

# Y S O M A S

A large, stylized graphic of the word 'SOMAS' in white, set against a dark blue background. The letters are arranged in a vertical column, with the 'Y' at the top, followed by 'S', 'O', 'M', 'A', and 'S'. To the right of the 'O' is a white circle containing a dark blue crescent moon. To the left of the 'M' is a white circle containing a dark blue crescent moon. The 'S' at the bottom is a large, stylized letter.

**Memoria Social**

Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte.

**Bogotá, CO**

2022

**Proyecto : Yo Somos  
Timbo Estudio**

**Universidad de Los Andes**

**Secretaria de Cultura  
Recreación y deporte**

**Alcaldía de Bogotá**

**CC Gran Estación**





# yo

Juguemos a ponernos en los zapatos del otro y construyamos juntos. Al invitar a las personas a interactuar con otros ciudadanos para construir juntos, queremos co-crear un relato sobre la capacidad que tenemos los humanos para aceptar al otro como parte de algo más grande, considerar un mundo en el cual el otro hace parte de mí y yo hago parte de él. Un ejercicio performático para entender que sin el otro no estamos completos y que necesitamos combinarnos, coordinarnos, aceptarnos, confiar en los demás para generar empatía. Cambiar la narrativa de que, en la ciudad, uno se debe valer por sí mismo por una en la que el ciudadano se sienta parte de un colectivo mayor. El concepto detrás de la instalación es crear una metáfora interactiva que une a los ciudadanos a partir del juego y la diversión, un tipo de interacción innata y primordial del ser humano. La lúdica es una forma de diálogo que utiliza como lenguaje el movimiento, el cuerpo y la didáctica y buscamos valernos de esta libertad para catalizar comportamientos que saquen a las personas de la rutina y generen un impacto grande y duradero en su memoria.

# somos

# Investigación.

Bogotá es una ciudad en la que se reportan aproximadamente 900 riñas diarias, una ciudad donde la discriminación en razón de género, el machismo y la segregación contra las personas LGBTIQ+ siguen siendo una realidad, una ciudad donde predominan el individualismo y la intolerancia hacia los migrantes. De acuerdo con el Observatorio de Mujeres y Equidad de Género de Bogotá (Secretaría Distrital de La Mujer, 2021), de enero a junio de este año, se han presentado más de 16000 delitos contra las mujeres, entre los cuales se encuentran mayoritariamente casos de violencia intrafamiliar, seguidos por lesiones personales, delitos sexuales y, por último, asesinatos. En Bogotá, durante el confinamiento más restrictivo del 2019, se denunció un feminicidio cada 25 horas y cada 23 minutos se reportó una nueva víctima de violencia sexual (Bogotá Cómo Vamos, 2019). En cuanto a las personas migrantes, la violencia contra los venezolanos muestra un aumento considerable pasando de tan solo 1 caso de homicidio reportado en 2016 a 96 víctimas en el 2020 (Bogotá Cómo Vamos, 2020b). De manera similar, si bien en el 2020 los homicidios continuaron su tendencia a la baja, tanto en Colombia (Colombia Diversa, 2021) como en Bogotá (Bogotá Cómo Vamos, 2020b), Colombia Diversa registró las cifras de violencia contra personas LGBT más altas en 15 años. Los asesinatos se doblaron, mientras que las amenazas se triplicaron (Colombia Diversa, 2021). En particular, Bogotá fue una de las tres ciudades en concentrar el mayor número de personas LGBT victimizadas (Colombia Diversa, 2021).

El tejido social se deteriora y las dificultades de los habitantes para tener empatía por las personas con las que comparten la ciudad se refleja en la poca confianza interpersonal que hoy vivimos en los espacios públicos. En febrero de este año, el 77% de los bogotanos encuestados aseguraba sentirse inseguro en la ciudad, incidencia que aumenta en los estratos socioeconómicos más bajos (Bogotá Cómo Vamos, 2020a). Aún más, el 81% de las bogotanas encuestadas afirma que la inseguridad ha aumentado con respecto al 2019 (Bogotá Cómo Vamos, 2020b). El bienestar de los ciudadanos se ve afectado por las diferencias y vemos al otro como un extraño amenazador del cual debemos desconfiar. El miedo generalizado por un entorno de inseguridad, de aglomeración, de pobreza y de falta de oportunidades hace que las actitudes de los ciudadanos frente a los otros se conviertan en hábitos negativos. No es de extrañarse entonces que actores institucionales y gubernamentales identifiquen la transformación del espacio público y la seguridad y convivencia ciudadana como pilares fundamentales de una Bogotá sostenible, alineada con y encaminada hacia los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Organización Mundial de la Salud (Bogotá Cómo Vamos, 2020a). Pues, en efecto, cabe preguntarse: ¿por qué estas diferencias no pueden ser algo que aporte a la construcción colectiva de cultura ciudadana? Estamos convencidos de que nuestras prácticas culturales, nuestras libertades y el ejercicio de nuestros derechos tienen que convertirse en riqueza cultural y no en barreras. Queremos una sociedad pacífica y respetuosa y creemos que mediante la cultura y el juego se pueden

que mediante la cultura y el juego se pueden generar cambios transformadores en los ciudadanos y que las relaciones sociales positivas pueden influir en el respeto a las diferencias generando un impacto positivo en el bienestar de las personas.

En términos de salud pública, las acciones colectivas, artísticas y/o culturales hacen parte del cuidado informal comunitario de la salud que juegan un papel clave en la promoción y prevención de los problemas y trastornos de salud mental en una población dada (World Health Organization, 2007). Es así que los lugares públicos juegan un papel fundamental en la satisfacción de las necesidades urbanas colectivas.

Lastimosamente, en Bogotá, la tasa de espacio público efectivo por habitante no alcanza las metas establecidas en el POT, ni tampoco en la Política Nacional de Espacio Público (Bogotá Cómo Vamos, 2020a). En efecto, esta tasa se encuentra en 4.6m<sup>2</sup>/hab., cuando debería alcanzar los 6m<sup>2</sup>/hab. según el primero y los 15m<sup>2</sup>/hab. según el segundo. Entendiendo entonces que existe una escasez del espacio público y que este, además, debe trascender el concepto urbanístico para llegar a vivirse como un espacio lúdico, consideramos pertinente y necesaria la propuesta YO SOMOS que busca utilizar estos espacios para transformarlos en lugares lúdicos que generen un sentido de apropiación del espacio, comunidad y convivencia que hagan reflexionar sobre la idea del otro en la ciudad.





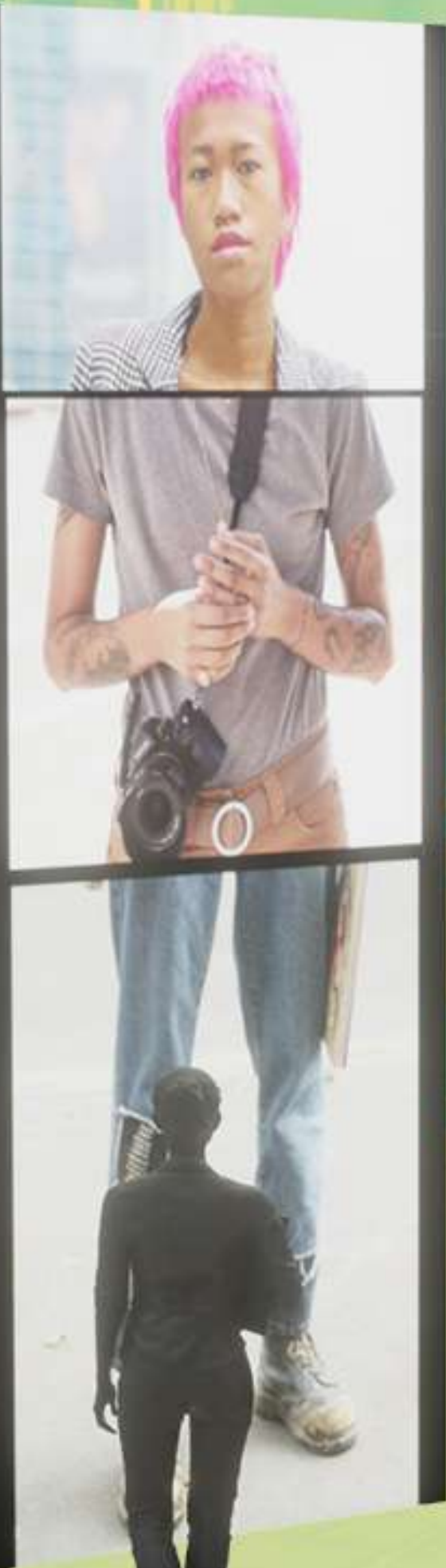
Bogotá Cómo Vamos. (2019). Informe de Calidad de Vida. <https://bogotacomovamos.org/vigesimo-segundo-informe-de-calidad-de-vida-en-bogota-2019-2/> Bogotá Cómo Vamos. (2020a).

Calidad de vida en Bogotá, 2020. El camino hacia una ciudad sostenible. <https://bogotacomovamos.org/vigesimo-tercer-informe-de-calidad-de-vida-en-bogota-2020-presentacion/> Bogotá Cómo Vamos. (2020b).

Informe de Calidad de Vida en Bogotá, 202. <https://bogotacomovamos.org/vigesimo-tercer-informe-de-calidad-de-vida-en-bogota-2020/> Colombia Diversa. (2021). Nada que celebrar. Informe de derechos humanos de personas lesbianas, gays, bisexuales y trans en Colombia 2020. <https://colombiadiversa.org/publicaciones/> Secretaría Distrital de La Mujer. (2021).

OMEG Observatorio de Mujeres y Equidad de Género de Bogotá. <http://omeg.sdmujer.gov.co/dataindicadores/index.html> World Health Organization. (2007). The optimal mix of services for mental health. [https://www.who.int/mental\\_health/policy/services/2\\_Optimal\\_Mix\\_of\\_Services\\_Infosheet.pdf](https://www.who.int/mental_health/policy/services/2_Optimal_Mix_of_Services_Infosheet.pdf)

# Construcción de confianza en espacios públicos



# ¿Qué es

Mediante una instalación interactiva de gran formato, este proyecto busca generar un espacio de confianza interpersonal en el espacio público. Un lugar de juego e intercambio cultural para los ciudadanos mediado por un dispositivo tecnológico que invita a extraños a participar en un ejercicio performático de construcción artística colectiva. Queremos aportar a la transformación de las actitudes sociales invitando a las personas a que se pongan en los zapatos del otro, a volverse parte del otro, a confiar en el otro para que, con el trabajo en equipo, se pueda romper el miedo del otro, generando empatía y confianza. La instalación propone crear un ser combinado a manera de cadáver exquisito. Este será construido de las diferentes partes del cuerpo de todos los usuarios participantes. Las personas tendrán que ponerse de acuerdo para que la combinación de todos cree un ser emergente y cambiante, un nuevo individuo colectivo que pueda crear un sentido de comunidad al actuar gracias a la coordinación de todos los participantes. Este proyecto también se convierte en un laboratorio que genera espacios de investigación interdisciplinarios en diferentes tecnologías para la creación de obras interactivas y de metodologías pedagógicas.

A nivel académico, el proyecto incluye un laboratorio mixto que responde a la pregunta de investigación: ¿Cómo experimentan los usuarios una instalación interactiva de gran formato enfocada en la generación de confianza interpersonal y bienestar en el espacio público de Bogotá? En acorde con el concepto narrativo de la instalación interactiva, este estudio adopta una perspectiva fenomenológica centrada en la experiencia de los usuarios y en la narración que estos hacen sobre la misma. Así, el objetivo principal será describir las experiencias de los usuarios de la instalación y, como objetivos secundarios, se explorarán, por un lado, sus perspectivas sobre los medios empleados por la instalación (interactividad, usabilidad, etc.) reconociendo la incidencia de estos factores en la experiencia misma de la instalación. Por otro lado, se indagará en las reacciones generadas por la instalación en los usuarios. En particular, el estudio se interesa por las reacciones conductuales, cognitivas y emocionales vividas por los usuarios en la interacción con la instalación. El proyecto adopta también una postura constructorista, reconociendo tanto el rol del participante, como del investigador en la construcción colectiva de la información recolectada. Por tanto, se entiende que las actividades mismas de recolección de información

# Yo Somos?

(e.g., entrevistas) inciden en la elaboración, configuración y narración que los usuarios hacen de sus experiencias.

Así, buscamos mediante un solo proyecto innovador de diseño generar una gran convergencia entre el arte, la ciencia y la tecnología para construir confianza interpersonal, no sólo en espacios públicos, sino en espacios de investigación académica. Todo con el objetivo de generar cambios que promuevan el reconocimiento positivo del otro y la agencia cultural. YO SOMOS es una propuesta que busca integrar los conocimientos y habilidades de diversas disciplinas contando con un equipo de diseñadores, artistas, programadores y psicólogos que buscan responder a problemáticas tangibles del espacio público y a cuestionamientos poéticos sobre el rol del otro en la ciudad.

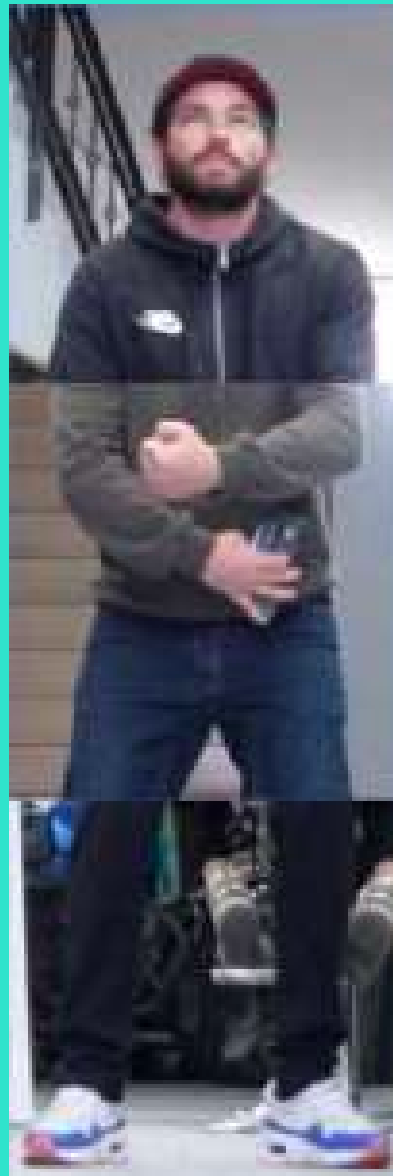
Las metodologías del proyecto son innovadoras puesto que se basan en investigaciones recientes sobre el impacto en el bienestar y el rol que tienen los dispositivos tecnológicos interactivos de gran formato en el espacio público. Espacios como el Millenium Park en Chicago, Prismatic en Montreal o Accumulation en Seul son apuestas recientes por crear puentes entre el arte, la ciencia y la tecnología para brindarle un aire novedoso y disruptivo al espacio público. Como equipo interdisciplinario, nos interesa explorar esta área y preguntarnos sobre la pertinencia y efecto que tienen estas intervenciones en las áreas urbanas del siglo XXI.

## **Equipo multidisciplinar unido en Timbo Estudio**

Timbo ha producido contenido audiovisual para formatos no convencionales desde 2011, lo cual incluye la creación de contenido para teatro, conciertos, musicales, video mapping y fulldome. También ha desarrollado y producido series como “Figúrate”, videoclips y películas animadas. Una de ellas es el largometraje animado “Virus Tropical” mostrado en festivales de todo el mundo. Timbo cuenta con más de treinta premios internacionales tales como el premio de la audiencia global en SXSW, el premio Golden Lumiere a la Mejor Película de Animación 3D de Advanced Image Society, la Mejor Película Iberoamericana en los Premios Quirino y el Premio del Público a la Mejor Película Extranjera en BAFICI. Finalmente, Timbo ha trabajado también en proyectos institucionales y comerciales para clientes como Sony, Bavaria, Nintendo, Adidas, Red Bull, Naciones Unidas, Mapfre, Boost Mobile, Diesel, Taschen, Kool, Bomba Estereo, Chevrolet, etc.

La ambición de Timbo es superar los límites establecidos en el arte haciendo su trabajo con mucha poesía.

# Las mentes maestras



## Santiago Caicedo

Maestro en Artes Plásticas con especialización en Dirección de Cine y en Investigación de Imagen y de Informática. Docente y director de Timbo Estudio donde se dedica a la realización y producción de películas, series, cortometrajes y espectáculos. Director de trabajos seleccionados en festivales como la Berlinale, Siggraph y Annecy, sus proyectos han recibido numerosas distinciones alrededor del mundo incluyendo el premio de diseño de espacios e interiorismo en la 5o Bienal Iberoamericana de Diseño, el Lápiz de Acero y premios del público en SXSW y BAFICI. Ha colaborado en la publicación de los libros 3-DIY, Stereo 3D Filmmaking, 3D movie Making, The Big Books of... de Taschen y ha producido contenido para Nintendo.

## Daniel Shambo

Diseñador Interactivo interesado en explorar las intersecciones entre diferentes disciplinas tales como el diseño, la biología, el arte y la tecnología. Su trabajo utiliza medios, tanto análogos como digitales para llegar a resultados conceptuales y estéticos cuyos lenguajes son intrínsecamente interdisciplinarios. Desde visuales en vivo a instalaciones interactivas, el trabajo de Shambo busca crear experiencias audiovisuales inmersivas, en pantallas o espacios, cuyo origen provenga de sensores, datos, variables y la interacción de la audiencia. Diseñador de la Universidad de los Andes con opciones académicas en Computación Visual (Ingeniería de Sistemas) y en Cine, Video y Animación (Arte).



## Sebastián Hernandez

Graduado de Seneca college of applied arts & technology de Toronto en los programas de Digital Media Arts y VFX for film and TV. Especializado en motion graphics, actualmente está dedicado a la creación de piezas audiovisuales para formatos no convencionales y en la investigación de diseño de experiencias interactivas e inmersivas.

## Debora Shambo

Psicóloga Magna Cum Laude, con opción en Filosofía, de la Universidad de Andes. Investigadora en proyectos interdisciplinarios en el campo de las ciencias cognitivas, psicología moral y salud mental infanto-juvenil para instituciones como la Universidad de los Andes y la Pontificia Universidad Javeriana, en alianza con universidades internacionales, instituciones del sector salud y colectivos de personas con experiencia de vida. Tiene como Coordinadora de Investigación para el proyecto de investigación de modelado de sistemas de salud mental, liderado en Colombia, por la Pontificia Universidad Javeriana.

Tiene una licenciatura Magna Cum Laude en Psicología, con opciones académicas en Filosofía, y tiene experiencia en la coordinación de proyectos de investigación internacionales y la difusión de resultados. También trae a la mesa el conocimiento aplicado de su trabajo anterior como consejera para jóvenes en entornos clínicos y educativos.

# Acciones.

Yo Somos tuvo cuatro grandes ramas para poder ser realizado:

- A. Desarrollo tecnológico y creativo
- B. Diseño de investigación
- C. Trabajo con los Estudiantes de la la universidad de los Andes
- D. logística para el montaje

Cada una de estas vertientes tuvo un proceso que, si bien estaba ligado a los demás, era único en cuanto a los retos, metas y enfoques que fueron necesarios para llegar al resultado final.

## A./ Del concepto narrativo al producto final

La instalación YO SOMOS tiene una premisa relativamente sencilla: Crear un dispositivo que vaya alternando de forma aleatoria las partes del cuerpo de tres personas diferentes y que cada cierto tiempo tome una foto de este resultado. Sin embargo, lograr crear el sistema final, tuvo varios obstáculos.







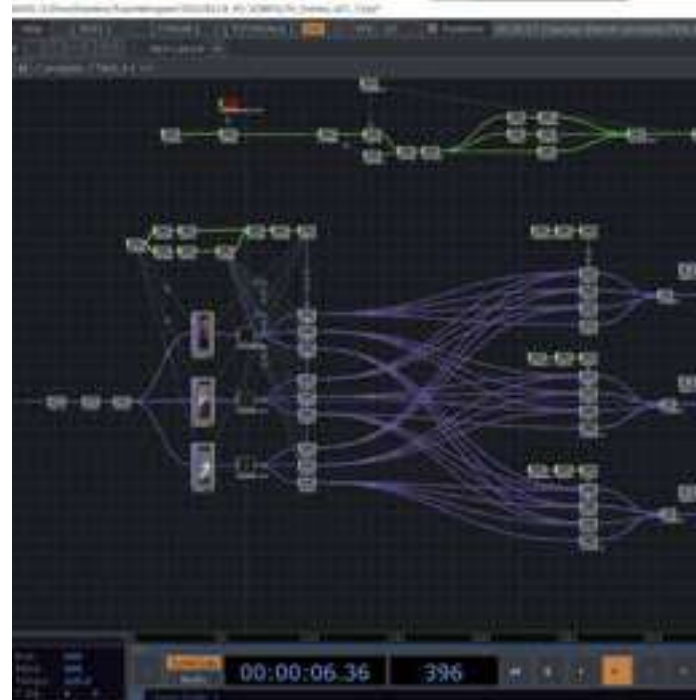
## Prototipado 1.0

El primer gran reto fue poder programar un sistema que fuera capaz de tomar una señal de entrada, dividir esta señal en 3, lo que corresponde a cada una de las personas. Volver a dividir cada una de esas señales en 3, para las distintas secciones del cuerpo y después configurarlas de forma aleatoria.

Esto fue un desafío con varias aristas. La primera fue lograr tener 9 señales de video funcionando en tiempo real, con latencia mínima. Los primeros prototipos que se desarrollaron tenían una latencia superior a 2 segundos, por lo cual la usabilidad y el tiempo de respuesta eran bastante malos. Esto resultaba en una experiencia poco placentera para los usuarios ya que la interacción demanda un tiempo de respuesta muy corto para que la experiencia pueda ser lúdica y enganchadora.

## Prototipado 0.1

La migración a Touchdesigner  
Con el fin de mitigar la latencia y tener mayor control sobre toda la programación se migró el desarrollo de la APP a un entorno de programación llamado touchdesigner. Este software basado en el lenguaje Python es mucho más veloz y otorga más posibilidades al desarrollador para implementar un código más robusto.



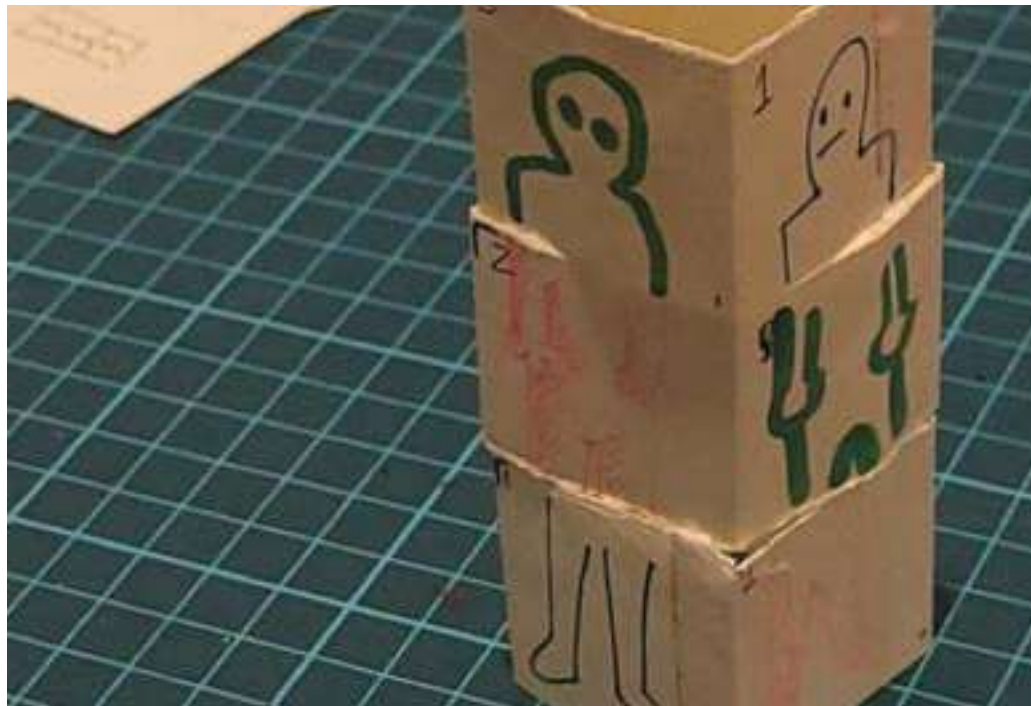
## Prototipo en papel

Quizás el mayor reto en el tema de programación fue poder lograr la combinación adecuada de las imágenes. Se tienen 9 señales que deben ser proyectadas en las caras externas de 3 cubos. El gran desafío era: ¿Cómo lograr que sin importar la rotación de los 3 cubos no se repitiera ninguna señal? Con el fin de resolver este acertijo, se desarrolló un prototipo de papel. Cada color representaba una señal. Después de múltiples iteraciones se logró generar una tabla con la información necesaria para permitir un sinnúmero de rotaciones adecuadas.





Desarrollo de la estructura base del código



Prototipo papel

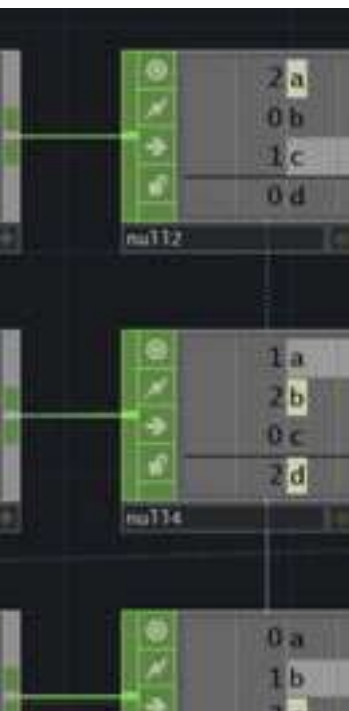
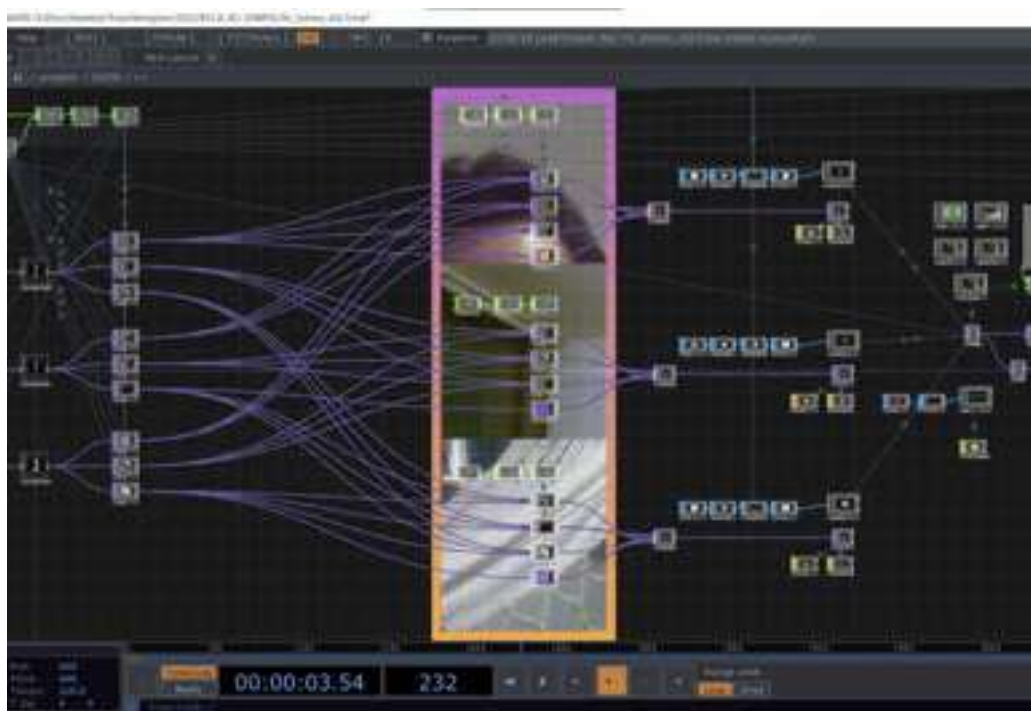


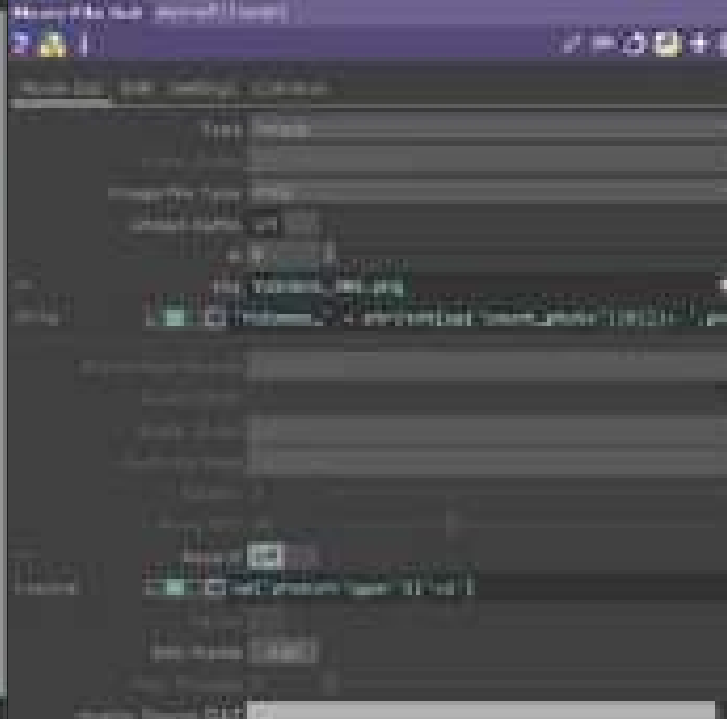
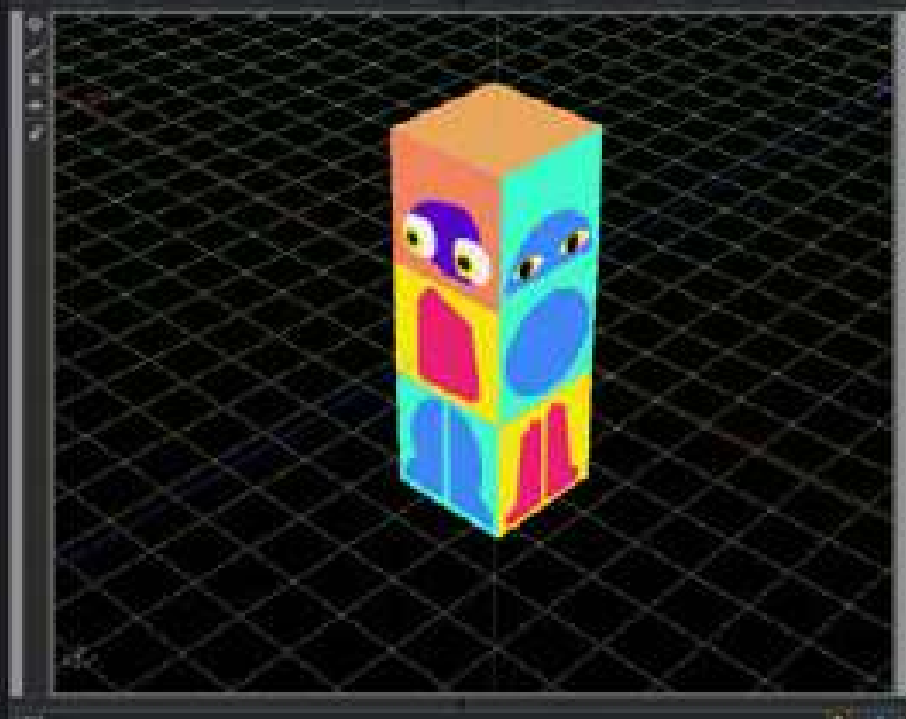
tabla de rotaciones



En esta captura de pantalla se puede ver, de izquierda a derecha, cómo las tres señales de video se dividen a su vez en tres secciones y son recombinadas.



parámetros base que nutren todo el código





# Iteraciones y finalización

Como todo proceso de diseño, fue de suma importancia hacer sesiones de prototipado al ir agregando nuevas características a la interacción. En la segunda sesión de prototipado se evidenció la necesidad de tener variables segregadas que permitieran ajustar rápidamente la velocidad de rotación de los cubos, el número de rotaciones antes de la foto, el tiempo del conteo etc. En retrospectiva, esto fue uno de los hallazgos más importantes ya que se modificaron estas variables numerosas veces, incluso en el montaje final.

El último gran reto del desarrollo tecnológico fue lograr la automatización de la captura de la foto, seguido de mostrar la foto a los usuarios y guardarla con nomenclatura apropiada para la construcción del archivo de memoria. Esto se logró con varias expresiones de python vinculadas a una línea de tiempo que va contando el número de rotaciones del sistema.

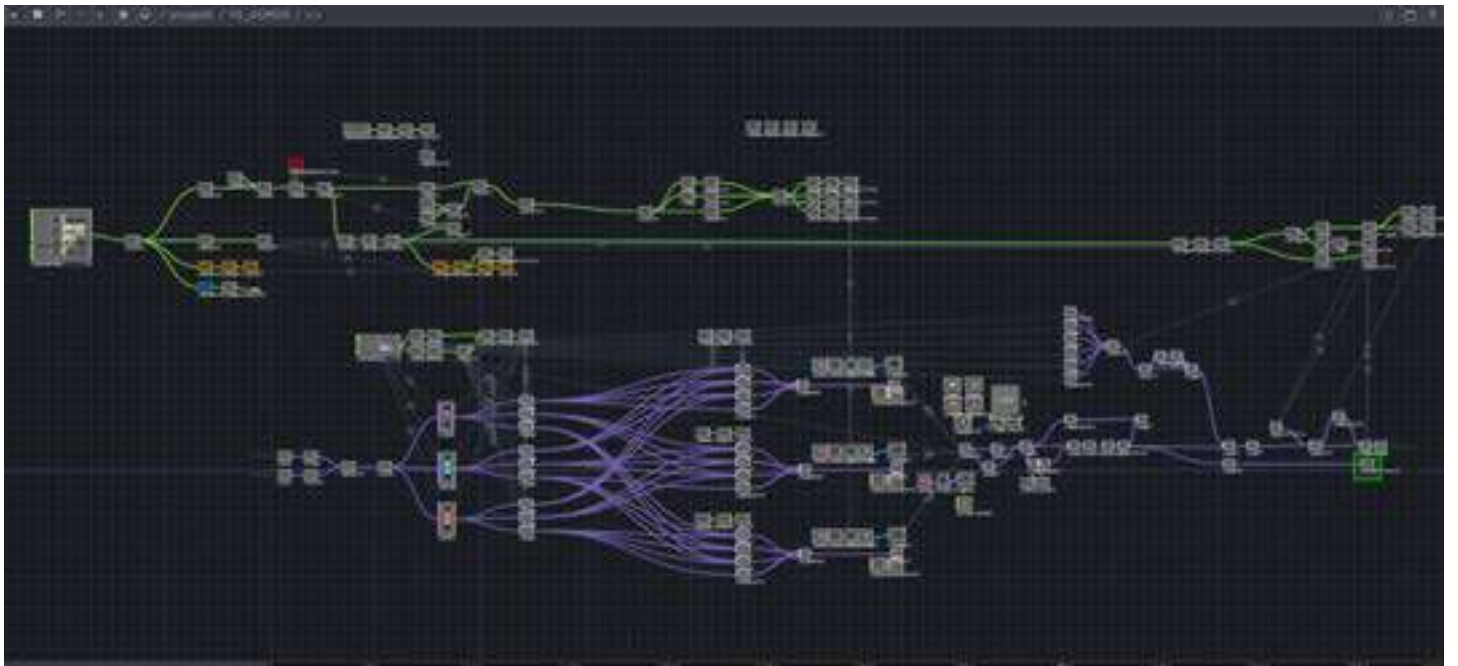
Después de implementar todas estas características al código, se hizo una última sesión de prototipado con usuarios desde los 20 a los 70 años de edad para evaluar la percepción de la instalación, la usabilidad y los tiempos de distintas variables.

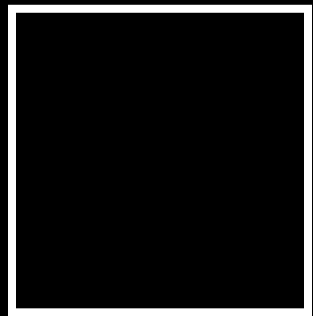
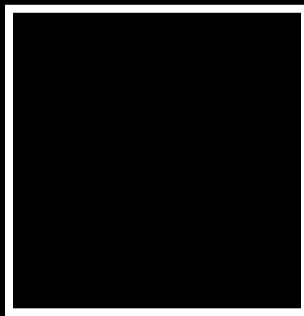
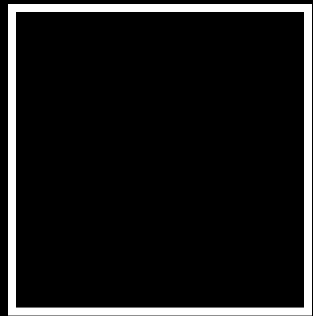
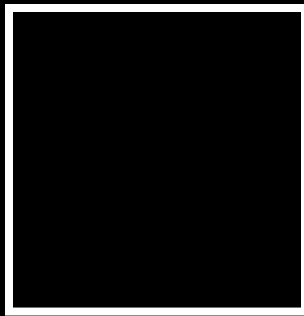
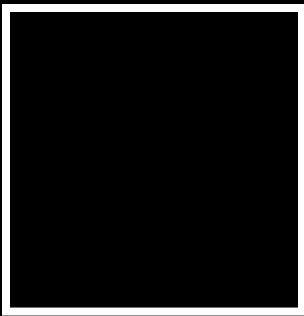
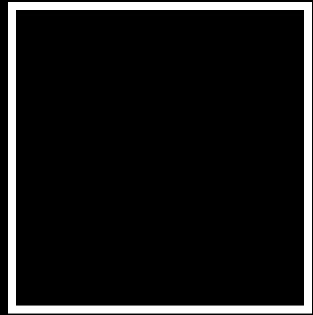
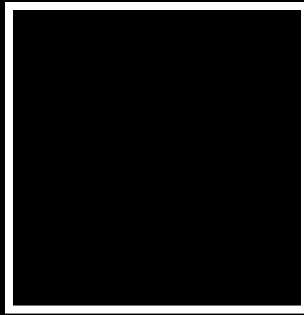
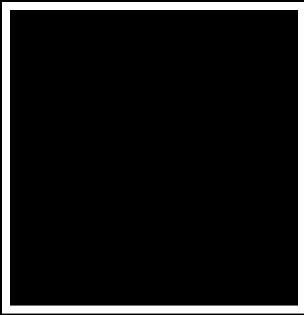
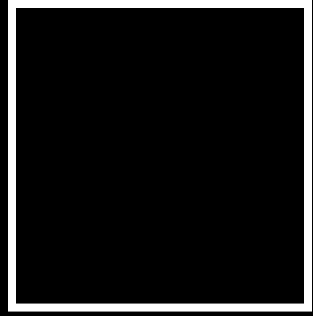
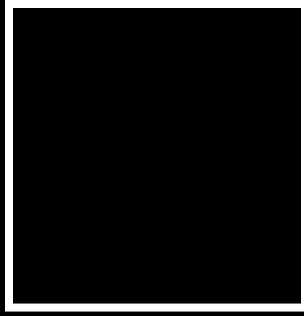
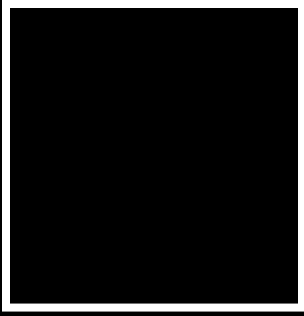
# Código final.

imagenes de seres combinados prototipos:

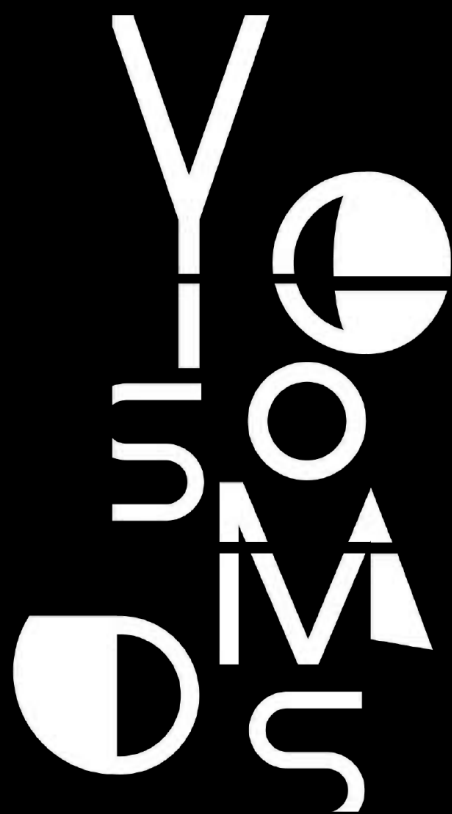
<https://drive.google.com/drive/folders/15kH-fZcKFraasMbKDhv1OGHm20WHYJku?hl=es>

El proceso de creación del código de la instalación fue muy satisfactorio. Poder desarrollar una instalación de gran formato teniendo el tiempo adecuado de prototipado, iteración y optimización es algo que rara vez ocurre. El resultado final tiene muy orgulloso al equipo ya que logramos ir más allá de lo que imaginamos en un principio, utilizando menos recursos computacionales y teniendo las variables a mano para poder manipular el código dependiendo de lo que sea necesario in situ.





Y  
S  
D  
S  
O  
M  
S

The logo consists of the letters 'Y', 'S', 'D', 'S', 'O', 'M', and 'S' arranged in a vertical column. The 'Y' is at the top, followed by 'S', 'D', 'S', 'O', 'M', and 'S' at the bottom. The letters are white and set against a black background. The 'Y' is a simple sans-serif font. The 'S' below it is also a simple sans-serif font. The 'D' is a simple sans-serif font. The 'S' below that is a simple sans-serif font. The 'O' is a simple sans-serif font. The 'M' is a simple sans-serif font. The 'S' at the bottom is a simple sans-serif font. There are two circular elements: one to the right of the 'Y' and one to the left of the 'D'. Both circles are white and have a horizontal line through the center. There are also two triangular elements: one to the right of the 'M' and one to the left of the 'S' at the bottom. Both triangles are white and point upwards.

LABORATORIO DE SERES COMBINADOS

8.9.10 julio

Y SOMOS

CC GRAN ESTACION PLAZA LOS ALFILES

timbo | CC GRAN ESTACION impresionante | Universidad de los Andes | ARQIDIS | R/E | SERVICIO NACIONAL DE CONVENCIONES Y EXPOSICIONES | MINISTERIO DE CULTURA, RECREACION Y DEPORTE | BOGOTÁ

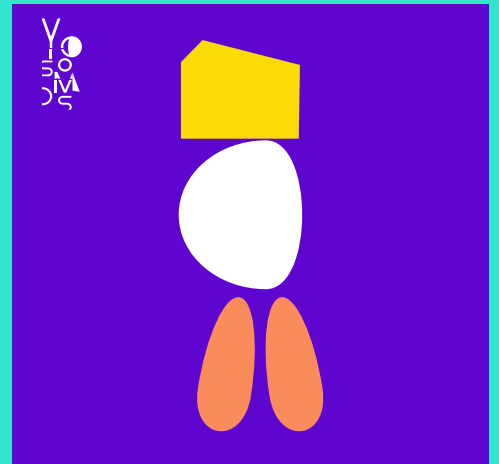
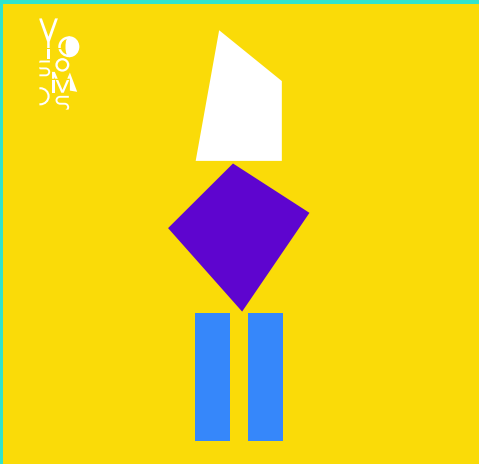
8.9.10 julio

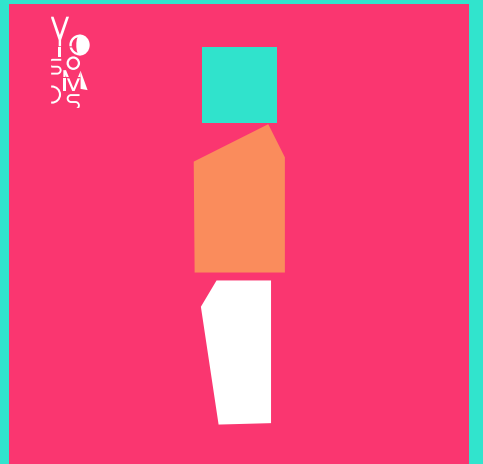
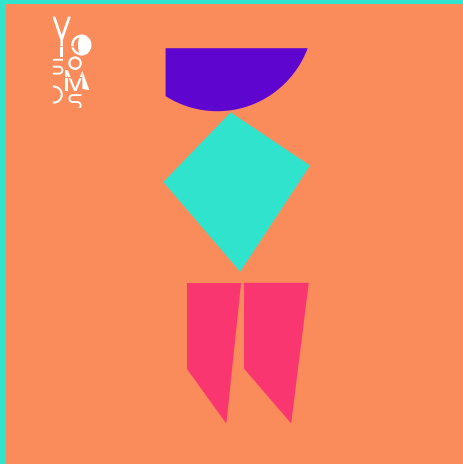
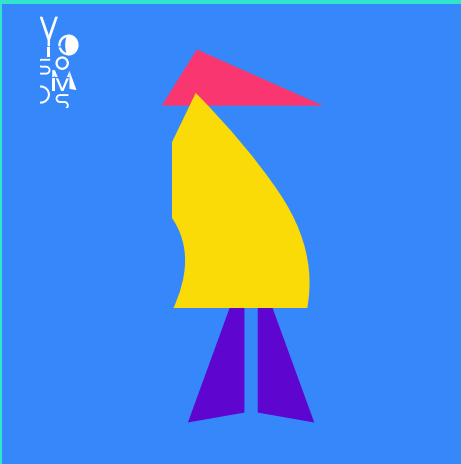
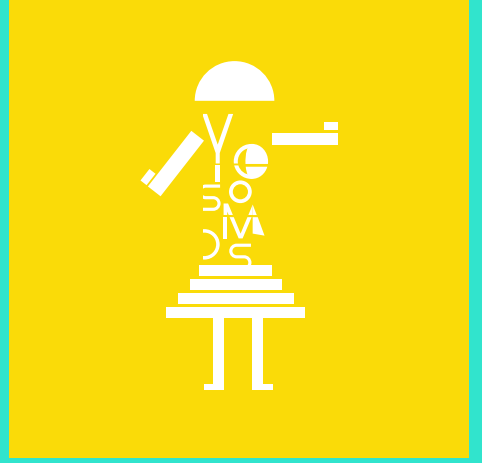
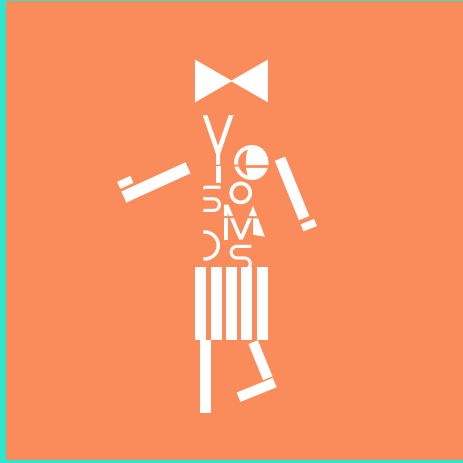
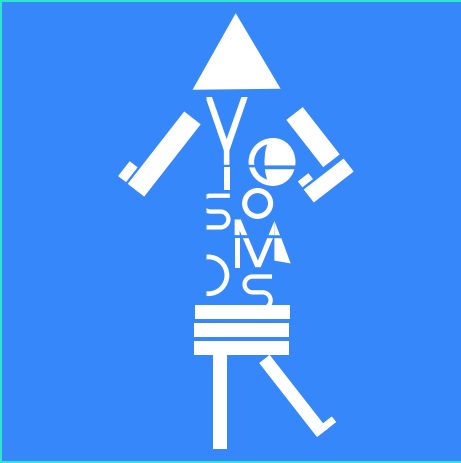
CC GRAN ESTACION PLAZA LOS ALFILES

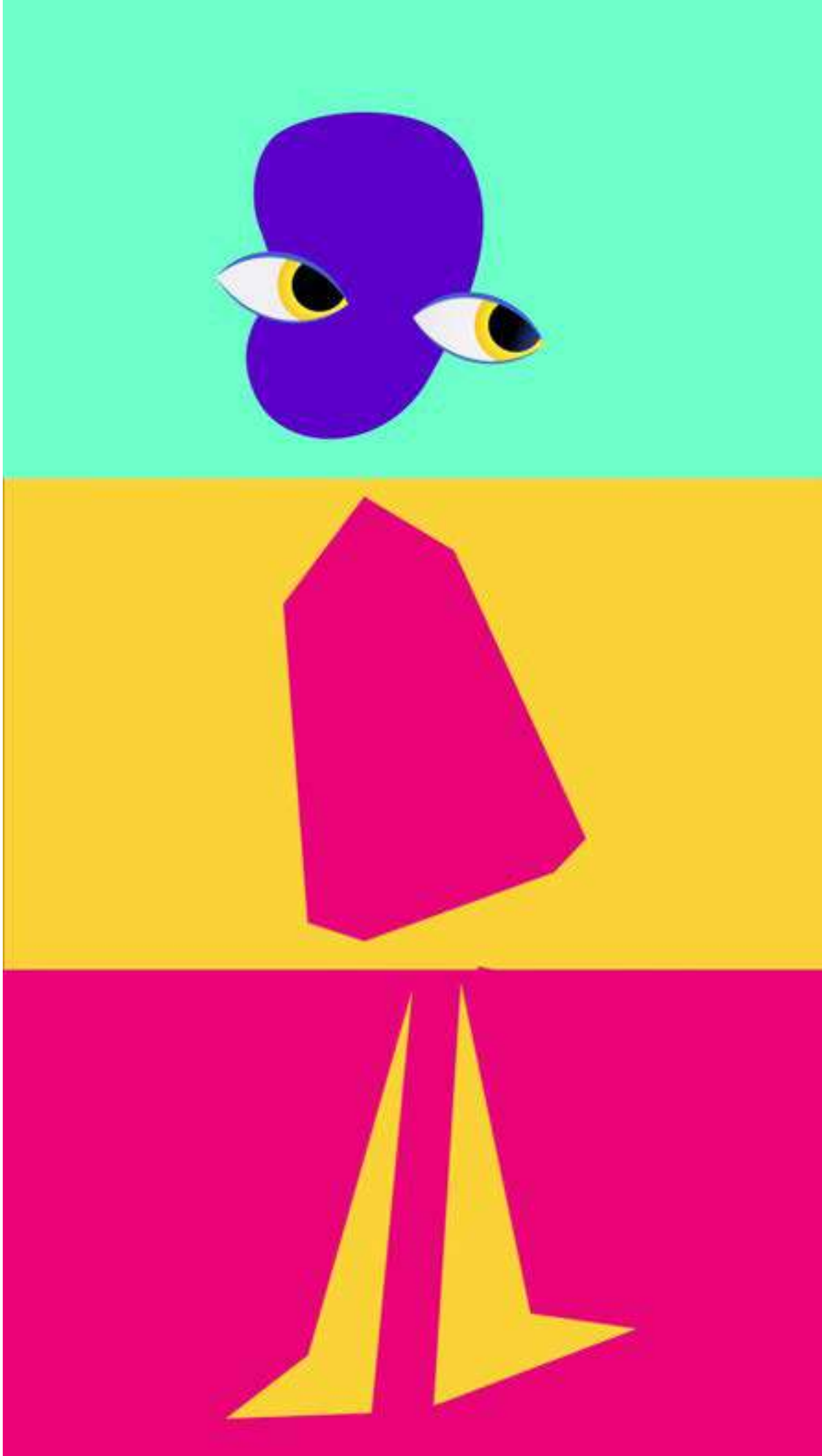
Y SOMOS

LABORATORIO DE SERES COMBINADOS

timbo | CC GRAN ESTACION impresionante | Universidad de los Andes | ARQIDIS | R/E | SERVICIO NACIONAL DE CONVENCIONES Y EXPOSICIONES | MINISTERIO DE CULTURA, RECREACION Y DEPORTE | BOGOTÁ









# Laboratorio de Seres Combinados

La apuesta visual de Yo Somos fue creada por Laura Camelo, egresada de la Universidad de Los Andes, en conjunto con Timbo Estudio. Buscamos la disolución de lo individual, un “laboratorio de seres combinados” que celebra la colaboración, creatividad y espontaneidad de nuestras comunidades. Con este logo simbolizamos el juego libre e impredecible de formas, tipos y momentos que exaltan los vínculos que nos unen y las posibilidades infinitas que surgen de compartir nuestros espacios.

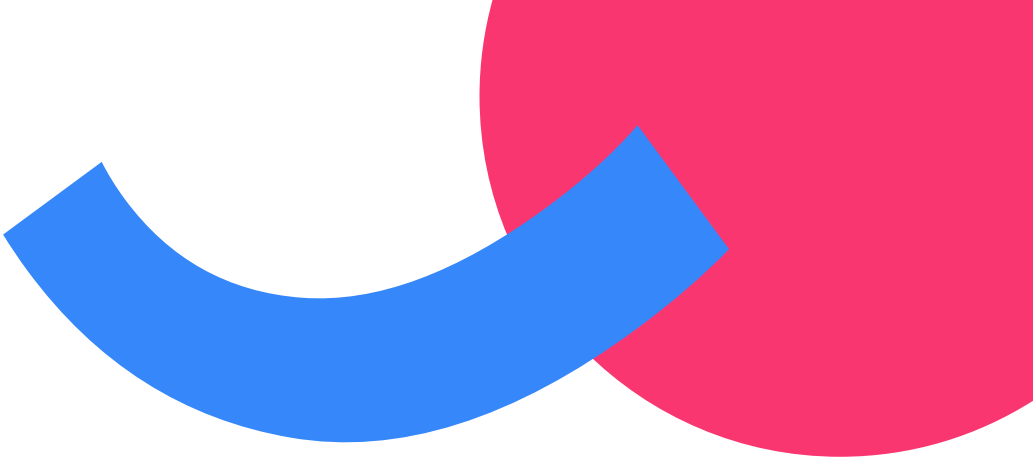
Quisimos crear una identidad visual que combinara variedades de cuerpos, caras, formas y tamaños ilustrados. Esto a través de figuras diversas donde todos nos podamos sentir identificados; mediante seres combinados que muestran su personalidad con el mínimo de detalles y que crea intriga de la instalación sin mostrar el resultado final.

# La rama de investigación

Para diseñar la investigación, se partió del objetivo de la instalación (i.e., la generación de confianza interpersonal y bienestar en el espacio público). Tomándolo como punto de partida, la toma de decisión se basó en la literatura científica existente, metodologías para la investigación cuantitativa y consideraciones pragmáticas para la recolección y análisis de la información, en un proceso iterativo de consulta con el equipo de diseño capitalizando sobre su experiencia previa con instalaciones y aspectos técnicos de YO-SOMOS.

Así, en cuanto a la primera fase de la investigación, se realizó una revisión de literatura sobre evaluaciones de programas artísticos. Se identificó el campo de las artes participativas donde se emplean metodologías mixtas, con instrumentos como cuestionarios pre-post, etnografías, grupos focales, entre otros. Ahora bien, esta revisión permitió identificar que los programas de artes participativas son de duración media a larga. Por tanto, en esta primera etapa, surgió el reto de medir impactos de una intervención artística de duración corta, donde el tamaño del efecto puede ser relativamente pequeño, lo que requiere de una muestra más grande, así como de instrumentos lo suficientemente sensibles y adaptados a la intervención.

Así, en segundo lugar, se realizó una revisión de literatura sobre instrumentos para medir el bienestar. Se profundizó en distintas conceptualizaciones del bienestar, las cuales enfatizan en una mayor o menor medida sus componentes afectivos y cognitivos. Algunos de los instrumentos encontrados, si bien son ampliamente usados en la investigación (e.g., WHO-5), se enfocan en aspectos clínicos del bienestar, por lo que no se ajustaban a los objetivos de la instalación, ni a su población objeto (i.e., población general). Puesto que, a diferencia de los programas de artes participativas, no se esperaba que la instalación generara cambios en el bienestar concebido de manera amplia, se optó por instrumentos enfocados en los aspectos afectivos del bienestar: ausencia de afecto negativo y presencia de afecto positivo. A esto se sumaron consideraciones pragmáticas como reducir la carga de los participantes y facilitar el reclutamiento y, finalmente, se seleccionó la escala visual “Affective Slider” (para una descripción detallada, ver Anexo al reporte de investigación).



En tercer lugar, con el fin de responder a los objetivos de la instalación centrados en la generación de confianza interpersonal, se consultó la literatura sobre constructos como la empatía, la confianza y la intimidad. Teniendo en cuenta que la primera se estudia, entre otros, a nivel disposicional (i.e., rasgo de personalidad) y que no se espera un cambio en la empatía tipo estado como resultado de la participación, se optó por indagar en detalle en las teorías sobre confianza e intimidad. En psicología, la confianza es un concepto con una clara definición que requiere riesgo e interdependencia y cuyo método de medición por excelencia es a través de juegos económicos. En consecuencia, la inviabilidad de implementar medidas conductuales para evaluar la confianza entre los usuarios dirigió el estudio a centrarse en la intimidad, más que en confianza tal como se le entiende en la literatura psicológica. Teniendo definidas estas variables, se exploraron covariables que puedan afectarlas para incluirlas en la medición. Con base en conocimientos de psicología social y de la personalidad, se identificó la disposición de personalidad de confianza, la percepción de seguridad en Bogotá, la satisfacción con la instalación y su usabilidad.

Así, a nivel teórico, el diseño de este estudio se basó en el modelo interpersonal de la intimidad (Reis & Shaver, 1988), según el cual la intimidad es un proceso transaccional donde las revelaciones personales (i.e., self-disclosure o compartir información personal) y la manera en la que se percibe que la otra parte responde (i.e., perceived responsiveness) facilitan la formación de relaciones cercanas. Para evaluar si los usuarios hacen revelaciones personales, se construyó una guía de observación de estas conductas. Para medir las percepciones sobre las respuestas de los otros usuarios, se incluyeron preguntas al respecto en el cuestionario, basadas en la literatura existente, y se indagó por la experiencia de la interacción en las entrevistas.

# La universidad

El proyecto sirvió como punto de partida para que en el departamento de Diseño de la facultad de Diseño y Arquitectura de la universidad de los Andes se trabajarán los temas del bienestar en el espacio público con los grupos de estudios 6 Investigación y proyecto. Con 35 alumnos se realizaron 7 proyectos que generaron un diálogo interdisciplinario para promover soluciones metodológicas, técnicas y pedagógicas en la creación de propuestas de arte, ciencia y tecnología a lo largo del primer semestre académico del 2022:

Proyectos de diseño de algunos grupos de Investigación Uniandes:  
<https://drive.google.com/drive/>

# La rama logística

La rama logística fue, sin lugar a dudas, el área cuya dificultad subestimamos más. Este proceso también se desvió desde su plan inicial y causó estrés e incertidumbre para el equipo.

Inicialmente, Yo Somos iba a ser instalado en el Parque de los Hippies en la localidad de Chapinero. Para lograr esto, era necesario tener varios permisos. Después de varias reuniones con el administrador del parque, se volvió evidente que la complejidad técnica y la escala del proyecto lo categorizaban como un evento de complejidad media ante el SUGA (Sistema Único de Gestión para el Registro, Evaluación y Autorización de Actividades de Aglomeración de Público en el Distrito Capital). Esto fue un desvío del plan en el sentido que aumentaban los costos de estos permisos y era necesario tener un personal capacitado para atender posibles riesgos del montaje.

En este punto surgió la posibilidad de unir Yo Somos con el Festival de la Igualdad. Esta sinergia emocionó mucho al equipo ya que consideramos que tanto narrativa como conceptualmente, nuestro proyecto encaja perfectamente con los objetivos del Festival de la Igualdad. Esperábamos que esta unión pudiese facilitar el tema de permisos, sin embargo, lastimosamente esto no sucedió. El tiempo se agotaba y los nervios del equipo

aumentaban. Prendimos las alarmas y empezamos a buscar otros escenarios para ubicar el dispositivo. Fue en este momento que se logró hacer la conexión con el Centro Comercial Gran Estación. Tuvimos un par de reuniones y logramos concretar el tema logístico con la entidad de una forma más orgánica. De esta forma, el centro comercial se volvió un aliado clave en la realización del proyecto.

La gran afluencia del centro comercial, su política de inclusión a personas discapacitadas y la ubicación del dispositivo en la Plaza de los Alfiles fueron algunos de los grandes aciertos de haber logrado esta alianza.

# El montaje

---

La noche del **jueves 7 de julio** comienza el montaje de la estructura. Hacia las 10pm comienzan a llegar técnicos y contratistas del proyecto con scaffolding, herramientas y muchas ganas de ponerse manos a la obra.

El montaje comienza con tranquilidad, poco a poco la estructura empieza a adquirir forma y va aumentando su tamaño. Una vez el esqueleto está instalado se llena el tanque de agua para anclar el montaje con firmeza y así evitar cualquier movimiento por vientos.

A medida que avanza la noche, el cielo comienza a nublarse y la temperatura desciende. El equipo dobla los esfuerzos para poder terminar antes de que comience a llover. Cuando se tiene montada la gran mayoría de la estructura se sienten caer las primeras gotas de agua. Se terminan de montar y cablear los diferentes paneles LED bajo la lluvia. Afortunadamente el montaje nocturno se logra sin mayores contratiempos.









La mañana del viernes 8 de Julio es fría, con llovizna y nubes grises hasta donde llega la vista. A medida que pasa el tiempo se incrementa la lluvia, complicando las pruebas técnicas y las conexiones eléctricas de la pantalla, servidor y cámara. Durante la noche anterior se acumuló mucha agua en el techo de la estructura, por lo cual es necesario drenarla antes de poder empezar a conectar el sistema de Yo Somos a la pantalla.

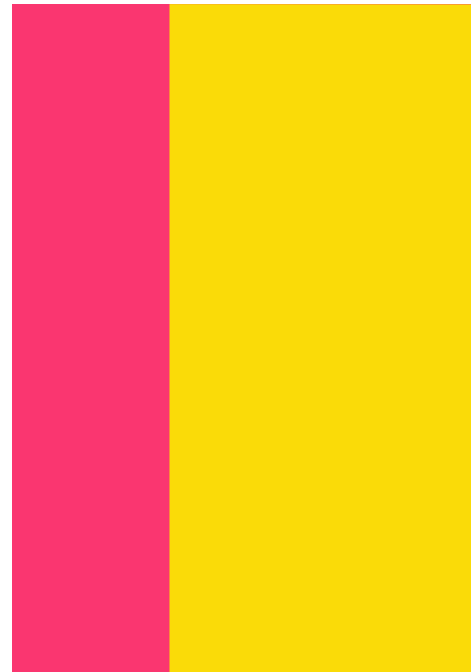
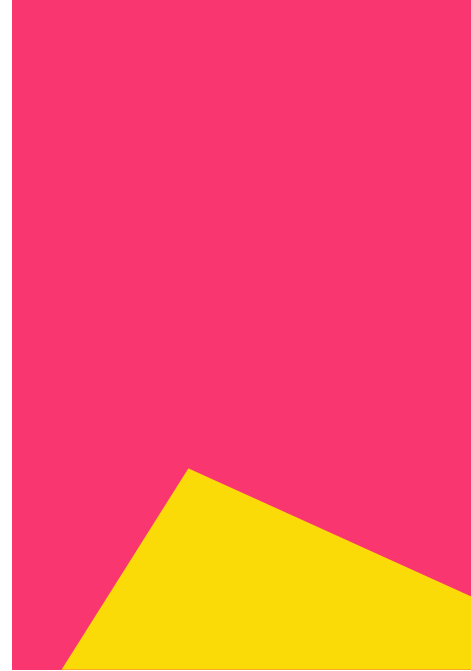
Se tuvieron que tomar medidas adicionales para impermeabilizar con mayor eficacia los componentes delicados del montaje. Hacia las 10:00 am se logra drenar toda el agua y se puede cablear el sistema.

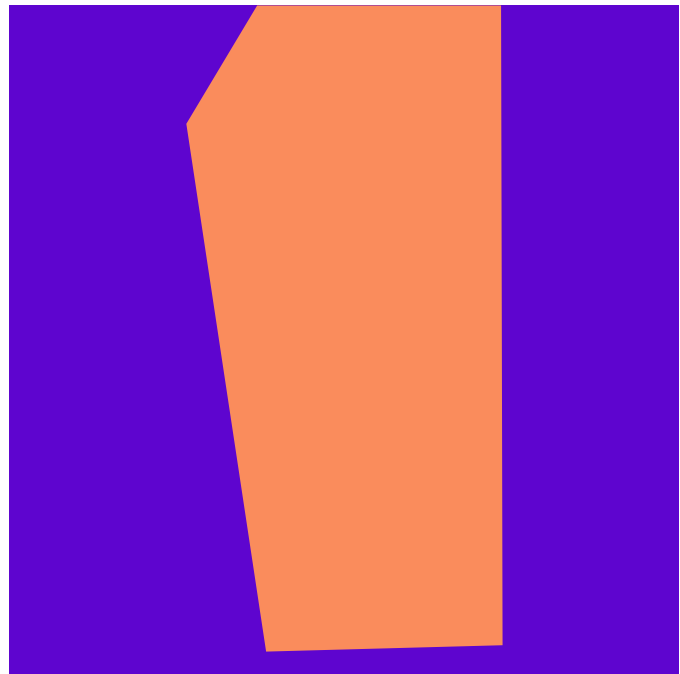
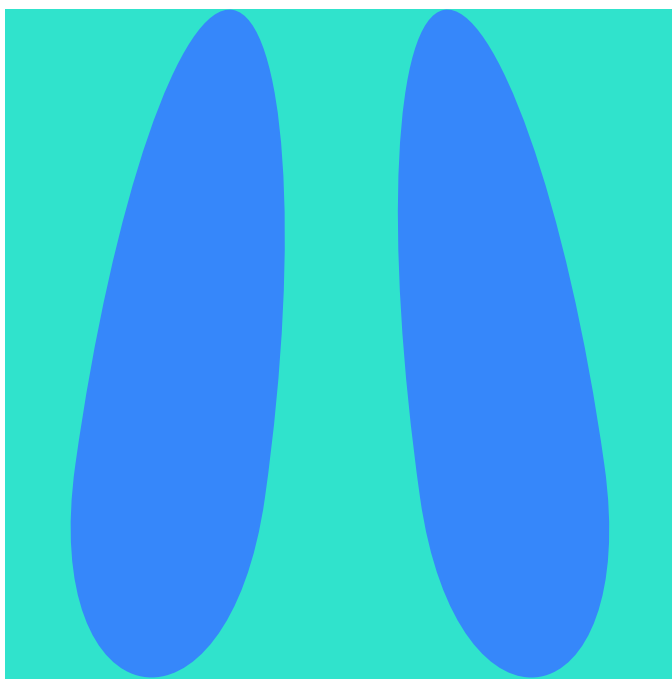
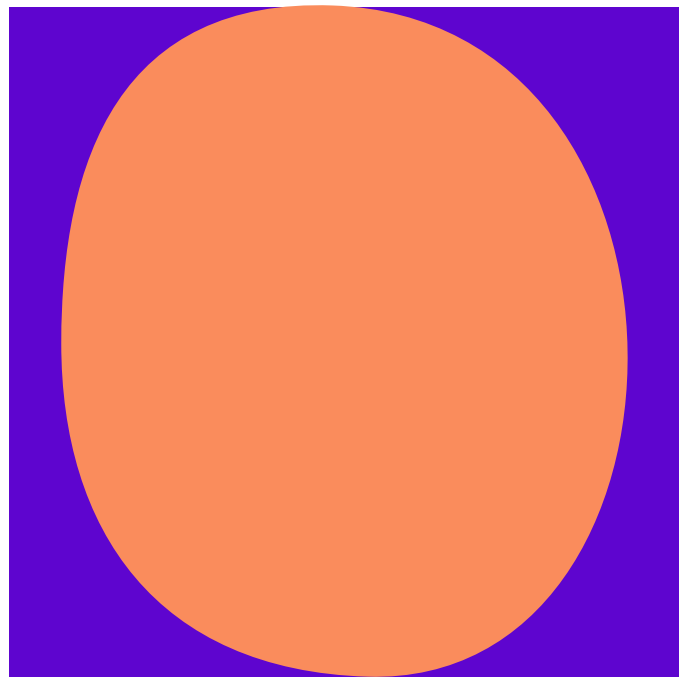
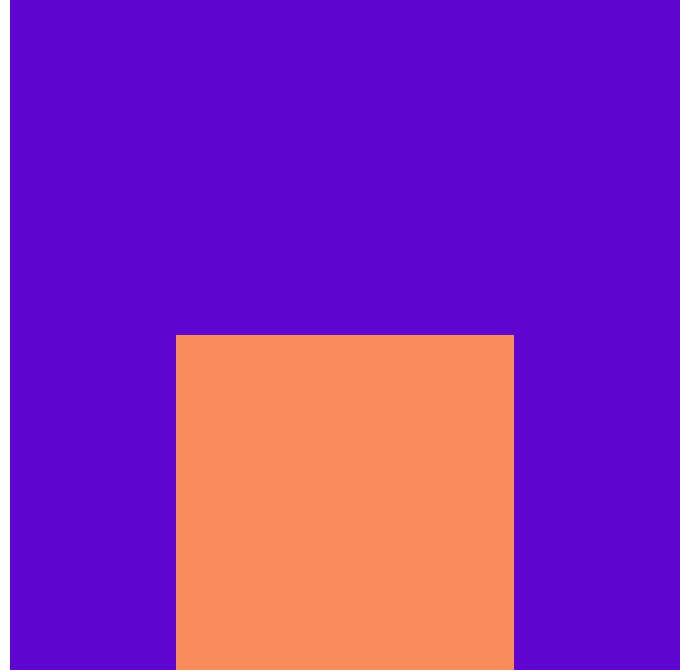
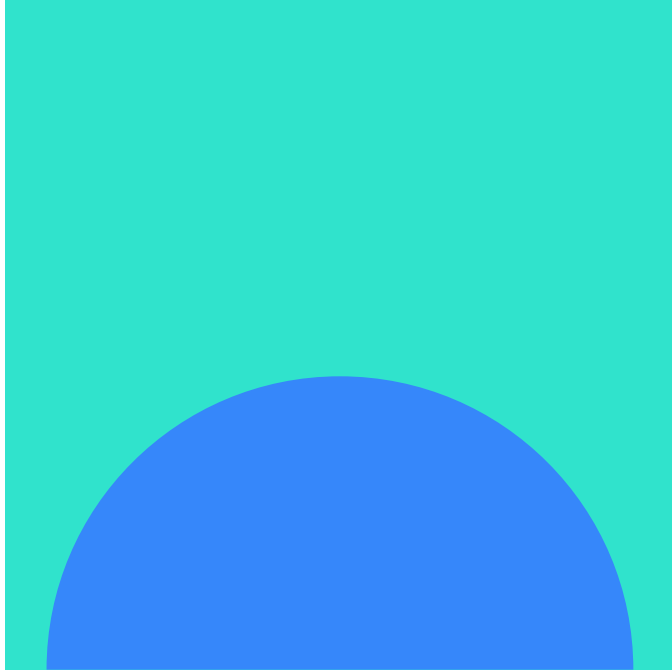
Cuando se logra prender la pantalla nos topamos con nuevos retos técnicos de mapeo de la pantalla LED. Es necesario un tiempo de trouble shooting, testeo y revisión de cableado para lograr tener la pantalla correctamente mapeada.

Con todo conectado se pasa a la calibración de la cámara con el espacio. Teniendo el sistema funcional, se hace la inducción al equipo de logística, explicando el desarrollo de la instalación, el concepto, los objetivos, así como también la dinámica de recolección de datos.

Con todo esto listo, se logra inaugurar la instalación al público a las 11:30 am, justo cuando la lluvia comienza a disminuir. En este punto, después de meses de trabajo, reuniones logísticas, pruebas de usuario, revisiones de diseño, tests técnicos y todo lo demás, queda en el aire la mayor inquietud... ¿Funcionará la experiencia como lo teníamos planeado? Las personas comienzan a acercarse, al principio con cautela pero también con curiosidad. Los primeros participantes rompen el hielo y, en cuestión de minutos, la instalación atrae distintos grupos de personas que comienzan a jugar, reír y disfrutar de la experiencia. Los distintos miembros del equipo cruzamos miradas, todos sonrientes nos decimos.”¡Lo logramos!”

**Tres  
días  
de  
Yo  
Somos**









Durante los tres días que estuvo activa la instalación pudimos ver cómo la ciudadanía se apropió del dispositivo. El juego, el diálogo y el trabajo en equipo fueron algunos de los pilares de las interacciones.

Los participantes fueron diversos en todo el sentido de la palabra. Desde bebés hasta abuelos, personas de distintas etnias, de diferentes países, con bastones, prótesis e incluso sillas de ruedas. Todo esto y más hizo parte de Yo Somos.

Tuvimos la oportunidad de presenciar numerosos momentos conmovedores que valen la pena resaltar y que, a nuestro parecer, son representativos de la esencia del proyecto. Algunos de estos momentos pueden categorizarse de la siguiente forma:



# El retrato familiar





Uno de los momentos recurrentes que vimos en Yo Somos fue la participación de familias. Ya sea un padre, una madre y un hijo; una madre con dos hijos; abuelos con sus nietos etc... Yo Somos fue, para ellos, una forma de conectarse en familia y quedar con un bello recuerdo.





# Colombia en un metro cuadrado

Otro elemento que consideramos muy valioso de rescatar fue la amplia diversidad étnica que vimos en la instalación. Personas de distintas ascendencias, territorios y costumbres se unieron para participar de una actividad lúdica con conocidos y extraños.



# Para los gustos los sabores

Durante los tres días de la instalación participaron desde jóvenes metaleros hasta abuelitas en ruana. Para el equipo esta era una de las grandes metas a cumplir: que la instalación fuera llamativa para una demografía amplia y variada.





# Todos los cuerpos

En Yo Somos también tuvimos la participación de distintas personas con discapacidades, prótesis y demás. Fue muy bello poder ver cómo estas personas se acercaban con cautela y terminaban teniendo una fuerte conexión con los demás.







# Más allá de lo humano

Una de las dinámicas no intuitivas que ocurrió en varias ocasiones fue la aparición de mascotas en la instalación. Tuvimos seres híbridos con patas o cabeza de perro ya que varios dueños quisieron combinarse con sus compañeros peludos



# No Binario

Queremos también resaltar cómo el uso de la instalación le permitió a los participantes, así fuese por un momento, jugar a salirse del rol binario de la sexualidad que solemos tener en nuestra cultura. Fue muy interesante ver cómo los hombres reaccionaron al verse con cintura o piernas de mujer. Las reacciones, siempre mediadas por la risa y el juego, fueron muy positivas y consideramos que en este aspecto la experiencia fue enriquecedora para la cultura ciudadana.









# Todos somos

Habiendo vivido los tres días de Yo Somos, el equipo queda extremadamente satisfecho y orgulloso del resultado. Pudimos vivir como el juego y las sonrisas, mediadas por el dispositivo tecnológico, promovieron la construcción de cultura ciudadana frente a nuestros ojos. Quedamos repletos de recuerdos valiosos, plasmados en estas fotografías y en la librería de Seres Combinados. Cada día el sistema capturó cerca de doscientas combinaciones, las cuales hemos empezado a subir al perfil de instagram del proyecto (@yo.somos) Este repositorio, más allá de ser una evidencia visual de lo ocurrido, es una suerte de radiografía de la población flotante de Teusaquillo y nos muestra cómo, en un mismo espacio pueden convivir personas tan distintas. Todos aquellos que hayan participado podrán buscarse y ver cómo en realidad hacen parte de un colectivo mayor.

Al estudiar las experiencias de usuarios de una instalación de gran formato enfocada en la generación de confianza interpersonal y bienestar en una plazoleta del Centro Comercial Gran Estación de Bogotá, a partir de observaciones (N=23), entrevistas (N=7) y cuestionarios (N=113), se encontró que las experiencias de los usuarios fueron en su mayoría positivas. En efecto, la mayoría de los participantes reportó un afecto en el espectro positivo (valencia) y excitado (arousal) tras utilizar la instalación. Las percepciones de las interacciones con los otros fueron también positivas. Además, en las entrevistas, la mayoría de las personas señaló sentirse a gusto tanto en la instalación como interactuando con los otros usuarios y disfrutando de verlos jugar y gozar. Para una descripción en detalle de los métodos, análisis y limitaciones tomadas en cuenta para llegar a estas conclusiones, ver Anexo al Reporte de investigación.



**Carlos, 59 años:**  
“Primero curiosidad y después una experiencia muy entretenida. Ellas se divertían mucho, eran dos chicas y yo un hombre. Ellas eran jóvenes, yo era mayor, entonces hubo como una cosa muy jocosa.”

“Es como una situación que es contagiosa”

**Jorge, 26 años:**  
“Fue interesante encontrarlo en ese espacio que yo recorro mucho pero nunca antes había visto algo así”

**Amparo, 60 años:**  
“Los niños que ví, los sentí muy agusto, incluso algunos adultos”

# Reflexiones

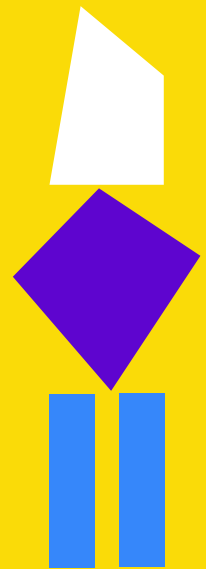
“Me gustó el título “yo somos” me parece que es una forma de integración social de manera como muy simbólica, como muy visual. Cómo conformar un cuerpo con fragmentos de otros cuerpos y como yo hago parte de un colectivo y cómo se liman las distancias y asperezas entre desconocidos mientras uno está interactuando las tres personas tratan de manera inconsciente o no premeditada más bien: generar una alianza para que el resultado salga entre comillas “correcto” qué coincidan los cuerpos”

“Es algo muy espontaneo...Cada uno hacia lo que le nacía”

“Cuando uno ya acepta pararse en el tapete pues está buscando eso: interactuar”

“Me pareció una idea diferente, agradable”

# Participantes



## **Santiago Caicedo:**

“Lo más satisfactorio del proceso fue tener la oportunidad de interactuar con las personas de la ciudad. Tener la posibilidad de entender que la gente es amable, le gusta jugar y está dispuesta a divertirse. El hecho de haber pasado 3 días comunicándonos e interactuando con las personas nos permitió entender que lo hacemos la gente lo toma bien y lo agradece. Creo que generar espacios como este es muy positivo para todos. No solo para nosotros como equipo de trabajo, que nos da la posibilidad de crecer a nivel artístico, técnico, empresarial, como investigadores etc... isino que a la gente le gusta! ¡Lo más satisfactorio fue ver a la gente feliz!”

“Lo más difícil del proceso fue entender cómo podríamos articular un proyecto de estos que no tiene precedentes en la historia de los eventos del distrito. Ya que no es ni un evento, ni es un concierto, ni nada parecido. Son proyectos que a veces son difíciles de explicar y son difíciles de articular con la comunidad. Ejemplo: sacar permisos, que las entidades con las que nos vamos a engranar entiendan como son los procesos, requerimientos y cómo eso va a impactar ciertas personas en la comunidad”

“Resumiendo el proceso en una frase, viene a la mente nuestro llamado a la acción. Yo Somos es un laboratorio de Seres Combinados. Donde todos nos combinamos para hacer algo muy lindo”



## Sebastián Hernández:

“Lo más satisfactorio fue la fluidez con la que se desarrolló el trabajo desde el principio y el resultado final”

“¿Qué fue lo más difícil del proceso ?  
Adaptarse a los contratiempos. Cambiar de locación en tan poco tiempo para cumplir las fechas de entrega fue un proceso intenso”

“ El proceso en una frase: Unidos somos más”

# Reflexiones

# Reflexiones

## Daniel Shambo

“Para mí, lo más satisfactorio del proceso fue haber podido desarrollar un proyecto con toda la calidad y envergadura que soñábamos cuando estábamos diseñando la propuesta. No solo se trata de que el montaje haya quedado fabuloso (¡y gigante!) sino que el código que desarrollamos fue robusto y confiable, no tuvimos bugs, errores ni percances de ningún tipo una vez prendimos el aparato, y eso, para mí fue una victoria enorme! La otra cosa que me dejó muy contento fue haber podido ver a tantas personas riendo e interactuando con la instalación. Esa es la razón por la que hacemos lo que hacemos, y verlo materializado es una sensación tanto de alegría como de satisfacción indescriptible”

“Lo más difícil fue sin duda ver cómo la parte logística se complejizaba más y más, a tal punto que en un momento estaba temiendo si íbamos a poder realizar el montaje o no. Teníamos los recursos y el equipo para lograrlo, pero los trámites, permisos y burocracia fueron obstáculos muy duros de superar. En este aspecto hay que agradecer tanto a los encargados de producción de nuestro equipo como al acompañamiento de nuestros asesores del IDRD que nos ayudaron a buscar soluciones para poder llevar a cabo el proyecto. En retrospectiva, creo que haber hecho el montaje en la Plaza de los Alfiles fue una gran decisión, tuvimos personas de todo tipo y el ambiente era muy ameno. Hasta el clima de la ciudad ayudó los últimos dos días”

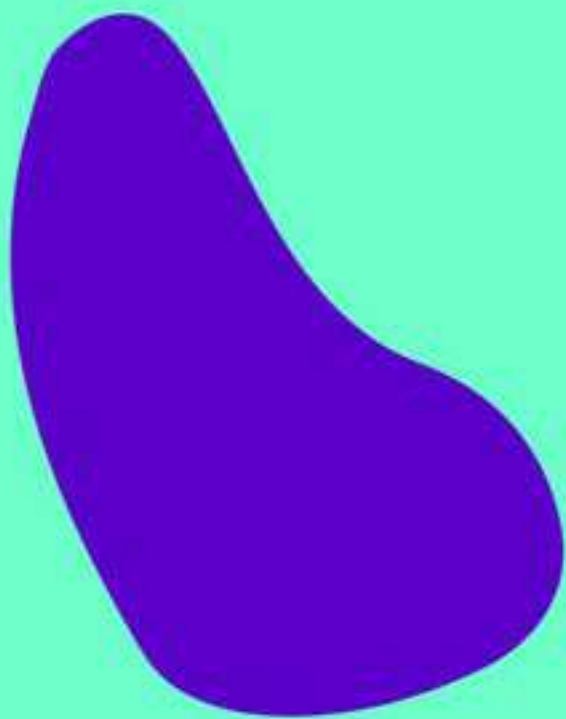
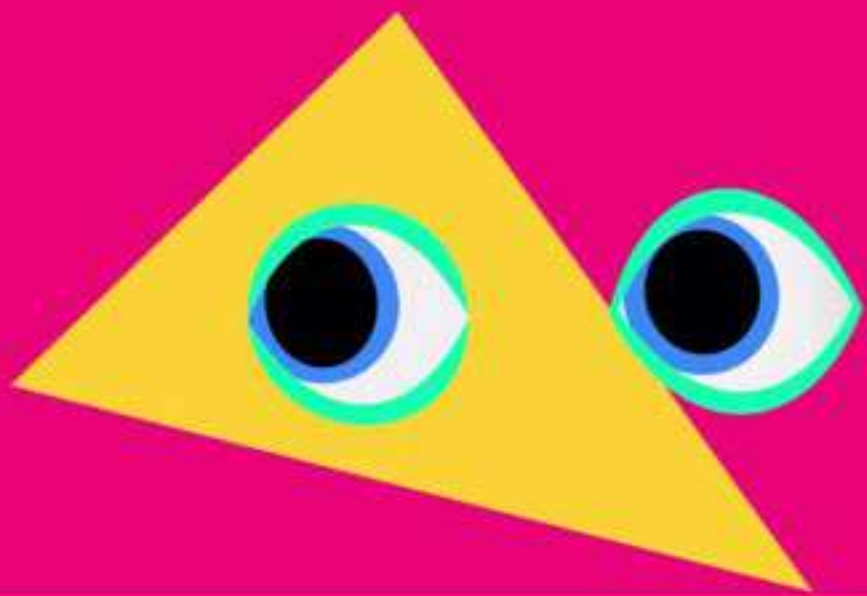


## Debora Shambo:

“Lo más satisfactorio del proceso fue poder sacar la investigación de la academia y de los paradigmas tradicionales en los que se suele realizar. Entonces esto implica un montón de retos pero también muchas posibilidades para innovar. La posibilidad de entender el diseño de investigación desde un paradigma completamente distinto”

“Lo más difícil es que hay que aprender a construir y diseñar investigaciones de una manera distinta. Cuando se tienen restricciones pragmáticas, cuando se trabaja de una manera más interdisciplinar. Es algo que a uno no le enseñan en el aula... no existe en los libros! Entonces pues, básicamente, hay que aprender a hacerlo uno mismo”





# Se baja el telón

El proyecto Yo Somos fue un espacio de aprendizaje, construcción y trabajo multidisciplinar en el cual un equipo diverso tuvo la oportunidad de poner a prueba sus conocimientos para llevar a cabo un evento de gran formato, durante tres días en el espacio público. Logramos sinergias entre artistas, diseñadores, investigadores, estudiantes y la comunidad de Teusaquillo. También superamos retos de toda índole ya que creemos fuertemente en el impacto positivo que pueden tener las instalaciones interactivas en el espacio público.

Nuestra apuesta por combinar ciencia, arte y tecnología en este proyecto nos dejó la grata recompensa de ver la alegría y el juego plasmado en los rostros y cuerpos de cientos de participantes. Del proyecto nos queda una librería enorme de Seres Combinados, datos de investigación que arrojan conclusiones interesantes y contundentes sobre estas dinámicas y queda abierta la posibilidad de volver a montar la instalación en nuevos contextos y lugares para continuar ampliando la librería de Seres Combinados y reforzar nuestro lema que unidos somos más.