



**Aplicación Web**  
**Geovisual: Manrique**

María Camila García Parada

Trabajo de grado presentado para optar al título de Comunicadora Audiovisual y  
Multimedial

Asesor

Ricardo Cedeño Montaña, Doctor (PhD) en Historia y Teoría de los Medios de la  
Universidad de Humboldt

Tutores

Nicolás Mejía, Magíster (MSc) en Antropología Visual de Facultad Latinoamérica de  
Ciencias Sociales (FLACSO)

Ana Victoria Ochoa Bohórquez, Magíster (MSc) en Historia Social y de la Cultura de la  
Universidad Nacional

Universidad de Antioquia  
Facultad de Comunicaciones y Filología  
Comunicación Audiovisual y Multimedial  
Medellín, Antioquia, Colombia

2022

<b>Cita</b>	(García Parada, 2022)
<b>Referencia</b>	García Parada, M.C (2022). <i>Aplicación Web Geovisual: Manrique</i> [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
<b>Estilo APA 7 (2020)</b>	



Semillero de Investigación Comunicación Ambiental y Narrativas Territoriales (CANATE)

Semillero de Investigación Imagen -Algoritmo (IA)

Este proyecto recibió dineros del “Fondo para Apoyar los Trabajos de Grado de Pregrado”, financiado por la Facultad de Comunicaciones y Filología y por el Comité para el Desarrollo de la Investigación de la Universidad de Antioquia.

Asesor ad-honorem: Carlos Augusto Giraldo

Diseñador: Alejandro Pérez

Programador principal: Mario Alejandro Tabares

Segundo Programador: José Manuel García Rodríguez

Asistente de análisis: Raúl Álvarez

Corrector de estilo y normas APA: Wilfer León Arias Loaiza

Segundo corrector de estilo: José Joaquín García García

Traducción resumen: María Camila Arroyo Mafioli.



**Repositorio Institucional:** <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - [www.udea.edu.co](http://www.udea.edu.co)

**Rector:** John Jairo Arboleda Céspedes.

**Decano/Director:** Edwin Carvajal Córdoba.

**Jefe departamento:** Juan David Rodas Patiño

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

## **Dedicatoria**

A mi familia, que fue mi soporte, especialmente a mi papá José Joaquín García, que me brindó todo su amor y su conocimiento como profesor. A mis amigos que siempre estuvieron ahí dispuestos a leer el proyecto y asesorarme desde sus puntos de vista, como amigos y compañeros.

## **Agradecimientos**

A Ricardo Cedeño Montaña, por su paciencia, tiempo y dedicación como asesor. A Carlos Augusto Giraldo por su asesoría y su apoyo incondicional. Al semillero de investigación CANATE, fundamental para llevar a cabo el proyecto.

También agradecer a los coordinadores del proyecto de grado Nicolás Mejía y Ana Victoria Ochoa por su pasión como docentes siendo un apoyo fundamental para todos los estudiantes. A Luis Carlos Ealo y Robinson Mejía como asesores laboratoristas y a Lina González y Fabián Andrés Correa que también me ayudaron a darle rumbo al proyecto desde sus consejos como docentes.

Al equipo de trabajo que me acompañó en las etapas de desarrollo, Alejandro Pérez, que trasnochó conmigo, me escucho y le dio vida al diseño. A José Manuel García Rodríguez que estuvo en la primera parte del proyecto dando lo mejor de sí para programar las bases. A Raúl Álvarez y sus consejos desde el análisis y a Alejandro Tabares que a través de su conocimiento como programador le dio vida a Geovisual y a María Camila Arroyo Mafioli por ayudarme con la traducción del resumen y estar apoyándome siempre.

Agradecer especialmente a muchos amigos como a Esteban Gallego, a Juan Manuel Espinosa, Irati Dojura Landa Yagari, Stiven Quinchia y muchos otros que estuvieron siempre ahí animándome y dispuestos a ayudarme durante estos dos años y nueve meses.

Finalmente agradecer al Comité para el Desarrollo de la Investigación de la Universidad de Antioquia, por apoyar este tipo de proyectos. Al Colectivo Audiovisual Pánico y al Semillero de Investigación Imagen -Algoritmo, por ser parte del proyecto.

**Si bien en su desmesura el cine puede soñar con atrapar todos los espacios, desde el casi infinitamente pequeño, si es capaz de presentar ante nuestros ojos, como un mago de feria, trozos de espacio de la mayor variedad (La Ferla & Reynal, 2012, p. 383)**

## Tabla de contenido

<b>Resumen</b> .....	10
<b>Abstract</b> .....	11
<b>Introducción</b> .....	12
<b>Ficha técnica</b> .....	13
<b>Formato</b> .....	13
<b>Género</b> .....	13
<b>Duración</b> .....	13
<b>Equipo</b> .....	13
<b>Apoyos</b> .....	14
<b>Planteamiento del problema</b> .....	15
<b>Pregunta de investigación</b> .....	16
<b>Estado del Arte</b> .....	17
<b>Justificación</b> .....	34
<b>Objetivos</b> .....	36
Objetivo General .....	36
Objetivos específicos.....	36
<b>Marco teórico</b> .....	37
1. Espacio .....	37
2. Territorio.....	40
3. Cartografía.....	41
4. Tríada semiótica: icono, índice y símbolo y su relación con lo imaginario .....	49
5. Ciudad imaginada .....	53
6. Visualización de datos .....	56
<b>Metodología y su desarrollo</b> .....	58
Fase 1-Aproximación .....	59

Fase 2-Ruta.....	62
Fase 3-Análisis .....	63
Fase 4- Diseño .....	67
Fase 5- Desarrollo.....	71
<b>Conclusiones</b> .....	72
<b>Referencias</b> .....	75
<b>Anexos</b> .....	82
Anexo 1: Fichas .....	82
Anexo 2. Sistema categorial .....	145

## Lista de tablas

Tabla 1. El análisis triádico desde la estética y la semiótica, Mitchell.....	51
Tabla 2. Ficha de análisis para convertir imágenes en datos.....	63
Tabla 3. Fichas CSV para Json.....	82
Tabla 4. Sistema Categorial.....	145

## Lista de figuras

<b>Figura 1.</b> Psychogeographic guide of Paris. Guy Debord .....	20
<b>Figura 2.</b> <i>The Naked City, illustration de l'hypothèse des plaques tournantes en psychogéographie. Guy Debord</i> .....	21
<b>Figura 3.</b> <i>Collage digital producido por Amalgamas</i> .....	22
<b>Figura 4.</b> <i>Signos Cardinales: El arte como pedagogía pública y acción estética: Libia Posada</i> .....	23
<b>Figura 5.</b> Vanishing Point (Punto de Fuga) Arango, Mauricio .....	23
<b>Figura 6.</b> <i>Manovich Visual earth (2017)</i> .....	25
<b>Figura 7.</b> <i>Manovich The Exceptional and the Everyday: 144 hours in Kyiv (2014)</i> .....	26
<b>Figura 8.</b> <i>Manovich The Exceptional and the Everyday: 144 hours in Kyiv (2014)</i> .....	27
<b>Figura 9.</b> <i>Manovich The Exceptional and the Everyday: 144 hours in Kyiv (2014)</i> .....	27
<b>Figura 10 .</b> <i>Fleischmann-Strauss - Berlin - Cyber City - Radiance - VR Art</i> .....	28
<b>Figura 11 .</b> <i>Berlin — Cyber City</i> .....	29
<b>Figura 12.</b> <i>De donde vengo es hacia donde voy– Daniel Felipe Rodríguez</i> .....	30
<b>Figura 13.</b> <i>Vídeo De donde vengo es hacia donde voy– Daniel Felipe Rodríguez</i> .....	30
<b>Figura 14.</b> <i>Home experiencia Ciudad Espejo</i> .....	31
<b>Figura 15.</b> <i>Interacción con Ciudad Espejo</i> .....	31
<b>Figura 16.</b> <i>Ciudad Espejo poster</i> .....	32
<b>Figura 17.</b> <i>Captura de Pantalla de Librería de Video</i> .....	33
<b>Figura 18.</b> <i>La espiral de la gobernabilidad. Mazurek, 2018</i> .....	41
<b>Figura 19.</b> <i>Mapa esquemático del metro de Medellín</i> .....	44
<b>Figura 20.</b> <i>Mapa de la ciudad de Medellín con las rutas del metro</i> .....	44
<b>Figura 21.</b> <i>Leo Belgicus</i> .....	46
<b>Figura 22.</b> <i>Aspecto Symbolico del Mundo Hispanico, de Vicente de Memije</i> .....	46
<b>Figura 23.</b> <i>Reunión en el proceso “Manrique, cámaras, acción”</i> .....	60
<b>Figura 24.</b> <i>Fotografía taller mapeo-Geovisual octubre 2020</i> .....	61
<b>Figura 25.</b> <i>Fotografía collage grupal sobre el mapa de Manrique. Taller mapeo-Geovisual octubre 2020</i> .....	61
<b>Figura 26.</b> .....	61



<b>Figura 27.</b> <i>Captura de pantalla de fichas realizadas en la plataforma Notion.....</i>	63
<b>Figura 28.</b> <i>Presentación del trabajo en socialización de proyecto 1. agosto 2020.....</i>	67
<b>Figura 29.</b> <i>Producto mínimo viable, Exploración de GIF, de visualización final. Octubre 2020 .....</i>	67
<b>Figura 30.</b> <i>Presentación del trabajo en CANATE. Marzo 2021 .....</i>	68
<b>Figura 31.</b> <i>Exploración Collage ¿Por qué hago Geovisual? ¿Cuál es mi relación con el territorio? Agosto 2020 .....</i>	68
<b>Figura 32.</b> <i>Logo Geovisual, diciembre 2020 .....</i>	69
<b>Figura 33.</b> <i>Prototipo aplicación web Geovisual. Julio 2021 .....</i>	70
<b>Figura 34.</b> <i>Captura de pantalla del prototipo Geovisual: Manrique. Noviembre 2021 ....</i>	71
<b>Figura 35.</b> <i>Captura de pantalla del prototipo Geovisual: Manrique. Marzo 2022.....</i>	71

---

## Resumen

Geovisual es un proyecto de investigación/creación que propone una reflexión sobre el territorio en la creación audiovisual. El producto final de este proyecto es una aplicación alojada en un servidor web, con un mapa interactivo, que representa el barrio Manrique construido como territorio imaginado desde lo audiovisual.

Este proyecto tiene una relación cercana con el arte algorítmico, el NET-ART y la visualización de información. Para su desarrollo se utiliza como material para crear el mapa los croquis de diferentes barrios de Manrique y fragmentos de video de los cortometrajes *Paseadores de perros* (Pánico, 2019b) y la *Casa de todos*, (Pánico, 2019) trabajos realizados en el barrio Manrique en Medellín Colombia, en el marco del proceso *Manrique, cámaras acción* en el año 2019.

En este trabajo se pone de relieve que es posible que construyamos pequeñas realidades, nuevos territorios a través de lo audiovisual, territorios múltiples mediados por nuestras miradas, por nuestras formas de captarlos y habitarlos. Territorios imaginados.

*Palabras clave:* investigación/creación, territorio, aplicación web, territorios imaginados, net-art, mapa.

---

### Abstract

Geovisual is an investigation/creation project. Which proposes an audiovisual creation in the territory field. This project's final product is an application submitted to a web server, with an interactive map. It represents the neighbourhood Manrique, built as the territory from an audiovisual perspective.

This project has a close relationship with the algorithm art, NET-ART, and the visualization of information. For its development, it is used as a tool to create a map of Manrique's neighbourhoods and fragments of videos of the short films *Paseadores de Perros* "Dog Walkers" (Pánico, 2019b) and *La casa de todos*, "Everybody's house" (Pánico, 2029), all made in Manrique, Medellin-Colombia, in the *Manrique, cámaras acción* in 2019.

This project shows that it is possible to build little realities, and new Territories through audiovisuals. Where various lands are mediated by our point of view, our way of understanding, and living them. Imaginary lands.

*Keywords:* investigation/creation, territory, application web. Imaginary territories, net-art, map

---

## Introducción

El siguiente documento constituye el informe final de la investigación *Geovisual: Manrique* este es un proyecto de investigación-creación presentado para optar al título de Comunicadora Audiovisual y Multimedial de la Universidad de Antioquia.

Geovisual es un proyecto de investigación/creación cuyo producto final es una aplicación alojada en un servidor web que reflexiona sobre el barrio Manrique y su construcción como territorio imaginado desde lo audiovisual. Este proyecto tiene una relación cercana con el arte algorítmico y la visualización de información. Para su desarrollo utiliza como material los cortometrajes *Paseadores de perros* (Pánico, 2019) y *la Casa de todos*, (Pánico, 2019a) trabajos realizados en el barrio Manrique en Medellín Colombia, en el marco del proceso *Manrique, cámaras acción* en el año 2019.

Ese producto interactivo propone así, una reflexión sobre el territorio en el cortometraje y sobre Manrique como barrio imaginado de manera audiovisual. Este territorio se entiende como un escenario en dónde transcurre la escena grabada. Es decir, es un espacio fraccionado que solo existe a través de la cámara (La Ferla & Reynal, 2012, p. 392) y se crea a través del montaje y los elementos audiovisuales (Gómez Piñeiro, 1995, p. 374). Es decir, dicho territorio es un territorio imaginado.

En este mapa interactivo el público encuentra una representación de un territorio imaginado a partir de lo audiovisual. La aplicación toma los croquis de diferentes barrios para enmascarar fragmentos de video de los cortometrajes *Paseadores de perros* (Pánico, 2019) y *la Casa de todos*, (Pánico, 2019) y así, crea mapas a partir de los videos. El usuario puede interactuar con el mapa moviendo los croquis en la pantalla, seleccionando la cantidad de barrios del mapa generado automáticamente y añadiendo nuevos barrios, con el nombre del barrio y el concepto que quiera relacionar con este. Cada video tiene unos tags de conceptos asociados, así el programa escogerá aleatoriamente de los videos que tengan este concepto asociado.

---

## Ficha técnica

### Formato

Mapa interactivo

### Género

Experimental - Digital

### Duración

Indefinida

### Equipo

**Realizador:** María Camila García Parada

**Asesor principal:** Ricardo Cedeño Montaña

**Asesores laboratoristas:** Luis Carlos Ealo y Robinson Mejía

**Asesor ad-honorem:** Carlos Augusto Giraldo

**Tutores:** Nicolás Mejía, Ana Victoria Ochoa, Diego Hurtado Gañan

**Diseñador:** Alejandro Pérez

**Programadores:** José García y Alejandro Tabares

**Asistente de análisis:** Raúl Álvarez

### Público

El público objetivo, es el que se interesa por el territorio y su narrativa en el lenguaje audiovisual. Para efectos de este trabajo lo clasificaremos en dos grupos.

El primer grupo son las personas interesadas en el territorio y sus narrativas desde lo académico o lo artístico. Es decir, profesores, estudiantes, artistas visuales entre otros. Este público se acercaría al producto a través de museos o exposiciones académicas.

---

El último grupo identificado está conformado por las comunidades que participan en actividades en las que se descubre el territorio a través del lenguaje audiovisual. Un ejemplo de este grupo, lo constituyen las personas que participaron en *Manrique, cámaras acción* (2019). Este público puede acercarse al proyecto al ver sus cortos o materiales audiovisuales en otro formato, un formato que los deconstruye y así poder reflexionar sobre ellos desde otro punto de vista.

### **Apoyos**

**Proyecto apoyado por:** Comité para el Desarrollo de la Investigación de la Universidad de Antioquia.

### **Con la colaboración de:**

- Colectivo Audiovisual Pánico,
- Semillero de investigación Comunicación Ambiental y Narrativas Territoriales (CANATE)
- Semillero de Investigación Imagen -Algoritmo (IA)

### **Agradecimientos:**

Fabián Andrés Correa, María Camila Arroyo Mafioli. Juan Manuel Espinosa, Sigifredo Escobar, Esteban Gallego, José Joaquín García, José Manuel García, Lina González, Irati Dojura Landa Yagari, Duván Londoño, Javier Palacios, Oswaldo Osorio, Alejandro Pinto, Jacobo Ríos y Stiven Quinchia

### Planteamiento del problema

En la creación audiovisual la captura del espacio es fraccionada, este existe a través de la cámara y se crea a través del montaje y los elementos cinematográficos. Jean-Louis Comolli, en *Territorios audiovisuales* compilado por Jorge La Ferla y Sofía Reynal, afirma que “nada existe antes del filme” (2012, p. 392). Es decir, el espacio que se graba existe en el producto audiovisual y sólo se ve a través del mismo es decir que en este no se logra grabar *lo real*.

El creador audiovisual narra desde su punto de vista, “[...] existe una poderosa y necesaria conexión entre deformación y punto de vista lo que veo me muestra desde dónde veo y cómo veo” (La Ferla & Reynal, 2012, p. 382) Así, el espacio que se construye y es manipulado singularmente a través “del doble proceso de fragmentación-recomposición impuesto por el montaje”. (Gómez Piñeiro, 1995, p. 374)

Hay creaciones audiovisuales que pretenden narrar el espacio como un territorio que además de ser el escenario de los conflictos constituye otro personaje o un elemento esencial, incluso en el fundamento del producto audiovisual. Teniendo en cuenta que con las herramientas audiovisuales solo capturamos fragmentos ¿Cuál territorio se narra? ¿Qué es narrar un territorio?

Un territorio que se narra desde lo audiovisual es la ciudad, contada de diferentes maneras y desde diversos puntos de vista a través de fragmentos. Como menciona Jean-Louis Comolli cuando reflexiona sobre su documental *Marseille de père en films*, afirmando que no será capaz de filmar Marsella realmente.

Esta ciudad, me digo, me es invisible, no puedo ver nada en ella, no me ha sido prometida; no me llega de otro modo más que en uno u otro de sus fragmentos, los cuales valdrán, al menos así lo espero, por el todo (La Ferla & Reynal, 2012, p. 391).

En este panorama surgen diversas preguntas ¿Cómo se construye un territorio en lo audiovisual? ¿Cómo hacer que el espectador reconozca ese territorio? ¿Cuál es el territorio del creador audiovisual? ¿Sólo hay una ciudad o diversas ciudades? Estas preguntas no tienen respuestas fijas, dichas respuestas dependen del producto audiovisual y de su análisis. Estas inquietudes son las que impulsan la idea de Geovisual, como un proyecto de

---

investigación/creación para reflexionar sobre el territorio imaginado en lo audiovisual y acercarse a estas preguntas, reflexionando sobre el territorio en el cortometraje, un territorio imaginado.

La reflexión aquí propuesta se realiza a través de una creación multimedia, una aplicación web donde el público encuentra una representación de un territorio imaginado a partir de lo audiovisual, un mapa con el cual puede interactuar. Para la realización de este mapa se tiene en cuenta la teoría de Charles Peirce, sobre los símbolos, índices e íconos; considerando que los símbolos tienen una relación directa con lo imaginario como afirma Diego Jaramillo Paredes “en todo proceso de simbolización existe un componente imaginario”... lo simbólico lo entendemos como la expresión cultural de lo imaginario; lo imaginario utiliza lo simbólico para manifestarse" (2013, p. 35).

### **Pregunta de investigación**

- ¿Cómo analizar un territorio creado audiovisualmente, a través de un formato multimedial que integre elementos audiovisuales y espaciales?



## Estado del Arte

La reflexión sobre el territorio y su representación no es nueva, hay diversos estudios, investigaciones y obras artísticas al respecto. En este texto mencionaremos algunas que son importantes como referentes teóricos y artísticos para el desarrollo de este trabajo, pero teniendo en cuenta que se queda corto el espacio para desarrollar un estado del arte profundo sobre el tema.

En términos teóricos y metodológicos encontramos las investigaciones de Armando Silva, este autor trabaja el concepto de ciudad imaginada. Silva en 1986 concluyó su tesis doctoral en París *La mise en scène du graffiti dans l'espace urbain (Paris: École des Hautes Études en Sciences Sociales)* bajo la dirección de Christian Metz, teórico importante para entender los imaginarios en relación al cine. De 1998 a 2005, la metodología de Armando Silva fue utilizada en alianza con varias entidades para realizar la investigación *Culturas Urbanas imaginarios sociales en América Latina y España*, sobre culturas urbanas comparadas e imaginarios urbanos de varias ciudades de Iberoamérica.

La metodología de la investigación de Armando Silva se puede encontrar desarrollada en el libro *Imaginarios Urbanos: hacia el desarrollo de un urbanismo desde los ciudadanos. Metodología de trabajo.* (Silva, 2004) Con la colaboración de Mariluz Restrepo como investigadora utiliza la tríada de Peirce, que se desarrolla en el marco teórico del presente trabajo, para su investigación. La división triad le sirve a Silva para su metodología, que contiene, encuestas, entrevistas, análisis de imagen y más. La triada es especialmente importante en la creación del cuestionario con el que trabajó, el cual estaba dividido en cuatro partes: i. Identificación ii. Ciudad iii. Ciudadanos iv. Otriedades.

En la primera parte de cuestionario que denominó *identificación* deseaba conocer el punto de vista del encuestado con categorías fijas como: lugar de vivienda, trabajo, actividad, nivel socioeconómico, escalas de edades, sexo, genero, origen, personas con las que comparte vivienda, entre otros. Estos datos le suministraban una caracterización del ciudadano e información sobre sus *modos de percibir y usar cada ciudad* (2004, p. 27-28). El mapa de la ciudad dónde se aplica la encuesta es previamente analizado con el eje cartesiano y se divide en zonas, así con la caracterización del ciudadano. En él, se puede caracterizar la zona y saber qué tipo de población predomina en cada una(2004, p. 44). Los investigadores debían tener conocimiento previo para realizar preguntas como la # 10 del cuestionario: *¿Con qué*

*imagen o palabra identificaría las siguientes zonas o calles?* Haciendo un rastreo previo de las calles o zonas representativas, incluso se recomendaba realizar pre-encuestas temáticas. Este aspecto metodológico es interesante porque ese acercamiento previo también se realizó en Geovisual a través de conversaciones privadas con parte de los realizadores, y en talleres e indagaciones sobre el territorio de Manrique.

Los otros aspectos de la encuesta, *ciudad, ciudadanos y otredades*; corresponden respectivamente a *primeridad, segundidad y terceridad*. En la *primeridad* Armando Silva identificó la Ciudad, también analizada desde tres aspectos: i. *Cualidades* ii. *Calificaciones* iii. *Escenarios*. Las *cualidades urbanas* son signos sensibles, identificados en términos de Peirce como *iconos*, estos son olores, colores, sonidos, lugares, personajes y acontecimientos. Las *calificaciones urbanas* serían los *índices* y estos representan como los ciudadanos califican y objetivizan la ciudad, y, por último, los *escenarios urbanos* que son los *símbolos* que se instauran como espacios de representación, espacios con relación al amor, la diversión, la comida, el peligro, entre otros. (Silva, 2004, pp. 48–50)

En la *segundidad*, se encuentran los *Ciudadanos* y también aparece la lógica *trial*. La cual analiza nuevamente desde la tríada semiótica. Así, en la *primeridad* se ubican las *temporalidades del ciudadano*, aquí se puede elaborar un croquis de la temporalidad de sus ciudadanos relacionando el tiempo imaginado con el tiempo según estadísticas oficiales y el punto de vista. Además, se realizan preguntas sobre el tiempo transportándose en la ciudad, tiempo de dedicación a actividades, tiempo para familia o amigos etc. En la *segundidad* se encuentran las *marcas ciudadanas* y las calificaciones del ciudadano encontrando elementos que señalan al *ciudadano como sujeto de experiencia urbana*, y aparecen preguntas como tipo de comida que le agrada, si es miembro de un grupo religioso, o como se moviliza. En la *terceridad* están las *rutinas ciudadanas*, las acciones muestran que tipo de ciudadanos somos y se relacionan con el espacio que habitamos, se encuentran preguntas como frecuencia de actividades, tipo de comida que consume, dónde come los fines de semana, que hace mientras se transporta entre otras. (Silva, 2004, pp. 50–52)

Finalmente, ubica la *otredad* como una *terceridad*. Para encontrar representaciones colectivas se pregunta por la percepción de otras ciudades, ciudades afines y no afines. En este punto se considera que “el imaginario social no solo es una percepción colectiva, sino una categoría de la cognición. Un modo de operar la mente para construir la realidad social.

Preguntarse por el otro conlleva a ponernos en el sitio donde podemos observar cómo se nos mira y cómo somos una imagen pública”(Silva, 2004, p. 55)

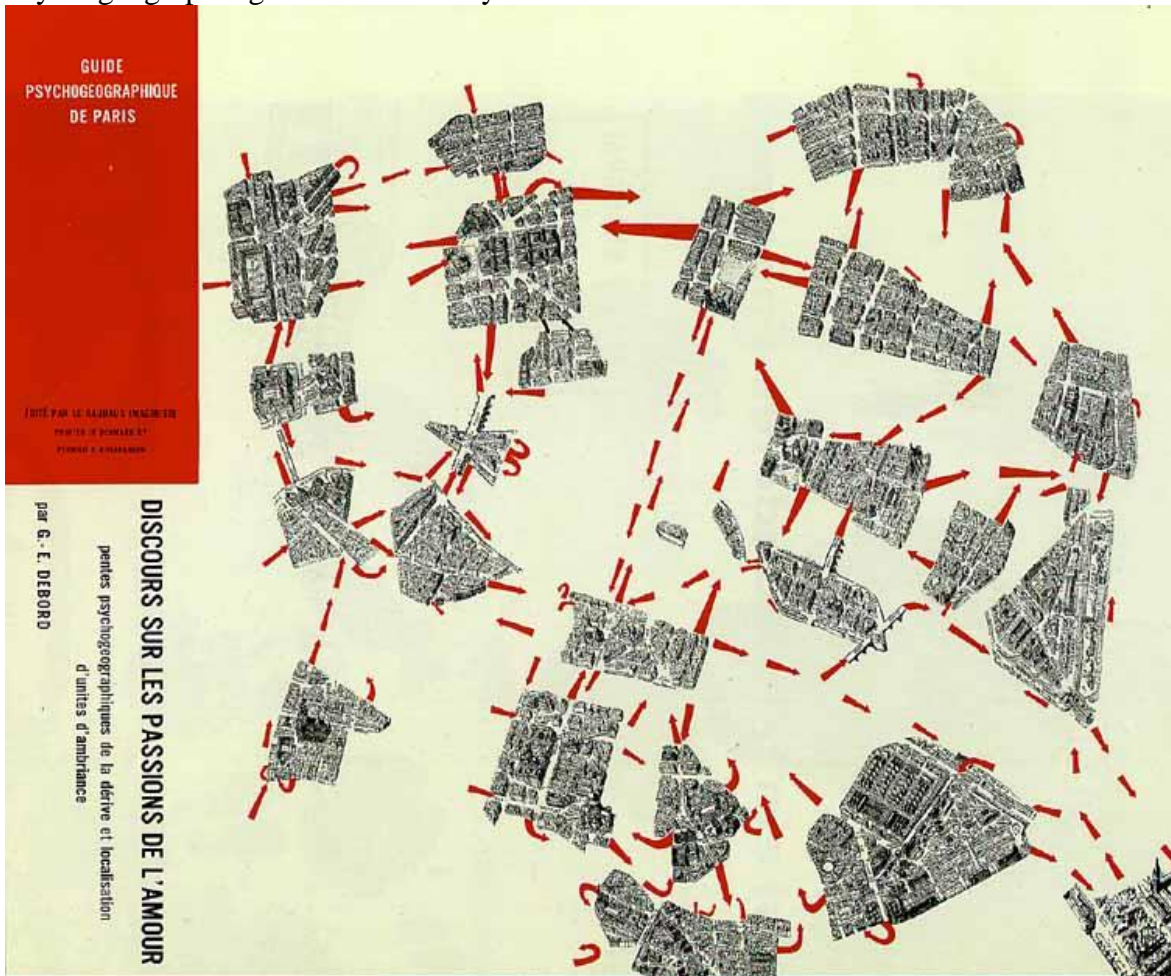
Armando Silva en su trabajo también analizó registros audiovisuales, fotografías, registros de prensa, videos y otros, recopilando materiales de la ciudad de medios masivos e internet, información de prensa, tv, revistas, postales, registros realizados por los investigadores y otros. Para el análisis uso fichas dependiendo del tipo de información, si venía de medios, fotografías o videos. En las fichas se encontraba información sobre el medio o ficha técnica de la fuente, el tema, descripciones, palabras clave, datos conceptuales entre otros, dependiendo de la ficha. Esto es importante porque en Geovisual también fue necesario generar un fichaje para el análisis de las imágenes.

Armando Silva es referente porque intenta entender el territorio, el territorio imaginado y en su trabajo utilizando la división tripartita basada en Peirce “trata de captar las huellas de percepción ciudadana y devolverlas como mapas de evocación de la ciudad”(Silva, 2004, p. 24).

Otro acercamiento a la ciudad se encuentra en Guy Debord que en los años 50 propone la idea de *urbanismo unitario*. Este filósofo reconoce que la ciudad es dinámica y se modifica según las formas de habitarla. En 1958 escribe la *Teoría de la Deriva*, en la que pone en práctica el deambular por la ciudad. (Onsès Segarra, 2018). En 1957 este mismo autor realizó mapas psicográficos como *Psychogeographic guide of Paris (Ver fig.1)*, un mapa para invitar a los turistas a perderse en París, se basa en el *Plan de Paris à vol d’oiseau*, realizado por Georges Peltier y publicado en 1951. Toma fragmentos del mapa original, respeta ligeramente su ubicación, pero los separa por espacios en blanco y flechas rojas, estos espacios los debe rellenar quien tenga el mapa, realizando el ejercicio de la deriva (Ibid., 2018, p. 94). *The Naked City: Illustration de l’hypothèse des plaques tournantes en psychogéographie*, realizado en 1957 (Ver fig. 2), es un trabajo homónimo a la película dirigida por Jules Dassin en 1948. Este también es un mapa psicogeográfico creado a partir de fragmentos recortados de una guía turística de París, y su principal objetivo es destacar *los centros* de la ciudad. Este mapa tiene también espacios con flechas rojas que son cruces en los que se pueden tomar diversos caminos el turista es quien *completa* el mapa (Onsès Segarra, 2018, pp. 93–94; Rion, s/f). Estos mapas no solo nos ubican en la ciudad física, nos llevan más allá:

El mapa incompleto, el mapa fragmentado, que cobra sentido al ser usado, y tiene tantos sentidos como las personas lo pueden usar. Mapa subjetivo, mapa que deja espacio a lo vital de cada cual, a lo afectivo y a los deseos. Un mapa que recoge territorio y vida -cambiante- de quien lo habita (Onsès Segarra, 2018, pp. 92–94).

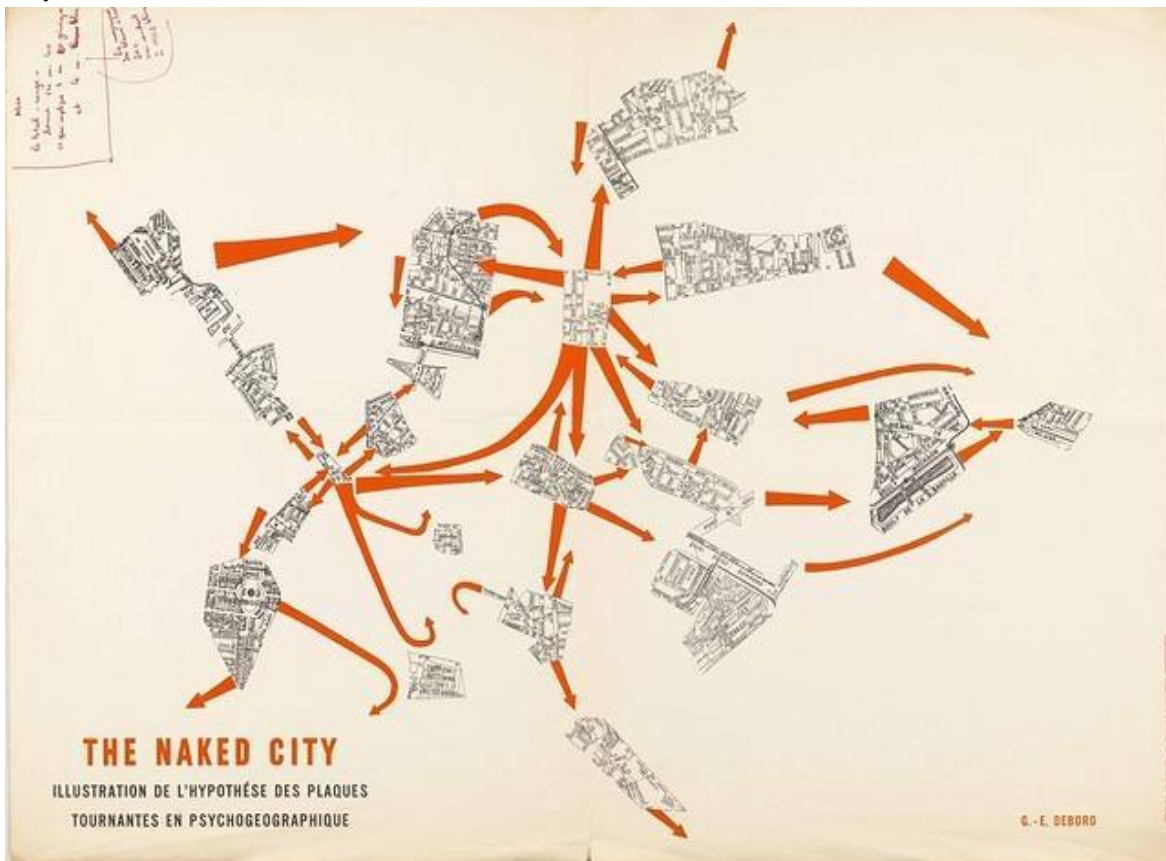
**Figura 1.**  
Psychogeographic guide of Paris. Guy Debord



*Nota.* Fuente <https://imaginarymuseum.org/LPG/Mapsitu1.htm> Psychogeographic guide of Paris. Guy Debord

**Figura 2.**

*The Naked City, illustration de l'hypothèse des plaques tournantes en psychogéographie.*  
 Guy Debord



Nota.

Fuente

[http://archivesdelimaginaire.epfl.ch/gallery3/index.php/2014070901/debord\\_guy\\_the\\_naked\\_city\\_illustration\\_de\\_l\\_hypothese\\_des\\_plaques\\_tournantes\\_en\\_psychogeographie\\_1957](http://archivesdelimaginaire.epfl.ch/gallery3/index.php/2014070901/debord_guy_the_naked_city_illustration_de_l_hypothese_des_plaques_tournantes_en_psychogeographie_1957)

En 2019 fui parte del equipo de trabajo de *Amalgamas*,<sup>1</sup> junto a Juan Manuel Espinosa y Stiven Quinchia. Este trabajo que tuvo como tema central la *ciudad como territorio fragmentado*, se hizo a través de un proyecto multimedia. Este proyecto realiza collages digitales aleatorios (*ver fig. 3*), generados a través de un algoritmo, usando fotografías de la ciudad y máscaras del croquis urbano para presentar a Medellín como una ciudad fragmentada (Espinosa et al., 2019). Dicho proyecto se sustentó en la propuesta de Luis Fernando Vásquez y Paolo Villalba (2008) quienes consideran que en Medellín se mezcla lo tradicional, lo moderno y lo postmoderno. El proyecto *Amalgamas* se convierte en

<sup>1</sup> Este proyecto puede consultarse en <http://pktweb.com/quarere/>



un referente para el presente trabajo porque evidencia un interés por el territorio, sus representaciones, y presentaciones. Además, usa el croquis urbano y lo mezcla con la aleatoriedad de imágenes utilizando el lenguaje algorítmico, el cual también se pretende usar en Geovisual.

**Figura 3.**

*Collage digital producido por Amalgamas*



*Nota. Fuente <http://pktweb.com/quarere/Prototipo3/index.html> Espinosa, García & Quinchía- Amalgamas-2019*

Para la realización de Amalgamas se encontraron diversos referentes artísticos de los cuales cabe mencionar algunos de ellos aquí, porque también fundamentan este trabajo. Entre los antecedentes encontramos las obras de Libia Posada, en las que se utilizan recursos cartográficos. Libia Posada intenta definir espacios y conceptos, utiliza símbolos como la rosa de los vientos o los puntos cardinales, reflexiona sobre el territorio y las personas. Esto se puede evidenciar, especialmente en la obra *Signos cardinales* (ver fig. 4), obra que estuvo expuesta en el MAMM, en la cual mezcla la historia oral y visual con rutas, utilizando como lienzo las piernas de personas desplazadas. Así, esta artista representa el espacio de una forma no convencional, el mapa en fragmentos. (Riaño, 2018)

**Figura 4.**

*Signos Cardinales: El arte como pedagogía pública y acción estética: Libia Posada*



Nota. Fuente <https://www.region.org.co/index.php/revista58/el-arte/item/321-signos-cardinales-el-arte-como-pedagogia-publica-y-accion-estetica>

En el campo audiovisual, encontramos el documental *Necrosis*<sup>2</sup>, dirigido por Alejandro Pinto, (2016). En este documental se hace una analogía de la ciudad con el cuerpo humano para hacer el análisis de la ciudad, y se fragmenta el espacio, analizando puntos claves. Igualmente, la pantalla se divide, y se fragmenta, para entender mejor la ciudad y observar estos puntos específicos. Este trabajo busca encontrar puntos de la ciudad, para su representación, puntos donde lo simbólico y lo icónico estén presentes.

En el campo del Net.art encontramos Vanishing Point (Punto de Fuga) de Mauricio Arango, realizado en el año 2005.<sup>3</sup> (ver fig. 5). Este trabajo consiste en un mapa interactivo que está conectado a una base de datos, que se alimenta de los sitios web de periódicos internacionales. En este mapa, los lugares que no se cubren por estos medios se desvanecen gradualmente. Según el autor en un artículo para la Universidad de Minnesota.

**Figura 5.**

Vanishing Point (Punto de Fuga) Arango, Mauricio



<sup>2</sup> Tráiler de Necrosis disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=bVG7VZEUDQE>

<sup>3</sup> Net art Colombia: es feo y no le gusta el cursor. Exposición en línea Curaduría: Juan Devis Banco de la República - Museos de Arte y otras colecciones septiembre 5 de 2007 a marzo 5 de 2008 [net art colombia](http://netartcolombia.com)

---

Nota. Fuente <https://www.banrepcultural.org/artenlared/scs/03/01.htm>

*Vanishing Point* came as a response to some of postulates proposed by French philosopher Bernard- Henri Levy. Levy discusses how news media have created two worlds. The first is the one that is presented to us every day in the news and which is composed of only a handful of countries. These nations' problems and daily happenings are so well documented and reported that they become part of one's imagery

Levy's second world is the one that is comprised of the nations that seldom, if ever, make the news. These nations' fates and problems seem to be irrelevant to our current global order, and thus, they are forgotten. In Levy's terms, this omission becomes a way to delete these countries from history (Paul, 2005, p. 9).

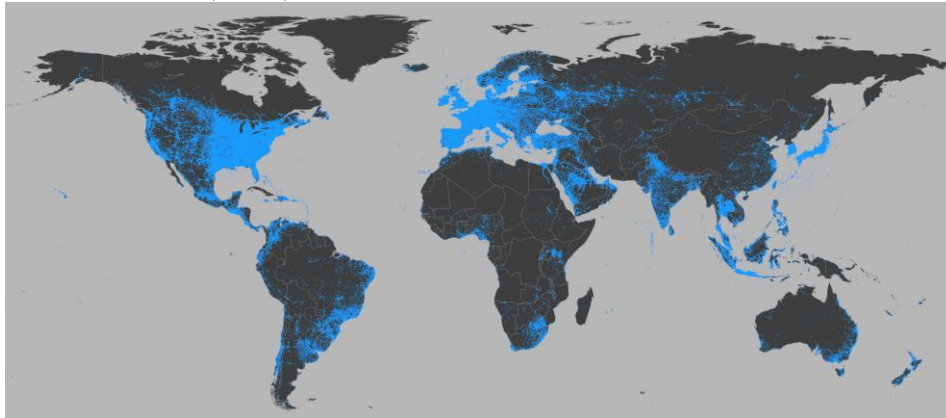
Así, en *Vanishing Point* a través de un código y la recolección de datos se hace un mapa para hablar de un tema, este tema relaciona el imaginario, con los medios y como lo que informan influye en nuestra forma de ver el mundo.

Además, de estos antecedentes que ya se habían mencionado en el trabajo de *Amalgamas*, se encuentran otros, que se relacionan específicamente con el proyecto de *Geovisual*. Encontramos la investigación *Visual earth*<sup>4</sup> (2017) desarrollada por *Cultural Analytics Lab* coordinada por Lev Manovich que analiza el crecimiento de las imágenes compartidas a través de la red social Twitter en 100 ciudades alrededor del mundo entre septiembre del 2011 y junio 2014 en relación con las diferencias económicas, geográficas y demográficas. Esta investigación, visualiza los datos encontrados a través de mapas y gráficos (*ver fig. 6*)

---

<sup>4</sup> Este proyecto se puede consultar en <http://visual-earth.net/>



**Figura 6.***Manovich Visual earth (2017)*<sup>5</sup>

Nota. Fuente <http://visual-earth.net/>

Este trabajo encuentra que en los países de menor ingreso económico crece rápidamente el número de imágenes compartidas pero que según los datos la posibilidad de alcanzar a los países más desarrollados es nula. En esta misma línea, está *The Exceptional and the Everyday: 144 hours in Kyiv*<sup>6</sup> (2014), un trabajo también desarrollado por Lev Manovich en el que usó técnicas de visualización para analizar las imágenes compartidas a través de Instagram desde Kiev durante la revolución ucraniana (February 17 - February 22, 2014). En este trabajo los autores deseaban saber cómo este evento se reflejaba en la red social.

The images of clashes between protesters and the police and political slogans appear next to the images of the typical Instagram subjects. Most people continue their lives. The exceptional co-exists with the everyday. We saw this in the collected images, and we wanted to communicate it in the project. (Manovich et al., 2014)

Este trabajo es muy importante porque toma datos visuales en este caso fotografías, (en el caso de Geovisual fragmentos de video) y los organiza según categorías, hora de publicación, lugar, hashtag, e incluso usa programas para dividirlos por colores. De esta

---

<sup>5</sup> A map showing locations of 100 million image tweets shared between 09/2011—06/2014 (random sample from the complete dataset of 270 million tweets)

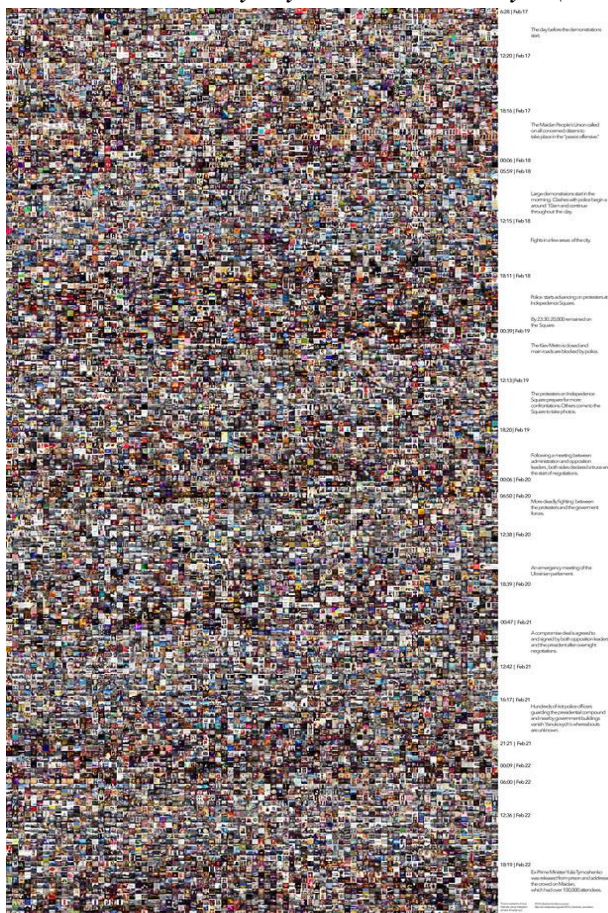
<sup>6</sup> <http://www.the-everyday.net/p/the-extraordinary-and-everyday.html>

manera, el trabajo logra visualizar la información diferentes formas, como por ejemplo al agrupar todas las imágenes por fechas y eventos (*ver fig. 7*)

La visualización de los datos del espacio desde donde fueron compartidas las imágenes la realizan también a través de mapas (*ver fig. 8 y 9*), que logran evidenciar cómo los primeros días los lugares desde donde se publicaba la mayoría de las imágenes era dispersos y cómo a medida que la revolución avanzó se fueron concentrando en la plaza de la independencia.

**Figura 7.**

*Manovich The Exceptional and the Everyday: 144 hours in Kyiv (2014)* <sup>7</sup>

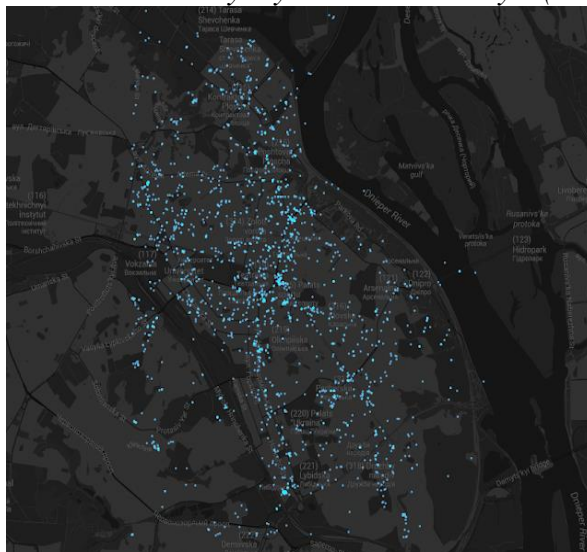


<sup>7</sup> “We start with a visualization of all 13,208 images shared by 6,165 Instagram users in central part of Kyiv during February 17-22, 2014. The images are organized by shared date/time, top to bottom and left to right. (We have added time stamps to each image - they are not part of normal Instagram interface. We also added 6 hr time intervals, and very short summary of the events that took place every day).”

Nota. Fuente <http://www.the-everyday.net/p/the-extraordinary-and-everyday.html>

**Figura 8.**

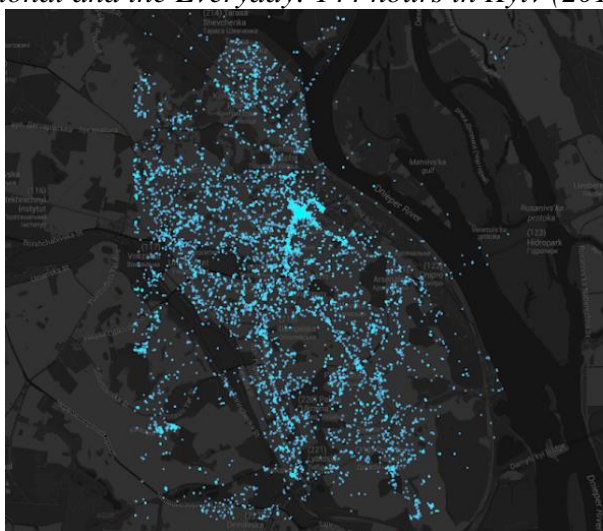
*Manovich The Exceptional and the Everyday: 144 hours in Kyiv (2014)* <sup>8</sup>



Nota. Fuente: <http://www.the-everyday.net/p/the-extraordinary-and-everyday.html>

**Figura 9.**

*Manovich The Exceptional and the Everyday: 144 hours in Kyiv (2014)* <sup>9</sup>



<sup>8</sup> “The first map below displays locations of images shared during the day before confrontations start (February 17). From *The Everyday: 144 Hours in Kyiv*”

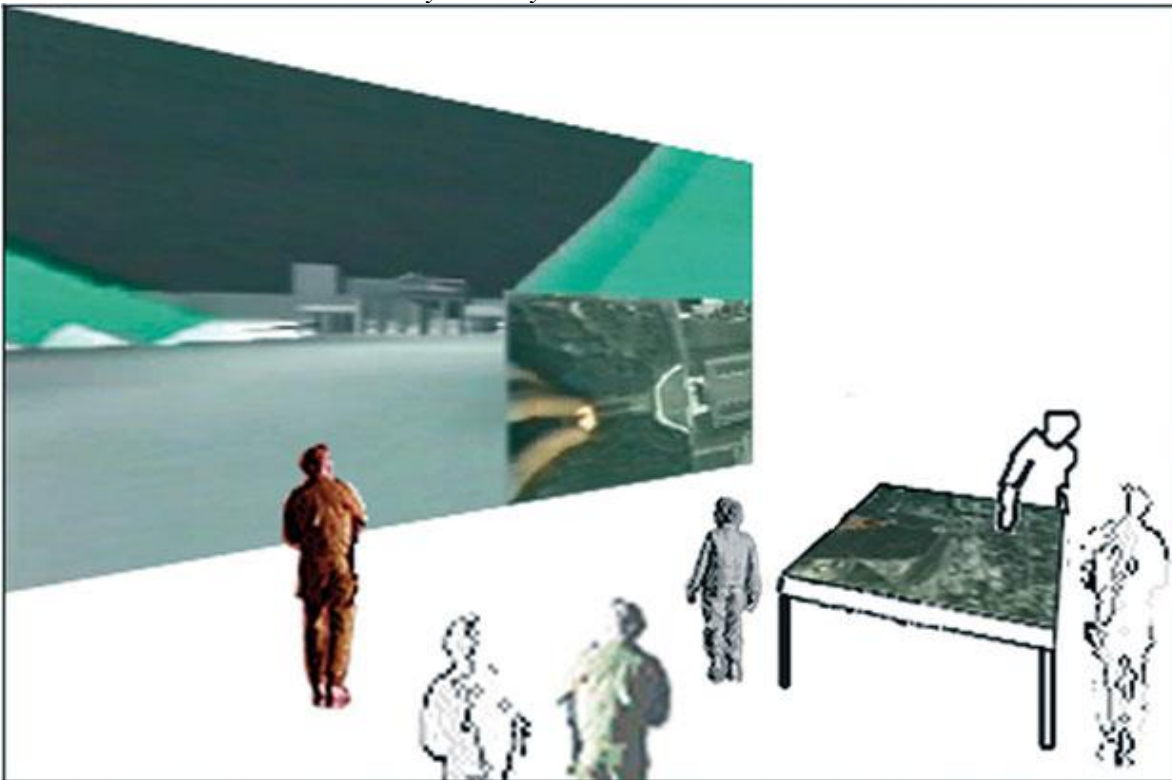
<sup>9</sup> The second map shows locations of images shared during next five days, i.e., February 18-22. (Note that since our collection was limited to a rectangle centered on Independence Square, there are no points outside of this rectangle).

Nota. Fuente: <http://www.the-everyday.net/p/the-extraordinary-and-everyday.html>

Estos trabajos muestran que el mapeo y la visualización de datos en mapas no es algo nuevo y en el mundo de los medios digitales es un trabajo que ya se ha realizado. Para ver el tema de la interacción del público con un trabajo sobre el espacio encontramos el trabajo de Monika Fleischmann & Wolfgang Strauss, "Berlín - Cyber City"(1989-90)<sup>10</sup> (2008). Este trabajo es una simulación que nace después de la caída del muro de Berlín para pensar el espacio. En él se ofrece la posibilidad de navegar a través de una fotografía aérea de la ciudad de Berlín con un sensor en el dedo del usuario que según se mueva en mapa podrá ver en una gran pantalla un modelado 3D del espacio (*ver fig. 10 y 11*)

**Figura 10 .**

*Fleischmann-Strauss - Berlin - Cyber City - Radiance - VR Art*



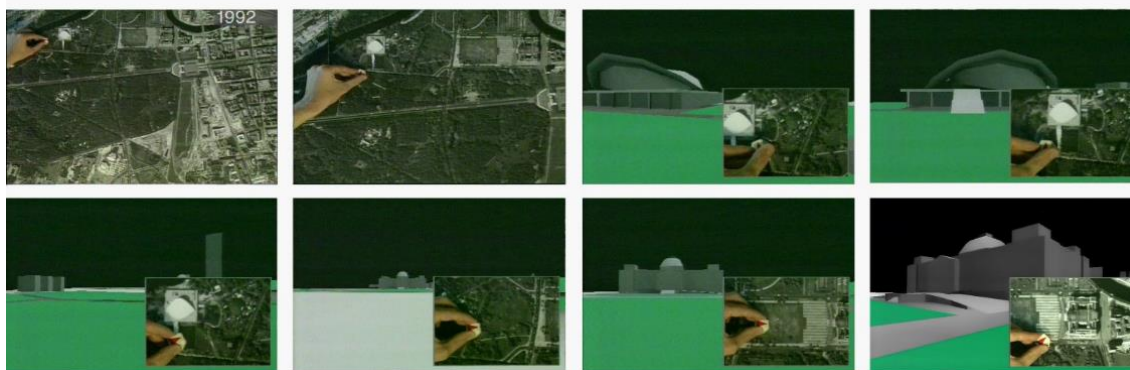
Nota. Fuente: <https://www.radiancevr.co/artists/monika-fleischmann-and-wolfgang-strauss/fleischmann-strauss-berlin-cyber-city/>

<sup>10</sup>Video de muestra de la exhibición <https://www.youtube.com/watch?v=BYmnVTvGssg>



The performative VR city simulation system "Berlin - Cyber City" was created as a reaction to the fall of the Berlin Wall. The intention was the staging of an interactive space for debate on the future of the city. To do this, the VR paradigm – the real-time movement in an immersive environment for a single user - should be extended into a communication space for several users. The classic VR interface - data glasses and data glove - was replaced by a modified visual and navigation system. [...] On the one hand perception of the simulated 3D space is reduced to a two-dimensional image plane, on the other hand a common experience is created through the interaction of the participants. It is a cognitive form of immersion through participation. The virtual city stimulates the participants' flow of thoughts, it creates a common thinking space through the use of VR technology and thus brings the visitors from East and West Berlin into conversation with each other (Fleischmann & Strauss, 2019).

**Figura 11 .**  
*Berlin — Cyber City*

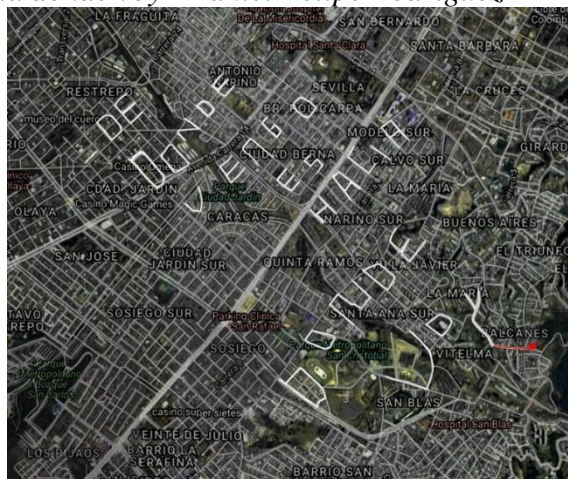


Nota. Fuente: <https://www.radiancevr.co/artists/monika-fleischmann-and-wolfgang-strauss/fleischmann-strauss-berlin-cyber-city/>

En términos locales podemos encontrar *De dónde vengo es hacia dónde voy* de Daniel Felipe Rodríguez, realizado en Bogotá en el año 2018. (Ver fig. 12) Este es un performance que consiste en escribir la frase *De dónde vengo es hacia dónde voy* con tiza en las calles de 13 barrios de la ciudad de Bogotá. El proceso se graba y se genera una memoria audiovisual, (Ver fig. 13). En este performance se reflexiona sobre el territorio y se usa el mapa para hacerlo, así, es otra forma pensar más allá del espacio físico. (Daniel Felipe Rodríguez, 2019)

**Figura 12.**

*De donde vengo es hacia donde voy– Daniel Felipe Rodríguez*



Nota. Fuente : <https://www.derodriguezrodriguez.com/de-donde-vengo-es-hacia-donde-voy/>

**Figura 13.**

*Vídeo De donde vengo es hacia donde voy– Daniel Felipe Rodríguez*



Nota. Fuente <https://www.youtube.com/watch?v=VXfnwT0Dfqq> “De dónde vengo es hacia dónde voy” (Daniel Felipe Rodríguez, 2019)

Otro referente local es *Ciudad espejo*, una aplicación web realizada por Parque Explora en *Producción de experiencias para la XIV Fiesta del Libro y la Cultura de Medellín 2020 (Fiesta del libro y la cultura 2020 | Parque Explora, s/f)*. Este es un mapa interactivo que permite que el usuario cree una historia mientras navega escogiendo el destino de los personajes, creando una reflexión sobre los futuros posibles y una Medellín imaginada (Fiesta del Libro, 2020) (Ver fig. 14, 15, 16).

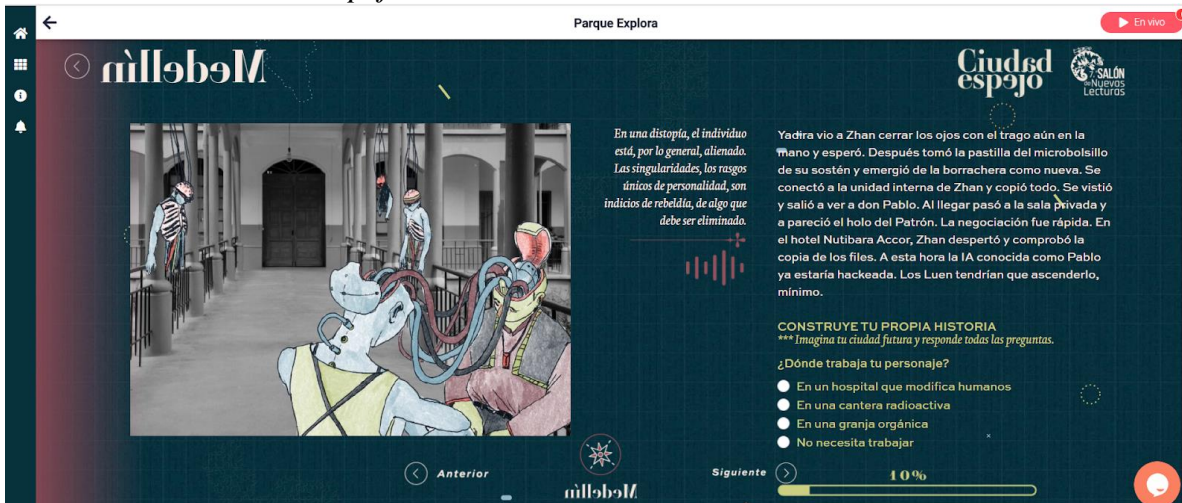
**Figura 14.**  
*Home experiencia Ciudad Espejo*



Nota. Fuente

<https://eventosdigitales.fiestadellibroylacultura.com/eventosLibro/mapa/espacios/SalonNuevasLecturas>

**Figura 15.**  
*Interacción con Ciudad Espejo*



Nota fuente

<https://eventosdigitales.fiestadellibroylacultura.com/eventosLibro/mapa/espacios/SalonNuevasLecturas>  
(Parque Explora & Fiesta del libro, s/f) (Eventos del Libro, s/f)



**Figura 16.**  
*Ciudad Espejo poster*



Nota. Fuente. Fiesta del Libro en Twitter <https://t.co/XZPIEi0ZT1> / Twitter (Fiesta del Libro, 2020)<sup>11</sup>

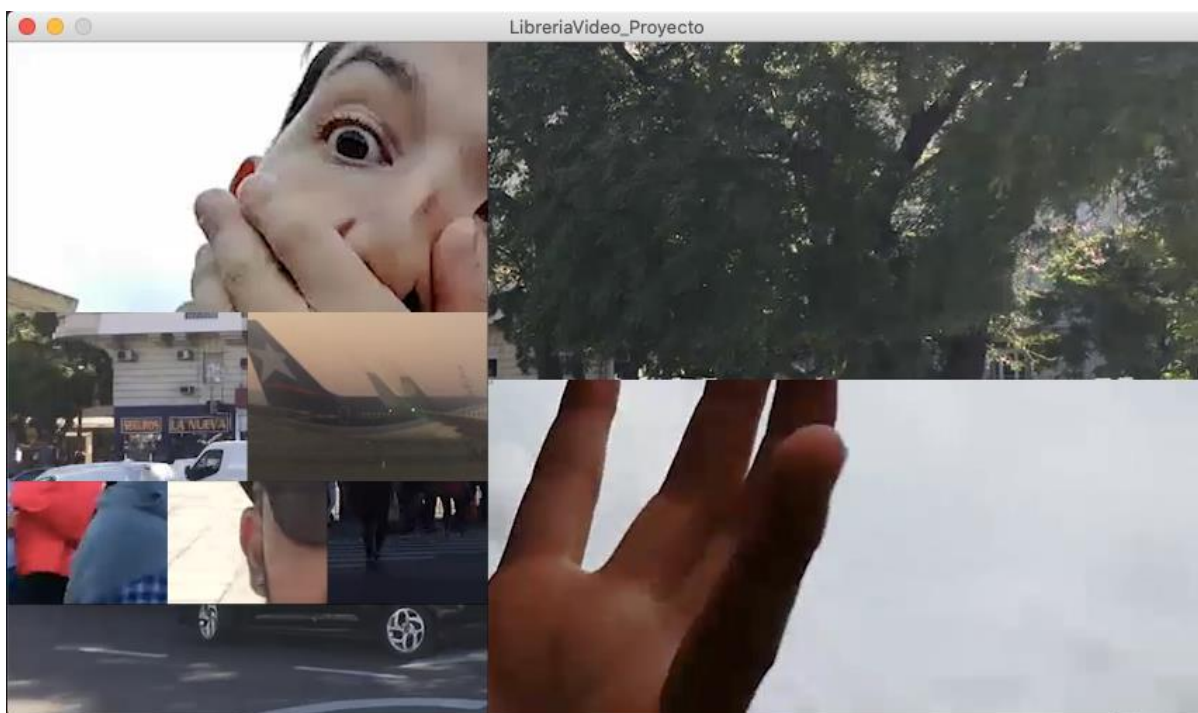
<sup>11</sup> : " 📍 😊 Esta Medellín imaginada es una reflexión sobre nuestros futuros posibles. Visita Ciudad espejo en el mapa interactivo de la #FiestaDelLibro y la Cultura: <https://t.co/tISV5fJETk> #NosMueveLaCultura #MedellínCiudadLectora



Por último, en el tema de la aleatoriedad se encuentra *Librería de video* (2019) trabajo realizado por Stiven Quinchia y Juan Manuel Espinosa para la materia *Ciencias de la simulación*, enmarcada en el sexto módulo de comunicación audiovisual de la Universidad de Antioquia y dictada por Ricardo Cedeño Montaña. (*ver fig. 17*). Este trabajo es un montaje de video aleatorio utilizando el collage y dividiendo la pantalla. Este proyecto fue creado en Processing, con código libre, código que puede ser una base para la realización de Geovisual.

**Figura 17.**

*Captura de Pantalla de Librería de Video*



*Nota.* Fuente Espinosa & Quinchía - Librería de video - 2021

## Justificación

Pensar el territorio, ha sido recurrente en mis búsquedas personales y académicas. Reflexionar sobre el territorio puede llevarnos a nuevas búsquedas para descubrir otras formas de representación, y creación, por ejemplo, la visualización de datos a través de algoritmos.

En mi recorrido académico, se puede mencionar que en segundo semestre dirigiendo la serie radial *Huyendo bajo la sombra*<sup>12</sup> (García, 2016) abordaba el territorio desde el tema del desplazamiento y el destierro. En el tercer módulo, como productora del documental *Terruño* (López, 2016), tocamos el tema de los segundos ocupantes en la restitución de tierras. Durante el cuarto módulo, trabajé como sonidista de *Ladrillos* (Pinto, 2017), un cortometraje que narra la historia de un padre y una hija desplazados, que llegan a Medellín y construyen su nueva vida, en un territorio diferente. En el sexto módulo, en una primera fase avanzamos con *Viaja por Medalla* (Espinosa, García & Quinchía, 2019) que tenía como objetivo “Construir una narración audiovisual interactiva, que lograra poner en diálogo los discursos y opiniones de diferentes actores sobre la ciudad de Medellín sin caer en los estereotipos identificados” (p.4). Finalmente, en el sexto módulo realizamos *Amalgamas* (Espinosa, García & Quinchía, 2019) un proyecto sobre la fragmentación de Medellín visualizada en collages digitales aleatorios, que tenía como base fotografías de Medellín y máscaras de los mapas de los barrios de Medellín. Esta trayectoria muestra un interés por el territorio, lo que me ha llevado a reconocer su importancia y a considerar que la forma en que lo mostramos evidencia mucho de nuestra subjetividad; entendiendo que el territorio que se logra capturar y presentar en los formatos audiovisuales y multimediales es imaginario. El territorio *real* no se puede aprehender en un formato audiovisual, ni en otro tipo de inscripción tecnológica, porque sólo capturamos fragmentos. De esta forma, poner en evidencia esta reflexión sobre el territorio que como creadores olvidamos me impulsó a crear Geovisual.

En un principio pensé en hacer un found footage con imágenes de cortos realizados en la ciudad y así referirme a esa idea de fragmentos de la ciudad recogidos en imágenes en movimiento. La idea fue mutando y en una segunda instancia pretendía realizar un recorrido

---

<sup>12</sup> Este producto puede ser consultado en <https://huyendobajolasombr.wixsite.com/huyendobajolasombra>

---

por la ciudad de Medellín a través de los trabajos audiovisuales realizados por colectivos como Pasolini y Pánico. Estos recorridos constituirán un producto documental sobre sus miradas de la ciudad. Sin embargo, aunque estas ideas no me dejan de interesar yo tenía otro objetivo. En primer lugar, lograr visualizar las imágenes en un mapa y en segundo lugar encontrar diversas miradas de manera inesperada. Esto permitiría llegar a esa reflexión del territorio construido por fragmentos que dependen del observador, el creador, la interpretación, entre otros. Dicha fragmentación construye diversas realidades de forma constante como ocurre con los proyectos con algoritmos aleatorios que nunca están terminados, sino que se van construyendo constantemente. Es en ese momento en el que inicio mi primer acercamiento a Geovisual.

En este punto la idea era crear una plataforma multimedia para comparar los fotogramas de los cortos con fotografías de Google maps o realizadas por mí, así el plano construido para el corto o la película era diferente a la fotografía del espacio físico. Intentando comparar una representación de la ciudad vivida con la ciudad que se graba o se construye para el cortometraje, el problema es que al capturar una fracción de la ciudad vivida apenas se obtura desaparece y se vuelve una representación más cercana a la ciudad imaginaria apareciendo ahora en la imagen fija. Por ello, me di cuenta que no podía dar un valor de mayor objetividad a las fotografías realizadas por mí o a las de Google maps. Así, las imágenes que decidí usar son las de los productos audiovisuales, el territorio que se puede captar es el imaginario, y es con fragmentos de este que se construye el territorio que ve el espectador.

Para delimitar y lograr los objetivos dentro del proceso académico decidí buscar un trabajo realizado en un espacio más pequeño y por personas cercanas, así encontré el proceso *Manrique, cámaras acción*, realizado en 2019 por compañeros que pertenecían al colectivo audiovisual Pánico y al Semillero de investigación de Comunicación Ambiental y Narrativas Territoriales (CANATE) de la Universidad de Antioquia. Este trabajo era interesante porque se acercaba al territorio de Manrique, que desde lo audiovisual se ha representado de muchas formas, pero en este caso dichas narrativas audiovisuales se realizaban desde la mirada de sus habitantes trabajando de manera colectiva con ellos.

Hacer este trabajo es importante para promover la reflexión sobre la captura del territorio en el formato audiovisual. En este trabajo se pone de relieve que construimos

---

pequeñas realidades, nuevos territorios a través de lo audiovisual, territorios múltiples mediados por nuestras miradas, por nuestras formas de captarlos y habitarlos “Territorios imaginados”.

## Objetivos

### Objetivo General

- Reflexionar sobre Manrique como barrio imaginado de manera audiovisual, a través de la creación de una aplicación web (Geovisual: Manrique); utilizando los cortometrajes *Paseadores de perros* (Pánico, 2019) y *la Casa de todos* (Pánico, 2019), realizados en el proceso *Manrique, cámaras acción* (2019) y el mapa de Manrique.

### Objetivos específicos

- Analizar los cortometrajes *Paseadores de perros* (Medellín, 2019) y *la Casa de todos* (Medellín, 2019) realizados en el proceso *Manrique, cámaras acción* (2019), a partir de la teoría de la tríada semiótica de Peirce y la ciudad imaginada de Armando Silva.
- Diseñar una aplicación multimedia interactiva materializando la visualización de los iconos y símbolos identificados en los territorios imaginados de Manrique.
- Desarrollar una aplicación que integre elementos audiovisuales y espaciales.

## Marco teórico

Para el desarrollo del marco teórico se propone abordar varios conceptos. El primero es el *espacio* enfocándonos en el *espacio audiovisual*, en el que se convierte el espacio al ser grabado. En este espacio transcurre la narrativa audiovisual y se crea a través del montaje. El espacio, se convierte en *territorio* por un proceso de apropiación, es el espacio donde *habitamos con los nuestros* es decir el espacio físico del cual hay una apropiación (Mazurek, 2018) siendo este el segundo concepto. La representación del territorio se da a través de la *cartografía*, con mapas y croquis siendo este el tercer concepto con el enfoque en la *cartografía simbólica*. El territorio así pues es susceptible a la semiotización, es decir se convierte en un signo, vinculándose a personajes y evidenciando sus creencias, costumbres, conflictos y psicología (Piñeiro, 1998, p. 378). Con la semiotización aparece el cuarto punto *la tríada semiótica: icono, índice y símbolo* planteada por Peirce en 1988, base para el desarrollo metodológico de este trabajo. Esta triada también se evidencia en el trabajo realizado por Armando Silva sobre las *ciudades imaginadas* el siguiente concepto que hace parte del marco teórico. Finalmente encontramos la *visualización de datos* desde Manovich, porque en este proyecto los datos cualitativos extraídos de los cortometrajes se presentan de manera visual, en una aplicación web.

### 1. Espacio

El espacio va más allá de lo material o tangible. Natalia Paola Czytajlo afirma que el espacio es a la vez i. lo real, el espacio material, el espacio físico que se configura históricamente, ii. la realidad al configurarse como territorio siendo esta la dimensión sensible y iii. el imaginario, en las representaciones tanto individuales como colectivas con las que arraigamos y entendemos las configuraciones geográficas del espacio (Czytajlo, 2009, pp. 26–27). En el espacio incide la percepción, los patrones simbólicos y los significados asignados por sus habitantes, la significación del espacio social subjetivo es diferente para cada habitante, por ejemplo, espacios como la casa, el bar o la calle son diferentes para hombres y para mujeres. (Ibid., 2009, pp. 26-p27).

---

El espacio al ser grabado se convierte en espacio audiovisual, es donde transcurre la narrativa audiovisual, el marco donde se desarrollan las acciones que componen el relato (Piñeiro, 1998, p. 377). El espacio audiovisual se genera a través de imágenes concretas, a diferencia del espacio literario que es abstracto y generado a partir de las palabras, (1998, p. 374). En el cine clásico las primeras imágenes describen y proporcionan una caracterización del espacio en que se enmarca la historia, con lo que permite extraer información de interés para el espectador complementándose luego con otras imágenes que presentan visiones parciales del espacio y distintos elementos, tanto visuales como sonoros, construyéndose de esta manera el espacio general (Ibid., 1998, p. 378).

El universo espacial de la historia -que el espectador puede ir reconstruyendo a medida que se desarrolla el film- se divide en una serie de subespacios articulados entre sí, y definibles a partir de oposiciones como abierto/ cerrado, dentro/ fuera, presencia/ ausencia, alto/ bajo, etc. y organizables en un eje vertical u horizontal (Piñeiro, 1998, p. 375)

Con la imagen en movimiento tenemos la capacidad de capturar fragmentos del espacio físico para crear el espacio audiovisual que existe a través de la cámara, el montaje y los elementos cinematográficos. Es decir, el espacio que se graba existe en el producto audiovisual y sólo se ve a través del mismo. Como afirma Jean Comolli:

El cine es una física -asunto de cuerpos en desplazamiento donde se sitúan trozos de mirada, móviles animados en el tiempo y el espacio-, esta física cinematográfica es relativista: se trata siempre de un espacio transformándose en tiempo de un tiempo transformándose en experiencia - es decir, en mirada -. Lo que se muestra vale por lo que no se muestra, pero al mismo tiempo, lo que no está filmado está en lo que sí está filmado (La Ferla & Reynal, 2012, pp. 391-392).

Los fragmentos capturados son organizados para crear el espacio audiovisual, son manipulados por la instancia narradora especialmente desde el montaje ya que el relato

audiovisual permite combinar libremente las imágenes de los espacios, a través del doble proceso de *fragmentación-recomposición*. (Piñeiro, 1998, p. 374)

Al hablar de montaje hay que definirlo desde dos instancias, la técnica y la creativa. Desde lo técnico el montaje “es el proceso por el cual se unen los distintos planos para formar una continuidad de escenas dotada de cierta duración”. Pero también, el montaje es un proceso creativo, desde el cual se construye el espacio audiovisual. Así, en éste el realizador audiovisual se expresa “a través de sucesión deliberada de escenas, del ritmo que determinan los planos y de la cadencia con que suceden las imágenes”. Esto se logra mediante la organización de planos que por sí mismos tienen un valor relativo pero que, combinados según un cierto orden y una cierta duración, producen un efecto global e independiente” (Delgadillo Velasco, 2011, p. 70)

El espacio audiovisual se construye entonces cada vez que el espectador se encuentra con la pieza. Hay un punto de vista que obligamos a tener al espectador desde la narrativa tradicional, en la que contamos el espacio o territorio desde nuestra mirada, definiendo el lugar de la cámara, a través del montaje y el punto de vista que se le da al espectador, el cual según Metz se identifica con la cámara:

According to Metz, the spectator comes to identify with the camera himself. “Absent from the screen, but certainly present in the auditorium, a great eye and ear without which the perceived would have no one to perceive it, the instance, in other words, which constitutes the cinema signifier (it is I who make the film) (Eddie, 2011).

El espacio es y se piensa más allá de lo físico o tangible se convierte en signos un ejemplo es vinculándose a los personajes y evidenciando sus creencias costumbres, conflictos y psicología (Piñeiro, 1998, p. 378). El espacio lo grabamos no solo para representarlo gráficamente sino en esos imaginarios que tenemos de él construyendo; así los espacios audiovisuales sólo existen cuando se proyectan y durante la proyección porque el espacio físico se ha vuelto tiempo al ser grabado (La Ferla & Reynal, 2012)

## 2. Territorio

El concepto de territorio fue introducido por los etólogos, estudiando el comportamiento animal, definiendo la territorialidad como un tipo de conducta individual y colectiva por la cual un organismo reclama un espacio para sí y para los miembros de su misma especie o grupo (Mazurek, 2018; Paredes, 2013, p. 29) Hasta los años 70 el concepto en las ciencias sociales sólo existía en términos jurídicos, luego fue transferido a otras áreas como la antropología, la psicología y la sociología, para las cuales un grupo social no puede existir sin territorio, espacio que en el que se da el comportamiento social (Mazurek, 2018) El territorio entonces es el espacio donde *habitamos con los nuestros* y del que nos apropiamos a través de un proceso simbólico (Jaramillo Paredes, 2013, pp. 29–31)

El territorio puede concebirse de muchísimas y variadas maneras: el espacio físico, las infinitas maneras de nombrarlo, las formas de recorrer un espacio o marcar un sendero, los nombres oficiales de los espacios y sus cambios y variaciones en el habla cotidiana, las ritualidades que ocurren en un espacio determinado, etc., etc. (Paredes, 2013, p.31)

En términos de Beatriz Nates Cruz, el territorio es multidimensional y multi escalonado. La primera dimensión es la de la materialidad concreta, el espacio físico, *la tierra* en la que nace el concepto de territorio. En la segunda dimensión está la relación del ser o sujeto con la tierra, es la psiquis individual, es la relación emocional y pre-social. Finalmente, el territorio está en la dimensión de las representaciones *colectivas, sociales y culturales*. El territorio se ubica en diferentes escalas del espacio geográfico lo que lo hace multiescalonado, estas escalas son por ejemplo barrio, comuna, localidad, departamento, región, Estado-nación, continente, entidades plurinacionales, entre otros. (Nates, 2011, p. 212)

El territorio según Mazurek tiene cinco características. En primer lugar, la *localización* que le da un contexto natural particular. En segundo lugar, las *formas en que es apropiado*, es decir cómo se construye la identidad alrededor de este. En tercera instancia, el territorio es *producto de la actividad humana* porque es un espacio transformado y apropiado

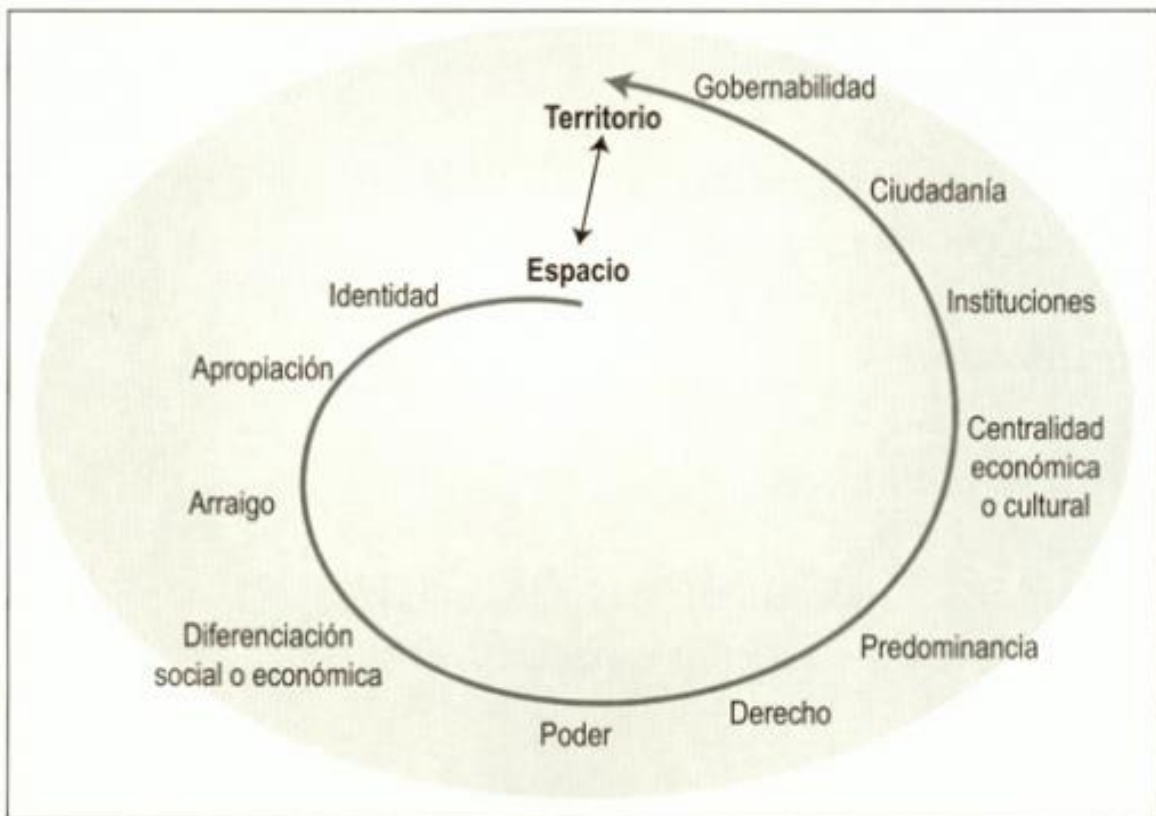


por el hombre. En cuarto lugar, la definición del territorio *está ligada a un grupo social* determinado. Por otra parte, al superponerse los espacios geográficos pueden superponerse territorios de varios grupos sociales, además que de que también ocurre que el espacio físico donde la población está ubicada no es necesariamente su territorio. Por último, el territorio es *dinámico*, su historia y configuración es única (Mazurek, 2018, pp. 39–71).

De esta forma “no todos los espacios son territorios, solamente los espacios que son vividos pueden pretender una apropiación; pero todo territorio tiene sus espacios” (Mazurek, 2018). En el proceso de la apropiación del espacio, en el *ciclo del poder* hay varias instancias empezando por la identidad, luego la apropiación pasando por el poder y las instituciones, llegando a la gobernabilidad como estado último que permite transformar un espacio en un territorio (Mazurek, 2018) (*ver fig. 18*).

**Figura 18.**

*La espiral de la gobernabilidad. Mazurek, 2018*



Nota. Fuente <https://books.openedition.org/irdeditions/17843>

### 3. Cartografía

La representación del territorio se da a través de la *cartografía*, Javier Gómez Piñero, basándose en la definición de la Asociación Cartográfica Internacional dada en 1966<sup>13</sup>, considera que la cartografía es a la vez un arte, una ciencia y una técnica, y debería ser aceptada como un lenguaje racional y global (1995, p. 13). La cartografía a través de la observación directa, de la documentación, el estudio del espacio y la graficación permite la representación del espacio geográfico, escalado y proyectado en los mapas. Los puntos en el mapa tienen equivalencia en referencias fijas como las coordenadas terrestres, longitud y latitud. (Gómez Piñero, 1995, p. 14). El uso del razonamiento matemático y de la astronomía para fijar latitud y longitud aparece en los siglos XVII y XVIII, como lo explica Irma García. De acuerdo con esta autora, en el siglo XII con la aparición de la brújula marina hubo una gran transformación en la cartografía, antes se representaba el espacio teniendo en cuenta la distancia y la naturaleza de los lugares (García Rojas, 2013, p. 12).

Se tiende a considerar la cartografía como aquella ciencia que logra representar la realidad geográfica siendo fiel a lo que existe. A pesar de esto, aprehender el espacio físico en un gráfico es igual de imposible que hacerlo a través de una cámara, porque como ya se mencionó con la grabación el espacio se convierte en espacio audiovisual y solo existe cada vez que es observado. En la cartografía son los mapas, los planos y los atlas, los que representan fragmentos del espacio que aparecen según la interpretación del sujeto que recorre el mapa. Los mapas son como diría Boaventura de Sousa Santos (1991) “modos de imaginar y representar el espacio” ( p. 20).

En su tesis *Documentación visual en los fenómenos de aprendizaje con estudiantes de primaria Una indagación rizomática difractiva desde las teorías 'post'*, Judit Onsès Segarra (2018) describe que el mapeo surge como una necesidad para recordar y compartir la información de los territorios y los recorridos durante la trashumancia de las ciudades nómadas. Entre los siglos XVI y XIX los mapas se entendían como representación fiel de la realidad, aunque se usaba la proyección de mapa mundi Mercator (1569) que para poder desplegar en una superficie plana el mapa de la Tierra se debe transformar el elipsoide en un cilindro lo que deforma el espacio terrestre (Onsès Segarra, 2018, pp. 91–92).

---

<sup>13</sup> La Asociación Cartográfica Internacional define la cartografía como "el conjunto de estudios y operaciones científicas, artísticas y técnicas que intervienen, a partir de los resultados de las observaciones directas o de la explotación de una documentación, en el establecimiento de mapas, planos y otras formas de expresión, así como en su utilización".

A través de la historia esa idea del mapa como documento fiel de la realidad ha sido cuestionada. La representación necesita de la distorsión de la realidad. Esta distorsión en los mapas según Boaventura no implica necesariamente la distorsión de la verdad y se hace a través de *la escala, la proyección y la simbolización* (Sousa-Santos, 1991, p. 22). Al tener la capacidad de distorsionar la realidad el mapa también puede omitir información de manera voluntaria o involuntaria, resaltar ciertas cualidades de lo representado o trucar la información “para algunos, todo mapa es en principio filtro y censura, que no sólo reduce el tamaño de lo representado sino deforma las figuras de la representación” (Martín-Barbero & B, 2002) Dependiendo de quien haga el mapa, tanto en el aspecto técnico como quien manda a realizarlo -institución o personaje- el momento histórico de su realización y sus funciones; se evidencia un discurso, una realidad construida. “La carta o mapa, los planos y la compilación de todos –los atlas– son cada uno, una compleja «construcción social» que contiene un discurso que de principio lo sitúa en el contexto del poder político y de la cultura de la sociedad que lo produjo” (García Rojas, 2013, p. 11). Los documentos cartográficos (mapas, planos y atlas) en este contexto son una fuente de conocimiento *para el estudio histórico político-cultural de un país, una región* (García Rojas, 2013, p. 11).

[..] se han de designar y enlazar tres características de la cartografía como fuente de la historia cultural y política. La primera, es que los mapas constituyen representaciones colectivas que incorporan en los individuos las divisiones del mundo social y organizan los esquemas de percepción y de apreciación a partir de las cuales los receptores o lectores de los textos cartográficos clasifican, juzgan y actúan en sus lugares, regiones, territorios y otras escalas geopolíticas y geo culturales. La segunda, es que los mapas son formas de exhibición del ser social y del poder político. Finalmente, una tercera característica de los mapas es que son la ‘presentificación’ en un representante (individual o colectivo, concreto o abstracto) de una identidad o de un poder dotado asimismo de continuidad o de estabilidad (García Rojas, 2013, p. 25).

Para acercarnos a la teoría pondremos un ejemplo sencillo, el mapa del metro de Medellín, su función es que el usuario conozca las rutas y las estaciones, fue realizado por la

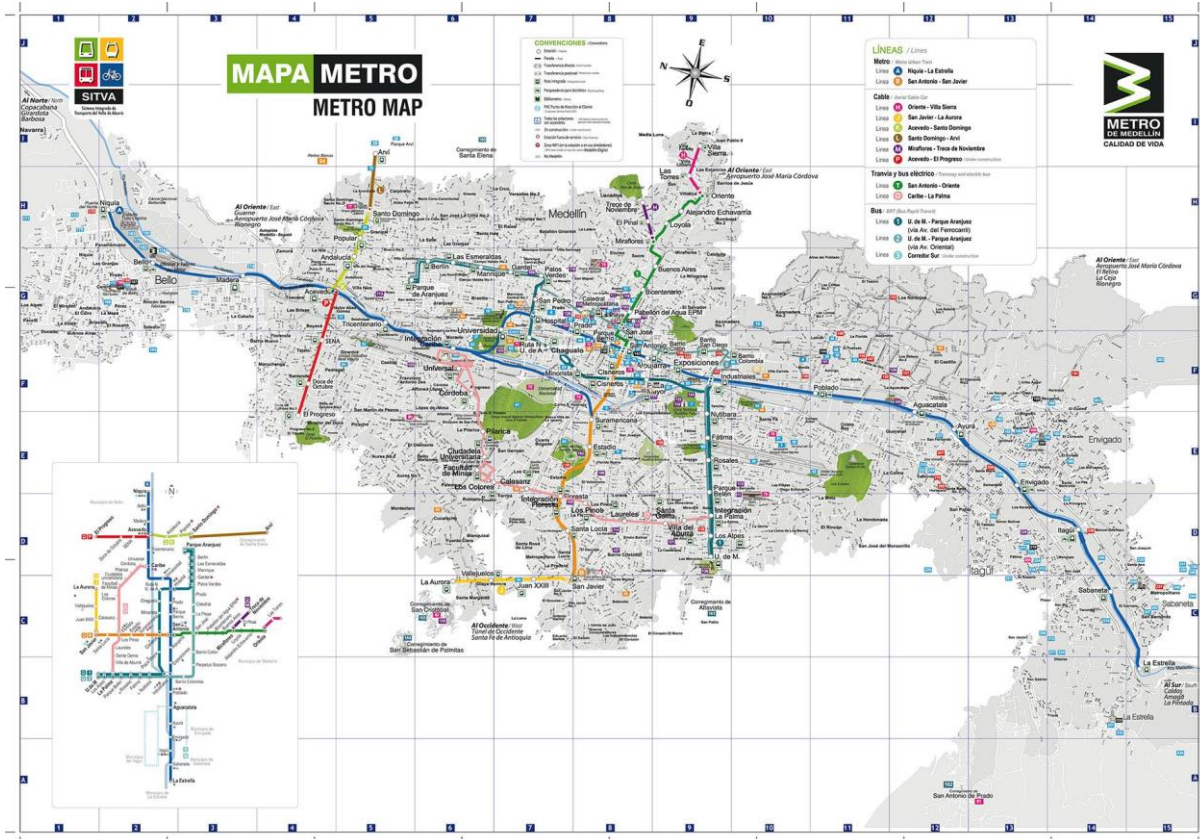
institución metro de Medellín y representa un sistema de transporte clave en la ciudad actual. El mapa tiene dos versiones, una esquemática (*Ver fig. 19*) que sólo muestra las líneas del sistema metro, en diferentes colores, las estaciones y donde se conectan las líneas. La segunda versión, es la que tiene como fondo el mapa de la ciudad en blanco y negro (*Ver fig. 20*), con el sistema de vías, nombres de los barrios y algunos símbolos que representan parques, universidades o lugares icónicos, encima de este mapa están las líneas del sistema metro son los mismos colores que en el esquema. La función del mapa es ubicar a los usuarios para viajar a través del sistema metro, por lo cual puede omitir información que pueda ser distractora y tener información solo válida para el sistema metro, como tener en el mapa líneas que estén en proceso de construcción como ya se ha hecho para que el usuario se familiarice con estas.

**Figura 19.**  
*Mapa esquemático del metro de Medellín*



*Nota.* Fuente <https://www.metrodemedellin.gov.co/viaje-con-nosotros/mapas> (Mapas, metro de Medellín, s/f)

**Figura 20.**  
*Mapa de la ciudad de Medellín con las rutas del metro*



Nota. Fuente <https://www.metrodemedellin.gov.co/viaje-con-nosotros/mapas> (Mapas, metro de Medellín, s/f)

En este aspecto se apunta a que la cartografía representa el territorio geográfico, pero el territorio es multidimensional como ya se ha mencionado va más allá de lo físico, en su relación con el sujeto que se apropia del espacio tiene una dimensión imaginaria y simbólica. Como afirma Armando Silva el territorio “también es extensión mental” (Jaramillo Paredes, 2013, p. 30)

El territorio físico se representa en el modelo cartográfico, pero es más que esto porque se auto representa en muchísimas formas, teniendo un equivalente visual menos preciso; ya que la territorialidad es un hecho vivencial y por lo tanto sujeto a múltiples y diversas representaciones dentro de una variada simbología (Jaramillo Paredes, 2013, p. 30).

Podemos acercarnos a la representación del territorio desde otros aspectos, una representación que va más allá de los límites oficiales impuestos y consensuados, con los mapas simbólicos. Un mapa simbólico famoso es *Leo Belgicus* (Ver fig. 21) ideado por el



cartógrafo austriaco Michael von Aitzing y grabado por Frans Hogenberg en 1583, cuando los Países Bajos combatían contra España en la *guerra de los ochenta años* por su independencia. (Manuel & Inmaculada, 2014) Otro ejemplo es *Aspecto Symbolico del Mundo Hispanico*, de Vicente de Memije (*Ver fig. 22*). representando a España Coronada con sus reinos América (Morales Martínez, 2016, pp. 687–686)

**Figura 21.**  
*Leo Belgicus*



*Nota.* Fuente [https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:1583\\_Leo\\_Belgicus\\_Hogenberg.jpg](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:1583_Leo_Belgicus_Hogenberg.jpg) Leo Belgicus Hogenberg (Archivo, s/f)

**Figura 22.**  
*Aspecto Symbolico del Mundo Hispanico*, de Vicente de Memije



Nota. Fuente [https://www.researchgate.net/figure/Figura-2-Vicente-de-Memije-y-Laureano-Atlas-Aspecto-Simbolico-del-Mundo-Hispanico\\_fig2\\_305877418](https://www.researchgate.net/figure/Figura-2-Vicente-de-Memije-y-Laureano-Atlas-Aspecto-Simbolico-del-Mundo-Hispanico_fig2_305877418) (Sura 2-Vicente de Memije y Laureano Atlas. Aspecto Simbolico Del..., s/f)

Otros ejemplos de mapas los encontramos en los años 50, con Guy Debord ya mencionado en los antecedentes *Psychogeographic guide of Paris*, (Ver fig.1) y *The Naked City: Illustration de l'hypothèse des plaques tournantes en psychogéographie*, 1957, (Ver fig. 2) se presentan de forma fragmentada teniendo espacios en blanco que deberían rellenar



los turistas perdiéndose en la ciudad. De esta manera, se evidencia que no toda la cartografía está asociada al espacio físico, hay una cartografía simbólica. En el caso de Armando Silva, este autor propone el uso de los croquis, que opone a la noción de mapa, croquis que son imaginarios que permiten reconocer el espacio desde los ciudadanos y sus puntos de vista (Silva, 2004, p. 26).

Silva opone a la noción de mapa, la de croquis. Un mapa, dice, se puede dibujar por una línea continua que marca el simulacro visual del objeto que se representa. Al contrario, el croquis lo concibe punteado, ya que su objetivo “es representar tan sólo límites evocativos o metafóricos, aquellos de un territorio que no admite puntos precisos de corte por su expresión de sentimientos colectivos o de profunda subjetividad social”. Si el espacio es mapa, el territorio, entonces, sólo puede ser croquis que “vive la contingencia de su propia historia social”. Si el mapa está asociado a lo oficial y a lo legal, el croquis, al aludir al territorio, está ligado a una cultura, a una lengua, a una memoria colectiva. La habitabilidad de una ciudad va configurando territorios representables en croquis (Jaramillo Paredes, 2013, pp. 30–31).

En este aspecto “Los mapas son de las ciudades” y los croquis pertenecen a los ciudadanos (Silva, 2004, p. 27) Silva propone esta forma de entender la territorialidad como la posibilidad de representar aquello que va más allá del espacio físico, como el ciudadano entiende el territorio, como lo habita, su percepción, como interactúa con el espacio y con otros ciudadanos, su interpretación, como se mueve en el territorio, el tiempo que pasa en él, la transformación temporal del territorio e incluso pensar en espacios que no son físicos pero son territorios como los espacios virtuales, donde las personas generan comunidades que no están emplazadas en la tierra física pero generan arraigo y costumbres. “Si el mapa marcaba unas fronteras determinadas de propiedades políticas y geográficas los croquis desmarcan los mapas y los hacen vivir su revés: no lo que se impone (como frontera) cuanto lo que me impongo (como deseo)”(Silva, 2004, p. 27).

#### 4. **Tríada semiótica: icono, índice y símbolo y su relación con lo imaginario**

Conocer lo real sin representación es imposible, lo real es inaprensible tanto para la cámara como para la consciencia, nos acercamos a lo real a través de los signos.

El signo como tal cuando lo recibimos o producimos, ya es un tercero [...] la cosa real cuando la representamos por un signo ya está representada”. Así, el lenguaje es representación de la realidad, y la realidad es construcción. Es decir, nunca accedemos a lo real sino a sus representaciones. El sujeto surge como efecto del lenguaje y por esto “captar lo real, la cosa sin representación es imposible (Silva Téllez, 2004, p.25).

Para acercarnos al espacio nos apropiamos de este, lo configuramos como un territorio y al vincularlo con la experiencia, con personajes, creencias, costumbres, conflictos y psicología, se convierte en un signo (Piñeiro, 1998, p. 378). De esta manera entra a la lógica de la semiótica que es la ciencia de los signos, nombrada así por John Locke, pero quien la separa de la filosofía del Lenguaje para ser una disciplina independiente es Charles Sanders Peirce, puesto que por mucho tiempo el razonar sobre los signos se confundía con la reflexión sobre los signos verbales del lenguaje (Marafioti, 1998, pp. 37–38) Aunque Peirce, se considera fundador de la semiótica moderna, la semiótica se desarrolló en el siglo XX principalmente a partir de las ideas de Ferdinand de Saussure con su propuesta *significado-significante* diferente de la propuesta triádica de Peirce *representamen-objeto-interpretante* (McNabb, 2019, p. 20)

Peirce organiza toda la experiencia humana en tres niveles: primeridad, que son las *cualidades sentidas*, segundidad, la *experiencia del esfuerzo* y terceridad, *los signos*. Peirce aplica esta misma lógica triádica a los signos (Marafioti, 1998, p. 38; Zecchetto et al., 2005, p. 57). Un signo es una representación por la cual la persona puede remitirse a un objeto mentalmente. Así, un signo puede ser cualquier cosa que cumpla con los tres elementos formales: i. Tener una cualidad ii. Relacionarse con un objeto y iii. Producir un interpretante, lo cual representa la relación del signo con el objeto.(McNabb, 2019, pp. 101–102; Zecchetto et al., 2005, p. 57). Es importante señalar que el interpretante no es una persona, es el signo

que se crea en la mente de quien recibió el primer signo y es equivalente o está más desarrollado que esté (Zecchetto et al., 2005, p. 60)

Al momento de leer los signos lo hacemos desde nuestro punto de vista formado por el ambiente en el que vivimos, los prejuicios, valores tradiciones y más, y además de esto, al leerlos generamos nuevos signos en nuestras mentes.

Es este proceso el que da lugar a una *semiosis infinita*, es decir, a una continua sucesión de producción de signos mediante la cual los sujetos van pensando la verdad de las cosas y del mundo. La acción del conocimiento humano, cuya base es la actividad *sígnica*, nos coloca dentro de una cadena sin fin de mediaciones que nos remiten de signo en signo, entrelazando un lenguaje con otro, arrastrándonos en la corriente de una semiosis tumultuosa en el río llamado *cultura* (Zecchetto et al., 2005, p. 61).

Desde la relación que el signo tiene con el objeto Peirce lo define como ícono, índice o símbolo. estos son los tres elementos o *funciones del signo* que dependen de la forma que crean el significado. El ícono representa el objeto desde la similitud o semejanza que tiene el signo con el objeto, siendo constituido por las imágenes y cualquier cosa que funcione por semejanza incluyendo las metáforas y las analogías. Como ejemplo de icono están los retratos ya que se asemejan a la persona representada o los mapas que representan espacios físicos. Los índices tienen una relación existencial con el objeto, no pretenden dar información sobre el objeto o describirlo, sino denotarlo, adquieren su significado en contexto, son signos de causa y efecto y signos indiciales. Un dedo que señala el objeto, el síntoma de una enfermedad, el humo que sale de un incendio indicando que hay fuego o las nubes negras que indican lluvia, son índices. Las flechas, las barras y elementos lingüísticos como los pronombres también son índices. Cuando aparece el interpretante el signo se vuelve un símbolo, este no necesita una conexión con el objeto ni una semejanza sino se entiende por las convenciones sociales existentes, por ejemplo, las palabras en los libros (Burks, 1949; McNabb, 2019; Mitchell, 2019).

El análisis triádico desde la estética y la semiótica, ha sido elaborado por muchos otros pensadores como Lacan, Saussure, Foucault y otros, (*Ver tabla 1*). En la investigación

liderada por Armando Silva *Culturas Urbanas imaginarios sociales en América Latina y España*, (1998-2005) se toma como base la triada de Peirce. Mariluz Restrepo quien hace parte del equipo de investigación, desarrolló una analogía entre la primeridad, segundidad y terceridad de Peirce y los conceptos a analizar en el proyecto. En la primeridad que es posibilidad, ubicó la *Ciudad*, en donde *los ciudadanos tienen la posibilidad de ser*, aquí se encuentran cualidades, calificaciones y escenarios. En la segundidad que son los hechos reales, ubicó a los *Ciudadanos* porque son estos los que vuelven *real* la ciudad al habitarla, y, por último, en la terceridad que es la combinación de la primeridad y la segundidad, la representación, ubicó la *Otredad*, el cómo los otros observan a los ciudadanos. (Silva Téllez, 2004, p.16-26)

Tabla 1. El análisis triádico desde la estética y la semiótica, Mitchell

Aristóteles	<i>opsis</i>	<i>melos</i>	<i>lexis</i>
Barthes	imagen	música	texto
Lacan	lo Imaginario	lo Rea	lo Simbólico
Kittler	filme	gramófono	mecanógrafo
Goodman	boceto	partitura	guion
Peirce	icono	índice	símbolo
Foucault	visible	[X]	decible
Hume	similaridad	causa y efecto	convención
Saussure		barra de compás	árbol

Fuente: La ciencia de la imagen: iconología, cultura visual y estética de los medios (Mitchell, 2019, p. 52)

Lo simbólico ubicado en la terceridad tiene una relación con los imaginarios. De acuerdo a Armando Silva en *Imaginarios, el asombro social* (2013), los elementos simbólicos son la expresión de los imaginarios. Diego Jaramillo Paredes afirma “lo simbólico lo entendemos como la expresión cultural de lo imaginario; lo imaginario utiliza lo simbólico para manifestarse” (2013:35) Los símbolos son el componente en el cual se representan los imaginarios, lo imaginario va estrechamente ligado a lo simbólico. “[...] en todo símbolo o simbolismo subsiste un componente imaginario” (Silva, 2014, p. 36).

Lo simbólico y lo imaginario no son lo mismo “Lo imaginario y lo simbólico lo entendemos como dos maneras de registro de la realidad humana, que no pueden existir la una sin la otra, pero que tampoco pueden confundirse ni ser reducida la una a la otra.” (Paredes, 2013, p. 33)

En este punto es importante recordar la tríada lacaniana de los registros esenciales de la realidad humana: lo simbólico, lo imaginario y lo real (Lacan, 1953). Silva apunta que “lo imaginario en Lacan y Metz es lo opuesto a lo simbólico, aun cuando esto no quiere decir que podamos conocer lo imaginario sin elaboración secundaria sin códigos. El mismo imaginario necesita simbolizarse” (Silva, 2014, pp. 35–36) En este sentido:

[...]lo simbólico es ineludible e indispensable y desde el inicio está presente en lo imaginario; pero lo simbólico presupone, siempre, que, para poder existir, exista otra cosa: realidades, imaginarias o no, que él representa y a las cuales sustituye, pero nunca de manera total (Jaramillo Paredes, 2013, p. 33)

En este trabajo, Geovisual, la lógica triádica es fundamental para la metodología. En el análisis de las imágenes se obtienen tres tipos de datos, en primer lugar, los signos visibles, las imágenes en sí, de los que podríamos decir que son iconos dentro de la lógica de Peirce. En esta columna se ubican los objetos, cualidades, personajes y otros que se pueden observar al revisar los fragmentos de los cortometrajes. Por ejemplo, sombrilla, color, carro, perro, dibujo entre otros. En la segunda columna, se decide referenciar los símbolos a los que nos remiten esos primeros iconos, aunque estos primeros podrían también ser índices, por ejemplo, la sombrilla podría indicar lluvia, pero se decide obviar este aspecto y referenciarlos con nociones más amplias, como asociar a la sombrilla al clima en general. Estas serían

entonces nociones consolidadas socialmente que vienen a nuestro imaginario cuando vemos esos signos, por ejemplo, la sombrilla nos hace pensar en clima, el perro en mascotas, el carro en transporte, el dibujo en niñez y así sucesivamente. A veces los signos pueden hacer pensar en muchos más conceptos simbólicos esto también tiene que ver con la subjetividad, con el punto de vista. Armando Silva entiende que este *punto de vista ciudadano* compromete la mirada, depende de categorías como edad, género, condición social y otros, forman nuestros imaginarios colectivos y determinan “cómo la ciudad se muestra y cómo los ciudadanos la perciben y la interpretan”(Silva, 2004, P.30). Para manejar este tema de la subjetividad se decide realizar un sistema categorial junto con un antropólogo, relacionando los signos a conceptos simbólicos lo más similar a la convención social, aunque esto no elimina la subjetividad del investigador y su injerencia en la decisión de con qué conceptos asociar los símbolos. Este aspecto simbólico en el trabajo de Geovisual se asocia al territorio imaginado y es el que se utiliza para el desarrollo de la pieza multimedia.

Finalmente se asocian los signos a conceptos incluso más globales como por ejemplo sombrilla asociado con clima puede hablar de condiciones naturales o perro asociado a mascotas se relaciona con la fauna de un territorio. Acercarse al material de investigación desde la semiótica permitió desarrollar el trabajo y generar una metodología viable.

## 5. Ciudad imaginada

En los años 50, Guy Debord propone la idea de *urbanismo unitario*, reconoce que la ciudad es dinámica y se modifica según las formas de habitarla, y recorrerla. En 1958 este mismo autor, escribe la Teoría de la Deriva, en la que pone en práctica el deambular por la ciudad, planteando una nueva forma de comprenderla (Onsès Segarra, 2018, pp. 92–94). Así, podríamos entender sus obras como un acercamiento a la ciudad imaginada porque entiende que la ciudad va más allá del espacio físico, y tiene relación con el cómo la habitamos.

El concepto de ciudad imaginada fue desarrollado por Armando Silva. La investigación de Silva comenzó analizando la ciudad como *inscripción visual* revisando grafitis, vitrinas entre otros; pero la investigación evidenció que la ciudad no era solo lo visible había que analizar la ciudad *no visible* “inscrita en las pasiones y emociones de sus habitantes, que se hace realidad en sus usos y maneras de abordar la vida diaria” (Silva Téllez, 2004, p15). La

ciudad no visible se entiende desde lo imaginario, expresado en lo simbólico, es la ciudad imaginada, en la que hay un nuevo “urbanismo sin ciudad”, una “urbe intensificada de la significación y del tiempo que marca sus entornos” (Silva, 2014, p. 21), que existe según los imaginarios de los habitantes, de las mentalidades sociales, con una materialidad etérea, que afecta a la ciudad física, la cual está más ligada al urbanismo arquitectónico. (La Ferla & Reynal, 2012:64-65)

Según Armando Silva hay dos tipos de ciudades la ciudad real y la ciudad imaginada, dupla con la que se refiere al paso de una sociedad pensada en sus hábitos sociales, la del siglo XX, hacia otra de pulsiones psicológicas, la actual. La primera tiene una marca física o visible mientras que la segunda es la ciudad imaginada, la del deseo invisible. Para Armando Silva (2004) ambas conviven. Se puede hacer un paralelo entre la diferencia radical entre los espacios físicos y los espacios imaginarios, siendo estos últimos los que logramos captar con la cámara y sería lo que Jean-Louis Comolli menciona como diferencia entre la ciudad de la experiencia vivida y entre la ciudad filmada, la ciudad que se habita y la ciudad que se convierte en cine o imagen. La ciudad física, la de la arquitectura, que es tangible y la ciudad imaginada, la ciudad que se filma, la que intentamos aprehender con la cámara. (La Ferla & Reynal, 2012, p. 386). Esta dupla se puede concebir en Geovisual en Manrique como barrio físico y la representación de Manrique en los cortometrajes analizados, el barrio imaginado.

Así pues, la ciudad imaginada está hecha por la percepción ciudadana, es subjetiva “se construye mediante mecanismos psicológicos interactivos entre colectividades ciudadanas”(Silva Téllez, 2004). De esta manera “los lugares imaginarios son múltiples y variados como la imaginación” (Ibid., p.17). Silva afirma qué: “No vemos con los ojos, asunto meramente sensorial, sino con los imaginarios, encuadre mental desde donde se realizan los tres registros de la percepción” (Silva, 2014: 36-44). Estos tres registros o inscripciones de los imaginarios son: i. La inscripción psíquica, en la perspectiva del inconsciente, los sentimientos dominan la percepción. Dicha Inscripción se relaciona con los estudios del psicoanálisis. En este punto se vuelve al símbolo porque lo inconsciente se debe simbolizar para ser accesible desde la percepción y la conciencia ii. Lo imaginario como construcción social, constituido por las representaciones colectivas con las que nos identificamos. El imaginario nos permite tener una condición afectiva y cognitiva en la



comunidad, entendiendo la realidad como construcción social y por último iii. la inscripción tecnológica, que sucede cuando se usa la técnica para representar y materializar visiones, aquí está la fotografía, el cine, el internet entre otros. Así, los cortos que hablan sobre la ciudad, entran en esta categoría, usando la técnica del video para expresar un imaginario, una visión, una realidad<sup>14</sup> (Ibid., p. 40-41).

Lo imaginario influye en lo real creando realidades “afecta los modos de simbolizar de aquello que conocemos como realidad y esta se cuele en todas las instancias de nuestra vida social”(Silva, 2004, p. 18). De esta manera, podríamos decir que al representar un territorio imaginado influimos en cómo el territorio es percibido creando imaginarios y realidades. En el caso de Manrique representada en los cortometrajes de *Manrique, cámaras acción* (2019), se crean imaginarios en el espectador viendo la importancia de Gardel y el tango, el transporte público de Manrique, la presencia del machismo en el territorio y la importancia de las mascotas, entre otros. Estos temas se cuelean en la idea de Manrique que tiene el espectador de los cortometrajes y evidencian el imaginario que tienen los realizadores que estuvieron justamente en un proceso de reconocimiento de su territorio

“Las películas evidencian los procesos territoriales desde la relación que la gente establece con su lugar de vida, es decir, desde la ecología política, los conflictos socio-ambientales, las relaciones con la naturaleza, los animales y el entorno”, aseveró el profesor Carlos Augusto (*Manrique, territorio de aprendizaje, s/f*).

Entonces en el discurso audiovisual podemos pretender representar una ciudad, un espacio físico, pero como afirma Jean-Louis Comolli cuando reflexiona sobre su documental *Marseille de père en films*:

Esta ciudad, me digo, me es invisible, no puedo ver nada en ella, no me ha sido prometida; no me llega de otro modo más que en uno u otro de sus fragmentos, los cuales valdrán, al menos así lo espero, por el todo (2012: 391)

---

<sup>14</sup> “Si distinguimos lo real de la realidad sabremos que esta última es construida, es un hecho del lenguaje, de otras mediaciones y de la imaginación humana”(Armando Silva , 2013, p. 41)

De esta manera, se evidencia la captura de un territorio imaginado desde la inscripción tecnológica, de los imaginarios, representándola en lo audiovisual, creando un territorio imaginado, pues según Jean-Louis Comolli “La única afirmación posible del cine es que nada existe antes del filme” (2012: 392). Es decir, la ciudad que se graba existe en el corto y para el corto, pero no se logra grabar la ciudad existente. Lo que existe en el corto solo se ve a través de él.

## 6. Visualización de datos

Para entender este concepto hay un acercamiento a Lev Manovich uno de los principales exponentes de la visualización de datos. Manovich en el artículo *What is Visualization?* publicado en el año 2010 afirma que a pesar de la creciente popularidad de *infovis*<sup>15</sup> no es fácil tener una definición clara debido a la diversidad de proyectos en esta área, los cuales dividen en dos grandes campos la visualización científica y el diseño de información, campos que a veces se solapan.

La visualización de datos es interdisciplinaria y “viene constituyendo nuevas prácticas de creación en el arte, los medios de comunicación y otras facetas” (Valdellós, 2015, p. 2). Manovich plantea una definición que toma como provisional “Let's define information visualization as a mapping between discrete data and a visual representation”<sup>16</sup> es decir, “a remapping from other codes to a visual code”. Manovich, también cita un artículo del 2002 en el que define la visualización como “a transformation of quantified data which is not visual is into a visual representation.”(Manovich, 2011, pp. 2–2)

Alfonso Minguillón define la visualización de datos como un mecanismo para presentar grandes bases de datos de información a los usuarios sin que se sientan abrumados y con la posibilidad de que estos datos sean “analizados, interpretados y contextualizados mediante una narrativa que combina texto, imágenes y otros recursos interactivos, más allá de presentaciones estáticas que usan ciertos elementos gráficos como soporte” (2016, pp. 5–6)

---

<sup>15</sup> Abreviatura de “visualización de información”

<sup>16</sup> Para él esta definición no es completa ya que no cubre la diferencia entre visualización estática, animada y la interactiva. (Manovich, 2010, p. 2)

Alfonso Minguillón (Ibid. p.9) afirma que uno de los primeros trabajos de visualización de datos es *The Visual Display of Quantitative Information*, escrito por Edward Tufte en 1983. Tufte introdujo los diagramas como una metodología usada habitualmente para describir datos y analizarlos. Este trabajo analiza diversas visualizaciones, las relaciona con sus datos y contextos, explica en uso de los mapas, de las series temporales y la combinación de estos en los que llama “narrativas espacio-temporales”. Además, en este trabajo el mismo autor hace un repaso por algunas visualizaciones históricas. El concepto que introduce es el de “excelencia”, concepto que define como la comunicación de ideas complejas con claridad, precisión y eficiencia. “La excelencia es lo que proporciona al usuario de la visualización la mayor cantidad de ideas en el más corto espacio de tiempo mediante el mínimo uso de tinta y en el espacio más pequeño posible” (Ibid. p.9).

Manovich, explica que desde la segunda mitad del siglo XVIII hay dos principios clave en la infovis. El principio de la reducción, que usa gráficas primitivas, es decir, formas geométricas simples para representar elementos y sus relaciones sin que sea necesario la visualización de los datos originales, (Manovich, 2011; Minguillón Alfonso, 2016, p. 21). El reduccionismo, “está presente en todos los ámbitos de las ciencias, propone que el mundo puede ser analizado sobre la base de los elementos simples que lo componen y las reglas que rigen sus interacciones. De forma que pueda ser posible comprender la totalidad mediante una descripción simplificada o reducida”(Minguillón Alfonso, 2016, p. 21).

El segundo principio es el uso de variables espaciales (posición, tamaño, forma, curvatura de las líneas y el movimiento) para representar diferencias, patrones y relaciones entre los datos. Este punto pone en evidencia que se privilegian las dimensiones espaciales frente a otras, así, las dimensiones más importantes son asignadas a la disposición espacial (layout) (Manovich, 2010 & Minguillón Alfonso, 2016, p. 21). “In other words, we map the properties of our data that we are most interested in into topology and geometry. Other less important properties of the objects are represented through different visual dimensions - tones, shading patterns, colors, or transparency of the graphical elements”(Manovich, 2010, p. 7).

La visualización en la actualidad sigue usando gráficas, pero se encuentra una tendencia a encontrar “proyectos donde los datos que se visualizan ya son visuales”, es decir que trabajan con datos que son textos, fotogramas de películas, portadas de revistas, fotografías entre otros “In other words, these projects create new visual representations our of the

---

original visual data without translating it into graphic signs” (Manovich, 2010, p. 20). Algunos de estos proyectos también transgreden el segundo principio en que las dimensiones de los datos más importantes se deben mapear como variables espaciales. Así, se replantea la idea de visualización de datos, y Manovich se pregunta ¿“So is “direct visualization” actually constitutes a form of infovis, or is it a different method altogether? We have two choices. Either we need to accept that this is something fundamentally different. Alternatively, we can revise our understanding of what infovis is.” (Manovich, 2010, p. 20). Así, con la visualización de datos se puede hacer el proceso de mapear y relacionar datos en este caso imágenes extraídas de cortometrajes que representan símbolos de un territorio imaginado.

### **Metodología y su desarrollo**

Este proyecto de investigación-creación se dividió en cinco fases enlistadas de la siguiente manera: *Aproximación, Ruta, Análisis, Diseño y Desarrollo*. En la primera fase de *Aproximación*, hubo un acercamiento al material, a los autores y a la teoría, hubo visualizaciones de los cortometrajes, búsqueda de referentes, asesorías y más. Con esta base se llega a la segunda fase, la creación de una *Ruta*, en la que teniendo claro el material y los posibles caminos se plantean unos objetivos y se genera una ficha para el posterior análisis de los cortometrajes *Paseadores de perros* (Pánico, 2019) y *la Casa de todos*, (Pánico, 2019). En la fase de *Análisis* se utilizó la ficha creada, se realizó un sistema categorial con el equipo de análisis y se generó un CSV (Comma Separated Values) con los datos recogidos como insumo del mapa interactivo. La tercera fase fue el *Diseño* de la plataforma, con el equipo de diseño y programación, pensar cómo sería la visualización de los datos y revisar los referentes, el código base y sus posibilidades. Por último, se procedió al *Desarrollo* de la aplicación multimedia, la aplicación del diseño, y a la ejecución de las correcciones generando un prototipo que materializa el encuentro entre los territorios imaginados y la escritura de un código computacional. A continuación, se desglosa cada una de las fases en detalle.

### **Fase 1-Aproximación**

En principio se tenían algunas claridades, se quería abordar el tema del territorio en lo audiovisual, reflexionando en que la representación de este era fragmentada pues a través de lo audiovisual solo se podía capturar una parte de la realidad. Para esto se pensó primero en trabajar con un material audiovisual que hablará sobre toda la ciudad, pero a medida que el proyecto avanzó se logró delimitar y se decidió trabajar solo con dos cortos desarrollados en Manrique. *Paseadores de perros* (Pánico, 2019) y *la Casa de todos*, (Pánico, 2019) trabajos realizados en el marco del proceso *Manrique, cámaras acción* (2019). (Ver fig. 23)

Se trabajó con estos cortos porque acercarse a los realizadores era viable ya que eran compañeros del Semillero de investigación de Comunicación Ambiental y Narrativas Territoriales (CANATE) de la Universidad de Antioquia, además su proceso era una reflexión precisamente del territorio, trabajaron con la comunidad. Estos realizadores, además llevaron a cabo realizaron talleres, implementaron metodologías participativas y,

usaron la cartografía social para evidenciar las dinámicas territoriales desde narrativas audiovisuales construidas por los habitantes de Manrique con ayuda de las técnicas audiovisuales que les brindaban en el proceso. (*Manrique, territorio de aprendizaje*, s/f). En este punto se tuvieron conversaciones informales con los realizadores de los cortometrajes especialmente con el colectivo pánico, hubo un acercamiento al proceso para tener un contexto más amplio.

**Figura 23.**

*Reunión en el proceso “Manrique, cámaras, acción”*



Nota. Fuente <https://www.facebook.com/panicocinem/> ((3) Pánico | Facebook, s/f)

Al tener el material con el que se iba a trabajar se hizo la visualización de los cortos, y se extrajo del material a través del programa FFMPEG fragmentos de vídeo de cinco segundos. En esta fase de aproximación se realizó un taller con integrantes del colectivo pánico (*Ver fig. 24,25 y 26*). En este taller se visualizaron los cortometrajes, se relacionaron

espacios físicos con imaginarios de estos con un mapa de Manrique y se utilizaron imágenes fijas de los cortometrajes para realizar collages sobre el territorio.

**Figura 24.**

*Fotografía taller mapeo-Geovisual octubre 2020*



**Figura 25.**

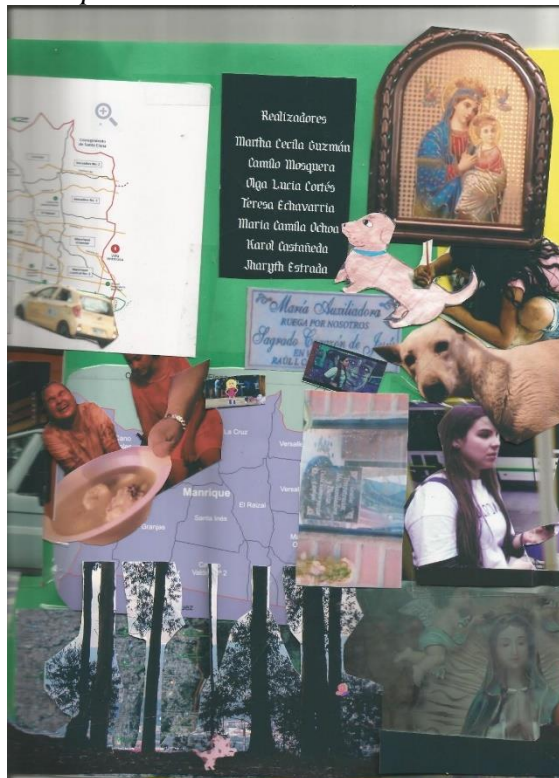
*Fotografía collage grupal sobre el mapa de Manrique. Taller mapeo-Geovisual octubre 2020*



**Figura 26.**



*Fotografía; Collage del taller mapeo-Geovisual octubre 2020*



**Fase 2-Ruta**

Teniendo el material y el marco teórico se llega a construir una ficha basada en la teoría triádica de Peirce, que sirve como ruta para organizar la información asignada a las imágenes. Dicha ficha tenía tres tipos de datos, y estaba basada en una analogía similar a la utilizada en el trabajo de Armando Silva *Culturas Urbanas imaginarios sociales en América Latina y España*, en las categorías de la primeridad, segundidad y terceridad de Peirce, y en los conceptos a analizar en el proyecto.

En la primera columna se encuentra la ciudad visible, son signos que se pueden ver en los fragmentos analizados, se ubican los objetos, cualidades, personajes y otros. Por ejemplo sombrilla, color, casa, perro, dibujo, entre otros. En la segunda columna se encuentra el aspecto simbólico que en Geovisual lo asociamos al territorio imaginado. Este aspecto está constituido por nociones consolidadas socialmente que vienen a nuestro imaginario, cuando vemos los signos de la primera columna por ejemplo la sombrilla nos hace pensar en clima, la casa en hogar, el carro en transporte, el dibujo en niñez y así sucesivamente. Finalmente, en la tercera columna se asocian los signos a conceptos incluso más globales como por

ejemplo sombrilla asociado con clima puede hablar de condiciones naturales o perro asociado a mascotas se relaciona con la fauna de un territorio. Acercarse al material de investigación desde la semiótica permitió desarrollar el trabajo y generar una metodología viable.

La información se convierte luego en una estructura de datos en formato XML para ser utilizados en la construcción del código. En la ficha se identifica el nombre del archivo para la base de datos, los signos, símbolos y conceptos, el cortometraje al que pertenece y un link al archivo y se especifica el tipo de datos para poder utilizarlos en la creación del código.

Tabla 2. Ficha de análisis para convertir imágenes en datos.

<b>Categoría</b>	<b>Tipo de datos</b>
Nombre	Número serial
Primeridad- Signo identificado- Ciudad visible	Palabras
Segundidad- Mundo simbólico - Ciudad imaginaria	Palabras
Terceridad- conceptos globales	Palabras
Archivo	link del archivo
Nombre del cortometraje	Palabras
Observaciones	Palabras

### **Fase 3-Análisis**

En la fase de *Análisis* la información asignada a las imágenes se organizó en la ficha de identificación (*Ver anexo 1*) utilizando NOTION (*Ver fig.27*) como plataforma, para poder descargar fácilmente el archivo en CSV constituyendo la estructura de datos para ser utilizados en la construcción del código.

**Figura 27.**

*Captura de pantalla de fichas realizadas en la plataforma Notion*

FICHAS <span>Default view</span>							
Nombre	Primeridad- Ciudad visib...	Segundidad - Simbólico...	Global o concepto que e...	Archivo	Nombre cortometraje	Observaciones	
PDP1	LOGO Nombres - créditos	UdeA Proyecto Manrique	instituciones- organizaciones territorio	PDP1.mp4	PDP	Aparece el logo del colectivo pánico por peticiones internas no permiten usarlo	
PDP2	LOGO COLOR DIBUJO CASA HUESOS PUNTOS PERROS voz.niños voz.niñas Nombres - créditos	HOGAR NINEZ paseadores MASCOTAS Proyecto	generaciones Fauna y flora instituciones- organizaciones	PDP2.mp4	PDP	Aparece logo pánico	
PDP3	COLOR DIBUJO CASA HUESOS PUNTOS PERROS voz.niños Nombres - créditos	HOGAR NINEZ MASCOTAS	generaciones Fauna y flora	PDP3.mp4	PDP	pdp2 y pdp3 son similares porque es una secuencia de imágenes repetidas	
PDP4	PERROS voz.niños mapa TITULO estrellas "había una vez" "El caminante"	HISTORIA NINEZ Colombia Venezuela MASCOTAS	territorio generaciones Narrativa	PDP4.mp4	PDP		
PDP5	NUBES ARBOLES Carro-s Bus PUNTOS mapa voz.niños lluvia PERROS Montañas CASA COLOR Casas.en.montañas Puente Ubicación-es	Desplazamiento Transporte público Colombia Venezuela HISTORIA NINEZ UdeA Plantas HOGAR ARQUITECTURA Migración vehículos de transporte privac Clima Paisaje MASCOTAS	Urbanismo territorio generaciones Fauna y flora Movilidad instituciones- organizaciones	PDP5.mp4	PDP		
PDP6	NUBES COLOR DIBUJO CASA PERROS voz.niños mapa ARBOLES Carro-s Bus Montañas Casas.en.montañas Puente Sol Ubicación-es	ARQUITECTURA HOGAR NINEZ MASCOTAS Colombia Venezuela HISTORIA Transporte público Plantas Migración vehículos de transporte privac Paisaje Clima	territorio Urbanismo generaciones Fauna y flora Movilidad Narrativa Condiciones naturales	PDP6.mp4	PDP		
PDP7	NUBES COLOR DIBUJO CASA PERROS voz.niños	ARQUITECTURA HOGAR NINEZ MASCOTAS Colombia Venezuela	territorio Urbanismo generaciones Fauna y flora Narrativa	PDP7.mp4	PDP		

Nota. Fuente <https://www.notion.so/Fichas-e571854d0d0a4eddbf08ec11ee87f196> (Notion – The all-in-one workspace for your notes, tasks, wikis, and databases., s/f)

Al realizar las fichas se evidenció la necesidad de crear un sistema categorial para entender la información que brindaban los clips y poder asociarla. Este sistema categorial busca identificar relaciones entre conceptos globales, los símbolos y los signos que construyen el territorio imaginado. A diferencia de un sistema categorial tradicional, es más básico y funciona específicamente para este proyecto, además se construyó en paralelo, a medida que iban apareciendo los conceptos, estos se agrupaban, en imaginarios y estos en conceptos globales. En este sistema categorial (Ver anexo 2) la triada se aplica entendiendo lo que se ve en las imágenes que son signos y pueden traducirse a palabras. En la primera columna está lo referido al territorio visible en este caso en la representación audiovisual que analizamos, en la segunda columna esos signos están asociados a unos símbolos que construyen esa ciudad imaginada y en la tercera, se asocian a un concepto general que puede agrupar varios de los símbolos.

En este proceso de análisis se logró evidenciar otra relación estrecha con el trabajo de Armando Silva, en la creación de los registros audiovisuales para ser analizados en su investigación. Armando Silva sugiere algunos aspectos para documentar, se debían captar percepciones, experiencias simbólicas e imaginarios y no fenómenos verificables (Silva Téllez, 2004, p. 63). Estos aspectos propuestos es interesante mencionarlos, porque se encuentra un paralelo con las decisiones de los realizadores de los cortometrajes *Paseadores de perros* (Pánico, 2019) y *la Casa de todos*, (Pánico, 2019). Ambos cortometrajes registraron para representar el territorio aspectos similares a los que sugiere el autor; algunos de estos aspectos eran:

i. *Transporte*, teniendo imágenes de medios de transporte y de su uso, en la *Casa de todos* podemos encontrar el Metroplús y el bus, que incluso cumple un papel importante en la narrativa.

ii. *Comunicación y lugares*, en este punto se buscaba registrar lugares que marcan la experiencia en la ciudad como centros comerciales, iglesias, plazas, lugares de trabajo y otros. En los cortometrajes podemos encontrar tiendas, iglesias, parques, panaderías, bares y otros.

iii. *Tiempo libre* en este aspecto se muestran experiencias de recreación y sus relaciones con la vida emocional del ciudadano, y pueden verse expresiones juveniles, rituales de fin de semana y otros. Igualmente, en los dos cortometrajes podemos ver la gente reunida para salir a comer, fiesta, juegos infantiles, el sancocho y otras actividades de este tipo.

iv. *Tiempo libre y lugares*, aquí aparecen espacios urbanos donde se realiza la experiencia de ocio, que también pueden ser espacios privados, algunos ejemplos son teatros y parques. En los cortos podemos ver parques públicos, la calle como espacio de encuentro, las canchas, los billares y más.

v. *Vida privada y cultos* aquí van los hábitos religiosos, en el cortometraje *Casa de todos* se puede ver un hombre rezando dentro de una iglesia.

vi. *Vida privada y vida en pareja*, en esta categoría se pueden observar modos de seducción, hábitos de las parejas y sus lugares. En el documental *Casa de todos* se puede ver una pareja, como se encuentran y las muestras de afecto entre los dos personajes.

vii. *Vida privada y cuerpo*, aquí se muestra la alimentación, las tradiciones y los modelos de cuerpo, podemos ver los puestos de comida rápida, la crítica al cuerpo ajeno, cuando mujeres juzgan a uno de los personajes, la crítica al consumo cuando alguien juzga al personaje por consumir cigarrillos, también se ven alimentos como empanadas y el sancocho.

viii. *Imaginarios de ciudad y personajes*, esto se ve claro con Gardel un personaje central del territorio.

ix. *Imaginarios de ciudad y lugares*, lugares que representan el territorio, esto pasa con la calle 45 en Manrique.

x. *Imaginarios de ciudad y colores* ¿Qué colores se usan para representar la ciudad? podemos ver en los cortometrajes, el verde de los árboles, el café de los ladrillos y los visos que dan las luces en la noche de Medellín.

xi. *Imaginarios de percepción y carácter de la ciudad* estos son referidos a la experiencia psicológica en el territorio, por ejemplo, en casa de todos debido al machismo se puede ver inseguridad e inconformidad del personaje con el territorio.

xii. *Imaginarios de ciudad jornada y clima*, se puede ver en los cortos que momentos se retratan más, las tardes y la noche, además se ve el elemento de la sombrilla y la tarde con lluvia.

xiii. *Ciudad imaginarios de cualidades y defectos, carencias y fortalezas* en los que se pueden evidenciar fortalezas como cuando la comunidad del barrio se une para hacer un evento comunal como el sancocho, pero debilidades como el machismo o el abandono de los perritos en el barrio, que contrastan con fortalezas en el rescate y la adopción como vemos en *Paseadores de perros*

xiv. *Imaginarios de ciudad e historia*, estos son eventos que han marcado el territorio podemos ver el tema de la migración venezolana, con el perrito que viene de Venezuela, la muerte de Gardel en Medellín que lo convierte en un personaje icónico de la ciudad, la violencia, cuando vemos morir uno de los perritos del corto *Paseadores de perros*, a causa del veneno que desprendía la pólvora de las balas.

xv. *Ciudad, jóvenes y viejos*, quienes predominan en el territorio podemos ver que en los cortos se ven más jóvenes y niños porque además fueron muy fuertes participando en los talleres. Es importante decir qué, aunque hubo otro cortometraje que salió de este taller

llamado *Fuego* (Pánico, 2019) y contaba justamente una historia de la niñez de una las mujeres mayores que vive en Manrique, no se trabajó en este proyecto porqué a pesar de que evidencia el desplazamiento del campo a la ciudad para conformar Manrique, no habla propiamente del territorio.

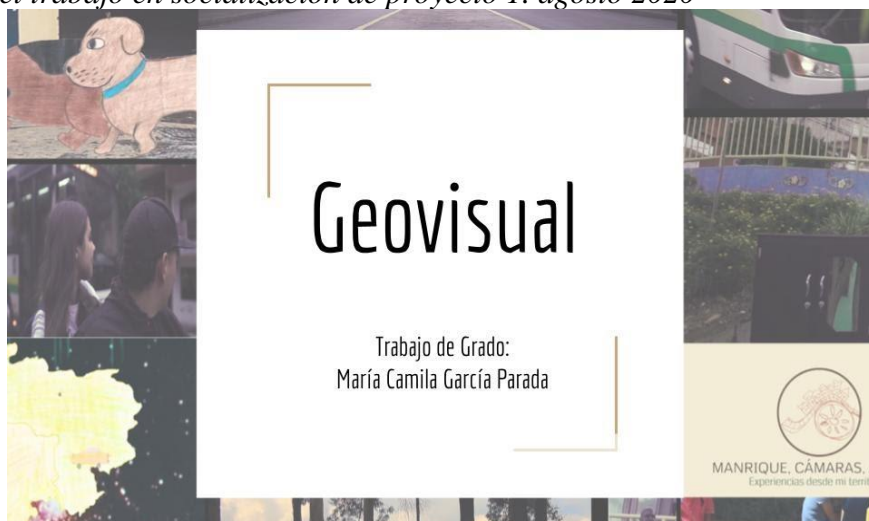
xvi. *Diversos escenarios*, la idea en esta categoría es retratar escenarios que representan el territorio en los cortometrajes, vemos varios como la calle 45, las canchas las panaderías, el mirador y otros. Ver está similitud también sirvió para el análisis.

#### Fase 4- Diseño

La tercera fase fue el *Diseño* de la plataforma, primero se realizaron exploraciones frente a la imagen, se hizo un Gif como prototipo de imagen, en las presentaciones de avances para el semillero. Además, junto con los compañeros de los laboratorios de desarrollo se exploraba también el aspecto gráfico desde el color, las formas y las fuentes. (Ver fig. 28, 29, 30, 31)

#### Figura 28.

*Presentación del trabajo en socialización de proyecto 1. agosto 2020*



#### Figura 29.

*Producto mínimo viable, Exploración de GIF, de visualización final. Octubre 2020*





**Figura 30.**  
*Presentación del trabajo en CANATE. Marzo 2021*



**Figura 31.**  
*Exploración Collage ¿Por qué hago Geovisual? ¿Cuál es mi relación con el territorio? Agosto 2020*



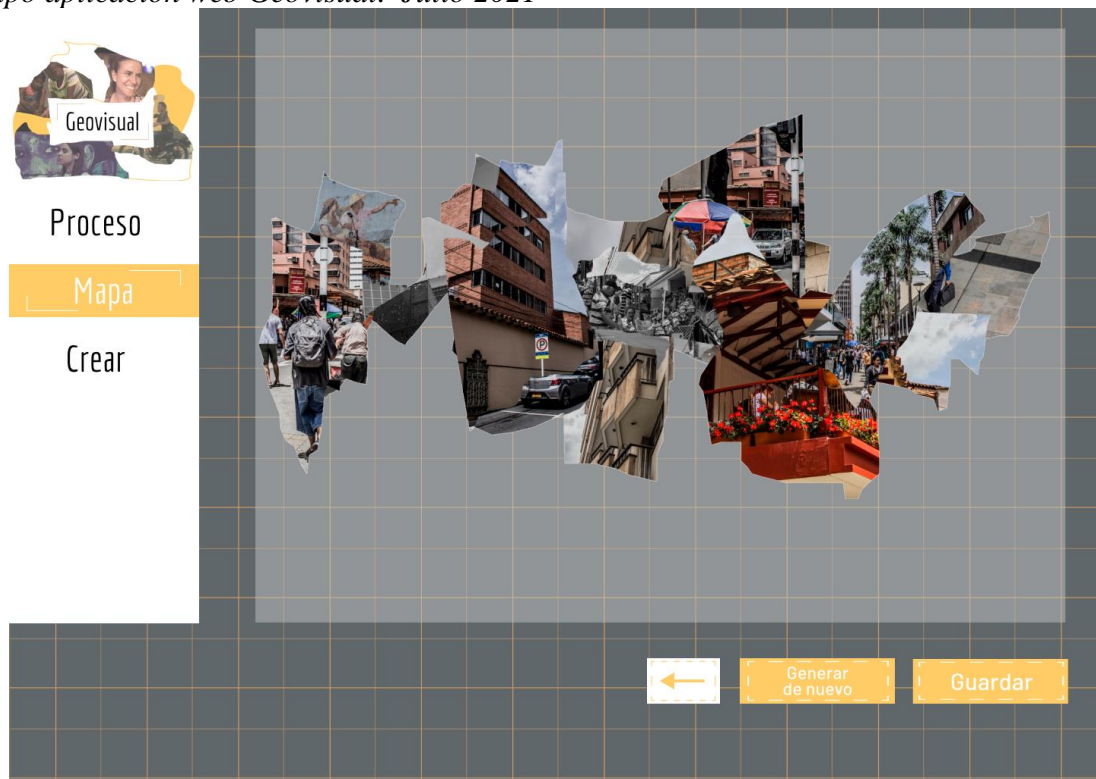
Se trabajó con el diseñador y el programador revisando los referentes, el marco teórico, el código base y sus posibilidades para apuntar a la visualización de datos y a una construcción de un mapa interactivo que conjuga lo audiovisual con lo espacial. Teniendo en cuenta que “Los espacios sociales se yuxtaponen” como lo dice el profesor Gerardo Damonte en su conferencia *¿Qué es el territorio?* (PUCP, 2012) y teniendo como referentes para lo visual los mapas de Guy Debord y la aplicación *Ciudad espejo*, se genera la propuesta de diseño, con un logo que contiene imágenes de los cortometrajes *Paseadores de perros* (Pánico, 2019) y *la Casa de todos* (Pánico, 2019) y de otros cortometrajes también realizados por el colectivo Pánico en Manrique como *Valle de lágrimas* (Pánico, 2019), que no se utilizó en esta investigación porque no se hizo dentro del proceso de *Manrique, cámaras acción* (2019). El logo está hecho con máscaras barriales que vienen del proyecto *Amalgamas* (Ver fig. 32, 33)

**Figura 32.**

*Logo Geovisual, diciembre 2020*



**Figura 33.**  
*Prototipo aplicación web Geovisual. Julio 2021*





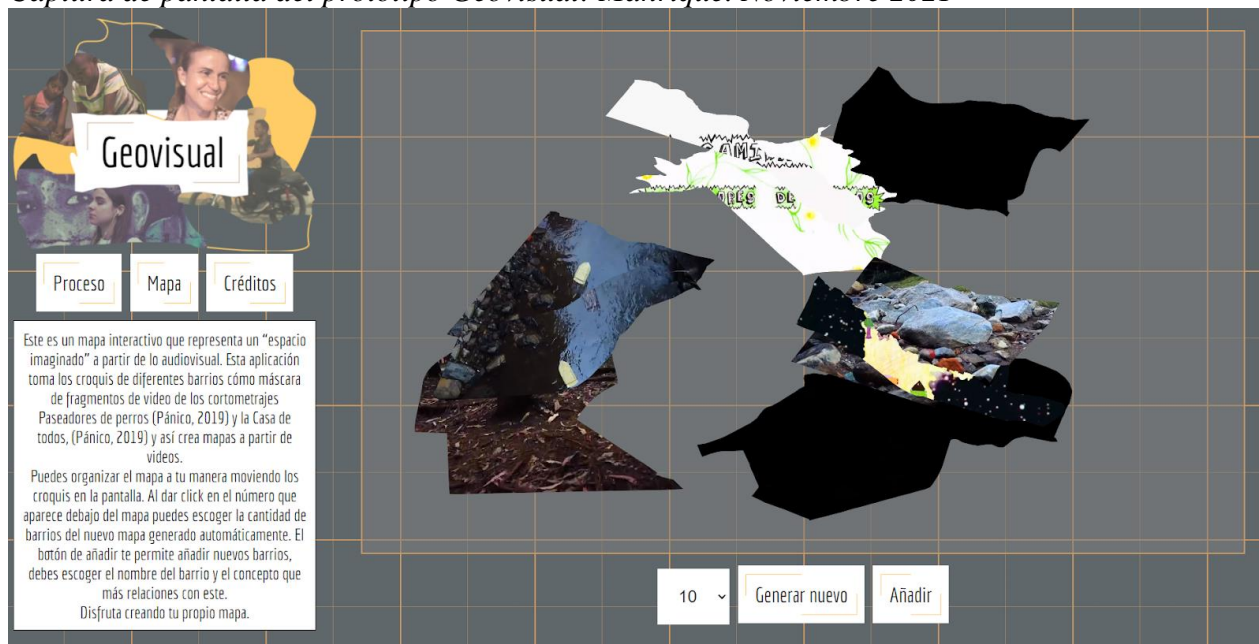
### Fase 5- Desarrollo

Por último, el *Desarrollo* de la aplicación multimedia, es un proceso transversal, porque es el producto final para el cuál se está realizando todo lo demás. Hubo un trabajo con un primer programador, se utilizó primero *processing* para trabajar basados en el Código de *Amalgamas*, pero no funcionaba para poder desarrollarlo en web, porque era muy pesado, igualmente se agregó la librería de *p5js*, pero tampoco fue suficiente y en el proceso él tuvo que salir del desarrollo.

Luego se trabajó con otro programador y usando todo el avance se logró generar un prototipo (*Ver fig. 34*) que materializa el encuentro entre los territorios imaginados y la escritura de un código computacional, buscando promover la interacción con el producto y la exploración de los imaginarios audiovisuales y territoriales. Finalmente se hicieron correcciones de estilo y de errores de programación y se generó el prototipo final. (*Ver fig 35*)

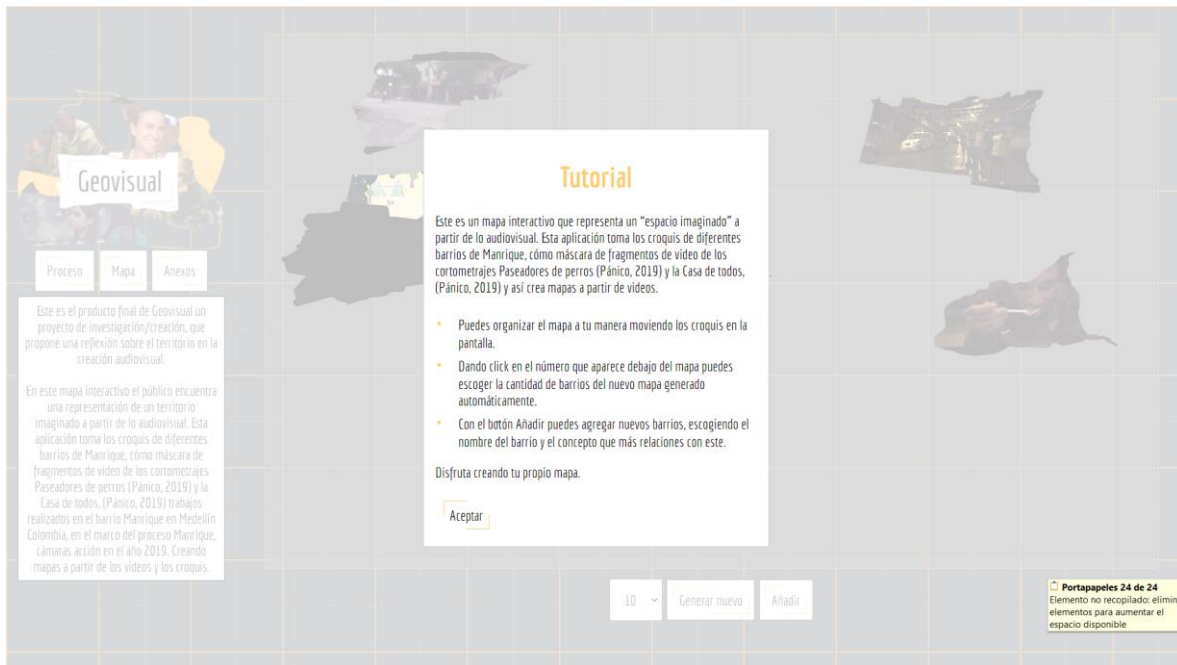
**Figura 34.**

*Captura de pantalla del prototipo Geovisual: Manrique. Noviembre 2021*



**Figura 35.**

*Captura de pantalla del prototipo Geovisual: Manrique. Marzo 2022*



Nota. Fuente: <https://www.geovisual.art/> (García)

Este prototipo es una aplicación web, que contiene la interfaz interactiva en la que el usuario encuentra un mapa que representa un “espacio imaginado” a partir de lo audiovisual. Este mapa se genera automáticamente tomando fragmentos de videos de los cortometrajes *Paseadores de perros* (Pánico, 2019) y *la Casa de todos*, (Pánico, 2019) y usando como máscara los croquis de diferentes barrios, así se crean mapas a partir de videos. El usuario puede mover los croquis dentro del *canvas* e ir armando su propio mapa. Al dar click en el número que aparece debajo del mapa puede escoger la cantidad de barrios del nuevo mapa generado automáticamente y el botón de *añadir* permite adicionar nuevos barrios, escogiendo y el concepto que más relacione con este lugar, los conceptos son los que se generaron a través de la ficha y quedaron en la segunda columna de símbolos.

A través de la App también se tendrá acceso al *proceso*, que hace referencia a la memoria audiovisual, con imágenes y videos, que cuentan cómo evolucionó este proyecto Finalmente se incluye un apartado de anexos, dónde encontrarán el trabajo escrito, las fichas y el sistema categorial, esto con el fin de que el usuario pueda explorar si desea conocer más a fondo sobre el tema.

## Conclusiones

El trabajo realizado permite formular las siguientes conclusiones: En primer lugar, encuentro que simbolizar los espacios no tiene que ver directamente con el espacio físico, con la transformación de este trabajo entendí que más allá de pensar en el territorio físico la reflexión era sobre el territorio imaginado. Un signo puede ser cualquier objeto como lo advierte Peirce otra cosa es volverlo consciente, pero todo tiene un simbolismo. Los territorios tienen una relación con lo simbólico, esto influye en lo imaginario, y a su vez lo imaginario influye en lo real creando realidades. Considero que el resultado de este trabajo permite hacer esta reflexión ya que une la cartografía del territorio físico con la creación audiovisual y los símbolos que son lo que construyen lo imaginario, así, finalmente se logran unir elementos espaciales y audiovisuales para hacer la pieza.

En segundo lugar, en este proceso puede determinar que realmente el tema profundo del mi trabajo de grado era el territorio y encontré que éste era un concepto fundamental que transversaliza mis indagaciones, junto al concepto de realidad el cual es diferente al concepto de lo real. De esta manera, Geovisual reflexiona sobre cómo un territorio se habita de distintas maneras, y sobre cómo con el trabajo audiovisual puede haber una apropiación y reconocimiento de este, aunque realmente solo se capturan fragmentos de realidades que habitan el territorio y que se transforman con las personas mismas con las miradas de los sujetos.

Así mismo, el trabajo realizado permite concluir que la ciudad vivida, la ciudad física o real no se puede aprehender en una fotografía o video, ni en otro tipo de inscripción tecnológica, parece simple, pero a veces creemos que al representar un espacio estamos representando el real, pero fotografiar un lugar es tomar una fracción del lugar, esa fracción es mi realidad, y apenas se obtura desaparece, apareciendo ahora en la imagen. Como menciona Jean-Louis Comolli cuando reflexiona sobre su documental *Marseille de père en films*, afirmando que no será capaz de filmar Marsella realmente. Lo mismo ocurre con lo audiovisual, lo que se graba queda ahí y solo vuelve a aparecer cuándo lo reproducimos.

Por otra parte, lo mencionado anteriormente lleva a la conclusión de que al crear audiovisualmente creamos desde nuestro imaginario, decidimos que mostrar y desde qué punto se debe observar. Lo audiovisual impacta de manera dialéctica con esto, ya que se nutre de los imaginarios, pero también los crea. De esta manera, podríamos decir que al representar un territorio imaginado influimos en cómo el territorio real es percibido, creando imaginarios



y realidades, impactando en cómo habitamos y percibimos el espacio. Cuando decidimos pensar en un espacio como machista, violento, divertido o de la niñez estos los vivimos según los imaginarios que tenemos. En el caso de Manrique representada en estos cortometrajes se observan algunos imaginarios como la importancia de Gardel y el tango, la calle 45 como espacio de encuentro, el machismo que se presenta, como la juventud se siente criticada, la importancia del transporte público presente en Manrique, especialmente el sistema Metro, la importancia de las mascotas, la presencia de la violencia, la evidencia de migración venezolana en Manrique, la importancia de espacios como parques, canchas, billares y bares, la relación con alimentos como la comida rápida, los fritos, la empanada y el sancocho, la relación con la religión y con la fiesta. Estos temas fueron escogidos para representar el territorio y se filtran en la idea de Manrique que tiene el espectador y puede crear nuevos imaginarios sobre el territorio.

El trabajo llevado cabo también permite concluir que cuando se representa un espacio desde el imaginario hay unos tópicos o temas recurrentes, al cruzar con la investigación de Armando Silva podemos ver que temas como transporte, escenarios, comida, ocio, temas que se ven también en los cortometrajes analizados. Esta investigación y la de Armando Silva se cruzan también en otros aspectos porque van llevando a referentes similares, así, aunque ya había un acercamiento a teoría de Peirce y se estaba usando su categorización para realizar las fichas, al encontrar como se categorizaba usando la triada de Peirce en la metodología de Armando Silva, el proceso se hizo más claro e incluso ayudó a categorizar mejor.

Es importante anotar también que este trabajo permite poner de relieve que es posible que realmente construyamos pequeñas realidades, nuevos territorios a través de lo audiovisual, territorios múltiples mediados por nuestras miradas, por nuestras formas de captarlos y habitarlos “Territorios imaginados”. Por ello en la experiencia con Geovisual: Manrique, los usuarios pueden conectar los barrios con los conceptos que consideran que representan estos lugares así crean su propio mapa de un territorio imaginado.

Finalmente, quisiera decir que este trabajo me ayudó a reconocer que se puede pedir ayuda y trabajar con otros, que desarrollar este tipo de trabajos requieren equipo y apoyo, y que, aunque en lo audiovisual y multimedial, el creador, el director, el productor y el Showrunner tienen una idea, normalmente se necesitan muchas personas para hacerla realidad.

## **Referencias**

(3) *Pánico* | Facebook. (s/f). Recuperado el 8 de marzo de 2022, de <https://www.facebook.com/panicocinem/>

Arango, M. (2005). *Vanishing Point (Punto de Fuga)*, net art colombia. <https://www.banrepcultural.org/artenlared/sccs/03/01.htm>

*Archivo:1583 Leo Belgicus Hogenberg.jpg—Wikipedia, la enciclopedia libre.* (s/f). Recuperado el 15 de marzo de 2022, de [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1583\\_Leo\\_Belgicus\\_Hogenberg.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1583_Leo_Belgicus_Hogenberg.jpg)

Burks, A. W. (1949). Icon, Index, and Symbol. *Philosophy and Phenomenological Research*, 9(4), 673–689. JSTOR. <https://doi.org/10.2307/2103298>

Czytajlo, N. P. (2009). *Estrategias de Mujeres y nuevas territorialidades en contextos de Globalización*. Universidad Internacional de Andalucía. <https://dspace.unia.es/handle/10334/3422>

Daniel Felipe Rodríguez. (2019, noviembre 13). *De donde vengo es hacia donde voy primera parte por Daniel Felipe Rodríguez*. <https://www.youtube.com/watch?v=VXfnwT0Dfqg>

*De donde vengo es hacia donde voy – Daniel Felipe Rodríguez.* (s/f). Recuperado el 13 de marzo de 2022, de <https://www.derodriguezrodriguez.com/de-donde-vengo-es-hacia-donde-voy/>

Delgadillo Velasco, R. (2011). Teorías sobre montaje audiovisual. *Punto Cero*, 16(22), 69–77.

Espinosa, J. M., García, M. C., & Quinchia, S. (2019, julio 28). *Amalgamas*. <http://pktweb.com/quarere/>

Espinosa, J. M., & Quinchia, S. (2019). *Librería de video* [Web].

*Eventos del Libro.* (s/f). Recuperado el 13 de marzo de 2022, de <https://eventosdigitales.fiestadellibroylacultura.com/eventosLibro>

Fiesta del Libro. (2020, octubre 8). 📌 😊 Esta Medellín imaginada es una reflexión sobre nuestros futuros posibles. Visita Ciudad espejo en el mapa interactivo de la #FiestaDelLibro y la Cultura: ...<https://eventosdigitales.fiestadellibroylacultura.com/eventosLibro/mapa/espacios/Sal%C3%B3nNuevasLecturas> #NosMueveLaCultura #MedellínCiudadLectora <https://t.co/XZPIEi0ZTI> [Tweet]. @FiestaLibro. <https://twitter.com/FiestaLibro/status/1314221817809207296>

*Fiesta del libro y la cultura 2020 | Parque Explora.* (s/f). Recuperado el 14 de marzo de 2022, de <https://www.parqueexplora.org/proyectos/fiesta-del-libro-y-la-cultura-2020>

*Figura 2-Vicente de Memije y Laureano Atlas. Aspecto Symbolico del...* (s/f). ResearchGate. Recuperado el 15 de marzo de 2022, de [https://www.researchgate.net/figure/Figura-2-Vicente-de-Memije-y-Laureano-Atlas-Aspecto-Symbolico-del-Mundo-Hispanico\\_fig2\\_305877418](https://www.researchgate.net/figure/Figura-2-Vicente-de-Memije-y-Laureano-Atlas-Aspecto-Symbolico-del-Mundo-Hispanico_fig2_305877418)

Fleischmann, M., & Strauss, W. (2008, diciembre 10). *Berlin Cyber City (1989-90) by Monika Fleischmann & Wolfgang Strauss.* <https://www.youtube.com/watch?v=BYmnVTvGssg>

Fleischmann, M., & Strauss, W. (2019). *Fleischmann-Strauss—Berlin—Cyber City.* Radiance - VR Art. <https://www.radiancevr.co/artists/monika-fleischmann-and-wolfgang-strauss/fleischmann-strauss-berlin-cyber-city/>

García , María Camila. (2016). *Huyendo Bajo la sombra.* <https://huyendobajolasombra.wixsite.com/huyendobajolasombra>

García Rojas, I. B. (2013). *Irma Beatriz.*

Gómez Piñeiro, J. (1995). Geografía y cartografía: Teoría y práctica. *Larralde: Investigación y espacio*, 8, 13–19.

Guy Debord 1957: *Psychogeographic guide of Paris*. (s/f). Recuperado el 12 de marzo de 2022, de <https://imaginarymuseum.org/LPG/Mapsitu1.htm>

Jaramillo Paredes, D. (2013). La ciudad imaginada. Los territorios, lo imaginario y lo simbólico. *Estoa. Revista de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Cuenca*, 2(2), 27–37.

La Ferla, J., & Reynal, S. (Eds.). (2012). *Territorios audiovisuales: Cine, video, televisión, documental, instalación, nuevas tecnologías, paisajes mediáticos* (1. Ed). Librería Ediciones.

Lacan, J. (1953). *Lo simbólico, lo imaginario y lo real* . 44.

Manovich, L. (2011). What is visualisation? *Visual Studies*, 26(1), 36–49.

Manovich, L. (2017). *Visual Earth*. Visual Earth. <http://visual-earth.net/>

Manovich, L., Yazdani, M., Tifentale, A., & Chow, J. (2014). *The Exceptional and the Everyday: 144 hours in Kyiv: Visualizations*. <http://www.the-everyday.net/p/the-extraordinary-and-everyday.html>

*Manrique, territorio de aprendizaje*. (s/f). Recuperado el 8 de marzo de 2022, de [https://www.udea.edu.co/wps/portal/udea/web/inicio/udea-noticias/udea-noticia/!ut/p/z0/fYwxD4IwFIT\\_igsjeRVr1ZE4mBgHB2Ogi3mhjT7FPiiF8PMtOhgXl8vd5bsDDQVohwNdMRA7rGMutbqsN9tsnktxEEOqkaujXK6y3eJ0FrAH\\_R-ID3RvW52DrtgFOwYoGvYB695YTAR2v-nGT\\_vxk84cB6oIu0S8144MT9S3HshENlvKbAnTivqDZrUjo31ZF2koHno8gXT1keZ/](https://www.udea.edu.co/wps/portal/udea/web/inicio/udea-noticias/udea-noticia/!ut/p/z0/fYwxD4IwFIT_igsjeRVr1ZE4mBgHB2Ogi3mhjT7FPiiF8PMtOhgXl8vd5bsDDQVohwNdMRA7rGMutbqsN9tsnktxEEOqkaujXK6y3eJ0FrAH_R-ID3RvW52DrtgFOwYoGvYB695YTAR2v-nGT_vxk84cB6oIu0S8144MT9S3HshENlvKbAnTivqDZrUjo31ZF2koHno8gXT1keZ/)

- 
- Manuel, M. C., Víctor, & Inmaculada, R. M., María. (2014). *Arte en los confines del imperio: Visiones hispánicas de otros mundos*. Publicaciones de la Universitat Jaume I.
- Mapas, metro de Medellín*. (s/f). Recuperado el 15 de marzo de 2022, de <https://www.metrodemedellin.gov.co/viaje-con-nosotros/mapas>
- Marafioti, R. (1998). Charles Sanders Peirce (1839-1914): El signo y sus tricotomías Roberto Marafioti (comp.). En *Recorridos semiológicos. Signos, enunciación y argumentación*, (Eudeba,).
- Martín-Barbero, J., & B, M. B. M. (2002). *Oficio de cartógrafo: Travesías latinoamericanas de la comunicación en la cultura*. Fondo de Cultura Económica.
- Mazurek, H. (2018). Capítulo 3. El territorio o la organización de los actores. En *Espacio y territorio: Instrumentos metodológicos de investigación social* (pp. 39–71). IRD Éditions. <http://books.openedition.org/irdeditions/17843>
- McNabb, D. (2019). *Hombre, signo y cosmos: La filosofía de Charles S. Peirce*. Fondo de Cultura Económica.
- Minguillón Alfonso, J. (2016). *Introducción a la visualización de datos*. <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/handle/10609/57624>
- Mitchell, W. J. T. (2019). *La ciencia de la imagen: Iconología, cultura visual y estética de los medios*. Akal.
- Morales Martinez, A. J. (2016). Cartografía y cartografía simbólica Las “Theses de Mathematicas, de Cosmographia e Hydrographia” de Vicente De Memije. *Varia Historia*, 32, 669–696. <https://doi.org/10.1590/0104-87752016000300005>



Nates, B. (2011). Soportes teóricos y etnográficos sobre conceptos de territorio. *Co-herencia*, 8(14), 209–229.

*Notion – The all-in-one workspace for your notes, tasks, wikis, and databases.* (s/f). Notion. Recuperado el 15 de marzo de 2022, de <https://www.notion.so>

Onsès Segarra, J. (2018). *Documentación visual en los fenómenos de aprendizaje con estudiantes de primaria. Una indagación rizomática difractiva desde las teorías ‘post’*. <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/126089>

Pánico. (2019a). *LA CASA DE TODOS.mp4* [MP4]. Universidad de Antioquia.

Pánico. (2019b). *PASEADORES DE PERROS*. Universidad de Antioquia.

Paredes, D. J. (2013). La ciudad imaginada. Los territorios, lo imaginario y lo simbólico. *Estoa. Revista de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Cuenca*, 2(2), 27–37. <https://doi.org/10.18537/est.v002.n002.04>

Parque Explora, & Fiesta del libro. (s/f). *Ciudad espejo- mapa interactivo, Salón de nuevas lecturas. Feria del libro 2020. Medellín*. Recuperado el 14 de marzo de 2022, de <https://eventosdigitales.fiestadellibroylacultura.com/eventosLibro/mapa/espacios/SalonNuevasLecturas>

Paul, N. (2005). *Digital Think*. QOOP, Inc.

Pinto, A. (2016). *Necrosis* [Documental; Cortometraje]. <https://www.youtube.com/watch?v=bVG7VZEUdQE>

Piñeiro, M. del R. N. (1998). El espacio en el relato cinematográfico: Análisis de los espacios en un film. *Archivum: Revista de la Facultad de Filología*, 48, 373–397.

- 
- PUCP. (2012, junio 14). *¿Qué es el territorio? [PUCP]*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=NexhmBmZmc8>
- Riaño, P. (2018, julio). *Signos Cardinales: El arte como pedagogía pública y acción estética*.  
<https://www.region.org.co/index.php/revista58/el-arte/item/321-signos-cardinales-el-arte-como-pedagogia-publica-y-accion-estetica>
- Rion, G. (s/f). *Guide psychogéographique de Paris. Discours sur les passions de l'amour. Collection FRAC Centre*. Recuperado el 12 de marzo de 2022, de <https://www.frac-centre.fr/collection-art-architecture/debord-guy/the-naked-city-64.html?authID=53&ensembleID=705>
- Silva, A. (2004). *Metodología de trabajo* (1. Ed). Convenio Andrés Bello: Universidad Nacional de Colombia.
- Silva Téllez, A. (2004). *Metodología de trabajo* (1. Ed). Convenio Andrés Bello: Universidad Nacional de Colombia.
- Sousa-Santos, D. (1991). *Una cartografía simbólica de las representaciones sociales*. 31.
- The Naked City, illustration de l'hypothèse des plaques tournantes en psychogéographie*. (s/f). Recuperado el 12 de marzo de 2022, de [http://archivesdelimaginaire.epfl.ch/gallery3/index.php/20140709-01/debord\\_guy\\_the\\_naked\\_city\\_illustration\\_de\\_l\\_hypothese\\_des\\_plaques\\_tournantes\\_en\\_psychogeographie\\_1957](http://archivesdelimaginaire.epfl.ch/gallery3/index.php/20140709-01/debord_guy_the_naked_city_illustration_de_l_hypothese_des_plaques_tournantes_en_psychogeographie_1957)
- Valdellós, A. S. (2015). *RAZÓN Y PALABRA Primera Revista Electrónica en Iberoamérica Especializada en Comunicación* [www.razonypalabra.org.mx](http://www.razonypalabra.org.mx). 15.
- Vásquez, L. F., & Villalba, P. (2008). *Medellín, ciudad fragmentada. Modernidad, comunicación y cultura en la contemporaneidad* (Unknown edition). Fundación

Universitaria Luis Amigo.

Zecchetto, V., Marro, M., & Vicente, K. (2005). *Título original: Seis semiólogos en busca del lector Saussure/Peirce/Barthes/Greimas/Eco/Verón* Victorino Zecchetto & Mabel Marro & Karina Vicente, 2013 (3a ed). La Crijja Ediciones. <https://www.escrituradigital.net/wiki/images/Seis-semiologos-en-busca-del-lector-zecchetto-veron-eco.pdf>

## Anexos

### Anexo 1: Fichas

Tabla 3. Fichas CSV para Json

Nombre	Primeridad- Ciudad visible	Segundidad - Simbólico- La ciudad imaginaria	Global o concepto que engloba el significado	Nombre cortometraje
--------	----------------------------	---	--	---------------------

PDP1	Logo, Nombres - créditos	Manrique, Proyecto, UdeA	Instituciones-organizaciones o grupos , Territorio	PDP
PDP2	Casa, Color, Dibujo, Huesos, Logo, Nombres - créditos, Perros, Puntos, Voz de niños y niñas	Hogar, Mascotas, Niñez, Proyecto	Fauna y flora, Generaciones, Instituciones-organizaciones o grupos	PDP
PDP3	Casa, Color, Dibujo, Huesos, Nombres - créditos, Perros, Puntos, Voz de niños y niñas	Hogar, Mascotas, Niñez	Fauna y flora, Generaciones	PDP
PDP4	"El caminante", "Había una vez", Estrellas, Mapa, Perros, Título, Voz de niños y niñas	Colombia, Historia - cuento, Mascotas, Niñez, Venezuela	Generaciones, Narrativa, Territorio	PDP
PDP5	Bus, Carro-s, Casa, Casas en montañas, Color, Lluvia, Mapa, Montañas, Nubes, Perros, Puente, Puntos, Ubicación-es, Voz de niños y niñas, Árboles	Arquitectura, Clima, Colombia, Desplazamiento, Historia - cuento, Hogar, Mascotas, Migración, Niñez, Paisaje, Plantas, Transporte público, UdeA, Vehículos de transporte privado, Venezuela	Fauna y flora, Generaciones, Instituciones-organizaciones o grupos , Movilidad, Territorio, Urbanismo	PDP
PDP6	Bus, Carro-s, Casa, Casas en montañas, Color, Dibujo, Mapa, Montañas, Nubes, Perros, Puente, Sol, Ubicación-es, Voz de niños y niñas, Árboles	Arquitectura, Clima, Colombia, Historia - cuento, Hogar, Mascotas, Migración, Niñez, Paisaje, Plantas, Transporte público, Vehículos de transporte privado, Venezuela	Condiciones naturales, Fauna y flora, Generaciones, Movilidad, Narrativa, Territorio, Urbanismo	PDP
PDP7	Bus, Carro-s, Casa, Casas en montañas, Color, Dibujo, Mapa, Montañas, Nubes, Perros, Puente, Sol, Ubicación-es, Voz de niños y niñas, Árboles	Arquitectura, Clima, Colombia, Historia - cuento, Hogar, Mascotas, Migración, Niñez, Paisaje, Plantas, Transporte público, Vehículos de transporte privado, Venezuela	Condiciones naturales, Fauna y flora, Generaciones, Narrativa, Territorio, Urbanismo	PDP

PDP8	Bus, Carro-s, Casa, Casas en montañas, Color, Dibujo, Mapa, Montañas, Nubes, Perros, Puente, Sol, Ubicación-es, Ventana/s, Voz de niños y niñas, Árboles	Arquitectura, Clima, Colombia, Historia - cuento, Hogar, Mascotas, Migración, Niñez, Paisaje, Plantas, Transporte público, Vehículos de transporte privado, Venezuela	Condiciones naturales, Fauna y flora, Generaciones, Narrativa, Territorio, Urbanismo	PDP
PDP9	Arena, Bus, Carro-s, Casa, Casas en montañas, Color, Contadores, Costales, Dibujo, Dirección, Gato/s, Ladrillos, Mapa, Montañas, Muro pintado, Nubes, Perros, Puente, Puerta-s, Sol, Ubicación-es, Voz de niños y niñas, Árboles	Arquitectura, Barrio, Clima, Colombia, Historia - cuento, Hogar, Manrique, Mascotas, Migración, Murales y decoración, Niñez, Paisaje, Plantas, Transporte público, Vehículos de transporte privado, Venezuela	Condiciones naturales, Expresiones artísticas y culturales, Fauna y flora, Generaciones, Movilidad, Narrativa, Territorio, Urbanismo	PDP
PDP10	Arena, Bosque, Casa, Contadores, Costales, Dibujo, Dirección, Gato/s, Ladrillos, Muro pintado, Perros, Puerta-s, Ubicación-es, Voz de niños y niñas, Árboles	Arquitectura, Barrio, Historia - cuento, Hogar, Manrique, Mascotas, Murales y decoración, Niñez, Plantas	Expresiones artísticas y culturales, Fauna y flora, Generaciones, Movilidad, Narrativa, Territorio, Urbanismo	PDP
PDP11	Casa, Dibujo, Niño-s y niña-s, Perros, Señora-s, Voz de niños y niñas, Árboles	Adulter, Arquitectura, Bosque, Femenino, Historia - cuento, Hogar, Mascotas, Niñez, Plantas	Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Narrativa, Territorio, Urbanismo	PDP
PDP12	Dibujo, Edificios, Mariposa, Montañas, Perros, Voz de niños y niñas, Árboles	Animales silvestres, Barrio, Ciudad, Historia - cuento, Manrique, Mascotas, Niñez, Paisaje, Periferia, Plantas	Fauna y flora, Generaciones, Narrativa, Territorio	PDP
PDP13	Dibujo, Edificios, Montañas, Perros, Voz de niños y niñas, Árboles	Barrio, Ciudad, Historia - cuento, Mascotas, Niñez, Paisaje, Periferia, Plantas	Fauna y flora, Generaciones, Narrativa, Territorio	PDP

PDP14	Dibujo, Edificios, Hocico, Hojas, Montañas, Perros, Plano subjetivo, Voz de niños y niñas, Árboles	Barrio, Ciudad, Historia - cuento, Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Mascotas, Niñez, Paisaje, Periferia, Plantas	Audiovisual, Fauna y flora, Generaciones, Narrativa, Territorio	PDP
PDP15	Agua, Dibujo, Perros, Piedras, Río, Voz de niños y niñas, Árboles	Historia - cuento, Mascotas, Niñez, Paisaje, Plantas	Fauna y flora, Generaciones, Narrativa, Territorio	PDP
PDP16	Agua, Dibujo, Perros, Piedras, Río, Voz de niños y niñas, Árboles	Historia - cuento, Mascotas, Niñez, Paisaje, Plantas	Fauna y flora, Generaciones, Narrativa, Territorio	PDP
PDP17	Agua, Dibujo, Perros, Piedras, Río, Voz de niños y niñas, Árboles	Historia - cuento, Mascotas, Niñez, Paisaje, Plantas	Fauna y flora, Generaciones, Narrativa, Territorio	PDP
PDP18	Agua, Dibujo, Perros, Piedras, Pájaros, Río, Voz de niños y niñas, Árboles	Animales silvestres, Historia - cuento, Mascotas, Niñez, Paisaje, Plantas	Fauna y flora, Generaciones, Narrativa, Territorio	PDP
PDP19	Agua, Bombas, Dibujo, Distorsión de la imagen , Perros, Piedras, Río, Sonido balas, Voz de niños y niñas	Guerra, Historia - cuento, Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Mascotas, Niñez, Paisaje, Plantas	Audiovisual, Fauna y flora, Generaciones, Narrativa, Territorio, Violencia	PDP
PDP20	Agua, Dibujo, Matorral o arbusto , Piedras, Río, Sonido de bombas , Voz de niños y niñas	Guerra, Historia - cuento, Niñez, Paisaje, Plantas	Fauna y flora, Generaciones, Narrativa, Territorio, Violencia	PDP
PDP21	Agua, Dibujo, Latidos, Perros, Piedras, Pájaros, Río, Voz de niños y niñas, Árboles	Animales silvestres, Historia - cuento, Mascotas, Niñez, Paisaje, Plantas, Vida	Fauna y flora, Generaciones, Necesidades o funciones fisiológicas, Territorio	PDP
PDP22	Agua, Dibujo, Gemidos perro, Perros, Piedras, Río, Voz de niños y niñas, Árboles	Historia - cuento, Mascotas, Muerte, Niñez, Paisaje, Plantas	Fauna y flora, Generaciones, Territorio	PDP



PDP23	"Se murió", Agua, Cielo, Desenfoque, Dibujo, Estrellas, Perros, Piedras, Río, Voz de niños y niñas, Árboles	Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Mascotas, Muerte, Niñez, Paisaje, Plantas	Audiovisual, Fauna y flora, Generaciones, Territorio	PDP
PDP24	Agua, Desenfoque, Dibujo, Latidos, Perros, Piedras, Río, Voz de niños y niñas, Árboles	Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Mascotas, Niñez, Plantas, Vida	Audiovisual, Fauna y flora, Generaciones, Necesidades o funciones fisiológicas, Territorio	PDP
PDP25	Agua, Fade a negro, Pájaros, Río, Árboles	Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Paisaje, Plantas	Audiovisual, Fauna y flora, Territorio	PDP
PDP26	Agua, Fade a negro, Pájaros, Río, Árboles	Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Paisaje, Plantas	Audiovisual, Fauna y flora, Territorio	PDP
PDP27	Casa, Dibujo, Gato/s, Ladrillos, Maullidos, Moto-s, Puerta-s, Título, Ventana/s, Voz de niños y niñas, Vía pública	Arquitectura, Barrio, Calle, Historia - cuento, Hogar, Mascotas, Niñez, Periferia, Vehículos de transporte privado	Fauna y flora, Generaciones, Movilidad, Narrativa, Necesidades o funciones fisiológicas, Territorio, Urbanismo	PDP
PDP28	Casa, Dibujo, Gato/s, Ladrillos, Maullidos, Moto-s, Perros, Puerta-s, Ventana/s, Voz de niños y niñas	Arquitectura, Barrio, Historia - cuento, Hogar, Mascotas, Niñez, Vehículos de transporte privado	Fauna y flora, Generaciones, Movilidad, Narrativa, Necesidades o funciones fisiológicas, Territorio, Urbanismo	PDP
PDP29	Casa, Cemento, Dibujo, Escaleras, Hombre-s mayor-es, Ladrillos, Moto-s, Perros, Puerta-s, Señor-es, Señora-s, Taxi, Tendido eléctrico, Ventana/s, Voz de niños y niñas, Vía pública	Adulthood, Arquitectura, Barrio, Calle, Electricidad, Femenino, Historia - cuento, Mascotas, Masculino, Niñez, Periferia, Transporte público, Vejez	Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Narrativa, Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo	PDP

PDP30	Casa, Cemento, Dibujo, Escaleras, Hombre-s mayor-es, Ladrillos, Perros, Señor-es, Señora-s, Taxi, Tendido eléctrico, Voz de niños y niñas, Vía pública	Adultez, Arquitectura, Barrio, Calle, Electricidad, Femenino, Historia - cuento, Hogar, Mascotas, Masculino, Niñez, Periferia, Transporte público, Vejez	Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Narrativa, Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo	PDP
PDP31	Carro-s, Casa, Dibujo, Ladrillos, Moto-s, Niño-s y niña-s, Perros, Puerta-s, Voz de niños y niñas	Arquitectura, Barrio, Historia - cuento, Hogar, Mascotas, Niñez, Vehículos de transporte privado	Generaciones, Movilidad, Narrativa, Territorio, Urbanismo	PDP
PDP32	Dibujo, Ladrillos, Perro callejero, Perros, Voz de niños y niñas	Arquitectura, Barrio, Historia - cuento, Mascotas, Niñez	Generaciones, Narrativa, Territorio, Urbanismo	PDP
PDP33	Dibujo, Empanadas, Estante de comida, Ladrillos, Niño-s y niña-s, Pan, Panadería, Perros, Voz de niños y niñas	Arquitectura, Barrio, Comercio o negocios, Comida rápida y callejera, Espacio para descansar o compartir, Historia - cuento, Mascotas, Niñez, Panadería y cafetería	Bebidas y alimentos, Economía, Fauna y flora, Generaciones, Narrativa, Territorio, Urbanismo	PDP
PDP34	Chaleco alcaldía, Dibujo, Empanadas, Estante de comida, Ladrillos, Niño-s y niña-s, Pan, Panadería, Perros, Pony malta, Sonido estómago, Voz de niños y niñas	Alcaldía, Barrio, Comida rápida y callejera, Espacio para descansar o compartir, Gaseosas, Hambre, Historia - cuento, Mascotas, Niñez, Panadería y cafetería	Bebidas y alimentos, Fauna y flora, Generaciones, Instituciones-organizaciones o grupos, Narrativa, Necesidades o funciones fisiológicas, Territorio, Urbanismo	PDP
PDP35	Chaza, Dibujo, Ladrillos, Parque, Perros, Señor-es, Señora-s, Sonido estómago, Tinto, Voz de niños y niñas	Adultez, Barrio, Comercio o negocios, Femenino, Hambre, Historia - cuento, Mascotas, Masculino, Niñez, Panadería y cafetería, Trabajo informal	Bebidas y alimentos, Economía, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Narrativa, Necesidades o funciones fisiológicas, Territorio, Urbanismo	PDP

PDP36	Chaza, Dibujo, Ladrillos, Llanto, Niña-s, Parque, Perros, Señor-es, Señora-s, Sillas o bancas en espacio público , Sonido estómago, Tinto, Voz de niños y niñas	Adultez, Arquitectura, Barrio, Comercio o negocios, Espacio para descansar o compartir, Femenino, Hambre, Historia - cuento, Mascotas, Masculino, Niñez, Panadería y cafetería, Trabajo informal, Tristeza	Bebidas y alimentos, Economía, Emociones, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Narrativa, Necesidades o funciones fisiológicas, Relaciones interpersonales , Territorio, Urbanismo	PDP
PDP37	Casa, Contadores, Dibujo, Ladrillos, Perros, Puerta-s, Ventana/s, Voz de niños y niñas	Arquitectura, Barrio, Historia - cuento, Hogar, Mascotas, Niñez	Fauna y flora, Generaciones, Narrativa, Territorio, Urbanismo	PDP
PDP38	Casa, Comida para mascotas, Dibujo, Ladrillos, Materas, Patio, Puerta-s, Señor-es, Señora-s, Sonrisa o risa, Ventana/s, Voz de niños y niñas	Adultez, Arquitectura, Barrio, Espacio para descansar o compartir, Felicidad, Femenino, Historia - cuento, Hogar, Mascotas, Masculino, Niñez, Plantas	Emociones, Fauna y flora, Generaciones, Territorio, Urbanismo	PDP
PDP39	"Familia", Casa, Comida para mascotas, Dibujo, Ladrillos, Materas, Niña-s, Patio, Voz de niños y niñas	Arquitectura, Barrio, Espacio para descansar o compartir, Historia - cuento, Hogar, Mascotas, Niñez, Plantas	Fauna y flora, Generaciones, Narrativa, Territorio, Urbanismo	PDP
PDP40	"Manrique cámaras acción", Canción ambiente, Dibujo, Letras, Niño-s y niña-s	Barrio, Historia - cuento, Manrique, Medellín, Música - no urbana , Niñez, Proyecto	Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Instituciones-organizaciones o grupos , Narrativa, Territorio	PDP
PDP41	"Manrique cámaras acción", Canción ambiente, Dibujo, Letras, Niño-s y niña-s	Barrio, Historia - cuento, Manrique, Medellín, Música - no urbana , Niñez, Proyecto	Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Instituciones-organizaciones o grupos , Narrativa, Territorio	PDP
PDP42	Canción ambiente, Color, Dibujo, Letras, Lápices, Niño-s y niña-s	Historia - cuento, Música - no urbana , Niñez	Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Narrativa	PDP

PDP43	Canción ambiente, Color, Dibujo, Letras, Lápices, Niño-s y niña-s	Historia - cuento, Música - no urbana , Niñez	Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Narrativa	PDP
PDP44	Bus, Canción ambiente, Casa, Color, Cámara-s, Dibujo, Letras, Luces LED para grabar, Lápices, Montañas, Mujer-es Joven-es, Niño-s y niña-s, Trípode-s, UVA armonía, Video beam, Árboles	Espacio deportivo recreativo y cultural, Historia - cuento, Hogar, Juventud, Música - no urbana , Niñez, Paisaje, Plantas, Proyecto UVA de EPM, Tecnología para audiovisual (tanto para crear como para ver ), Transporte público	Audiovisual, Deporte y recreacion , Expresiones artísticas y culturales, Fauna y flora, Generaciones, Instituciones-organizaciones o grupos , Movilidad, Narrativa, Territorio	PDP
PDP45	Canción ambiente, Color, Dibujo, Letras, Niño-s y niña-s, Nombres - créditos	Historia - cuento, Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Música - no urbana , Niñez	Audiovisual, Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Narrativa	PDP
PDP46	Canción ambiente, Dibujo, Letras, Nombres - créditos, UVA armonía	Historia - cuento, Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Música - no urbana , Niñez, Proyecto UVA de EPM	Audiovisual, Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Instituciones-organizaciones o grupos , Narrativa	PDP
PDP47	"Proyecto realizado por extensión UdeA", Canción ambiente, Dibujo, Esmaltes, Letras, Nombres - créditos	Historia - cuento, Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Música - no urbana , Niñez, UdeA	Audiovisual, Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Instituciones-organizaciones o grupos , Narrativa	PDP
PDP48	2019 año de realización , "Medellín" lugar de realización, Canción ambiente, Dibujo, Letras, Nombres - créditos	Historia - cuento, Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Medellin, Música - no urbana , Niñez, UdeA	Audiovisual, Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Instituciones-organizaciones o grupos , Narrativa, Territorio	PDP
PDP49	2019 año de realización , "Medellín" lugar de realización, Canción ambiente, Dibujo, Letras, Nombres - créditos	Historia - cuento, Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Medellin, Música - no urbana , Niñez	Audiovisual, Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Narrativa, Territorio	PDP

PDP50	Fade a negro, Negro	Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros	Audiovisual	PDP
CTD1	"CORTOS DE TIERRA", Dibujo casa y montaña , Logo, Nombres - créditos, Título	Historia - cuento, Paisaje, Proyecto, UdeA	Instituciones- organizaciones o grupos , Narrativa, Territorio	CTD
CTD2	"CORTOS DE TIERRA", "La casa de todos", Dibujo Manrique, Dibujo casa y montaña , Logo, Nombres - créditos, Título	Historia - cuento, Manrique, Paisaje, Proyecto, UdeA	Instituciones- organizaciones o grupos , Narrativa, Territorio	CTD
CTD3	Calle comercial y principal de Manrique, Dibujo Manrique, Dibujo casa y montaña , Estatua de Gardel , Hombre-s jóvene-s, Matorral o arbusto , Mujer-es Jóven- es, Nombres - créditos, Poste con carteles pegados, Semáforo, Señor-es, Señora-s, Tango, Tienda-s, Título, Vía pública	Aduldez, Calle, Comercio o negocios, Electricidad, Femenino, Gardel, Historia - cuento, Juventud, La 45, Manrique, Masculino, Música - no urbana , Paisaje, Plantas, Proyecto	Economía, Expresiones artísticas y culturales, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Instituciones- organizaciones o grupos , Narrativa, Territorio, Urbanismo	CTD
CTD4	Asador, Bus, Calle comercial y principal de Manrique, Esmaltes, Flor- es, Geles, Hojas, Hombre- s jóvene-s, Metroplús, Peinilla-s, Reloj, Señor-es, Señora-s, Sombrilla, Tango, Vitrina, Árboles	Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Aduldez, Belleza o cuidado, Clima, Comercio o negocios, Femenino, Gardel, Juventud, La 45, Manrique, Masculino, Música - no urbana , Plantas, Sistema metro, Transporte público, Utensilios y aparatos de cocina	Bebidas y alimentos, Condiciones naturales, Economía, Estética, Expresiones artísticas y culturales, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Tecnología y desarrollo, Territorio	CTD

<p>CTD5</p>	<p>Bombillo-s , Esmaltes,                  Hombre homosexual,                  Hombre-s jóvene-s,                  Mujer-es Jóven-es,                  Negocios, Peluquero ,                  Ropa, Secador, Señora-s,                  Tango, Vitrina</p>	<p>Adultez, Belleza o cuidado,                  Comercio o negocios,                  Diversidad sexual,                  Electricidad, Femenino,                  Gardel, Juventud,                  Manrique, Masculino,                  Música - no urbana</p>	<p>Costumbres,                  Economía, Estética,                  Expresiones artísticas                  y culturales,                  Generaciones, Género                  y sexualidad,                  Tecnología y                  desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD6</p>	<p>Asador, Calle comercial y                  principal de Manrique,                  Camión, Carro-s,                  Chunchurria, Comida                  rápida, Hombre                  homosexual, Hombre-s                  jóvene-s, Moto-s, Mujer-                  es Jóven-es, Negocios,                  Peluquero , Puesto de                  comida ambulante,                  Secador, Sombrilla,                  Tango, Voz vendedor,                  Árboles</p>	<p>Barrio, Belleza o cuidado,                  Clima, Comercio o                  negocios, Comida rápida y                  callejera, Diversidad                  sexual, Gardel, Juventud,                  La 45, Manrique, Música -                  no urbana , Plantas,                  Trabajo informal,                  Utensilios y aparatos de                  cocina , Vehículos de                  transporte privado</p>	<p>Bebidas y alimentos,                  Condiciones                  naturales, Economía,                  Estética, Expresiones                  artísticas y culturales,                  Fauna y flora,                  Generaciones, Género                  y sexualidad,                  Movilidad, Territorio</p>	<p>CTD</p>



<p>CTD7</p>	<p>Balcón-es, Bandera-s, Bus, Calle comercial y principal de Manrique, Carrito de mercado, Carro de acarreo, Cartón, Comida rápida, Estatua de Gardel , Habitante de la calle, Ladrillos, Matorral o arbusto , Mueble en la mitad de la calle , Mujeres Jóven-es, Muro pintado, Negocios, Niño-s y niña-s, Paseadores, Perros, Placas, Plásticos, Poste con carteles pegados, Puesto de comida ambulante, Reja-s, Señor-es, Señora-s, Sombrilla, Tango, Voz vendedor</p>	<p>Adultez, Arquitectura, Barrio, Clima, Comercio o negocios, Comida rápida y callejera, Desigualdad social, Desplazamiento, Electricidad, Femenino, Gardel, Juventud, La 45, Manrique, Mascotas, Masculino, Murales y decoración, Música - no urbana , Niñez, Plantas, Reciclaje, Símbolos patrios, Trabajo informal, Transporte público</p>	<p>Bebidas y alimentos, Clases sociales, Condiciones naturales, Economía, Expresiones artísticas y culturales, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>
-------------	--	---	---	------------

<p>CTD8</p>	<p>Audífonos, Balcón-es,                  Bandera-s, Bolso, Bus,                  Calle comercial y principal de Manrique,                  Carrito de mercado, Carro de acarreo, Cartón, Chaza,                  Estatua de Gardel ,                  Graffiti, Hombre-s jóvene-s, Ladrillos,                  Matorral o arbusto ,                  Metroplús, Morral,                  Mueble en la mitad de la calle ,                  Mujer-es Jóven-es,                  Mural, Mural "comuna 3",                  Muro pintado, Negocios,                  Niña-s, Panadería,                  Paseadores, Perros,                  Piercing, Placas, Plásticos,                  Poste con carteles pegados,                  Reja-s, Señor-es, Señora-s,                  Sombrilla,                  Tango, Voz vendedor</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos ,                  Adultez, Arquitectura, Arte callejero,                  Barrio, Bolsos morrales y accesorios,                  Clima, Comercio o negocios, Desplazamiento,                  Electricidad, Femenino, Gardel, Juventud,                  La 45, Manrique, Mascotas, Masculino,                  Murales y decoración, Música - no urbana ,                  Niñez, Panadería y cafetería,                  Plantas, Reciclaje, Sistema metro,                  Trabajo informal, Transporte público</p>	<p>Bebidas y alimentos, Clases sociales,                  Condiciones naturales, Costumbres,                  Economía, Estética, Expresiones artísticas y culturales,                  Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad,                  Movilidad, Tecnología y desarrollo,                  Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>
-------------	---	---	---	------------

<p>CTD9</p>	<p>Audífonos, Basura o bolsas de basura , Calle comercial y principal de Manrique, Casa, Cielo, Edificio comercial, Edificios, Graffiti, Hombre-s jóvene-s, Ladrillos, Morral, Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Mural "comuna 3", Muro pintado, Negocios, Perros, Piercing, Poste con carteles pegados, Puerta-s, Señora-s, Sombrilla, Supermercado, Tango, Tienda-s, Ventana/s, Vía pública, Árboles</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Adultez, Arquitectura, Arte callejero, Aseo, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Calle, Ciudad, Clima, Comercio o negocios, Electricidad, Femenino, Gardel, Hogar, Juventud, La 45, Manrique, Mascotas, Masculino, Murales y decoración, Música - no urbana , Plantas, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Condiciones naturales, Economía, Estética, Expresiones artísticas y culturales, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD10</p>	<p>Aretes, Audífonos, Balcón-es, Basura o bolsas de basura , Billete, Calle comercial y principal de Manrique, Casa, Edificio comercial, Edificios, Esmaltes, Gafas, Graffiti, Hombre-s "acosador-es", Ladrillos, Llaves, Maquillaje, Matorral o arbusto , Morral, Mujer-es Jóvenes, Muro pintado, Negocios, Pelo teñido, Perros, Piercing, Poste con carteles pegados, Puerta-s, Señor-es, Señora-s, Sombrilla, Supermercado, Tango, Ventana/s, Vitrina, Árboles</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Adultez, Arquitectura, Arte callejero, Aseo, Barrio, Belleza o cuidado, Bolsos morrales y accesorios, Ciudad, Clima, Comercio o negocios, Dinero, Electricidad, Femenino, Gardel, Hogar, Juventud, La 45, Machismo, Manrique, Mascotas, Murales y decoración, Música - no urbana , Plantas</p>	<p>Condiciones naturales, Economía, Estética, Expresiones artísticas y culturales, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Patriarcado, Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>

<p>CTD11</p>	<p>Audífonos, Balcón-es, Celular, Comida rápida, Graffiti, Hombre-s jóvene-s, Ladrillos, Llaves, Matorral o arbusto , Metroplús, Morral, Moto-s, Mujer-es Jóvenes, Muro pintado, Negocios, Piercing, Poste con carteles pegados, Puerta-s, Puesto de comida ambulante, Señor-es, Sillas o bancas en espacio público , Tango, Ventana/s, Árboles</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Adultez, Arquitectura, Arte callejero, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Comercio o negocios, Comida rápida y callejera, Electricidad, Espacio para descansar o compartir, Femenino, Gardel, Juventud, La 45, Manrique, Masculino, Murales y decoración, Música - no urbana , Plantas, Sistema metro, Tecnología para comunicación, Trabajo informal, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Bebidas y alimentos, Comunicaciones, Economía, Estética, Expresiones artísticas y culturales, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD12</p>	<p>Audífonos, Balcón-es, Bolso, Calle comercial y principal de Manrique, Celular, Comida rápida, Frase "El tango hay sentirlo además hay que vivir su espíritu", Graffiti, Hombre-s jóvene-s, Morral, Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Muro pintado, Negocios, Niño-s y niña-s, Piercing, Poste con carteles pegados, Puesto de comida ambulante, Señora-s, Sillas o bancas en espacio público , Tango, Árboles</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Adultez, Arquitectura, Arte callejero, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Comercio o negocios, Comida rápida y callejera, Electricidad, Femenino, Gardel, Hogar, Juventud, La 45, Manrique, Masculino, Murales y decoración, Niñez, Plantas, Tecnología para comunicación, Trabajo informal</p>	<p>Bebidas y alimentos, Comunicaciones, Economía, Estética, Expresiones artísticas y culturales, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>

<p>CTD13</p>	<p>Frase "El tango hay sentirlo además hay que vivir su espíritu", Graffiti, Morral, Mujer-es Jóvenes, Muro pintado, Negocios, Semáforo, Señal de tránsito, Tango, Árboles</p>	<p>Arte callejero, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Calle, Comercio o negocios, Gardel, Juventud, Murales y decoración, Música - no urbana , Plantas</p>	<p>Economía, Estética, Expresiones artísticas y culturales, Fauna y flora, Generaciones, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD14</p>	<p>Bon bon bum, Chaza, Cigarrillo-s, Dulces, Mani, Morral, Moto-s, Mujer joven embarazada, Mujer-es Jóvenes-es, Negocios, Pito de moto, Poste con carteles pegados, Semáforo, Señal de tránsito, Teléfono público, Voz mujer joven, Árboles</p>	<p>Bolsos morrales y accesorios, Calle, Comercio o negocios, Consumo de alcohol y cigarrillos, Dulces, Electricidad, Embarazo juvenil, Femenino, Juventud, Plantas, Tecnología para comunicación, Trabajo informal, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Bebidas y alimentos, Comunicaciones, Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>

<p>CTD15</p>	<p>Audífonos, Bolso, Bon bon bum, Cartón, Chaza, Cigarrillo-s, Dulces, Frase "El tango hay sentirlo además hay que vivir su espíritu", Graffiti, Habitante de la calle, Mani, Morral, Mujer joven embarazada, Mujeres Jóven-es, Mujer-es mayor-es, Muro pintado, Negocios, Poste con carteles pegados, Semáforo, Señal de tránsito, Señora-s, Tinto, Uniforme empleada bar o restaurante, Voz mujer joven, Vía pública, Árboles</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Adultez, Arte callejero, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Calle, Comercio o negocios, Desigualdad social, Electricidad, Femenino, Gardel, Juventud, Murales y decoración, Plantas, Reciclaje, Trabajo formal, Trabajo informal, Vejez</p>	<p>Clases sociales, Economía, Estética, Expresiones artísticas y culturales, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD16</p>	<p>Bolso, Cigarrillo-s, Mirada juzgadora, Mujeres Jóven-es, Mujer-es mayor-es, Señora-s, Tinto, Uniforme empleada bar o restaurante, Voz señora, Árboles</p>	<p>Adultez, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Comercio o negocios, Femenino, Juicio de valor, Juventud, Plantas, Trabajo formal, Trabajo informal, Vejez</p>	<p>Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Relaciones interpersonales , Territorio</p>	<p>CTD</p>

<p>CTD17</p>	<p>Audífonos, Bolso, Bon bon bum, Chaza, Chicle, Cigarrillo-s, Dulces, Mani, Mirada juzgadora, Morral, Mujer joven embarazada, Mujer-es Jóven-es, Mujer-es mayor-es, Piercing, Señora-s, Tinto, Uniforme empleada bar o restaurante, Voz señora, Vía pública, Árboles</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Aduldez, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Comercio o negocios, Consumo de alcohol y cigarrillos, Dulces, Felicidad, Femenino, Juicio de valor, Juventud, Plantas, Trabajo formal, Trabajo informal, Vejez</p>	<p>Bebidas y alimentos, Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Relaciones interpersonales , Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD18</p>	<p>Aretes, Audífonos, Bolso, Bon bon bum, Chaza, Cigarrillo-s, Hombre-s mayor-es, Mani, Mirada juzgadora, Moneda-s, Morral, Mujer joven embarazada, Mujer-es Jóven-es, Piercing, Poste con carteles pegados, Señora-s, Sonido carros, Tinto, Uniforme empleada bar o restaurante, Voz señora, Vía pública, Árboles</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Aduldez, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Calle, Comercio o negocios, Dinero, Electricidad, Femenino, Juicio de valor, Juventud, Masculino, Plantas, Trabajo formal, Trabajo informal, Vejez</p>	<p>Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Relaciones interpersonales , Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>



<p>CTD19</p>	<p>Aretes, Bolso, Bon bon bum, Chaza, Cigarrillo-s, Hombre-s mayor-es, Mani, Mirada juzgadora, Morral, Mujer joven embarazada, Mujer-es Joven-es, Poste con carteles pegados, Señora-s, Tinto, Uniforme empleada bar o restaurante, Voz señora, Vía pública, Árboles</p>	<p>Adulthood, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Comercio o negocios, Electricidad, Femenino, Juventud, Masculino, Plantas, Trabajo formal, Trabajo informal</p>	<p>Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD20</p>	<p>Audífonos, Cigarrillo-s, Morral, Mujer-es Jóvenes, Negocios, Piercing, Señora-s, Uñas pintadas, Vía pública, Árboles</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Adulthood, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Comercio o negocios, Femenino, Juventud, Plantas</p>	<p>Economía, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD21</p>	<p>Audífonos, Barbero, Cadena, Cigarrillo-s, Morral, Mujer-es Jóvenes, Máquina para cabello, Negocios, Niña-s, Peinilla-s, Piercing, Señora-s, Supermercado, Uniforme de colegio, Uñas pintadas, Vía pública, Árboles</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Adulthood, Barrio, Belleza o cuidado, Bolsos morrales y accesorios, Comercio o negocios, Educación, Femenino, Juventud, Trabajo formal</p>	<p>Economía, Estética, Generaciones, Género y sexualidad, Instituciones-organizaciones o grupos , Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD22</p>	<p>Audífonos, Barbería, Barbero, Espejo, Hombres "acosador-es", Morral, Moto-s, Mujer-es Jóvenes, Máquina para cabello, Negocios, Peinilla-s, Piercing, Supermercado, Voz hombre joven, Vía pública, Árboles</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Barrio, Belleza o cuidado, Bolsos morrales y accesorios, Comercio o negocios, Femenino, Juventud, Machismo, Masculino, Plantas, Trabajo formal, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Patriarcado, Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>

CTD23	Audífonos, Barbería, Hombre-s jóvene-s, Morral, Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Negocios, Piercing, Sonido carros, Vía pública, Árboles	Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Comercio o negocios, Femenino, Juventud, Masculino, Plantas, Vehículos de transporte privado	Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Tecnología y desarrollo, Territorio	CTD
CTD24	Audífonos, Balcón-es, Escaleras, Hombre-s jóvene-s, Ladrillos, Morral, Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Negocios, Niña-s, Piercing, Policía, Puerta-s, Tapa de alcantarilla, Teléfono público, Vía pública, Árboles	Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Calle, Comercio o negocios, Femenino, Fuerza pública, Juventud, Niñez, Plantas, Tecnología para comunicación, Vehículos de transporte privado	Comunicaciones, Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo	CTD
CTD25	Audífonos, Baile, Balcón-es, Bar, Escaleras, Ladrillos, Moneda-s, Morral, Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Niña-s, Piercing, Puerta-s, Señor-es, Tapa de alcantarilla, Teléfono público, Uñas pintadas, Vestido-s	Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Aduldez, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Comercio o negocios, Diversión fiesta o celebración , Femenino, Juventud, Niñez, Tecnología para comunicación, Vehículos de transporte privado	Comunicaciones, Economía, Estética, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo	CTD
CTD26	Baile, Balcón-es, Bar, Ladrillos, Moneda-s, Morral, Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Niña-s, Puerta-s, Señor-es, Tapa de alcantarilla, Teléfono público, Uñas pintadas, Ventana/s, Vestido-s	Aduldez, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Comercio o negocios, Consumo de alcohol y cigarrillos, Diversión fiesta o celebración , Femenino, Juventud, Masculino, Niñez, Tecnología para comunicación, Vehículos de transporte privado	Bebidas y alimentos, Comunicaciones, Economía, Estética, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Territorio, Urbanismo	CTD

<p>CTD27</p>	<p>Aji, Baile, Balcón-es, Bar, Comida rápida, Delantal, Empanadas, Fritos, Ladrillos, Moneda-s, Morral, Moto-s, Mujer-es Joven-es, Niña-s, Pasteles, Piercing, Puerta-s, Puesto de comida ambulante, Señor-es, Señora-s, Sillas o bancas en espacio público , Tapa de alcantarilla, Teléfono público, Uñas pintadas, Ventana/s, Vestido-s, Voz mujer joven</p>	<p>Adultez, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Comercio o negocios, Comida rápida y callejera, Consumo de alcohol y cigarrillos, Femenino, Juventud, Masculino, Niñez, Tecnología para comunicación, Trabajo informal, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Bebidas y alimentos, Comunicaciones, Economía, Estética, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD28</p>	<p>Aji, Baile, Balcón-es, Bolardos, Chaza, Delantal, Empanadas, Fritos, Ladrillos, Morral, Moto-s, Mujer-es Jóvenes, Niña-s, Pasteles, Patrulla de policía, Puerta-s, Puesto de comida ambulante, Servilletas, Señor-es, Señora-s, Sillas o bancas en espacio público , Sombrilla, Tapa de alcantarilla, Ventana/s, Vestido-s, Voz mujer joven, Vía pública, Árboles</p>	<p>Adultez, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Colombia, Comercio o negocios, Comida rápida y callejera, Espacio para descansar o compartir, Femenino, Fuerza pública, Juventud, Masculino, Niñez, Plantas, Trabajo informal, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Bebidas y alimentos, Costumbres, Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>

CTD29	<p>Baile, Balcón-es, Chaza, Delantal, Empanadas, Fritos, Ladrillos, Morral, Moto-s, Mujer-es Jóvenes, Niña-s, Pasteles, Poste con carteles pegados, Puerta-s, Reja-s, Servilletas, Señor-es, Señora-s, Sillas o bancas en espacio público, Sombrilla, Tapa de alcantarilla, Ventana/s, Vestido-s, Voz mujer joven, Vía pública, Árboles</p>	<p>Adulthood, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Comercio o negocios, Comida rápida y callejera, Electricidad, Femenino, Juventud, Masculino, Niñez, Plantas, Trabajo informal, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Territorio, Urbanismo</p>	CTD
CTD30	<p>Baile, Balcón-es, Contadores, Ladrillos, Mujer-es Jóvenes, Niñas, Puerta-s, Señor-es, Señora-s, Tapa de alcantarilla, Ventana/s, Vestido-s, Voz mujer joven</p>	<p>Adulthood, Barrio, Femenino, Juventud, Masculino, Niñez</p>	<p>Generaciones, Género y sexualidad, Territorio</p>	CTD
CTD31	<p>Baile, Balcón-es, Contadores, Hombre-s jóvenes, Ladrillos, Moto-s, Mujer-es Jóvenes, Niñas, Puerta-s, Señor-es, Señora-s, Tapa de alcantarilla, Ventana/s, Vestido-s, Voz mujer joven</p>	<p>Adulthood, Barrio, Femenino, Juventud, Masculino, Niñez, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Territorio</p>	CTD

<p>CTD32</p>	<p>Baile, Balcón-es, Bar, Contadores, Costales, Dirección, Escaleras, Hombre-s "acosador-es", Hombre-s jóvene-s, Ladrillos, Mujer-es Jóvenes, Niña-s, Puerta metálica, Puerta-s, Señor-es, Señora-s, Tubería, Ventana/s, Vestido-s, Voz mujer joven</p>	<p>Adultez, Barrio, Comercio o negocios, Femenino, Juventud, Machismo, Masculino, Reciclaje, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Economía, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Patriarcado, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD33</p>	<p>Bar, Contadores, Costales, Escaleras, Gaseosa, Hombre-s "acosador-es", Hombre-s jóvene-s, Ladrillos, Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Puerta metálica, Puerta-s, Señor-es, Señora-s, Tubería, Ventana/s, Voz mujer joven</p>	<p>Adultez, Barrio, Comercio o negocios, Femenino, Juventud, Machismo, Masculino, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Economía, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Patriarcado, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD34</p>	<p>Bar, Contadores, Escaleras, Hombre-s jóvene-s, Ladrillos, Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Piercing, Puerta metálica, Puerta-s, Señor-es, Teléfono público, Tubería, Ventana/s, Voz mujer joven</p>	<p>Adultez, Barrio, Comercio o negocios, Femenino, Juventud, Machismo, Masculino, Tecnología para comunicación, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Comunicaciones, Economía, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Patriarcado, Territorio</p>	<p>CTD</p>

<p>CTD35</p>	<p>Baile, Balcón-es, Bar, Contadores, Escaleras, Hombre-s "acosador-es", Hombre-s jóvene-s, Ladrillos, Moto-s, Mujeres Jóven-es, Niña-s, Piercing, Puerta metálica, Puerta-s, Señor-es, Señora-s, Teléfono público, Tubería, Uñas pintadas, Ventana/s, Vestido-s, Voz mujer joven</p>	<p>Adultez, Barrio, Comercio o negocios, Femenino, Juventud, Machismo, Masculino, Niñez, Tecnología para comunicación, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Comunicaciones, Economía, Generaciones, Movilidad, Patriarcado, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD36</p>	<p>Baile, Contadores, Escaleras, Estatua de Gardel , Ladrillos, Matorral o arbusto , Mujer-es Jóven-es, Muro pintado, Negocios, Niña-s, Placas, Poste con carteles pegados, Reja-s, Señor-es, Tapa de alcantarilla, Teléfono público, Uñas pintadas, Ventana/s, Vestido-s, Voz de niños y niñas, sonido de colgar teléfono</p>	<p>Adultez, Barrio, Electricidad, Femenino, Gardel, Juventud, Masculino, Murales y decoración, Niñez, Plantas, Tecnología para comunicación</p>	<p>Comunicaciones, Expresiones artísticas y culturales, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>

<p>CTD37</p>	<p>Audífonos, Estatua de Gardel , Gestos de asombro, Matorral o arbusto , Metroplús, Mirada juzgadora, Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Negocios, Niña-s, Niño-s y niña-s, Placas, Poste con carteles pegados, Reja-s, Señor-es, Tapa de alcantarilla, Ventana/s, Voz mujer joven, Vía pública</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Adultez, Asombro, Barrio, Comercio o negocios, Electricidad, Gardel, Juicio de valor, Juventud, La 45, Niñez, Plantas, Sistema metro, Transporte público</p>	<p>Economía, Expresiones artísticas y culturales, Fauna y flora, Generaciones, Movilidad, Relaciones interpersonales , Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD38</p>	<p>Audífonos, Contadores, Estatua de Gardel , Gestos de asombro, Matorral o arbusto , Metroplús, Mirada juzgadora, Morral, Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Negocios, Niña-s, Niño-s y niña-s, Placas, Poste con carteles pegados, Reja-s, Señor-es, Tapa de alcantarilla, Ventana/s, Voz mujer joven, Vía pública, Árboles</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Adultez, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Comercio o negocios, Electricidad, Gardel, Juicio de valor, Juventud, La 45, Niñez, Plantas, Sistema metro, Transporte público, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Economía, Estética, Expresiones artísticas y culturales, Fauna y flora, Generaciones, Movilidad, Relaciones interpersonales , Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>



<p>CTD39</p>	<p>Balcón-es, Camioneta, Canecas de basura, Contadores, Hombre-s jóvene-s, Hombre-s mayor-es, Matorral o arbusto , Metroplús, Morral, Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Negocios, Parche de tela con escudo, Paso peatonal, Poste con carteles pegados, Puerta metálica, Reja-s, Semáforo, Señor-es, Sombrilla, Tapa de alcantarilla, Ventana/s, Árboles</p>	<p>Adultez, Aseo, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Calle, Comercio o negocios, Electricidad, Juventud, Plantas, Sistema metro, Transporte público, UdeA, Vehículos de transporte privado, Vejez</p>	<p>Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Instituciones-organizaciones o grupos , Movilidad, Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD40</p>	<p>Balcón-es, Basura o bolsas de basura , Bolardos, Camioneta, Canecas de basura, Carro-s, Farmacia, Habitante de la calle, Hombre-s jóvene-s, Morral, Mujer-es Jóven-es, Negocios, Parche de tela con escudo, Poste con carteles pegados, Puerta metálica, Reja-s, Tendido eléctrico, Ventana/s, Vestido-s, Vía pública, Árboles</p>	<p>Aseo, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Calle, Comercio o negocios, Desigualdad social, Electricidad, Femenino, Juventud, Masculino, Plantas, UdeA, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Clases sociales, Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Instituciones-organizaciones o grupos , Movilidad, Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>

<p>CTD41</p>	<p>"Odontología UdeA", Balcón-es, Basura o bolsas de basura , Bolardos, Bus, Camioneta, Canecas de basura, Farmacia, Gafas de sol, Habitante de la calle, Hombre-s jóvene-s, Morrál, Mujer-es Jóven- es, Negocios, Paso peatonal, Poste con carteles pegados, Taxi, Tendido eléctrico, Ventana/s, Vestido-s, Árboles</p>	<p>Aseo, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Comercio o negocios, Desigualdad social, Electricidad, Juventud, Plantas, Transporte público, UdeA, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Clases sociales, Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Instituciones- organizaciones o grupos , Movilidad, Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD42</p>	<p>Audífonos, Balcón-es, Bar, Basura o bolsas de basura , Bolardos, Camioneta, Canecas de basura, Farmacia, Gafas de sol, Hombre-s jóvene- s, Mirada juzgadora, Morrál, Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Negocios, Paso peatonal, Piercing, Poste con carteles pegados, Semáforo, Tendido eléctrico, Ventana/s, Vestido-s, Vía pública, Árboles</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Aseo, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Calle, Comercio o negocios, Electricidad, Femenino, Juicio de valor, Juventud, Masculino, Plantas, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Relaciones interpersonales , Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>

<p>CTD43</p>	<p>Audífonos, Balcón-es, Bar, Bolardos, Canecas de basura, Hombre-s jóvene-s, Mirada juzgadora, Morral, Mujer-es Jóvenes, Negocios, Paso peatonal, Piercing, Poste con carteles pegados, Semáforo, Taxi, Tendido eléctrico, Ventana/s, Vía pública, Árboles</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Aseo, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Calle, Comercio o negocios, Electricidad, Juventud, Plantas, Transporte público, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Movilidad, Relaciones interpersonales , Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD44</p>	<p>Balcón-es, Bolardos, Canecas de basura, Carros, Celular, Cigarrillo-s, Hombre-s jóvene-s, Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Paso peatonal, Poste con carteles pegados, Semáforo, Señor-es, Tendido eléctrico, Ventana/s, Vía pública, Árboles</p>	<p>Aseo, Barrio, Calle, Electricidad, Juventud, Plantas, Tecnología para comunicación, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Comunicaciones, Fauna y flora, Generaciones, Movilidad, Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD45</p>	<p>Audífonos, Balcón-es, Bicicleta-s, Bolardos, Celular, Cigarrillo-s, Hombre-s "acosador-es", Hombre-s jóvene-s, Morral, Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Niño-s y niña-s, Poste con carteles pegados, Señor-es, Señora-s, Tendido eléctrico, Uñas pintadas, Ventana/s, Voz hombre joven, Árboles</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Comercio o negocios, Electricidad, Femenino, Juventud, Masculino, Plantas, Tecnología para comunicación, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Comunicaciones, Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>

<p>CTD46</p>	<p>Audífonos, Bicicleta-s, Carro de helados, Celular, Hombre-s jóvene-s, Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Negocios, Niño-s y niña-s, Poste con carteles pegados, Puerta-s, Señor-es, Señora-s, Sonido de carrito de ventas ambulantes, Tendido eléctrico, Uñas pintadas, Ventana/s, Vía pública, Zapatos, Árboles</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Comercio o negocios, Electricidad, Juventud, Plantas, Trabajo informal, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Movilidad, Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD47</p>	<p>Carro de helados, Morral, Moto-s, Mujer-es Jóvenes, Negocios, Poste con carteles pegados, Semáforo, Señor-es, Señora-s, Sonido de carrito de ventas ambulantes, Tendido eléctrico, Vía pública, Zapatos, Árboles</p>	<p>Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Calle, Comercio o negocios, Electricidad, Femenino, Juventud, Masculino, Plantas, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD48</p>	<p>Balcón-es, Hombre-s jóvene-s, Morral, Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Negocios, Poste con carteles pegados, Semáforo, Señor-es, Señora-s, Tendido eléctrico, Ventana/s, Vía pública, Árboles</p>	<p>Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Calle, Comercio o negocios, Electricidad, Femenino, Juventud, Masculino, Plantas, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>

<p>CTD49</p>	<p>Audífonos, Balcón-es, Gorra, Hombre-s jóvenes, Morral, Moto-s, Mujeres Jóven-es, Negocios, Parche de tela con escudo, Piercing, Poste con carteles pegados, Semáforo, Señor-es, Señora-s, Tendido eléctrico, Uñas pintadas, Ventana/s, Voz hombre joven, Voz mujer joven, Vía pública, Árboles</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Calle, Comercio o negocios, Electricidad, Juventud, Plantas, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Movilidad, Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD50</p>	<p>Audífonos, Besos, Bolardos, Celular, Gorra, Hombre-s jóvenes, Morral, Moto-s, Mujeres Jóven-es, Parche de tela con escudo, Poste con carteles pegados, Tendido eléctrico, Uñas pintadas, Ventana/s, Voz hombre joven, Voz mujer joven, Árboles</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Afecto, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Comercio o negocios, Electricidad, Femenino, Juventud, Masculino, Plantas, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Relaciones interpersonales , Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD51</p>	<p>Balcón-es, Conversación, Gorra, Hombre-s jóvenes, Morral, Moto-s, Mujeres Jóven-es, Negocios, Parche de tela , Parche de tela con escudo, Poste con carteles pegados, Supermercado, Tendido eléctrico, Voz hombre joven, Vía pública, Árboles</p>	<p>Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Comercio o negocios, Conversación, Electricidad, Femenino, Juventud, Masculino, Plantas, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Relaciones interpersonales , Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo</p>	<p>CTD</p>

CTD52	Abrazo, Gorra, Hombre-s jóvene-s, Ladrillos, Metroplús, Morral, Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Uñas pintadas, Voz hombre joven, Vía pública, Árboles	Afecto, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Electricidad, Femenino, Juventud, Masculino, Plantas, Sistema metro, Transporte público, Vehículos de transporte privado	Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Relaciones interpersonales , Territorio, Urbanismo	CTD
CTD53	Abrazo, Gorra, Hombre-s jóvene-s, Metroplús, Morral, Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Negocios, Supermercado, Tendido eléctrico, Trucos en motos, Uñas pintadas, Vía pública, Árboles	Afecto, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Comercio o negocios, Juventud, Plantas, Sistema metro, Transporte público, Vehículos de transporte privado	Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Movilidad, Relaciones interpersonales , Territorio, Urbanismo	CTD
CTD54	Campanas de iglesia, Gafas de sol, Hombre-s jóvene-s, Iglesia, Metroplús, Morral, Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Niño-s y niña-s, Poste con carteles pegados, Puerta metálica, Señor-es, Señora-s, Supermercado, Tendido eléctrico, Trucos en motos, Vía pública, Árboles	Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Comercio o negocios, Electricidad, Femenino, Juventud, Masculino, Plantas, Religión , Sistema metro, Transporte público, Vehículos de transporte privado	Economía, Estética, Fauna y flora, Generaciones, Instituciones-organizaciones o grupos , Movilidad, Relaciones interpersonales , Tecnología y desarrollo, Territorio, Urbanismo	CTD
CTD55	Camioneta, Campanas de iglesia, Escaleras, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Iglesia, Ladrillos, Niña-s, Puerta-s, Señor-es, Señora-s, Ventana/s	Adultez, Discapacidad, Femenino, Masculino, Niñez, Religión	Diversidad, Generaciones, Género y sexualidad, Instituciones-organizaciones o grupos	CTD
CTD56	Campanas de iglesia, Escaleras, Iglesia, Ladrillos, Niña-s, Señor-es	Femenino, Masculino, Niñez, Religión	Generaciones, Género y sexualidad, Instituciones-organizaciones o grupos	CTD

CTD57	Campanas de iglesia, Cielo, Cruz, Iglesia, Ladrillos, Ventana/s	Religión	Instituciones-organizaciones o grupos	CTD
CTD58	Campanas de iglesia, Gafas de sol, Gorra, Hombre orando, Iglesia, Ladrillos, Niña-s, Puerta-s, Señor-es, Ventana/s	Adulthood, Femenino, Masculino, Niñez, Religión	Diversidad, Generaciones, Género y sexualidad, Instituciones-organizaciones o grupos	CTD
CTD59	Bastón para ciegos, Conversación, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Iglesia, Ladrillos, Niña-s, Señor-es, Ventana/s	Adulthood, Discapacidad, Niñez, Religión	Diversidad, Emociones, Generaciones, Instituciones-organizaciones o grupos , Relaciones interpersonales	CTD
CTD60	Bastón para ciegos, Conversación, Gafas de sol, Gesto de desconfianza, Hombre ciego, Iglesia, Ladrillos, Niña-s, Señor-es, Ventana/s	Adulthood, Desconfianza-inseguridad, Discapacidad, Femenino, Masculino, Niñez, Religión	Diversidad, Emociones, Generaciones, Género y sexualidad, Instituciones-organizaciones o grupos , Relaciones interpersonales	CTD
CTD61	Bastón para ciegos, Conversación, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre orando, Iglesia, Ladrillos, Niña-s, Señor-es, Sillas o bancas en espacio público , Ventana/s	Adulthood, Discapacidad, Femenino, Masculino, Niñez, Religión	Diversidad, Generaciones, Género y sexualidad, Instituciones-organizaciones o grupos , Relaciones interpersonales	CTD
CTD62	Bastón para ciegos, Conversación, Gafas de sol, Gesto de rabia o descontento , Gorra, Hombre ciego, Hombre orando, Iglesia, Ladrillos, Niña-s, Señor-es, Sillas o bancas en espacio público , Ventana/s	Adulthood, Discapacidad, Femenino, Masculino, Niñez, Rabia molestia o descontento, Religión	Diversidad, Generaciones, Género y sexualidad, Instituciones-organizaciones o grupos , Relaciones interpersonales	CTD



CTD63	<p>Bastón para ciegos, Conversación, Expresión de molestia , Gafas de sol, Hombre ciego, Iglesia, Ladrillos, Niña-s, Puerta-s, Señor-es, Sillas o bancas en espacio público , Ventana/s</p>	<p>Aduldez, Discapacidad, Femenino, Masculino, Niñez, Rabia molestia o descontento, Religión</p>	<p>Diversidad, Emociones, Generaciones, Género y sexualidad, Instituciones-organizaciones o grupos , Relaciones interpersonales</p>	CTD
CTD64	<p>Bastón para ciegos, Expresión de molestia , Gafas de sol, Hombre ciego, Iglesia, Ladrillos, Niña-s, Persignar-se, Puerta-s, Señor-es, Señora-s, Ventana/s, correr</p>	<p>Aduldez, Discapacidad, Femenino, Juegos deportes y recreación, Masculino, Niñez, Religión</p>	<p>Deporte y recreacion , Diversidad, Generaciones, Género y sexualidad, Instituciones-organizaciones o grupos</p>	CTD
CTD65	<p>Alumbrado público navideño, Arco de fútbol, Balcón-es, Balón, Bastón para ciegos, Brazo o pierna enyesada, Bus, Cancha, Carro-s, Cesta de básquetbol, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s jóvene-s, Juego, Ladrillos, Morral, Mural, Niña-s, Niño-s y niña-s, Palmeras, Poste con carteles pegados, Reja-s, Señor-es, Ventana/s, Vestido-s, Voz hombre joven, correr, Árboles</p>	<p>Aduldez, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Discapacidad, Electricidad, Espacio deportivo recreativo y cultural, Femenino, Inversión pública, Masculino, Navidad, Niñez, Plantas, Salud, Transporte público, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Deporte y recreacion , Diversidad, Estética, Fauna y flora, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Relaciones interpersonales , Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	CTD

<p>CTD66</p>	<p>Arco de fútbol, Balcón-es, Balón, Bastón para ciegos, Brazo o pierna enyesada, Burbujas de jabón, Bus, Cancha, Cesta de básquetbol, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Juego, Ladrillos, Morral, Niña-s, Niño-s y niña-s, Niños, Poste con carteles pegados, Reja-s, Señor-es, Sombrilla, Ventana/s, Vestido-s, correr</p>	<p>Aduldez, Barrio, Bolsos morrales y accesorios, Discapacidad, Electricidad, Espacio deportivo recreativo y cultural, Femenino, Masculino, Niñez, Transporte público</p>	<p>Deporte y recreacion , Diversidad, Estética, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Relaciones interpersonales , Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD67</p>	<p>Alumbrado público navideño, Balcón-es, Bastón para ciegos, Brazo o pierna enyesada, Burbujas de jabón, Carros, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Ladrillos, Matorral o arbusto , Niña-s, Poste con carteles pegados, Reja-s, Señor-es, Sombrilla, Ventana/s, Vestido-s, Árboles</p>	<p>Aduldez, Barrio, Discapacidad, Electricidad, Espacio deportivo recreativo y cultural, Femenino, Inversión pública, Masculino, Navidad, Niñez, Plantas, Vehículos de transporte privado</p>	<p>Deporte y recreacion , Diversidad, Fauna y flora, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Instituciones-organizaciones o grupos , Movilidad, Relaciones interpersonales , Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD68</p>	<p>Alumbrado público navideño, Bastón para ciegos, Burbujas de jabón, Carro-s, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Matorral o arbusto , Reja-s, Señor-es, Sombrilla, Árboles</p>	<p>Aduldez, Barrio, Discapacidad, Inversión pública, Masculino, Navidad, Plantas</p>	<p>Diversidad, Fauna y flora, Festividades, Instituciones-organizaciones o grupos , Territorio</p>	<p>CTD</p>

CTD69	Alumbrado público navideño, Bastón para ciegos, Carro-s, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Matorral o arbusto , Reja-s, Señor-es, Sombrilla, Árboles	Aduldez, Barrio, Discapacidad, Inversión pública, Masculino, Navidad, Plantas, Vehículos de transporte privado	Diversidad, Fauna y flora, Festividades, Instituciones-organizaciones o grupos , Movilidad, Territorio	CTD
CTD70	Alumbrado público navideño, Bastón para ciegos, Bolso, Camioneta, Carro-s, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Lluvia, Matorral o arbusto , Pajarera, Reja-s, Señores, Señora-s, Sombrilla, Árboles	Aduldez, Barrio, Clima, Discapacidad, Femenino, Inversión pública, Masculino, Navidad, Plantas, Vehículos de transporte privado	Diversidad, Fauna y flora, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Instituciones-organizaciones o grupos , Movilidad, Territorio	CTD
CTD71	Alumbrado público navideño, Arco de fútbol, Bastón para ciegos, Bolso, Camioneta, Cancha, Cesta de básquetbol, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Lluvia, Matorral o arbusto , Negocios, Pajarera, Parque, Reja-s, Señor-es, Señora-s, Sillas o bancas en espacio público , Sombrilla, Sonido lluvia, Árboles	Aduldez, Barrio, Clima, Comercio o negocios, Discapacidad, Espacio deportivo recreativo y cultural, Femenino, Inversión pública, Masculino, Navidad, Plantas, Vehículos de transporte privado	Diversidad, Economía, Fauna y flora, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Instituciones-organizaciones o grupos , Movilidad, Territorio	CTD

<p>CTD72</p>	<p>Alumbrado público navideño, Arco de fútbol, Bastón para ciegos, Cancha, Cesta de básquetbol, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s jóvene-s, Lluvia, Matorral o arbusto , Negocios, Parque, Reja-s, Señor-es, Sillas o bancas en espacio público , Sombrilla, Sonido lluvia, Árboles</p>	<p>Adulthood, Barrio, Climate, Commerce or business, Disability, Investment public, Youth, Masculine, Christmas, Plants</p>	<p>Diversity, Economy, Fauna and flora, Festivities, Generations, Gender and sexuality, Institutions-organizations or groups , Territory</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD73</p>	<p>Alumbrado público navideño, Arco de fútbol, Bastón para ciegos, Cancha, Cesta de básquetbol, Conductor de bus , Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s jóvene-s, Lluvia, Mano, Parque, Reggaeton, Reja-s, Señor-es, Sillas o bancas en espacio público , Sombrilla, Sonido lluvia, Árboles</p>	<p>Adulthood, Barrio, Climate, Disability, Investment public, Youth, Masculine, Christmas, Plants</p>	<p>Diversity, Fauna and flora, Festivities, Generations, Gender and sexuality, Institutions-organizations or groups , Mobility, Territory</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD74</p>	<p>Bus, Conductor de bus , Hombre-s jóvene-s, Piercing, Reggaeton, Ventana/s</p>	<p>Youth, Masculine, Music - no urban , Music Urban, Work formal, Public transport</p>	<p>Economy, Artistic and cultural expressions, Generations, Gender and sexuality, Mobility</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD75</p>	<p>Balcón-es, Bus, Conductor de bus , Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Piercing, Reggaeton, Ventana/s, Vía pública, Árboles</p>	<p>Barrio, Feminine, Youth, Masculine, Music - no urban , Music Urban, Plants, Work formal, Public transport, Private transport vehicles</p>	<p>Economy, Artistic and cultural expressions, Fauna and flora, Generations, Gender and sexuality, Mobility, Territory</p>	<p>CTD</p>

CTD76	Balcón-es, Bus, Conductor de bus , Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Niño-s y niña-s, Piercing, Reggaeton, Ventana/s, Vía pública, Árboles	Barrio, Femenino, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Música Urbana, Plantas, Trabajo formal, Transporte público, Vehículos de transporte privado	Economía, Expresiones artísticas y culturales, Fauna y flora, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Territorio	CTD
CTD77	Bus, Carro-s, Conductor de bus , Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Mujer-es Jóven-es, Piercing, Reggaeton, Ventana/s, Vía pública, Árboles	Barrio, Femenino, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Música Urbana, Navidad, Plantas, Trabajo formal, Transporte público, Vehículos de transporte privado	Economía, Expresiones artísticas y culturales, Fauna y flora, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Territorio	CTD
CTD78	Bus, Hombre-s jóvene-s, Mujer-es Jóven-es, Reggaeton	Femenino, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Música Urbana, Transporte público	Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad	CTD
CTD79	Bus, Conductor de bus , Hombre-s jóvene-s, Mujer-es Jóven-es, Reggaeton	Femenino, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Música Urbana, Trabajo formal, Transporte público	Economía, Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad	CTD
CTD80	Bus, Conductor de bus , Hombre-s jóvene-s, Reggaeton	Juventud, Masculino, Música - no urbana , Música Urbana, Trabajo formal, Transporte público	Economía, Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad	CTD
CTD81	Bus, Conductor de bus , Hombre-s jóvene-s, Reggaeton	Juventud, Masculino, Música - no urbana , Música Urbana, Trabajo formal, Transporte público	Economía, Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad	CTD

CTD82	Bar, Bebidas alcohólicas, Caja registradora, Extintor, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Nevera, Poste con carteles pegados, Reggaeton, Señor-es, Televisor	Aduldez, Comercio o negocios, Consumo de alcohol y cigarrillos, Discapacidad, Electricidad, Electrodomésticos, Elementos de seguridad, Masculino, Música - no urbana , Música Urbana	Diversidad, Economía, Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Urbanismo	CTD
CTD83	Bar, Bebidas alcohólicas, Caja registradora, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Nevera, Señor-es, Sombrero, Televisor, Voz señores	Aduldez, Comercio o negocios, Consumo de alcohol y cigarrillos, Discapacidad, Electrodomésticos, Masculino	Bebidas y alimentos, Diversidad, Economía, Generaciones, Género y sexualidad	CTD
CTD84	Acento paisa, Apretón de manos saludos efusivos y cordiales , Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Sombrero	Aduldez, Afecto, Ciudad, Comercio o negocios, Masculino, Paisa	Diversidad, Economía, Generaciones, Género y sexualidad, Relaciones interpersonales , Territorio	CTD
CTD85	Acento paisa, Apretón de manos saludos efusivos y cordiales , Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Sombrero	Aduldez, Afecto, Ciudad, Comercio o negocios, Masculino, Paisa	Diversidad, Economía, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio	CTD

CTD86	Acento paisa, Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Conversación, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Sombrero	Adultez, Afecto, Ciudad, Comercio o negocios, Masculino, Paisa	Diversidad, Economía, Emociones, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio	CTD
CTD87	Acento paisa, Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Conversación, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Sombrero	Adultez, Afecto, Ciudad, Comercio o negocios, Masculino, Paisa	Diversidad, Economía, Emociones, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio	CTD
CTD88	Acento paisa, Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Conversación, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces LED para grabar, Luces de navidad, Sombrero	Adultez, Afecto, Ciudad, Comercio o negocios, Paisa	Diversidad, Economía, Emociones, Generaciones, Territorio	CTD
CTD89	Acento paisa, Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Conversación, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Sombrero	Adultez, Afecto, Ciudad, Comercio o negocios, Masculino, Paisa	Diversidad, Economía, Emociones, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio	CTD



CTD90	Acento paisa, Bebidas alcohólicas, Billar, Billeto, Caja registradora, Conversación, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Juegos de azar, Luces de navidad, Moneda-s, Sombrero	Adulthood, Affect, City, Commerce or business, Money, Masculine, Paisa	Diversity, Economy, Emotions, Generations, Gender and sexuality, Territory	CTD
CTD91	Acento paisa, Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Conversación, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Sombrero	Adulthood, Affect, City, Commerce or business, Masculine, Paisa	Diversity, Economy, Emotions, Generations, Gender and sexuality, Territory	CTD
CTD92	Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Cervezas, Conversación, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Sombrero	Adulthood, City, Commerce or business, Masculine, Paisa	Diversity, Economy, Emotions, Generations, Gender and sexuality, Territory	CTD
CTD93	Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Cervezas, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s jóvene-s, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Puntos, Reloj, Sombrero, Toque en los hombros	Accessories or electronic or technological devices, Adulthood, Affect, City, Commerce or business, Youth, Manrique, Masculine	Diversity, Economy, Emotions, Generations, Gender and sexuality, Technology and development, Territory	CTD

CTD94	Acento paisa, Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Cervezas, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Reloj, Sombrero, Toque en los hombros	Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Adultez, Afecto, Ciudad, Comercio o negocios, Masculino, Paisa	Diversidad, Economía, Emociones, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio	CTD
CTD95	Acento paisa, Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Cervezas, Cuadro de gardel, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Reloj, Sombrero	Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Adultez, Ciudad, Comercio o negocios, Consumo de alcohol y cigarrillos, Gardel, Juventud, Masculino, Paisa, Proyecto	Bebidas y alimentos, Diversidad, Economía, Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio	CTD
CTD96	Acento paisa, Billar, Cervezas, Cuadro de gardel, Gorra, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Reloj, Sombrero	Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Adultez, Ciudad, Comercio o negocios, Gardel, Juventud, Masculino, Paisa, Proyecto	Economía, Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio	CTD
CTD97	Acento paisa, Billar, Cervezas, Cuadro de gardel, Gorra, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Reloj, Sombrero	Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Adultez, Ciudad, Comercio o negocios, Gardel, Masculino, Paisa, Proyecto	Economía, Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio	CTD
CTD98	Acento paisa, Apretón de manos saludos efusivos y cordiales , Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Cervezas, Cigarrillo-s, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Reloj, Sombrero	Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Adultez, Afecto, Ciudad, Comercio o negocios, Consumo de alcohol y cigarrillos, Masculino, Paisa, Proyecto	Bebidas y alimentos, Diversidad, Economía, Emociones, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio	CTD

<p>CTD99</p>	<p>Acento paisa, Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Cervezas, Cigarrillo-s, Conversación, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Reloj, Sombrero</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Adulterz, Afecto, Ciudad, Comercio o negocios, Consumo de alcohol y cigarrillos, Masculino, Paisa, Proyecto</p>	<p>Bebidas y alimentos, Diversidad, Economía, Emociones, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD100</p>	<p>Acento paisa, Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Cervezas, Cigarrillo-s, Conversación, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Reloj, Sombrero</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Adulterz, Afecto, Ciudad, Comercio o negocios, Consumo de alcohol y cigarrillos, Masculino, Niñez, Paisa, Proyecto</p>	<p>Bebidas y alimentos, Diversidad, Economía, Emociones, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD101</p>	<p>Acento paisa, Bebidas alcohólicas, Bus, Carro-s, Cervezas, Conductor de bus , Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s jóvene-s, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Moto-s, Niño-s y niña-s, Taxi, Ventana/s, Voz de niños y niñas, Vía pública</p>	<p>Calle, Ciudad, Juventud, Masculino, Niñez, Paisa, Proyecto, Trabajo formal, Transporte público</p>	<p>Diversidad, Economía, Emociones, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD102</p>	<p>Bus, Conductor de bus , Gesto de parar bus, Gorra, Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Niños, Piercing, Reggaeton, Ventana/s, Vía pública</p>	<p>Calle, Ciudad, Juventud, Masculino, Música Urbana, Niñez, Trabajo formal, Transporte público</p>	<p>Economía, Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio</p>	<p>CTD</p>

CTD103	Bus, Conductor de bus , Gesto de rabia o descontento , Gorra, Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Metroplús, Niños, Ventana/s, Voz de niños y niñas, Vía pública	Barrio, Calle, Ciudad, Juventud, Masculino, Niñez, Proyecto, Sistema metro, Trabajo formal, Transporte público	Economía, Emociones, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Territorio	CTD
CTD104	Bus, Conductor de bus , Gesto de rabia o descontento , Gorra, Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Niños, Reggaeton, Voz de niños y niñas, Vía pública	Barrio, Calle, Ciudad, Juventud, Masculino, Música Urbana, Niñez, Proyecto, Trabajo formal, Transporte público	Economía, Emociones, Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio	CTD
CTD105	Acento paisa, Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Cervezas, Cigarrillo-s, Gafas de sol, Gesto de rabia o descontento , Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Niños, Reggaeton, Reloj, Sombrero, Vía pública	Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Adultez, Afecto, Calle, Ciudad, Comercio o negocios, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Música Urbana, Niñez, Paisa, Proyecto	Diversidad, Economía, Emociones, Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio	CTD
CTD106	Acento paisa, Bastón para ciegos, Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Cervezas, Cigarrillo-s, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Reloj, Sombrero	Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Adultez, Afecto, Calle, Ciudad, Comercio o negocios, Masculino, Paisa, Proyecto	Diversidad, Economía, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio	CTD

<p>CTD107</p>	<p>Acento paisa, Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Cervezas, Cigarrillo-s, Conversación, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Reloj, Sombrero</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Aduldez, Afecto, Ciudad, Comercio o negocios, Masculino, Paisa, Proyecto</p>	<p>Diversidad, Economía, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD108</p>	<p>Acento paisa, Apretón de manos saludos efusivos y cordiales , Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Cervezas, Cigarrillo-s, Conversación, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Reloj, Sombrero</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Aduldez, Afecto, Ciudad, Comercio o negocios, Masculino, Paisa, Proyecto</p>	<p>Diversidad, Economía, Emociones, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD109</p>	<p>Acento paisa, Apretón de manos saludos efusivos y cordiales , Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Cervezas, Cigarrillo-s, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Reloj, Sombrero</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Aduldez, Afecto, Ciudad, Comercio o negocios, Masculino, Paisa, Proyecto</p>	<p>Diversidad, Economía, Emociones, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>

<p>CTD110</p>	<p>Acento paisa, Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Cervezas, Cigarrillo-s, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Reloj, Sombrero, Toque en los hombros</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Aduldez, Afecto, Ciudad, Comercio o negocios, Masculino, Paisa, Proyecto</p>	<p>Diversidad, Economía, Emociones, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD111</p>	<p>Acento paisa, Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Cervezas, Cigarrillo-s, Gafas de sol, Gesto de advertencia, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Reloj, Sombrero, Toque en los hombros</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Aduldez, Advertencia, Afecto, Ciudad, Comercio o negocios, Masculino, Paisa, Proyecto</p>	<p>Diversidad, Economía, Emociones, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD112</p>	<p>Acento paisa, Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Cervezas, Cigarrillo-s, Gafas de sol, Gesto de advertencia, Gesto de desconfianza, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Reloj, Sombrero, Toque en los hombros</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Aduldez, Advertencia, Afecto, Ciudad, Comercio o negocios, Masculino, Paisa, Proyecto</p>	<p>Diversidad, Economía, Emociones, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>

<p>CTD113</p>	<p>Acento paisa, Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Cervezas, Cigarrillo-s, Conversación, Gafas de sol, Gesto de advertencia, Gesto de desconfianza, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Reloj, Sombrero, Toque en los hombros</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Adultez, Advertencia, Afecto, Ciudad, Comercio o negocios, Masculino, Paisa, Proyecto</p>	<p>Diversidad, Economía, Emociones, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD114</p>	<p>Acento paisa, Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Cervezas, Cigarrillo-s, Conversación, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Reloj, Sombrero</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Adultez, Afecto, Ciudad, Comercio o negocios, Discapacidad, Masculino, Paisa, Proyecto</p>	<p>Diversidad, Economía, Emociones, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD115</p>	<p>Acento paisa, Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Cervezas, Cigarrillo-s, Conversación, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Reloj, Sombrero</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Adultez, Afecto, Ciudad, Comercio o negocios, Masculino, Paisa, Proyecto</p>	<p>Diversidad, Economía, Emociones, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>



<p>CTD116</p>	<p>Acento paisa, Apretón de manos saludos efusivos y cordiales , Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Cervezas, Cigarrillo-s, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Reloj, Sombrero</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Aduldez, Afecto, Ciudad, Comercio o negocios, Masculino, Paisa, Proyecto</p>	<p>Diversidad, Economía, Emociones, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD117</p>	<p>Apretón de manos saludos efusivos y cordiales , Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Cervezas, Gafas de sol, Gesto de advertencia, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Reloj, Sombrero</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Aduldez, Advertencia, Afecto, Ciudad, Comercio o negocios, Masculino, Proyecto</p>	<p>Diversidad, Economía, Emociones, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD118</p>	<p>Acento paisa, Apretón de manos saludos efusivos y cordiales , Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Cervezas, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Reloj, Sombrero</p>	<p>Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Aduldez, Afecto, Ciudad, Comercio o negocios, Masculino, Paisa, Proyecto</p>	<p>Diversidad, Economía, Emociones, Generaciones, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio</p>	<p>CTD</p>

CTD119	Alumbrado público navideño, Bebidas alcohólicas, Billar, Caja registradora, Cervezas, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Mujer-es mayor-es, Niña-s, Niño-s y niña-s, Parque	Aduldez, Comercio o negocios, Femenino, Masculino, Niñez, Proyecto	Diversidad, Economía, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio	CTD
CTD120	Balón, Cancha, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Mujer-es mayor-es, Niña-s, Niño-s y niña-s, Parque	Aduldez, Femenino, Masculino, Niñez, Proyecto, Trabajo informal	Diversidad, Economía, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio	CTD
CTD121	Alumbrado público navideño, Cigarrillo-s, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Mujer-es mayor-es, Niña-s, Parque	Aduldez, Ciudad, Femenino, Masculino, Niñez, Proyecto	Diversidad, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio	CTD
CTD122	Alumbrado público navideño, Cigarrillo-s, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Parque, Vía pública	Aduldez, Ciudad, Masculino, Proyecto	Diversidad, Género y sexualidad, Movilidad, Territorio	CTD
CTD123	Alumbrado público navideño, Cigarrillo-s, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Luces de navidad, Parque, Vía pública	Aduldez, Ciudad	Diversidad, Movilidad, Territorio	CTD

CTD124	Alumbrado público navideño, Chaza, Cigarrillo-s, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Juegos infantiles informales, Luces de navidad, Niña-s, Niño-s y niña-s, Paradero, Parque, Vía pública	Adultez, Ciudad, Trabajo informal	Diversidad, Economía, Territorio	CTD
CTD125	Alumbrado público navideño, Chaza, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Luces de navidad, Paradero, Parque	Adultez, Ciudad, Plantas, Trabajo informal	Diversidad, Economía, Territorio	CTD
CTD126	Alumbrado público navideño, Carro-s, Chaza, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Luces de navidad, Moto-s, Parque, Teléfono público	Adultez, Ciudad, Plantas, Tecnología para comunicación, Trabajo informal	Comunicaciones, Diversidad, Territorio	CTD
CTD127	Alumbrado público navideño, Carro-s, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Luces de navidad, Moto-s, Parque, Teléfono público, Truenos	Adultez, Ciudad, Plantas, Tecnología para comunicación	Comunicaciones, Diversidad, Territorio	CTD
CTD128	Alumbrado público navideño, Carro-s, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Luces de navidad, Moto-s, Niño-s y niña-s, Paradero, Parque, Teléfono público	Adultez, Ciudad, Plantas, Tecnología para comunicación	Comunicaciones, Diversidad, Territorio	CTD
CTD129	Alumbrado público navideño, Carro-s, Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Paradero, Parque, Teléfono público	Adultez, Ciudad, Masculino, Plantas, Tecnología para comunicación	Comunicaciones, Diversidad, Género y sexualidad, Territorio	CTD

CTD130	Alumbrado público navideño, Chaza, Estatua de Gaitán , Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Mujeres Jóven-es, Mujer-es mayor-es, Paradero, Parque	Adultez, Ciudad, Femenino, Juventud, Masculino, Niñez, Plantas, Proyecto, Símbolos patrios, Trabajo informal	Diversidad, Economía, Generaciones, Género y sexualidad, Instituciones-organizaciones o grupos , Territorio	CTD
CTD131	Alumbrado público navideño, Chaza, Estatua de Gaitán , Hombre ciego, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Mujeres Jóven-es, Mujer-es mayor-es, Niño-s y niña-s, Paradero, Parque	Adultez, Ciudad, Femenino, Juventud, Masculino, Niñez, Plantas, Proyecto, Trabajo informal	Diversidad, Economía, Generaciones, Género y sexualidad, Instituciones-organizaciones o grupos , Territorio	CTD
CTD132	Alumbrado público navideño, Chaza, Estatua de Gaitán , Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Luces de navidad, Mujeres Jóven-es, Mujer-es mayor-es, Niño-s y niña-s, Paradero, Parque, Perros, Taxi, Teléfono público	Adultez, Ciudad, Discapacidad, Femenino, Juventud, Mascotas, Masculino, Niñez, Proyecto, Tecnología para comunicación, Trabajo informal	Comunicaciones, Diversidad, Economía, Generaciones, Género y sexualidad, Instituciones-organizaciones o grupos , Territorio	CTD
CTD133	Alumbrado público navideño, Bus, Desenfoque, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Luces de navidad, Moto-s, Vía pública	Ciudad, Discapacidad, Transporte público	Diversidad, Movilidad, Territorio	CTD
CTD134	Bus, Gafas de sol, Gesto de parar bus, Gorra, Hombre ciego, Luces de navidad, Moto-s, Vía pública	Ciudad, Discapacidad, Transporte público	Diversidad, Movilidad, Territorio	CTD

CTD135	Bastón para ciegos, Bus, Carro-s, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Luces de navidad, Puerta-s, Vía pública	Ciudad, Discapacidad, Transporte público	Diversidad, Movilidad, Territorio	CTD
CTD136	Bastón para ciegos, Bus, Carro-s, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Imagen de la virgen, Imagen del joker, Luces de navidad, Puerta-s, Vía pública	Ciudad, Discapacidad, Religión , Transporte público	Diversidad, Instituciones-organizaciones o grupos , Movilidad, Territorio	CTD
CTD137	Bastón para ciegos, Bus, Carro-s, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Imagen de la virgen, Imagen del joker, Puerta-s, Rap, Vía pública	Ciudad, Discapacidad, Música Urbana, Religión , Trabajo formal, Transporte público	Diversidad, Instituciones-organizaciones o grupos , Movilidad, Territorio	CTD
CTD138	Bastón para ciegos, Bus, Carro-s, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Imagen de la virgen, Imagen del joker, Puerta-s, Rap, Vía pública	Ciudad, Discapacidad, Música Urbana, Religión , Trabajo formal, Transporte público	Diversidad, Instituciones-organizaciones o grupos , Movilidad, Territorio	CTD
CTD139	Bastón para ciegos, Bus, Carro-s, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Imagen de la virgen, Imagen del joker, Puerta-s, Rap, Vía pública	Ciudad, Discapacidad, Música Urbana, Religión , Trabajo formal, Transporte público	Diversidad, Instituciones-organizaciones o grupos , Movilidad, Territorio	CTD
CTD140	Acento paisa, Bus, Carro-s, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Imagen de la virgen, Imagen del joker, Puerta-s, Rap, Vía pública	Ciudad, Discapacidad, Música Urbana, Religión , Trabajo formal, Transporte público	Instituciones-organizaciones o grupos , Movilidad, Territorio	CTD

CTD141	Bus, Carro-s, Celular, Conductor de bus , Escapulario, Foto, Gafas de sol, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Moto-s, Puerta-s, Rap, Ventana/s, Vía pública	Afecto, Ciudad, Discapacidad, Juventud, Masculino, Música Urbana, Trabajo formal, Transporte público	Generaciones, Género y sexualidad, Instituciones-organizaciones o grupos , Movilidad, Relaciones interpersonales , Territorio	CTD
CTD142	Bus, Celular, Conductor de bus , Escapulario, Foto, Hombre-s jóvene-s, Moto-s	Afecto, Ciudad, Juventud, Masculino, Religión , Trabajo formal, Transporte público	Generaciones, Género y sexualidad, Instituciones-organizaciones o grupos , Movilidad, Relaciones interpersonales , Territorio	CTD
CTD143	Bus, Carro-s, Celular, Choque vehicular, Conductor de bus , Escapulario, Hombre-s jóvene-s, Moto-s, Ventana/s, Vía pública	Ciudad, Juventud, Masculino, Trabajo formal, Transporte público	Generaciones, Género y sexualidad, Instituciones-organizaciones o grupos , Movilidad, Territorio	CTD
CTD144	Bus, Carro-s, Celular, Choque vehicular, Conductor de bus , Conductor de moto, Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Moto-s, Ventana/s, Vía pública	Accidente vehicular, Ciudad, Juventud, Masculino, Trabajo formal, Transporte público	Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Territorio	CTD
CTD145	Bus, Carro-s, Conductor de bus , Gesto de rabia o descontento , Hombre-s jóvene-s, Insultos, Luces de navidad, Moto-s, Peleas, Ventana/s, Vía pública	Ciudad, Conflicto, Trabajo formal, Transporte público	Movilidad, Territorio	CTD

CTD146	Bus, Carro-s, Conductor de bus , Conductor de moto, Gesto de rabia o descontento , Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Moto-s, Peleas, Vía pública	Ciudad, Conflicto, Juventud, Masculino, Trabajo formal, Transporte público	Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Territorio	CTD
CTD147	Bus, Carro-s, Conductor de bus , Desenfoque, Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Moto-s, Vía pública	Ciudad, Conflicto, Juventud, Masculino, Trabajo formal, Transporte público	Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Territorio	CTD
CTD148	Bus, Carro-s, Conductor de bus , Desenfoque, Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Ventana/s, Vía pública	Ciudad, Juventud, Masculino, Trabajo formal, Transporte público	Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Territorio	CTD
CTD149	Bus, Carro-s, Conductor de bus , Desenfoque, Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Ventana/s, Vía pública	Ciudad, Juventud, Masculino, Trabajo formal, Transporte público	Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Territorio	CTD
CTD150	Bus, Carro-s, Conductor de bus , Desenfoque, Hombre-s jóvene-s, Ventana/s, Vía pública	Ciudad, Juventud, Masculino, Trabajo formal, Transporte público	Género y sexualidad, Movilidad, Territorio	CTD
CTD151	Bus, Carro-s, Conductor de bus , Conversación, Despachador de bus, Hombre-s jóvene-s, Hombre-s mayor-es, Moto-s, Vía pública	Adultez, Ciudad, Juventud, Masculino, Trabajo formal, Transporte público	Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Relaciones interpersonales , Territorio	CTD



CTD152	Bus, Carro-s, Conductor de bus , Conversación, Despachador de bus, Hombre-s jóvene-s, Hombre-s mayor-es, Moto-s, Ventana/s, Vía pública	Adultez, Ciudad, Juventud, Masculino, Trabajo formal, Transporte público	Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Relaciones interpersonales , Territorio	CTD
CTD153	Bus, Conductor de bus , Hoja de firma laboral, Hombre-s jóvene-s, Pólvora, Ventana/s	Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Masculino, Trabajo formal, Transporte público	Festividades, Género y sexualidad, Movilidad, Territorio	CTD
CTD154	Apretón de manos saludos efusivos y cordiales , Bus, Conductor de bus , Despachador de bus, Hombre-s jóvene-s, Hombre-s mayor-es, Música navideña, Pólvora, Ventana/s, Vía pública	Adultez, Barrio, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Juventud, Masculino, Música - no urbana , Periferia, Trabajo formal, Transporte público	Costumbres, Emociones, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Relaciones interpersonales , Territorio	CTD
CTD155	Bus, Conductor de bus , Hombre-s jóvene-s, Hombre-s mayor-es, Música navideña, Pólvora, Ventana/s, Vía pública	Adultez, Barrio, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Juventud, Masculino, Música - no urbana , Periferia, Transporte público	Costumbres, Emociones, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Territorio	CTD
CTD156	Bus, Conductor de bus , Hombre-s jóvene-s, Música navideña, Pólvora, Vía pública	Barrio, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Juventud, Masculino, Música - no urbana , Periferia, Transporte público	Costumbres, Emociones, Festividades, Género y sexualidad, Movilidad, Territorio	CTD
CTD157	Bus, Celular, Conductor de bus , Hombre-s jóvene-s, Mujer-es Jóven-es, Música navideña, Niña-s, Niño-s y niña-s, Paisaje nocturno de la Ciudad, Pólvora, Vía pública	Barrio, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Femenino, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Periferia, Proyecto, Transporte público	Clases sociales, Costumbres, Emociones, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Movilidad, Territorio	CTD

CTD158	Gafas, Gorra, Hombre-s jóvene-s, Mesa en la mitad de la calle , Mujer-es Jóven-es, Música navideña, Niño-s y niña-s, Platos y cubiertos, Pólvora, Vía pública	Barrio, Calle, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Femenino, Juventud, Manrique, Masculino, Música - no urbana , Periferia, Proyecto, Utensilios y aparatos de cocina	Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Emociones, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio, Urbanismo	CTD
CTD159	Gorra, Hombre-s jóvene-s, Hombre-s mayor-es, Mesa en la mitad de la calle , Mujer-es Jóven-es, Mujer-es mayor-es, Música navideña, Niña-s, Niño-s y niña-s, Olla, Paisaje nocturno de la Ciudad, Platos y cubiertos, Puerta metálica, Pólvora, Reja-s, Sancocho, Señor-es, Señora-s, Sillas o bancas en espacio público , Vía pública	Adultez, Barrio, Calle, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Femenino, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Periferia, Proyecto, Utensilios y aparatos de cocina	Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio, Urbanismo	CTD
CTD160	Gorra, Luces de navidad, Mesa en la mitad de la calle , Música navideña, Niña-s, Niño-s y niña-s, Paisaje nocturno de la Ciudad, Platos y cubiertos, Pólvora, Reja-s, Sancocho, Señor-es, Señora-s, Sillas o bancas en espacio público , Vía pública	Adultez, Barrio, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Femenino, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Periferia, Proyecto, Utensilios y aparatos de cocina	Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Emociones, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio	CTD

<p>CTD161</p>	<p>Gafas de sol, Gorra, Luces de navidad, Mesa en la mitad de la calle , Música navideña, Paisaje nocturno de la Ciudad, Platos y cubiertos, Pólvora, Reja-s, Sancocho, Señor-es, Señora-s, Sillas o bancas en espacio público , Voz señora, Vía pública</p>	<p>Adultez, Barrio, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Femenino, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Periferia, Utensilios y aparatos de cocina</p>	<p>Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Festividades, Género y sexualidad, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD162</p>	<p>Color, Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Mesa en la mitad de la calle , Mujer-es Jóven-es, Música navideña, Niña-s, Paisaje nocturno de la Ciudad, Platos y cubiertos, Puerta metálica, Pólvora, Reja-s, Sancocho, Señor-es, Señora-s, Sillas o bancas en espacio público , Vía pública</p>	<p>Adultez, Barrio, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Femenino, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Niñez, Periferia, Proyecto, Utensilios y aparatos de cocina</p>	<p>Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio</p>	<p>CTD</p>
<p>CTD163</p>	<p>Color, Gorra, Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Mesa en la mitad de la calle , Mujer-es Jóven-es, Música navideña, Niño-s y niña-s, Platos y cubiertos, Puerta metálica, Pólvora, Sancocho, Señor-es, Señora-s, Sillas o bancas en espacio público , Vía pública</p>	<p>Adultez, Barrio, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Femenino, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Niñez, Periferia, Proyecto, Utensilios y aparatos de cocina</p>	<p>Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Expresiones artísticas y culturales, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio</p>	<p>CTD</p>

CTD164	<p>Cámara-s, Gorra, Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Mesa en la mitad de la calle , Mujer-es Jóven-es, Música navideña, Niño-s y niña-s, Paisaje nocturno de la Ciudad, Platos y cubiertos, Pólvora, Sancocho, Señor-es, Sillas o bancas en espacio público , Vía pública</p>	<p>Adultez, Barrio, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Femenino, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Niñez, Periferia, Utensilios y aparatos de cocina</p>	<p>Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Expresiones artísticas y culturales, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio</p>	CTD
CTD165	<p>Color, Gorra, Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Mesa en la mitad de la calle , Música navideña, Niña-s, Niño-s y niña-s, Paisaje nocturno de la Ciudad, Platos y cubiertos, Pólvora, Sancocho, Velas, Vía pública</p>	<p>Adultez, Barrio, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Femenino, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Niñez, Periferia, Utensilios y aparatos de cocina</p>	<p>Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Festividades, Género y sexualidad, Territorio</p>	CTD
CTD166	<p>Gorra, Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Mujer-es Jóven-es, Música navideña, Niño-s y niña-s, Paisaje nocturno de la Ciudad, Platos y cubiertos, Pólvora, Sancocho, Señor-es, Señora-s, Vía pública</p>	<p>Adultez, Barrio, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Femenino, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Periferia, Proyecto, Utensilios y aparatos de cocina</p>	<p>Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio</p>	CTD

CTD167	Gorra, Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Música navideña, Paisaje nocturno de la Ciudad, Platos y cubiertos, Pólvora, Sancocho, Señor-es, Señora-s, Vía pública	Adultez, Barrio, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Femenino, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Periferia, Proyecto, Utensilios y aparatos de cocina	Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Festividades, Género y sexualidad, Territorio	CTD
CTD168	Gafas de sol, Gorra, Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Música navideña, Platos y cubiertos, Pólvora, Sancocho, Señor-es, Vía pública	Adultez, Barrio, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Juventud, Masculino, Música - no urbana , Periferia, Proyecto, Utensilios y aparatos de cocina	Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Festividades, Género y sexualidad, Territorio	CTD
CTD169	Color, Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Mujeres Jóven-es, Música navideña, Niño-s y niña-s, Paisaje nocturno de la Ciudad, Platos y cubiertos, Pólvora, Sancocho, Vía pública	Barrio, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Femenino, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Niñez, Periferia, Proyecto, Utensilios y aparatos de cocina	Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio	CTD
CTD170	Color, Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Mujeres Jóven-es, Mujer-es mayor-es, Música navideña, Niño-s y niña-s, Paisaje nocturno de la Ciudad, Platos y cubiertos, Pólvora, Sancocho, Vía pública	Barrio, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Femenino, Hogar, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Niñez, Periferia, Proyecto, UdeA, Utensilios y aparatos de cocina	Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio	CTD

CTD171	Color, Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Mujer-es Jóven-es, Mujer-es mayor-es, Música navideña, Niño-s y niña-s, Paisaje nocturno de la Ciudad, Platos y cubiertos, Pólvara, Sancocho, Vía pública	Barrio, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Femenino, Hogar, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Niñez, Periferia	Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio	CTD
CTD172	Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Mujer-es Jóven-es, Música navideña, Paisaje nocturno de la Ciudad, Platos y cubiertos, Poste con carteles pegados, Pólvara, Sancocho, Velas, Vía pública	Barrio, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Femenino, Hogar, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Periferia, Proyecto, Utensilios y aparatos de cocina	Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio	CTD
CTD173	Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Música navideña, Niño-s y niña-s, Paisaje nocturno de la Ciudad, Perro callejero, Platos y cubiertos, Poste con carteles pegados, Pólvara, Sancocho, Vía pública	Barrio, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Hogar, Juventud, Música - no urbana , Periferia, Utensilios y aparatos de cocina	Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Fauna y flora, Festividades, Territorio	CTD
CTD174	Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Mujer-es Jóven-es, Música navideña, Niño-s y niña-s, Paisaje nocturno de la Ciudad, Platos y cubiertos, Pólvara, Sancocho, Vía pública	Barrio, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Femenino, Hogar, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Periferia, Utensilios y aparatos de cocina	Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio	CTD

CTD175	Cámara-s, Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Mujer-es Jóven-es, Música navideña, Niño-s y niña-s, Paisaje nocturno de la Ciudad, Pólvora, Vía pública	Barrio, Ciudad, Femenino, Hogar, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Periferia, Proyecto	Audiovisual, Clases sociales, Costumbres, Festividades, Género y sexualidad, Territorio	CTD
CTD176	Celular, Cámara-s, Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Mujer-es Jóven-es, Música navideña, Niño-s y niña-s, Paisaje nocturno de la Ciudad, Pólvora, Vía pública	Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos , Barrio, Ciudad, Femenino, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Periferia, Tecnología para comunicación	Clases sociales, Comunicaciones, Costumbres, Festividades, Género y sexualidad, Tecnología y desarrollo, Territorio	CTD
CTD177	Boom, Cámara-s, Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Música navideña, Niño-s y niña-s, Paisaje nocturno de la Ciudad, Pólvora, Sancocho, Vía pública	Barrio, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Juventud, Masculino, Música - no urbana , Periferia, Proyecto, Tecnología para audiovisual (tanto para crear como para ver )	Audiovisual, Clases sociales, Costumbres, Festividades, Género y sexualidad, Territorio	CTD
CTD178	Boom, Cámara-s, Luces de navidad, Música navideña, Niño-s y niña-s, Paisaje nocturno de la Ciudad, Plato-s, Platos y cubiertos, Pólvora, Sancocho, Vía pública	Barrio, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Juventud, Música - no urbana , Periferia, Proyecto, Tecnología para audiovisual (tanto para crear como para ver ), Utensilios y aparatos de cocina	Audiovisual, Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Festividades, Tecnología y desarrollo, Territorio	CTD
CTD179	Hombre-s jóvene-s, Luces de navidad, Música navideña, Plato-s, Platos y cubiertos, Pólvora, Sancocho, Señor-es, Señora-s, Sonrisa o risa, Vía pública	Adulthood, Barrio, Ciudad, Diversión fiesta o celebración , Femenino, Juventud, Masculino, Música - no urbana , Periferia, Proyecto, Utensilios y aparatos de cocina	Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Emociones, Festividades, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio	CTD



CTD180	Hombre-s mayor-es, Luces de navidad, Lágrimas de emoción, Mujer-es mayor-es, Música navideña, Pólvora, Sancocho, Vía pública	Adultez, Barrio, Femenino, Masculino, Música - no urbana , Niñez, Periferia	Clases sociales, Costumbres, Emociones, Festividades, Género y sexualidad, Territorio	CTD
CTD181	Cucharón, Ladrillos, Lágrimas de emoción, Música navideña, Olla, Pólvora, Sancocho, Señora-s, Vía pública	Adultez, Barrio, Diversión fiesta o celebración , Femenino, Música - no urbana , Periferia, Utensilios y aparatos de cocina	Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Emociones, Festividades, Género y sexualidad, Territorio	CTD
CTD182	Cucharón, Ladrillos, Lágrimas de emoción, Música navideña, Olla, Pólvora, Sancocho, Señora-s, Vía pública	Adultez, Barrio, Diversión fiesta o celebración , Femenino, Música - no urbana , Periferia, Utensilios y aparatos de cocina	Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Festividades, Género y sexualidad, Territorio	CTD
CDT183	Cucharón, Fade a negro, Ladrillos, Música navideña, Olla, Pólvora, Sancocho, Vía pública	Barrio, Periferia, Utensilios y aparatos de cocina	Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Festividades, Territorio	CTD
CTD184	Negro, Pólvora, Rap	Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Música Urbana	Audiovisual	CTD
CTD185	"La casa de todos", Banderines en una cuadra, Carro-s, Casa, Claqueta, Fade a negro, Luces de navidad, Morral, Niño-s y niña-s, Nombres - créditos, Puerta metálica, Rap, Vía pública	Barrio, Calle, Juventud, Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Música Urbana, Periferia, Proyecto	Audiovisual, Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Territorio	CTD

CTD186	Carro-s, Casa, Hombre-s jóvene-s, Ladrillos para armar fogón, Luces de navidad, Mesa en la mitad de la calle , Mujer-es Jóven-es, Niño-s y niña-s, Nombres - créditos, Olla, Rap, Vía pública	Barrio, Calle, Felicidad, Femenino, Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Masculino, Música Urbana, Periferia, Proyecto, Utensilios y aparatos de cocina	Audiovisual, Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Emociones, Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio	CTD
CTD187	Carro-s, Casa, Hombre-s jóvene-s, Ladrillos, Ladrillos para armar fogón, Luces de navidad, Mesa en la mitad de la calle , Mujer-es Jóven-es, Niño-s y niña-s, Nombres - créditos, Olla, Rap, Reja-s, Vía pública	Barrio, Calle, Felicidad, Femenino, Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Masculino, Música Urbana, Niñez, Periferia, Utensilios y aparatos de cocina	Audiovisual, Bebidas y alimentos, Clases sociales, Costumbres, Emociones, Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio	CTD
CTD188	Boom, Carro-s, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s jóvene-s, Ladrillos para armar fogón, Luces de navidad, Mesa en la mitad de la calle , Mujer-es Jóven-es, Niño-s y niña-s, Nombres - créditos, Paisaje nocturno de la Ciudad, Rap, Tascam h6, Vía pública	Barrio, Calle, Felicidad, Femenino, Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Masculino, Música Urbana, Niñez, Periferia	Audiovisual, Clases sociales, Costumbres, Expresiones artísticas y culturales, Generaciones, Género y sexualidad, Territorio	CTD
CTD189	Boom, Carro-s, Gorra, Hombre ciego, Hombre-s jóvene-s, Ladrillos, Ladrillos para armar fogón, Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Nombres - créditos, Olla, Rap, Vía pública	Barrio, Femenino, Juventud, Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Masculino, Música Urbana	Audiovisual, Clases sociales, Diversidad, Género y sexualidad, Territorio	CTD

CTD190	Carro-s, Ladrillos, Ladrillos para armar fogón, Moto-s, Nombres - créditos, Olla, Puerta metálica, Reja-s, Vía pública	Barrio, Calle, Espacio para descansar o compartir, Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Periferia, Proyecto	Audiovisual, Clases sociales, Costumbres, Festividades, Urbanismo	CTD
CTD191	Carro-s, Casa, Decoracion, Hombre-s jóvene-s, Mesa en la mitad de la calle , Moto-s, Mujer-es Jóven-es, Nombres - créditos, Platos y cubiertos, Rap, Terraza, Vía pública	Arquitectura, Barrio, Calle, Espacio para descansar o compartir, Femenino, Juventud, Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Masculino, Música Urbana, Periferia, Proyecto, Utensilios y aparatos de cocina	Audiovisual, Bebidas y alimentos, Costumbres, Estética, Festividades, Género y sexualidad, Movilidad, Territorio, Urbanismo	CTD
CTD192	"Manrique cámaras acción", Desenfoque, Logo, Moto-s, Niño-s y niña-s, Nombres - créditos, Velas	Barrio, Calle, Juventud, Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Proyecto, UdeA	Audiovisual, Clases sociales, Expresiones artísticas y culturales, Instituciones-organizaciones o grupos	CTD
CTD193	"Manrique cámaras acción", Ladrillos, Logo, Nombres - créditos, Olla, Paisaje nocturno de la Ciudad, Rap, Reja-s	Barrio, Calle, Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Música Urbana, Periferia, Proyecto, UdeA	Audiovisual, Costumbres, Expresiones artísticas y culturales, Instituciones-organizaciones o grupos , Urbanismo	CTD
CTD194	Fade a negro, Ladrillos, Ladrillos para armar fogón, Logo, Nombres - créditos, Olla, Paisaje nocturno de la Ciudad, Rap, Reja-s	Barrio, Calle, Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Música Urbana, Periferia, UdeA	Audiovisual, Clases sociales, Costumbres, Instituciones-organizaciones o grupos , Urbanismo	CTD

CTD195	2019 año de realización , "Medellín" lugar de realización, "Recursos de la vicerrectoría de extensión de la UdeA", Agradecimientos, Fade a negro, Nombres - créditos, Rap	Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Medellin, Música Urbana, UdeA	Audiovisual, Expresiones artísticas y culturales, Instituciones- organizaciones o grupos	CTD
CTD196	Fade a negro, Negro, Rap	Lenguaje audiovisual realizadores audiovisuales y otros , Música Urbana	Audiovisual, Expresiones artísticas y culturales	CTD

**Anexo 2. Sistema categorial**

Tabla 4. Sistema Categorial

Concepto global	Símbolos- Territorio imaginado	Signos visibles
Audiovisual	Lenguaje audiovisual, realizadores y otros	Plano subjetivo Fade a negro desenfoque distorsión de la imagen Negro Nombres- créditos "Medellín" lugar de realización 2019, año de realización claqueta foto
	Tecnología para audiovisual	Video-beam Cámaras-s Trípode-s Luces LED para grabar Boom Tascam h6
Bebidas y alimentos	Comida rápida y callejera	Chunchurria Empanadas Ají Pasteles Fritos Servilletas
	Consumo de alcohol y cigarrillos	Cigarrillo-s Bar bebidas alcohólicas
	Dulces	Dulces maní bon bon bum chicle

	Gaseosas	Pony Malta Gaseosa
	Panadería y cafetería	Panadería Pan Empanadas Estante de comida Tinto
	Utensilios y aparatos de cocina	Asador  Olla  cubiertos  Cucharón
	Sancocho	Sancocho Olla de Sancocho
Clases sociales	Desigualdad social	Habitante de la calle
Comunicaciones	Tecnología para la comunicación	celular  teléfono público  Sonido de colgar teléfono
Condiciones naturales	Clima	Lluvia Sonido de la lluvia Sol Sombrilla Cielo
Deporte y recreación	Espacio deportivo y recreativo	Cancha Arco de fútbol Cesta de basquetbol Parque

	Juegos, deportes y recreación	<p>Correr</p> <p>Balón</p> <p>juego</p> <p>billar</p> <p>Juegos de azar</p>
Diversidad	Discapacidad	<p>Bastón</p> <p>Hombre ciego</p>
Economía	Comercio o negocios	<p>estante de comida</p> <p>Panadería</p> <p>tienda-s</p> <p>vitrina</p> <p>tienda de ropa</p> <p>negocios</p> <p>Carro de mercado</p> <p>Edificio comercial</p> <p>supermercado</p> <p>Delantal</p> <p>Puerta metálica</p> <p>Farmacia</p> <p>"Odontología UdeA"</p> <p>tienda de zapatos</p> <p>Caja registradora</p>
	Dinero	<p>Billete</p> <p>Monedas</p>
	Reciclaje	<p>Cartón</p> <p>Plásticos</p> <p>Costales</p>
	Trabajo formal	<p>Uniforme empleada bar o restaurante</p> <p>Conductor de bus</p> <p>hoja de firma laboral</p> <p>despachador de bus</p>

	Trabajo informal	Voz del vendedor Puesto de comida ambulante Chaza Sonido de carrito de ventas ambulantes carro de helados
Emociones	Asombro	gestos de asombro
	Desconfianza - inseguridad	Gesto de desconfianza
	felicidad	Sonrisa o risa lágrimas de emoción
	tristeza	Llanto
	Rabia, molestia o descontento	Gesto de rabia o descontento Expresión de molestia
Expresiones artísticas y culturales arte y cultura	Arte callejero	Graffiti
	Gardel	Estatua de Gardel Tango Frase "El tango hay sentirlo además hay que vivir su espíritu" Cuadro de Gardel
	Murales y decoración	Placas Mural Imagen del Joker o Guasón
	Música / no urbana	Canción ambiente Tango Música navideña
	Música Urbana	reggaeton rap
Fauna y flora	Animales silvestres	Animales silvestres Mariposas Pájaros



		Pajarera
	Bosque	Árboles agrupados
	Mascotas	Perros gato/s Hocico Perro callejero Maullidos
	Plantas	Árboles Hojas Matorral o arbusto Palmeras
Festividades	Fiesta o celebración	Pólvora Baile Sancocho
	Navidad	Luces de Navidad Alumbrado público de Navidad Velas
Generaciones	Adultez	Señor-es Señora-s voz señora
	Juventud	Hombre-s Jóvenes Mujer-es jóvenes Piercing Morrall Pelo teñido Voz de hombre joven Voz de mujer joven

	Niñez	<p>Voz niños</p> <p>Voz niñas</p> <p>Niños</p> <p>Niñas</p> <p>Dibujo</p> <p>Color</p> <p>Lápices</p> <p>Burbujas de jabón</p>
	Vejez	<p>Hombre-s mayo-es</p> <p>Mujer-es mayor-es</p>
Género y sexualidad	Diversidad sexual	Hombre homosexual
	Embarazo juvenil	mujer joven embarazada
	Femenino	<p>niñas</p> <p>Maquillaje</p> <p>Vestidos</p> <p>Señora-s</p> <p>Mujer-es mayor-es</p> <p>Mujer-es jóvenes</p>
	Masculino	<p>niño-s</p> <p>Señor-es</p> <p>Hombre-s mayo-es</p> <p>hombre-s jóvenes</p>
Instituciones- organizaciones o grupos	Alcaldía	Chaleco alcaldía
	Educación	<p>Instituciones educativas</p> <p>Uniforme de colegio</p>
	Fuerza pública	<p>Policía</p> <p>Patrulla de policía</p>
	Inversión pública	Alumbrado público navideño

	Proyecto	Logo Nombre "Manrique. cámaras, acción" "Cortos de tierra" "La casa de todos"
	Proyecto UVA de EPM	UVA armonía
	Religión	Campanas de iglesia Imagen de la virgen Escapulario Iglesia Cruz Hombre orando Escapulario Persignar-se
	Salud	Brazo o pierna enyesada Farmacia "Odontología UdeA"
	UdeA	"Proyecto realizado por extensión UdeA" "Recursos de la vicerrectoría de extensión de la UdeA" Logo Parche con escudo Odontología UdeA
Moda	Belleza o cuidado	Esmaltes Geles Peinilla-s Peluquero Secador Pelo teñido Barbero Máquina para el cabello Espejo Uñas pintadas

	Bolsos Morrales y accesorios	<p>Bolso</p> <p>Morral</p> <p>Gafas</p> <p>Aretes</p> <p>Cadena</p> <p>Gorra</p> <p>Parche</p> <p>Sombrero</p> <p>Gafas de sol</p>
Movilidad	Accidente vehicular	Choque vehicular
	Desplazamiento	Ubicación-es Carro de acarreo
	Migración	Ubicación-es mapa países
	Sistema metro	-Metroplús
	Transporte público	<p>Bus</p> <p>Metroplús</p> <p>gesto de parar bus</p>
	Vehículos de transporte privado	<p>Carro-s</p> <p>Moto-s</p> <p>Pito moto</p> <p>sonido carros</p> <p>Camioneta</p> <p>Bicicleta-s</p> <p>Conductor moto</p>
Narrativa	Historia- cuento	<p>titulo</p> <p>Había una vez</p> <p>"Se murió"</p> <p>Voz.niños (PDP)</p> <p>Letras</p>

Necesidades, funciones fisiológicas y ciclo de vida	Hambre	sonido de estómago
	Muerte	Gemidos de perro "se murió"
	Vida	latidos
Patriarcado	Machismo	Hombre-s "acosador-es"
Relaciones interpersonales	Advertencia	Gesto de advertencia
	Afecto	Besos Abrazo Apretón de manos saludos efusivos Toque en los hombros
	Conflicto	Insultos Peleas
	Conversación	Conversación
	Juicios de valor	Mirada juzgadora
Tecnología y desarrollo	Accesorios o dispositivos electrónicos o tecnológicos	Audífonos Celular Reloj
	Electricidad	Tendido eléctrico Bombillo-s Tendido eléctrico Poste con carteles pegados
	Electrodomésticos	Nevera Televisor
Territorio	Barrio	Mueble en la mitad de la calle Mural "comuna 3" Trucos en motos Sancocho Mesa en la mitad de la calle Banderines en una cuadra

		Ladrillos para armar fogón
	Ciudad	Edificios
	Colombia	Mapa de Colombia
	Hogar	Casa Casa en montañas "Familia"
	La 45	Calle comercial y principal de Manrique
	Manrique	Dirección en Manrique "Manrique, Cámaras y acción" Dibujo Manrique Calle comercial y principal de Manrique
	Medellín	"Manrique, cámaras y acción" "Medellín" lugar de realización
	Paisa	Acento paisa
	Paisaje	Montañas Nubes Sol Río Piedras Agua cielo Estrellas Dibujo casa y montaña
	Periferia	Mirador de la ciudad

	Símbolos patrios	Banderas Estatua de Gaitán
	Venezuela	Mapa de Venezuela
Urbanismo	Arquitectura	Puente Escaleras Ventana/s Ladrillos Muro Puerta/s Contadores Construcción Cemento Patio Costales Arena Balcón-es Reja Llaves Tubería Terraza
	Aseo	canecas de basura Basura o bolsas de basura
	Calle	Vía pública Semáforo Poste con carteles pegados Señal de tránsito Tapa de alcantarilla Paso peatonal Bolardos Paradero Poste con carteles pegados
	Espacio para descansar o compartir	Sillas o bancas en espacio público

---

	Extintor	Elementos de seguridad
Violencia	Guerra	Bombas Sonido de bombas Sonido balas