crear un mundo para jugar:** se trata de **construir un mundo imaginario, comúnmente asociado con un universo de ficción como el de los relatos de literatura, el cual cuenta con cualidades coherentes en historia, personajes y relaciones, etc., al tiempo que propone un desafío o aventura que para muchos autores de ciencia ficción o fantasía es crucial**. Piensen por un instante en “El viaje a la luna” de Julio Verne (la nave, los pasajeros, el lugar de llegada, etc.) o en la isla de la Utopía de Tomás Moro (una isla habitada por una comunidad pacífica, que establece la propiedad común de los bienes, en contraste con el sistema de propiedad privada). En ambos casos el juego de construir un mundo nos permitió imaginar mundos posibles y nos inspiró para viajar a la luna y configurar cooperativas en la que los trabajadores son dueños de los medios de producción.

- **Invitar a las personas que van a jugar a asumir una disposición diferente ante esa experiencia:** invitar explícitamente a jugar activa los sistemas de motivación a priori porque la gente invitada identifica la posibilidad de salir de la cotidianidad y entrar en el “círculo lúdico”. Es importante procurar que la experiencia sea placentera de comienzo a fin, así las personas pierdan el juego, para evitar la frustración por parte de los jugadores. El juego permite la dualidad de tomar en serio y de no dar tanta importancia a las situaciones, “es jugando”.

- **Hacer la actividad lúdica de manera voluntaria**: es esencial que la experiencia de juego sea significativa para el jugador, que sea relevante para él, que se divierta y se sienta incluido. Por eso la motivación de jugar debe ser intrínseca al juego, entre más entretenido me sienta jugando, más motivado voy a estar para jugar el juego.

Ejemplos:

Un ejemplo de un juego en donde se construye un mundo para jugar es el “Escape Room: Hombres al Cuidado” de la Escuela Presencial Hombres al Cuidado. El objetivo de este juego es que un grupo de hombres vivan una experiencia inmersiva que incluye las diferentes tareas de cuidado (cuidado directo, cuidado indirecto, cuidado emocional y cuidado ambiental) de las que se deben hacer cargo en un día típico, en una casa, con la familia. Al final se hace una reflexión sobre la distribución inequitativa de las labores del cuidado entre hombres y mujeres y se entregan herramientas para que los participantes empiecen a responsabilizarse de diferentes labores que antes no hacían.

Imagen No. 38 Escape Room Movie



Fuente: New York Post https://nypost.com/2021/07/16/new-escape-room-movie-5-real-life-escape-rooms-in-nyc/

Este Escape Room de la Escuela de Hombres al Cuidado es un juego cooperativo que cuenta con una escenografía similar a una casa. En esta los participantes encuentran diferentes retos del cuidado del hogar que deben ser solucionados entre todos los jugadores en un determinado tiempo para ganar. Por ejemplo, las labores del hogar que hacen parte del cuidado indirecto, como limpiar, cocinar, lavar, etc. se abordan como misiones en este juego y para poderlas resolver se requiere de la participación, interacción y cooperación de todos los jugadores. En una de las historias del Escape Room se desarrolla la situación de una pareja con hijos, en esta, viejos amigos del colegio se han quedado de encontrar para ver el último partido de las eliminatorias para el mundial, como lo han hecho los últimos tres mundiales. Mientras ven el partido llega la hija pequeña y les pide que le hagan un peinado igual

al de la foto para ir a jugar donde su amiga. Después de un rato llega el hijo de 7 años diciendo: “papá tengo que hacer esta tarea para mañana y está muy difícil”, los participantes deben ayudarle al niño a hacer la tarea. En la mitad del tiempo llega el jefe del dueño de la casa y deben planchar una camisa blanca para que pueda bajar a reunirse con él. Mientras tanto deben separar los residuos, lavar los baños, sacar al perro y resolver una situación de celos que se presenta de la mejor manera posible. Para ganar el juego y salir de la casa deben haber resuelto las diferentes misiones de la mejor forma posible antes de que se acabe el tiempo.

Imagen No. 39 Render Escenografía Escape Room Hombres al Cuidado



Fuente: SCRD - SDCCGC Laboratorio Creativo -PEN- 2022

Este ejemplo nos evidencia otra de las características de esta clase de juegos y es que son inmersivos. Es decir, que las personas entran físicamente en un escenario ficticio que les propone en clave de juego asumir distintos roles, poner en acción un performance específico y seguir una narrativa particular de ese mundo. Para lograr esto se construyeron diferentes historias con las que puedan identificarse los jugadores, estas pueden ser: una pareja con hijos (como la que se describió), hijos viviendo con un padre viudo o amigos viviendo juntos.

- Referentes juegos cooperativos:

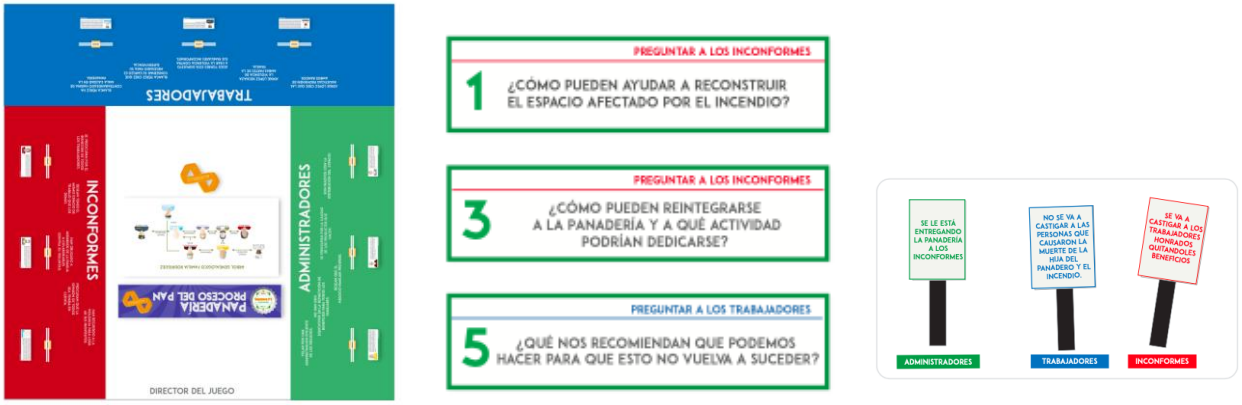
El juego del Pan

El juego de Pan es un juego cooperativo de rol que se diseñó para hacer pedagogía sobre el Proceso de Paz. El objetivo es que los participantes al jugar pudieran vivenciar y entender un proceso de resolución de conflictos a partir de un caso hipotético en una panadería de una familia, en donde un grupo de administradores debe negociar con un grupo de inconformes y hay un grupo de trabajadores que le exigen a ambas partes, porque todos han cometido errores. De esta forma los jugadores generan empatía con los personajes que se les asignan y pueden meterse realmente en el mundo hipotético que se planteaba frente a ellos.

El juego de roles pretende ser un ejercicio de creación en donde, a partir misiones y herramientas, se espera que los participantes generen ideas y acciones alrededor de la resolución de conflictos. Igualmente, la relación entre el juego y el placer brinda la posibilidad de crear un espacio desinteresado en donde los participantes se dan la oportunidad de revaluar sus prejuicios y encontrar soluciones.

Los jugadores fueron receptivos con esta dinámica, generaron empatía con los diferentes roles llevando a cabo discusiones amplias sobre los diferentes temas y llegando a acuerdos. Al final varios se acercaron a preguntar sobre el juego y cómo podían utilizarlo en diferentes espacios pedagógicos, esto muestra el gran interés que existe en la población con la que se implementó esta estrategia en este tipo de metodologías.

Imagen No. 40 Render Escenografía Escape Room Hombres al Cuidado



Fuente: SCRD - SDCCGC Laboratorio Creativo -PEN- 2022

- Juego del ultimátum: https://www.youtube.com/watch?v=_gedgBYmHCg
- Juego de confianza (dilema del prisionero) - La Evolución de la Confianza: https://maeriens.github.io/trust/
- Juego de mesa cooperativo - Pandemic: https://www.youtube.com/watch?v=2huHeo9zBaE

¿Cómo se crea una experiencia inmersiva en los juegos cooperativos?

Estimular los sentidos: Usa escenografías o tableros de juego con materiales, imágenes que generen la sensación de novedad en los jugadores. Usa elementos que evidencien que el juego está cambiando, como por ejemplo un reloj que muestra que se está acabando el tiempo o que las distintas cartas con las misiones tengan diferentes colores y grados de dificultad.

Generar expectativas: La curva de expectativa arranca en un punto moderado: la expectativa no se puede poner como lo más alto. “esto va a ser lo mejor” porque si no lo es, la sensación de fracaso es muy grande. Pero si es bueno subir un poquito la expectativa: “este juego se ve divertido”.

¿Cómo generar expectativa? (expectativa pre-juego):

- Desde el inicio hay temas que a mucha gente le gustan: investigar qué temas le gustan a los posibles participantes, moda, películas, música etc. Con esta información se pueden diseñar experiencias inspiradas en estos elementos.
- Innovación tecnológica: capta más la atención que lleguemos con dados de 20 lados a si llegamos con dados de 6. Estos son unos **potenciadores de experiencias**. Que los elementos generen expectativas antes de empezar a jugar.
- Calidad gráfica: construir una línea gráfica para todo el juego y revisar que todos los elementos la compartan. Esto es importante para generar unidad y que se entienda cuáles elementos son parte de la escenografía y cuáles son parte del juego.

Recomendaciones para la implementación:

La ideación y el diseño

Lo primero es tener claro el tema, el comportamiento problemático y los factores culturales de ese comportamiento a la hora de diseñar. Antes de empezar a crear se debe priorizar un tema sobre el cual queremos que los jugadores reflexionen y obtengan la información necesaria para mejorar estas situaciones problemáticas en la vida cotidiana. Es importante tener siempre presente que en el juego una de las principales motivaciones es la diversión. Se recomienda cuidar siempre que el juego sea divertido para las personas así el tema al que le queramos apuntar sea complejo y serio (igualdad de género, movilidad, discriminación). Una vez esto esté claro se procede a definir el concepto del juego, en qué mundo va a transcurrir, puede ser muy similar a la realidad o ficticio. Una vez tengamos definido el concepto se procede a definir las mecánicas del juego: el objetivo del juego (cómo se gana y cómo se pierde) las misiones, las recompensas, los personajes, las instrucciones, etc.

Las pruebas y el piloto

Antes de tener la versión final de un juego cooperativo se debe hacer un piloto en donde se ponen a prueba los diferentes aspectos: el tiempo, la claridad en las instrucciones, los mensajes, la escenografía etc. Asimismo, es importante probar el nivel de vinculación y motivación que genera el juego, pues ante todo la idea central es que las personas disfruten y se entretengan jugándolo.

La producción

Para que la producción de un juego tenga una muy buena factura se recomienda contar con un buen proveedor, ojalá que cuente con experiencia en temas relacionados. Los elementos de un juego van a ser manipulados por muchas personas y por esta razón se debe procurar siempre que sean de buena

calidad y fáciles de limpiar. Es importante contar con repuestos para los diferentes elementos como fichas, cartas, entre otras, porque es muy fácil que alguna pieza se pierda.

La implementación

A la hora de implementar los Juegos cooperativos es clave tener en cuenta hacerlo en contextos donde los jugadores cuenten con el tiempo determinado para la actividad, pues no es recomendable que los jugadores abandonen el juego o lleguen después. La convocatoria debe tener en cuenta que las personas no esperen demasiado antes de empezar a jugar, para esto debe citar a los diferentes grupos en horarios diferentes, teniendo en cuenta el tiempo necesario para acomodar los diferentes elementos antes de que entre otro grupo. La mejor forma de garantizar la convocatoria es hacer alianzas con organizaciones como colegios, universidades, empresas o distintos colectivos. No se debe olvidar que la participación debe ser voluntaria, se debe invitar a las personas a jugar.

Por último, se debe promover la cooperación todo el tiempo entre los jugadores y evitar el conflicto. La experiencia dentro del juego debe demostrar que si trabajamos juntos podemos resolver mejor los problemas y no lo contrario.

¿Cómo se puede evaluar?

La implementación de los juegos cooperativos implica sobre todo una interacción entre las personas que lo están jugando. En ese sentido se pueden hacer mediciones del antes y el después de la participación de las personas en el juego, indagando por los cambios o permanencias en su percepción, conocimiento y creencias alrededor de los temas de interés de la acción y de las dinámicas de cooperación y confianza.

Asimismo, se pueden hacer ejercicios de testeo antes de salir al público. El desarrollo de grupos focales con “público que no tenga idea de la acción” que puedan participar en el juego y dar su retroalimentación aportará significativamente a identificar las fortalezas y posibles dificultades del juego y sus componentes.

En cualquier caso se considera fundamental acompañar las mediciones con entrevistas y conversaciones con los participantes para la generación de categorías que permitan evaluar y dar cuenta del alcance de la herramienta a la luz de los objetivos propuestos.

Conclusiones:

- Los juegos cooperativos son una metodología aplicada a proyectos de Cultura Ciudadana que sirve principalmente para que los jugadores participen en una experiencia lúdica en la que deben resolver un objetivo común que pueden lograr o fallar conjuntamente. Esto pone en

evidencia las diferentes problemáticas que plantea el proyecto y abre el diálogo sobre la agencia ciudadana para contribuir a su resolución.

- Antes de empezar a diseñar un juego cooperativo es importante definir el alcance que este debe tener. Durante esta parte del documento se hizo referencia a juegos analógicos, pero si es necesario llegar a más personas se pueden usar las mismas recomendaciones para desarrollar el juego de manera virtual.

- Los juegos cooperativos son aquellos que estimulan el trabajo en equipo, y en los que el objetivo no es individual, sino conjunto para todo el grupo. No se compite, no se gana y nadie queda eliminado.

9. Recomendaciones

Tips de crecimiento y sostenibilidad
¿Qué sigue si sale muy bien esta acción?

- Los aprendizajes que se generan en el proceso de construcción de las acciones de Cultura Ciudadana se dan cada día. Es la interacción con el ciudadano en el escenario de la calle lo que permite nutrir y retroalimentar cada parte del proceso desde el diseño hasta la implementación.
- Las estrategias de Cultura Ciudadana deben permanecer en el tiempo para lograr la transformación cultural deseada.
- Aunque dentro de los principios de Cultura Ciudadana están la corresponsabilidad y la autorregulación, es necesario articular la narrativa con las sanciones y efectos legales de incumplir la norma.
- Los presupuestos son claves para estructurar las acciones de Cultura Ciudadana. Los gastos generados durante los procesos de diseño, prototipado e implementación constituyen una inversión que influye en la sostenibilidad de la acción en el tiempo.
- Debido al proceso de prototipado y pilotaje, se aprenden lecciones en calle sobre el uso de los materiales, algunos funcionan, otros no y esto depende de la interacción y el uso que les dé la ciudadanía, y en esa medida, a veces no es posible ser completamente eficientes con el gasto.
- Es indispensable involucrar mucho más a los ciudadanos en la problemática y hacerles sentir que sus opiniones valen, sobre todo visibilizando más sus denuncias sobre la problemática. En este sentido, es necesario fortalecer la comunicación en redes sociales para la estrategia, brindándole a la ciudadanía el espacio para participar más activamente en la problemática.
- Las mediciones cuantitativas y cualitativas sobre los resultados de las acciones debe ser un proceso que acompañe cada una de las etapas del desarrollo de la estrategia y no solamente darse en los prototipos. Cada día en la calle interactuando con la ciudadanía se convierte en insumo de retroalimentación y mejora de la estrategia, por ello las mediciones no deben abandonar el proceso.

Tabla No. 1 Ejemplos

Sketch	• Ensayos actores: https://drive.google.com/drive/folders/1JradTjGCLUWCIgn3C6Uo8NwsT8dmRkzt?usp=share_link • Seat Belt Crew (El equipo del Cinturón e Seguridad): https://www.google.com/search?q=seatbelt+crew&oq=seatbelt+crew&aqs=chrome..69i57j0i13i512j0i10i15i22i30j0i15i22i30j0i8i13i15i30j0i10i15i22i30j0i390l3.22031j0j1&client=ms-android-verizon&sourceid=chrome-mobile&ie=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid:eb825550,vid:muCU6_Y_Kyo • Familia Sutamarchán de la Secretaría Distrital de Movilidad: https://www.facebook.com/secretariamovilidadbogota/videos/sketch-teatral-la-familia-sutamarch%C3%A1n/666065924066206/ • Sketch Vendedores Cuidadores https://twitter.com/BogotaEsCivica/status/1593295386122358784?cxt=HHwWgMC8gcntwpwsAAAA • Combo Violeta de Transmilenio https://drive.google.com/file/d/1FcT6vktpHXleTiZcFmKOG0vEKtvgvcEB/view?usp=sharing • Sketch Hombres al Cuidado https://drive.google.com/drive/folders/1sDwk9f8wAZUu4F6snwqDvph2m7KRCpEH?usp=sharing
Instalaciones Escenográficas	• Peatonalización de la Avenida Broadway en Nueva York: https://www.nyc.gov/office-of-the-mayor/news/430-22/mayor-adams-street-safety-proposal-two-pronged-strategy-address-critical-broadway • Peatonalización de la Séptima: https://bogota.gov.co/asi-vamos/peatonalizacion-de-la-carrera-septima https://bogota.gov.co/mi-ciudad/movilidad/peatonalizacion-de-la-carrera-7#:~:text=La%20peatonalizaci%C3%B3n%20de%20la%20S%C3%A9ptima,y%20la%20Casa%20de%20Nari%C3%B1o. • Bogotá a Cielo Abierto: https://bogota.gov.co/mi-ciudad/desarrollo-economico/bogota-cielo-abierto-20-inscripciones-negocios-y-mas-informacion#:~:text=Bogot%C3%A1%20A%20Cielo%20Abierto%202.0%2C%20es%20un%20programa%20para%20revitalizar,comerciales%20en%20los%20espacios%20p%C3%BAblicos. • Parklets (Estacionamientos para la gente): https://transecto.com/2020/10/los-parklets-un-estacionamiento-para-la-

	gente/ ● Fun Theory Volkswagen. The World's Deepest Bin (La Caneca de Basura Más Profunda del Mundo): https://www.youtube.com/watch?v=qRgWttqFKu8 ● Fun Theory. Piano Staircase Initiative (Iniciativa de la Escalera Piano): https://www.youtube.com/watch?v=SByymar3bds&t=1s ● Festival Macarenazo: https://fundacionfestivalmacarenazo.org/
Juego Cooperativos	● Unlock! Escape Adventures: https://www.youtube.com/watch?v=WnSaXF8VmBk ● Días de radio: https://www.youtube.com/watch?v=MypA7yJ7GH0

10. Bibliografía

- *Acosta, O. (2009). Adaptive Urban Water Demand for an Uncertain World. A Case Study: Citizen's cooperation during the supply crisis of Bogotá in 1997 (tesis de maestría). Albert-Ludwigs-Universität Freiburg, Freiburg, Alemania.*
- *ALEXANDER, Jeffrey. Pragmática Cultural: Un nuevo modelo de performance social. Revista Colombiana de Sociología Nº 24. Bogotá. 2005.*
- *GARFINKEL, Harold. Estudios en etnometodología. Pearson Education Inc. Prentice Hall. 1968. Antrophos Editorial. Bogotá 2006.*
- *GOFFMAN, Erving. La presentación de la persona en la vida cotidiana. Doubleday & Company Inc. Nueva York. 1959. Amorrortu editores. Buenos Aires. 1997.*
- *OSTROM Elinor, AHN TK. "Una perspectiva del capital social desde las ciencias sociales: capital social y acción colectiva". Revista Mexicana de Sociología. 2003.*
- *SCCGC. El enfoque de Cultura Ciudadana y su transversalización en la gestión pública. Bogotá. 2022.*
- *SCCGC. Protocolo IDEARR 2022 para el diseño, implementación y evaluación de estrategias de Cultura Ciudadana. Bogotá. 2022.*

Control de cambios

No.	CAMBIOS REALIZADOS
1	Ver Solicitud de elaboración de documento / Radicado: 20239000308203: Fecha: 28/07/2023 **(**Creación de la Guía Performance, Escenografía y Narrativas con el fin de presentar el abordaje metodológico PEN y la forma cómo sus tres dimensiones, performativa, escenográfica y narrativa se relacionan con la comprensión de la acción ciudadana y la creación de puestas en escena.**)**

Responsables de elaboración, revisión y aprobación

ELABORADO POR	APROBADO POR	REVISADO POR	AVALADO POR
NOMBRE: Juan Camilo Ahumada Lizarazo	NOMBRE: Giancarlo Chiappe	NOMBRE: Leydi Marcela Gómez Contreras	NOMBRE: Carlos Alfonso Gaitán Sánchez
CARGO: Contratista Subsecretaria Distrital de Cultura Ciudadana y Gestión del Conocimiento	CARGO: Subsecretario Distrital de Cultura Ciudadana y Gestión del Conocimiento (E)	CARGO: Contratista Oficina Asesora de Planeación	CARGO: Jefe Oficina Asesora de Planeación
FIRMA: Electrónica	FIRMA: Electrónica	FIRMA: Electrónica	FIRMA: Electrónica