

CÓMO HACER

un
relatograma



La **Aventura de Aprender** es un espacio de encuentro e intercambio en torno a los aprendizajes para descubrir **qué prácticas, atmósferas, espacios y agentes hacen funcionar las comunidades**; sus porqués y sus cómo o en otras palabras, sus anhelos y protocolos.

Este proyecto parte de unos presupuestos mínimos y fáciles de formular. El primero tiene que ver con la convicción de que **el conocimiento es una empresa colaborativa, colectiva, social y abierta**. El segundo abraza la idea de que **hay mucho conocimiento que no surge intramuros de la academia** o de cualquiera de las instituciones canónicas especializadas en su producción y difusión. Y por último, el tercero milita a favor de que **el conocimiento es una actividad más de hacer que de pensar** y menos argumentativa que experimental.

Estas **guías didácticas** tienen por objetivo **favorecer la puesta en marcha de proyectos colaborativos que conecten la actividad de las aulas con lo que ocurre fuera del recinto escolar**.

Sin aprendizaje no hay aventura, ya que las tareas de aprender y producir son cada vez más inseparables de las prácticas asociadas al compartir, colaborar y cooperar.

<http://laaventuradeaprender.educalab.es>



Estas guías didácticas están publicadas bajo la siguiente licencia de uso Creative Commons: [CC-BY-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/).

Reconocimiento – CompartirIgual (by-sa): que permite compartir, copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, así como adaptar, remezclar, transformar y crear a partir del material, siempre que se reconozca la autoría del mismo y se utilice la misma licencia de uso.



Proyecto concebido y coordinado por
Antonio Lafuente y Patricia Horrillo

Diseño de maqueta: Mr.Cabecalapiz

ÍNDICE

Introducción	4
Materiales	7
Pasos	8
Consejos	23
Recursos	24

QUIÉN HACE ESTA GUÍA

Carla Boserman es docente y coordinadora del Área de Arte de BAU, Centro Universitario de Diseño de Barcelona. Ha formado parte del proyecto [Objetologías](#), y actualmente desarrolla su investigación doctoral sobre la producción de objetos epistémicos en arte y diseño. Como relatora gráfica, ha participado en diversos proyectos y espacios culturales sensibles a las prácticas experimentales y colaborativas como Medialab-Prado y la Red de Arquitecturas Colectivas.

Ha colaborado con instituciones vinculadas a las prácticas pedagógicas como el Museo Vostell Malpartida, el MACBA, La Aventura de Aprender y el CCCBLab, con el proyecto [#Futurnet](#). Desde hace algún tiempo, colabora en un proyecto de archivo culinario y memoria política del barrio de la Barceloneta.



Twitter: [@cboserman](#)

Página web: www.carlaboserman.net

Créditos de las imágenes

Portada: Dimitris V. Geronikos | Pág. 8: Julio Albarrán
Pág. 11: c4c-colectivo.cc | Pág. 20: Marina Monsonís

INTRO DUCCIÓN

*Esta guía nos acerca a una forma posible y concreta de hacer relatos gráficos. En concreto explica cómo surgen, son y se desarrollan relatogramas, que son **narraciones visuales que contienen dibujos y palabras y registran una situación donde hay gente haciendo, explicando o compartiendo cosas**. Se hacen en directo, mientras las cosas pasan. El concepto de relatograma surge de la suma de dos ideas: **la del relato, storytelling o construcción de una historia y el diagrama como una forma no lineal de espacializar ideas**.*

DOCUMENTAR CON DIBUJOS Y PALABRAS

Es muy posible que si alguien nos pide que documentemos una actividad, nuestra reacción más inmediata sea recurrir al móvil, hacer fotos o videos y probablemente después compartir parte en redes sociales. Algo que ahora hemos normalizado, no siempre fue tan accesible, masivo e inmediato.

Antes de que la fotografía o el video estuviesen tan a mano, incluso antes de que las cámaras existiesen, **la necesidad de documentar y compartir cosas ya existía**. ¿Cómo imagináis que se hacía? La respuesta pasaba por las manos, por la vista y por la escucha. **Se documentaba dibujando y haciendo anotaciones**. Lo hacían personas dedicadas a la botánica, la arquitectura, el diseño, la arqueología... También se ilustraban sucesos y noticias en los periódicos, y se dibujaba en los juicios, para reflejar lo que en ellos pasaba.

Con el tiempo, **los medios técnicos y sus posibilidades han dejado al dibujo y al trazo algo apartados**. Pareciera que dibujar es sólo cosa de niños, o de artistas y creativos.

Sin embargo, cada vez más, en encuentros, en conferencias, en talleres y en todo tipo de actividades aparecen formas de documentación, síntesis o relatoría gráfica.

Hay gente contando de lo que sucede mediante dibujos, trazos y palabras, ya sea en cuadernos o en formatos amplios tipo mural.



Más allá y en convivencia con la foto o el video, documentar con dibujos y palabras eventos y actividades está en pleno crecimiento. En un mundo ultra-conectado y en una época de hiperproducción de imágenes y contenidos audiovisuales, lo dibujado, lo hecho a mano, está de vuelta. **La mezcla de texto e imagen y la escucha atenta de quienes en directo sintetizan situaciones con dibujos y palabras, parece que está aportando algo más.**

Documentar con dibujos y palabras está de moda. Por ello y desde la necesidad de supe-

rar su novedad, es buen momento para preguntarse por qué, cuándo, dónde, cómo y para qué hacer un relato gráfico.

¿Qué hay en ello que no esté en otros formatos de registro? ¿Qué añade a la foto, que aporta respecto al video o al audio? ¿Produce un aporte o es un soporte más? Con esta guía trataremos de responder a estas preguntas desde una práctica concreta, ya que puede haber muchas formas, técnicas, tamaños y razones para decidir documentar cosas con dibujos y palabras, en directo y con las manos.

QUÉ APORTA ESTA FORMA DE DOCUMENTAR

Un relato gráfico es a la vez algo más y a la vez algo menos que una foto, o que un retrato, o que una crónica. Tiene un poco de todo eso, pero no es la suma perfecta de dichos ingredientes. **No se trata de intentar representar todo tal y como es, sino elegir lo que se dibuja.**

Tiene que ver con decidir lo que sobra y dibujar también lo que no sale en la foto, porque

falta, porque ya no está o porque está fuera de plano, pero importa. Por ejemplo, se puede dibujar a alguien que no ha podido venir, pero que forma parte del proceso, o añadir información de una reunión anterior o que sucederá en un futuro próximo, o dibujar en detalle algo en concreto, despiezándolo o añadir algo que sucede en otro lugar del mundo al mismo tiempo, o en las redes sociales, si esto es importante para describir la situación.

Cuando se habla de dibujo, suelen surgir miedos relacionados con no saber dibujar. Claro que la soltura con el lápiz o el rotulador ayuda mucho, pero no es lo más importante. El miedo a que lo que dibujamos no se parezca a la realidad también nos persigue, pero esto no va de abrazar el [hiperrealismo](#).

Para hacer un relato gráfico hay que desplegar la escucha, una escucha que se dibuja, se traza, se esboza.

Lo importante del relato gráfico es que se entienda la situación, que se pueda identificar si las personas son jóvenes o no, si hay diversidad, si están cómodas, si hay jerarquías, quién habla más, qué sensibilidades se manejan, desde dónde hablan o en calidad de qué, en qué espacios físicos están, etc.

Porque la potencia de esta forma de documentar tiene que ver con **contar cómo pasan las cosas, sabiendo que mientras las cosas pasan, también "nos pasan cosas"**: las emociones, los desacuerdos, las dudas, los chascarillos, los imprevistos... ayudan mucho a generar relatos más anchos, donde caben otras cosas, más allá de lo evidente o de lo que saldría en una foto.

Ahora que es más fácil que nunca hacer una foto o grabar un video y compartirlo, estaría bien preguntarse qué miramos y cómo miramos. Observar y documentar de forma más consciente es, en el fondo, de lo que esta guía se propone hablar.

El arquitecto y profesor [Juhani Pallasmaa](#) explica que **mientras la visión enfocada nos enfrenta con el mundo, la visión periférica nos envuelve en la carne del mundo**. Traído a lo que nos ocupa sería como decir que con la foto o el video enfocamos una escena, un momento que sucede frente a nosotros, mientras que **el relato gráfico nos permite incluirnos en la escena, desenfocar la mirada, destacando detalles, dando voz a lo secundario**, sabiendo que lo más interesante que podemos intentar hacer es no sólo registrar lo que se ve y se dice, si no también lo que no se ve y no se dice, pero pasa.

12 Junio
#BICommons
19h30 GMT+2

RE-CONSTRU
MÁS PRAXI



Think
Commons

ADELIÑA



EL COLOR
CNO INDUS
PATRIMO
KNOW-H
IMAGEN
"INTE
PO
REG ISTA

www.alansi

MATERIALES

ANTES

- ✓ **Localizar:** un evento, comunidad, proceso que documentar... y ponerse en contacto, proponer y explicitar la metodología y comprometerse a acompañar el proceso.
- ✓ **Informarse:** conocer mínimamente el evento, entender quién lo organiza y por qué, cuáles son los objetivos, dónde sucede, de dónde viene la cosa y a dónde va.
- ✓ **Bolígrafos o rotuladores:** es recomendable usarlos negros y de un grosor entre 03 y 04 milímetros. También se pueden usar pinceles de agua recargables u otros utensilios como lápices, ceras o tintas, que son bienvenidos si no nos supone un freno durante la práctica.
- ✓ **Poder moverte:** por el espacio de la actividad, no tener un punto único y fijo desde el que hacer el relatograma.

DURANTE

- ✓ **Cuaderno o libreta:** es aconsejable usar un papel de un gramaje alto para evitar que la tinta que usemos lo traspase. El formato puede ser cuadrado, rectangular, apaisado, y podemos usarlo en vertical u horizontal, pero os recomendamos que optéis por uno concreto para darle continuidad. Si es un cuaderno para trabajar a doble página, debemos evitar espirales. Si los relatogramas se van a escanear, es mejor elegir un formato inferior a DIN-A4. También podemos trabajar con pliegos autofabricados de papel.

POSTPRODUCCIÓN

- ✓ **Ordenador**
- ✓ **Escáner**
- ✓ **Software de edición de imágenes:** Photoshop (privativo) Gimp (libre) o cualquier otro programa en el que se pueda colorear el relatograma.

COMPARTIR

- ✓ **Digitalmente:** conexión a internet, redes sociales y plataformas de archivo online (tipo Commons, flickr...).
- ✓ **Analogicamente:** imprimir y enmarcar.

PASOS

Lo de documentar con dibujos y palabras no es nada nuevo. Sin embargo, con el desarrollo tecnológico y los medios de registro, documentar de esta forma dejó de ser una práctica de primer orden. Entonces, **¿cómo se explica su proliferación en nuestro contexto cercano en plena era digital?**

1. EL GERMEN: CUADERNOS EN LAS PLAZAS

De forma concreta, el relatograma nace de un germen específico. En el año 2011, [el movimiento social del 15M](#) en el ámbito español y [Occupy Wall Street](#) en Estados Unidos **inauguraron no sólo un momento de transformación sociopolítica, sino que trajeron consigo una sensibilidad extrema por documentar lo que pasaba en las plazas.**

Además de las formas de documentación asociadas a los medios digitales que, por su puesto se dieron muchas, en aquellas plazas algunas personas empezaron a dibujar. Este fenómeno captó mi interés, puesto que vengo del dibujo y del cuaderno de viaje, y me preguntaba por

qué este resurgir de los cuadernos en el contexto de las plazas.

Dibujantes desde la plazas estaban lanzando sus relatos gráficos (porque muchos incluían textos, además de dibujos) contando desde





Ilustración: Joshua Boulet

dentro algo que entonces no sabíamos bien qué era, pero que parecía lo suficientemente importante como para registrarlo. Desde [Acampada Sol](#) en Madrid, [Enrique Flores](#) en [Cuaderno de Sol](#), [Inma Serrano](#) en Sevilla o [Joshua Boulet](#) y [Guy Dennin](#) en Occupy, son algunas de esas personas que con dibujos y palabras fueron contando lo que pasaba en aquellos movimientos.

A medio camino entre etnógrafos amateurs, dibujantes activistas y cronistas ciudadanos, era interesante observar cómo estaban dibujando y muchas personas se preguntaban “¿por qué lo hacen?” En algunas entrevistas concedidas a medios, algunos de ellos explicaban que empezaron a dibujar porque **lo que allí pasaba no se sabía bien lo que era, pero había mucha gente, se intuía que aquello era importante y resultaba difícil contarlo con palabras.** El ambiente, la atmósfera y la vibración de aquellos días era complicado de narrarlo de forma convencional, pero se podía dibujar.

En el campo de la sociología, [Georg Simmel](#) llama **viñetas sociales** (nunca mejor dicho, lo de viñetas) a esos **pedazos fugaces de cotidianidad que no captan las grandes visio-**

nes sociológicas. Quizás lo que estos dibujantes en las plazas hacían tenía que ver con eso, con hacer emerger con el lápiz viñetas sociales, escenas de cómo eran aquellos días en las plazas.

En el ámbito español, y ya más allá de las plazas, desde el 15M a [los llamados nuevos municipalismos](#), la producción gráfica ha sido, en general, copiosa. Parece que lo gráfico o lo dibujado que emergió en un momento de explosión y acampada colectiva, trajo otras formas de mirar, registrar y comunicar que se han ido quedando. Asambleas, reuniones y también [mítines](#), que han sido relatados de forma gráfica a muchas manos, incorporando dibujos y también palabras.

Durante las últimas campañas municipales se creó el movimiento de liberación gráfica, o [MLGB](#), con nodos en Madrid y [Barcelona](#). El MLGB hace público el 28 de mayo de 2015 un manifiesto municipalista en el que convocaba a “ciudadanas creativas y diseñadores de la calle y, en general, a quienes dibujan el desborde de la vieja política”. Este movimiento ha quedado recogido en un libro gráfico titulado [“Al final ganamos las elecciones”](#).

Documentar con dibujos y palabras es una práctica que se rescata o expande en estos movimientos sociales. Dibujantes, que en muchos casos compartían sus cuadernos en las redes, hicieron muy visible la relatoría gráfica. Sin estos referentes, no tendríamos que agradecer que los movimientos sociales que contribuyeran a ensanchar las maneras de mirar y documentar con dibujos y palabras, y la historia del relatograma sería otra.

El aprendizaje que se extrae de los dibujantes en las plazas es una forma mirar lo que pasa, desde dentro, sin saber muy bien qué sucede confiando en su importancia.

De esa observación y ya fuera de las plazas pero situados en contextos de aprendizaje colectivo, o en proyectos con una vocación clara por experimentar de manera conjunta, emergen los relatogramas.

Hacer relatogramas es una forma posible de elaborar relatos gráfico, pero no la única. Por tanto, muchas de las consideraciones que aquí se explicitan, pueden tomarse en parte, remezclarse o adaptarse a otros experimentos de documentación creativa o gráfica. Quiere ser una invitación a que se tome lo que sirva, se añadan y adapten estas formas de hacer a cada contexto. Hablamos formas de registro

en las que no sólo parece lo que “está en la foto”, sino que **a través de nuestra mirada componemos la escena, añadiendo o extrayendo cosas.**

Mirar, dibujar, componer suceden a la vez. El antropólogo [Tim Ingold](#) que ha trabajado mucho en torno al dibujo lo explica de la siguiente forma: **“El dibujo es transformador en cuanto a que surge junto con y al mismo tiempo de aquello que se observa”**. Con esta idea nos invita a pensar que no sólo podemos dibujar lo que vemos, sino que mientras dibujamos lo que vemos, vamos aprendiendo a ver otras cosas. De esta forma, dibujar nos transforma.

Los rasgos significativos de un relatograma serían estos:

- es un medio para registrar una situación;
- busca facilitar que otros entren en la escena, se enteren de qué va la cosa, y puedan hacerlo desde cualquier esquina y de un solo vistazo;
- no intenta recrear una objetividad inalcanzable;
- asume que la parcialidad forma parte del asunto;
- quien lo hace aportará un relato que tendrá que ver con quién es y desde dónde mira las cosas.

Que no nos dé miedo poner esto encima de la mesa porque estaremos más a gusto desde el principio. Y, en caso de poder contar con varias personas haciendo relatogramas de una actividad, tendremos más matices, más singularidades, más maneras de mirar.

2. CARACTERÍSTICAS DE LOS RELATOGRAMAS

Debemos tener en cuenta cuatro aspectos importantes sobre los relatogramas antes de empezar con su elaboración:

- **LIVE! Es algo para amantes del directo.** Se hacen mientras las cosas pasan, dan cuenta de un suceso, de una experiencia, de un proceso de conocimiento compartido, donde hacer cosas juntos es importante. Normalmente, hablamos de un directo presencial, pero también se pueden llegar a hacer relatogramas de encuentros mediados por tecnologías: hangouts, skypes, streamings, etc.
- **Son escenas o viñetas compuestas por palabras y dibujos.** No sólo texto y diagramas abstractos en fondo blanco; los relatogramas tienen dibujos de objetos, personas, espacios y palabras, frases y textos.
- **Su narración no es lineal.** Se puede leer desde cualquier esquina del papel y en varias direcciones y puede contener mu-



Foto: c4c-colectivo.cc

chos tiempos a la vez. Por ejemplo, si estamos haciendo un relatograma de una asamblea, podemos dibujar o escribir información del encuentro anterior para que se entienda de dónde viene el debate. O, si estamos relatogramando un taller, podemos anunciar lo que se hará en la próxima sesión y darle así continuidad.

- Pueden existir también como objetos digitales. Aunque emergen en el cuaderno de papel, que es el archivo analógico

original y único, podemos escanearlos y subirlos a algún repositorio online. Cuando hacemos esto, surge la necesidad de pensar en la licencia o permiso de distribución tendrán. Los relatogramas se suelen compartir con licencias de uso [Creative Commons](#) o con aquellas que favorezcan el aumento del [dominio público](#). Aunque, como veremos más adelante, no en todos los procesos es pertinente o conveniente esta dimensión digital.

3. CÓMO SE PUEDEN HACER

Lo primero es aprendiendo a dibujar desde la mirada parcial, que implica **tomar una posición comprometida, sin intentar hacer un relato neutro u objetivo**. Se trata de asumir que no hay forma más honesta de documentar que hacerlo desde una perspectiva singular, propia y situada.

Esto supone mojarnos cuando toque: incorporar opiniones personales, explicitar nuestros desacuerdos, puntualizar cosas y asumir que somos capaces de ver y documentar sólo aquello a lo que hemos aprendido a ser sensibles. Por ejemplo, alguien muy sensible a cómo los espacios influyen en nuestra manera de aprender, seguramente no pueda evitar dibujar mobiliario, o la luz que entra por la ventana. Sin embargo, **alguien que no sea feminista a lo mejor no advierta que, en muchas situa-**

ciones, los hombres toman más la palabra que las mujeres.

Este tipo de mirada implica que **no puedes contarlo todo y para todos, pero que desde nuestra singularidad también aportamos**. El proceso completo se puede resumir en seis pasos, si decidimos escanear y digitalizar. De lo contrario, se podría resolver en sólo dos pasos e incluir color de forma manual y tomar una foto si queremos compartir en redes.



1º) Preparamos el KIT

Nos hacemos con los materiales necesarios para la actividad que vamos a relatar: cuadernos, bolis, bebida...

2º) Tomamos parte

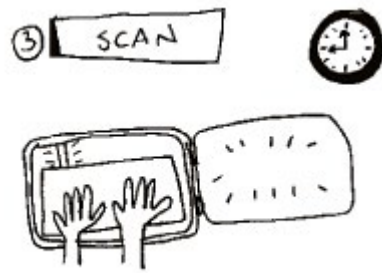
Llegamos con tiempo para entender el espacio, decidir



desde dónde dibujar y hacerlo formando parte del grupo, no con la distancia de un visitante. Mientras dibujamos podemos participar de la conversación e intervenir.

3º) Escaneado

No debemos demorarnos en esto ya que resulta interesan-



te poner en circulación los relatorgramas mientras el debate esté abierto. Podemos usar un escáner casero de DIN-A4 o buscar uno más grande si nos hace falta. Si trabajamos con rotulador o boli negro el proceso de escaneado es muy limpio y se puede [vectorizar](#) con facilidad si se quiere imprimir en gran formato.



4º) Coloreado

Los relatorgramas se pueden colorear de forma manual o, si lo preferimos, digitalmente con cualquier programa de edición de imágenes, una vez los hayamos escaneado. Así, conservaremos siempre un original limpio en blanco y negro.

5º) Subirlo a internet

Una vez digitalizados es el momento de subir estos objetos digitales a plataformas adecuadas y coherentes con



el evento del que se hacen los relatorgramas. Tiene sentido subirlos a redes donde las personas, proyectos o instituciones que salen en la escena puedan participar. Si documentamos un proyecto que tiene cuenta de Twitter, tiene sentido subirlo a esa plataforma, si la comunidad no usa Facebook, no será el mejor medio para compartirlo con ellos. Es importante poner etiquetas, nombrar y clasificar los archivos digitales tanto en nuestro ordenador como en internet para localizarlos después.



6º) Convocar

Colocar algo en internet es relativamente fácil y, al hacerlo, estamos convocando y permitiendo que otros entren en la escena. Es importante cuidar este aspecto, etiquetar y mencionar a las personas, proyectos o instituciones que aparecen, explicar de qué es el relatorgrama o con qué objetivo se comparten. Así, podremos generar un debate que ya contempla a los propios participantes, y generará diálogos más sensibles, a la vez que abiertos.

4. QUÉ CONTIENEN

Hablemos del contenido orientativo de un relatograma, sabiendo que cada situación es singular y que es imposible generalizar.

> INFORMACIÓN BÁSICA

Cómo se llama la charla, el taller o el curso, en qué lugar sucede, en qué localidad estamos, cuál es la fecha, cuánto dura, etc. incluyendo aquellos datos que nos den contexto.

> DIBUJOS DE LAS PERSONAS

No todas, pero que se note si había mucha gente o no y cómo estaban en esa situación, en corro, en modo auditorio, en mesas de trabajo, al aire libre o dentro... No importa que no se parezcan, podemos hacer monigotes y diferenciarlos con detalles como gafas, pelo largo o corto, barba, una gorra... que nos permitan reconocernos entre quienes estamos en la actividad. Si queremos, podemos además escribir sus nombres para reforzar su identidad.

> DESTACAMOS EL NOMBRE

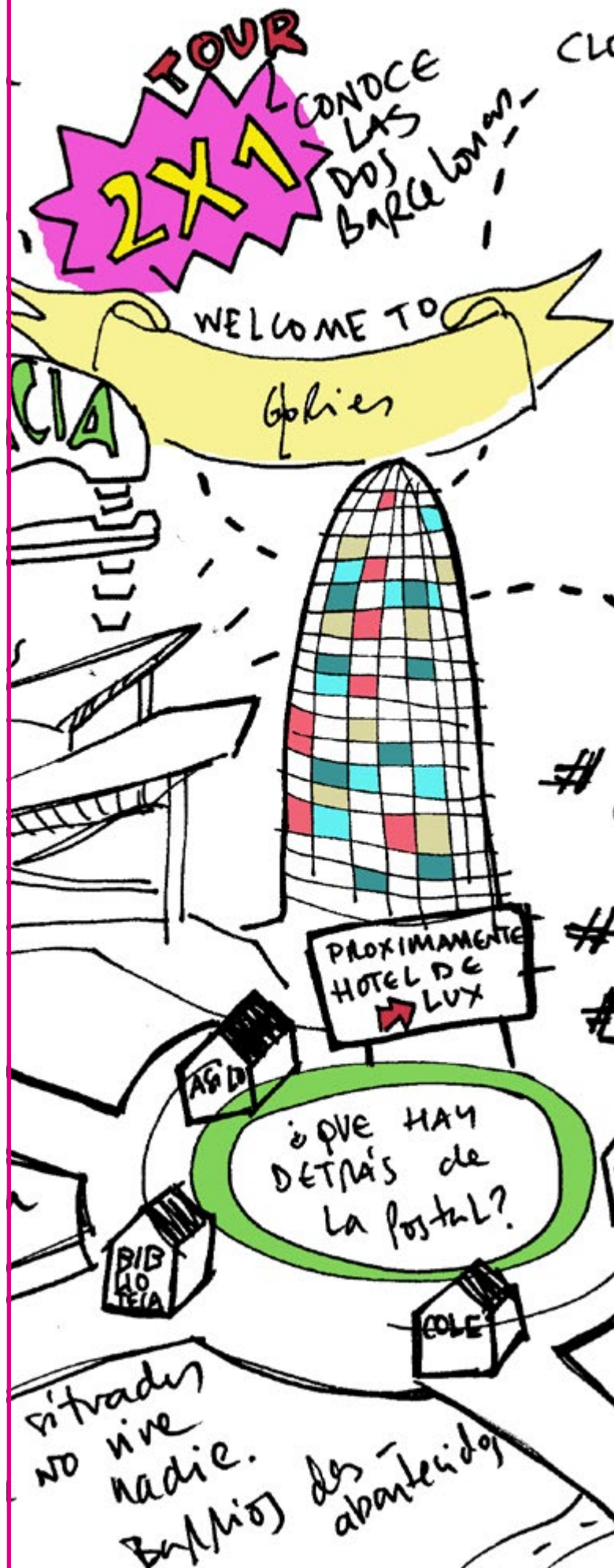
Del evento, del proyecto, de la comunidad, del espacio, de la actividad donde estamos, con letras grandes o dibujando su logo o emblema si lo tienen. Esto es un elemento complementario a los datos básicos del punto 1 ya que ofrecemos algo más de personalidad propia y peso al hecho en sí.

> METADATOS

Aunque no los dibujemos en el momento, podemos ir pensando en las etiquetas, la licencia de uso, la plataforma donde lo colgaremos, etc. Por ejemplo, un taller de jardinería con gente muy joven que usa Instagram nos podría llevar a unos metadatos de este tipo: relato_jardin_1.jpg #jardineríacolectiva #relatograma

> CARTELAS

Con las que destacamos los nombres de personas o instituciones especialmente importantes en la situación, porque nos ayudan a crear órdenes de relevancia, y que diseñaremos según consideremos. No hay que seguir el protocolo institucional, pero sí hacer visible aquello que hace posible el evento.



> RECURSOS

Resulta de gran ayuda poner webs, libros, manuales o lugares donde ampliar información acerca de la actividad si existen. También, podemos incluir si tienen redes sociales, una dirección de uso público o un horario.

> CONVERSACIONES

Los bocadillos de cómic nos ayudan a recoger los diálogos y debates que hemos escuchado y nos parecen importantes, y también sirven para poner interrogantes o símbolos de exclamación.

> SÍMBOLOS Y DIBUJOS

Que ayuden a identificar el ambiente del evento, como objetos, espacios, nivel de luz, si estamos en la calle o en un interior... Si borramos por un momento a las personas del relato, deberíamos poder saber cómo era el espacio y qué atmósfera se respiraba.

> IDEAS O CONCEPTOS FUERZA

Si se dibujan en grande, se subrayan, incluso se replican varias veces, toman cuerpo en la composición.

> PREGUNTAS, REFLEXIONES PERSONALES O DUDAS

Pueden ser anotaciones a pie de página o formar parte del dibujo en los diálogos, o se puede añadir espacio dentro de la escena para anotar listas de dudas. De esta forma, tomamos parte de una forma más consciente.

> HECHOS QUE OCURREN EN PARALELO

Alguien que bebe, mira el móvil, se despista, come, cuchichea, toma apuntes, comparte procesos; si llueve, un aparato deja de funcionar, se hace tarde... todas estas cosas ayudan a comprender las situaciones de una forma más amplia.



RIES: ZONA FRONTERA 2x1
VISION DA ACCIONS - ITENEMM
SIMBÓLICO - LOS IMAGINARIOS
MORIA ≠ PREVENCIÓN

conflicto, re-olímpico
22@

PERDIA MEMORIA H
VIDAS INVISIBLES,
chatarreón, asentam
POLARIDAD
BI-

- MULTI-FORMA
7 quito
- LAMBRI O
cho
patrimonio
popular

CABRA - CANAFRICA -



5. COMPONER LA ESCUCHA

Al final, hacer un relatograma consiste en escuchar no sólo lo que la gente dice, sino en escuchar lo que los espacios cuentan, lo que los objetos nos revelan y lo que una situación desprende. Todo ello se compone de alguna forma en un trozo de papel mientras las cosas pasan.

Explicar con palabras esa magia de cómo se va componiendo un relatograma sobre el papel no es sencillo, porque es una composición que se adapta al tiempo y al espacio y que no siempre es igual. Pero eso no quiere decir que no se puedan extraer ciertos patrones que intervienen en esta idea de composición de lo que se escucha.

Si al empezar a componer el relato gráfico, aunque no empezemos por el título, reservamos un espacio para que se vea bien al final, se producirá un imagen más clara, donde se lea mejor.

Es importante no olvidar que buscamos sintetizar las ideas de la sesión, pero incluyendo detalles que le den contexto.

Nuestro objetivo es conseguir que, de un solo vistazo, otras personas puedan acercarse y conocer una historia.

Es recomendable no comenzar a dibujar por el centro del papel sino por uno de sus lados, rodeando el centro para no colocar en ese espacio principal lo que no sea importante.

Una táctica muy útil es dibujar de forma destacada las palabras que más resuenan, hacerlas gruesas para poder llenarlas de color más tarde, repasarlas, subrayarlas o colocarlas dentro de una estrella para que queden destacadas.

Para reflejar el ambiente, podemos dibujar los objetos que hay, las herramientas, los cuidados y las atenciones si las hay... Si hay agua para beber, alguien trae un dulce o si hay plantas o una bonita luz en la sala conseguiremos explicar con esos detalles el contexto sin palabras.

Para hacer un relato gráfico que vibre es recomendable trabajar directamente con boli o rotulador. Si usamos un lápiz, no borremos ni tachemos los errores, ya que podemos incorporarlos mediante una corrección, y así ayudamos a entender cómo se ha ido produciendo el relato.

6. GESTOS, ACCIONES Y RECURSOS

> ENLAZAR Y CONECTAR

Cuando vamos dibujando por el papel, puede pasar que los monigotes, los objetos, el título de la actividad y resto de elementos queden desperdigados por el espacio. Para facilitar su seguimiento, **podemos conectar cada elemento a través de flechas, líneas que unen cosas o bocadillos con conversaciones que pueden incluir a dos personas.** De esta forma se va construyendo una escena de elementos en relación.

> DARLE ESPACIO AL TIEMPO

Cuando se hace un relatograma es difícil calcular cuánto tardaremos en llenar el papel. Por ello es importante que vayamos calculando cuánto tiempo de actividad nos cabe en una página. Esto **depende del tamaño de la letra y del dibujo, y es una medida que iremos encontrando con el tiempo.** Lo importante es

> PERDER LA LINEALIDAD

Nuestro aprendizaje sobre la Historia es lineal, es decir, parte de una narración que va de un principio a un final. Pero esta manera de mirar no nos ayuda a la hora de hacer un relatograma porque nos obliga a narrar una cosa para que nos conduzca a otra. Y, a veces, **lo interesante es detenerse y darle tiempo a las escenas, que pueden contener muchos tiempos a la vez.** Por ejemplo, el círculo cromático no es lineal pero nos sirve para entender el color, se puede leer desde cualquier parte y sigue teniendo sentido. Pues algo así es lo que los relatogramas se proponen hacer.

Hacer un relatograma no es hacer una línea temporal (timeline). El tiempo y la acción no son relatos planos. Tiene más que ver con una escena tipo pesebre, o como se hacía en el arte antigüedad clásica o en el románico o en los retablos barrocos, donde pasan muchas cosas a la vez y se nos dibujan pequeños mundos. Un ejercicio recurrente es usar un plato de papel o cartón para intentar hacer un relato gráfico: **su circularidad nos ayudará a explorar esta no linealidad.**

A menudo, en los espacios donde se desarrollan las actividades, encontramos pantallas de proyección, pizarras u ordenadores, o incluso posters en la pared.

Estos elementos son un recurso muy útil si los dibujamos y los dejamos en blanco, para rellenarlo poco a poco con contenido. Así generaremos un objeto de comunicación dentro del propio relatograma.

saber que muchas veces debemos arriesgarnos y ponernos a dibujar y a escribir aunque la persona que participa haya terminado la frase.

Es mejor adelantarnos y, si las cosas se giran, dibujaremos una flecha y llevaremos el dibujo en otra dirección.



> TOMAR PARTE ES DEJARSE AFECTAR

Hacer un relatograma nos coloca entre el aporte y el reporte. Es decir, **tratamos de sintetizar una actividad que comunicamos para “afuera” y que, a la vez, hacemos desde “dentro”,** aportando opiniones, comentarios, dudas. Sin perder la mirada crítica, pero sin vulnerabilizar

a nada ni a nadie. Esto lo explica muy bien la filósofa **Marina Garcés** en el libro “Un mundo común” cuando dice *“Ser afectado es aprender a escuchar acogiendo y transformándose, rompiendo algo de uno mismo y recomponiéndose con alianzas nuevas”.*

> ESCALAS Y REPETICIONES

Tamaños, intensidades, repeticiones... En un relatograma podemos decidir el tamaño que le damos a las cosas. **Si algo o alguien nos parece importante para entender la situación lo podemos dibujar más grande, aunque no**

todos los elementos queden a escala. También las palabras o los objetos que sean relevantes se pueden dibujar grandes, resaltar o incluso repetirlos varias veces con tal de transmitir algo que consideremos más relevante.

> RETRATAR EL AMBIENTE

En un relatograma el gesto de retratar es importante. No tanto desde el parecido sino desde **el intento de retratar la situación como si fuera un paisaje.** Por eso intentemos dibujar aquello que distingue ese ambiente de otro, incluir personas, objetos y elementos diversos del espacio. Lo que suele funcionar me-

jor es contar dónde está dibujado, y evitar fondos neutros como si los acontecimientos y las conversaciones sucedieran todas en una sala blanca. No puede ser lo mismo hacer un relatograma en un huerto, que en un aula, o en un museo, en una plaza o en un gimnasio. Las atmósferas cambian y los relatogramas también.

> LA CUESTIÓN DE LAS LENGUAS

Los relatogramas contienen dibujos y palabras, palabras que se escriben y que implican el conocimiento de una lengua. Es muy difícil hacer un relatograma de una situación donde se habla una o varias lenguas que no entendemos, a no ser que contemos con traducción en directo. Pero **se pueden hacer relatogramas de lenguas que comprendemos aunque no sepamos escribir con soltura en las mismas.**

Un relatograma puede contener varias lenguas a la vez o bien asumir que se escucha en

una lengua pero se transcribe en otra. Aquí lo importante es buscar una forma que nos sea cómoda y ágil, sabiendo que se pueden hacer correcciones a posteriori, o incluir traducciones que completen al relatograma en un pie de página.

La cuestión de las lenguas hay que vivirla y dibujarla, y hacerlo con naturalidad, no imponiendo unas sobre otras, pero asumiendo nuestros límites y siendo muy sensibles a lo que política y culturalmente éstas implican.

> CUIDAR LO QUE NO SE PONE

Cuando documentamos, **podemos no sacar o no contar cosas de forma deliberada.** Fijar sobre el papel ideas, situaciones y persona es un acto que implica hacerlas visibles, y más si el material se va a compartir. Por ejemplo, si trabajamos en el ámbito de social, con personas sin papeles, en situaciones legales complejas

o con testimonios delicados, debemos cuidar lo que ponemos u omitimos en el relatograma. En estos casos, podemos dejar fuera o cambiar los nombres, dibujar a las personas sin que se parezcan o reconozcan, o incluso narrar con los dibujos lo que ellas cuentan pero de una forma menos literal.

7. CASOS Y EJEMPLOS

> PRIMEROS EXPERIMENTOS

Los relatogramas con ese nombre nacieron en Medialab-Prado, en el contexto del [Más-ter CCCD](#) y una serie de proyectos y espacios como [El campus de Cebada](#). En [esos primeros ejercicios](#), donde el discurso era muy importante, el texto se come al dibujo. Después, poco a poco, los fondos, los espacios y los objetos fueron poblando los relatogramas. De esta forma, iban dando cuenta de las atmósferas y no sólo de los discursos y las personas.

En la mayoría de estos proyectos, los relatogramas funcionaron muy bien como objetos digitales, puesto que las personas implicadas eran usuarias de redes sociales y los espacios e instituciones también. De hecho, fue divertido ver cómo muchos relatogramas, que aparecían en las redes el mismo día que se habían dibujado, abrían debates en Twitter, acababan siendo fotos de perfil de algunas personas en Facebook, o como imagen de referencia en la entrada de algún blog.

> ACTAS DE REUNIONES

En el marco de varios proyectos relacionados con la [Red de Arquitecturas Colectivas](#) tuve la oportunidad de explorar otros aspectos desde y con el relatograma. Durante meses, hice seguimiento de las reuniones de preparación de este encuentro que iba a tener lugar en Barcelona. Había, al menos, una reunión quincenal donde colectivos de arquitectura de la ciudad y personas implicadas en el proceso íbamos tomando decisiones sobre el evento: financiación, comunicación, cómo llamarlo, cómo acoger a la gente de fuera, cómo documentarlo, etc. Y, en esta ocasión, los relatogramas funcionaron como una especie de [acta de aquellas reuniones](#).

El problema de este sistema puede producirse si sólo hay una persona encargada de hacer los relatos gráficos a modo de actas. Se genera un cierto grado de dependencia de esta figura y, si falla por el motivo que sea, pue-



de faltar el registro de alguna reunión. Por lo tanto, es recomendable que esta tarea de documentación la realicen varias personas. También se puede realizar de forma colaborativa, una persona dibuja y otra colorea después.

Esta **“coproducción” de relatogramas** se dió en el proceso de preparación del encuentro de Arquitecturas Colectivas en Barcelona, donde Anna Clemente Granados se sumó a esta práctica y amplió con ello la mirada.

> DOCUMENTAR ENTRE VARIAS

El **Documentator 3000** fue un **experimento sobre cómo documentar de forma más colectiva**. Se trataba de un cuaderno de papel que circulaba por la asamblea general de la red de Arquitecturas Colectivas e intentaba favorecer un ejercicio de escucha atenta por parte de todos. En él se proponían varias acciones:

- dibuja algo que te llame la atención pero de lo que no se esté hablando;
- recoge algún diálogo atascado, de esos

que no conducen a ninguna parte;

- haz una lista de objetos que consideras fundamentales para que la asamblea funcione;
- añade algún recurso web, libro o película que tenga que ver con lo que pasa.

La experiencia, como prueba que fue, es mejorable y no sirve para cualquier actividad, pero nos ayudó a ejercitar una mirada distinta sobre la documentación.



DOCUMENTATOR
3000

> RELATOS POLIFONICOS Y
POLIMORFICOS <
Arquitecturas de documentación colectiva

¿CANSADAS de actas infumables, de relatos apropiados,
sólo lineales, sólo dibujos que pretenden recoger
la COMPLEJIDAD DE UNA ASAMBLEA?



Foto: Marina Monsonís

> EL RELATOR GRÁFICO DE UN PROYECTO

Puede que un proyecto decida contar con una documentación hecha con dibujos y palabras. Éste fue el caso de [SK8SC](#), un proyecto de **co-diseño participativo, que quiso mi colaboración como relatora gráfica.**

Se trataba de una iniciativa de diseño colaborativo, con materiales y espacios reciclados, para la construcción de un nuevo skatepark en Santa Coloma de Gramenet (Barcelona).

En este proyecto, **los relatogramas acabaron impresos sobre lona de obra cubriendo el espacio en proceso de construcción.** La dimensión digital no fue muy relevante, pero el gesto de narrar en una lona lo que estaba pasando sí fue diferente y significativo para quien paseaba cerca. Es interesante analizar cómo se naturalizó la relatoría y se dió valor al relatograma como objeto de comunicación para contar un proceso largo y complejo.

> RELATANDO RECETAS

Éste último ejemplo es un **proyecto de archivo** del barrio de la Barceloneta, que **recupera recetas de pescado de proximidad para hablar de la historia del barrio.** Fue impulsado por la diseñadora, vecina, investigadora y activista Marina Monsonís, que propone un viaje desde la comida “tradicional” en la barca de pesca a la paella congelada que se come en muchas terrazas del barrio. El proyecto se desarrolla visitando a la gente en sus casas (a veces, muy pequeñas), mientras cocinan o co-

men, y charlando sobre comida e historia del barrio. **Marina pensó en los relatogramas como manera de documentar este proceso porque resultan menos invasivos que una cámara o una grabadora,** dispositivos con los que las personas no solemos comportarnos con la misma naturalidad.

El cuaderno permitía una narración más sutil, decidir qué aparece y que no, y charlar o comer mientras dibujamos.

8. PLANTILLAS Y APOYOS

Es comprensible que la hoja en blanco pueda dar miedo. **Componer la escena desde cero, desplegar el relato en el formato de papel, componer, dibujar y escuchar al mismo tiempo puede generar bloqueos iniciales.** Por ello y para facilitar la práctica una posibilidad es diseñar plantillas de iniciación donde situamos espacios para ser rellenados con dibujos y palabras, que nos ayuden a ordenar y componer.

Esa plantilla base puede contener aquellos espacios para elementos que ya sabemos que vamos a necesitar:

- para colocar el nombre del evento;
- escribir los hashtags (etiquetas) si los tiene;
- para retratar a quien o quienes hablan;
- para indicar nombres, así como un bocadillo para rescatar algo que dice;
- espacio para poner webs o lugares donde ampliar información;
- una estrella para destacar ideas importantes o conceptos clave y bocadillos para diálogos.

Hemos aprendido escribir y dibujar en formatos rectangulares o cuadrados y de izquierda

a derecha en esta parte del mundo, lo que no siempre nos ayuda a componer relatos menos lineales. Por ello una práctica interesante es probar a documentar en soportes y formatos circulares. Así es mucho más sencillo conectar con la capacidad de diagramar, dibujar relaciones y escapar de la linealidad.

Siempre y cuando nos dejemos llevar por la circularidad, **con la experiencia veremos cómo nuestra forma de componer va ampliándose.** Tanto si cortamos papel o cartulinas con forma circular u oval, como si tomamos un plato de cartón como base, veremos como el soporte nos obliga a enfrentar el problema de la linealidad, poco a poco. Ayudando a escribir en distintas direcciones, conectado ideas y componiendo en el espacio de otra manera.

9. Y, AL FINAL, ¿QUÉ DIBUJAMOS?

La mayoría de los relatogramas que he realizado son situaciones, proyectos, momentos donde hay gente que comparte ideas, intercambia saberes, hacen cosas juntas, o explican algo para hacerlo comunicable. He visto cómo **su potencial está justamente en intentar dibujar una cosa muy difícil de ver pero que atraviesa estos proyectos.**

Algunos pensadores como Antonio Lafuente lo llaman **procomún** “**lo que es de todos y de nadie al mismo tiempo**”, como el agua o como la lengua. Cosas cuya existencia naturalizamos y que tal vez sólo se hacen visibles cuando las vemos amenazadas. “*Procomún es lo que hacemos entre todos; público es lo que hacemos para todos*”, dice Lafuente.

Partiendo de esa idea, puede que el relatograma sea un intento de dibujar lo que hacemos entre todos y no necesariamente para todos. Querer mirar cómo hacemos las cosas en común implica hacernos más sensibles a cómo hacemos las cosas y no tanto a lo que hacemos.

Estos relatos gráficos ponen el énfasis no tanto en la receta sino en la atmósfera que nos permite cocinar juntas.

Podemos pensar que, al final, lo importante no es tanto un dibujo específico sino **ese intento por capturar escenas, atmósferas, situaciones, conversaciones donde esto se hace visible**, como pasó en las plazas y como puede pasar en cualquier momento y en cualquier lugar.

3

CÓMO
SE PUEDEN HACER

QUÉ
CONTIENEN

4

5

COMPONER
LA ESCUCHA

2

QUÉ LOS
CARACTERIZA

1

EL
GÉRMEN

6

GESTOS,
ACCIONES
Y RECURSOS



RESUMEN

CONSEJOS

RELATOGRAMA TODO TIPO DE COSAS:

actividades, comunidades, eventos que te importen de alguna forma, de los que quieras aprender cosas y déjate afectar.

DISFRUTA LA MAGIA DEL DIRECTO:

te puedes equivocar pero incorpóralo al relatograma, no borres, reconduce.

COMPROMÉTETE CON EL MÉTODO:

acuerda con el resto y respeta esos acuerdos sobre dónde, cómo y cuándo compartes y devuelves los relatogramas, sea digital o analógico.

EXPERIMENTA Y CREA TU PROPIO SISTEMA:

prueba materiales, formatos, tamaños, bolis, colores y lleva lo que te sea más cómodo y te divierta más.

OJO CON VULNERABILIZAR, HAY QUE CUIDAR LAS SITUACIONES:

se pueden arrojar críticas, lanzar preguntas, pero no hacer humor con aquello que es sensible, ni comprometer a quien no tiene poder.

NO INTENTES DIBUJAR UNA FOTO, LA CÁMARA O HACE MEJOR:

elige qué sale en la escena, no te quedes con lo evidente, ¡tú eres el filtro! y puedes incluir cosas que pasaron antes o que pasarán.

COMPARTE, REGALA Y DEVUELVE:

utiliza licencias libres y no hagas cerrado algo en lo que se te ha permitido entrar.

CIERRA EL RITUAL:

piensa con antelación donde archivas y guardas tanto lo analógico como lo digitales; clasifica tus carpetas y cuadernos, ponles fecha e información de la actividad, si no luego es un lío.

RECURSOS

- **LECTURAS INSPIRADORAS**

Sobre el dibujo. John Berger. Editorial Gustavo Gili. 2008.
Un mundo común. Marina Garcés. Ediciones Bellaterra. 2013.
Líneas. Una breve historia. Tim Ingold. Editorial Gedisa. 2015.
Los ojos de la piel. Juhani Pallasmaa. Editorial Gustavo Gili. 2006.
Sociologie du repas. Georg Simmel. Sociétés, n° 37, p. 211-216. 1992.

- **LO ESCRITO SOBRE RELATOGRAMAS**

Dibujo y cognición en la laboratorios sin muros. Carla Boserman. 2013.
<http://www.carlaboserman.net/relatogramas-dibujo-y-cognicion-en-laboratorios-sin-muros/>
Entre grafos y bits. Carla Boserman. Obra digital. Uvic. 2014.
<http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/33>

- **OTRAS FORMAS DE RELATO Y COMUNICACIÓN GRÁFICA**

Cuaderno de Sol. Enrique Flores. Blur Ediciones. 2011.
<http://www.4ojos.com/blog/>
Relatoría KIWI. Clara Megías y Alvaro Valls.
<https://relatoriakiwi.tumblr.com/>
Dibujatolrato.
<http://www.dibujatolrato.com/>
Facilitación gráfica.
<http://facilitaciongrafica.com/>
<http://indialogo.es/facilitacion-grafica/>
Movimiento de Liberación Gráfica.
<http://mlgmadrid.tumblr.com/>
<https://www.experimenta.es/noticias/grafica-y-comunicacion/movimiento-de-liberacion-grafica-de-barcelona-4800/>
<http://cosasvisuales.com/2016/05/22/y-al-final-ganamos-las-elecciones-el-libraco/>
Dibujario.
<http://dibujario.com/graphic-recording/>



LA AVENTURA
DE APRENDER